


EXPERIENCIA

LA VIDA ALREDEDOR DEL ESTANQUE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1 - 5

Investigar las criaturas del estanque

Tortugas, serpientes,
ranas y patos

Ciclos de vida
desde el renacuajo
hasta la rana

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Rompe una letra • Juguete de tortuga para arrastrar • Patrones de serpientes •
Líneas de renacuajos • Estación STEAM de lengua pegajosa



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal.....	10
Planificación de lecciones	12
Lección 1: Tortuga	12
Lección 2: Serpiente	14
Lección 3: Renacuajo	16
Lección 4: Rana	18
Lección 5: Pato.....	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanal	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: LA VIDA ALREDEDOR DEL ESTANQUE

Los niños pequeños pueden empezar a observar la naturaleza y los organismos vivos de su entorno, como el patio, el patio de la escuela, el vecindario o un estanque. Cuando interactúan con su entorno inmediato, pueden ver, oler, tocar y oír la naturaleza. Los niños usan sus sentidos para aprender sobre el mundo. Los maestros y cuidadores pueden ayudar brindándoles oportunidades para observar y comunicarse mediante palabras e imágenes. Deben animar a los niños a hablar de sus observaciones utilizando vocabulario nuevo. Si no hay un entorno natural disponible para que los niños observen de cerca, pueden explorar la naturaleza con libros, contenedores sensoriales y accesorios para juegos dramáticos.

Vida en el estanque





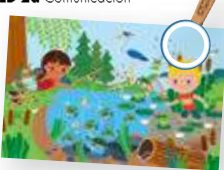





VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
tortuga, serpiente, renacuajo, rana, pato, estanque, ganso, estanque, tronco, presa	Ee, Ss	alce, codo, elefante, araña, zorrillo, cuchara	negro, estrella, responsable



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 1		TORTUGA Las tortugas son reptiles que viven en estanques, ríos, lagos e incluso océanos. Estos reptiles de sangre fría existen desde hace más de 200 millones de años.	Tortugas en el estanque SED 3c Relaciones sociales CA 4a Drama PD 1 Motricidad gruesa	La vida alrededor del estanque LLD 3a Conciencia fonológica 
LECCIÓN 2		SERPIENTE Algunas serpientes pueden vivir en estanques, pantanos o lagos. Prefieren aguas tranquilas y calmadas. Buscan presas ocultas en el agua, bajo las rocas y en grietas.	Veo una serpiente SED 3c Relaciones sociales ATL 1a Atención y persistencia M 5 Patrones	Letras de serpiente LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 3		RENACUAJO Los renacuajos viven en estanques y arroyos de agua dulce hasta que se transforman en adultos que viven en tierra. Estas diminutas criaturas, también llamadas renacuajos, parecen pequeños peces con cabezas y barrigas grandes.	Cinco pequeños renacuajos SED 3b Relaciones sociales M 1e Sentido numérico	Exploradores de estanques LLD 3b Conciencia fonológica LLD 2d Comunicación 
LECCIÓN 4		RANA Las ranas son anfibios, lo que significa que pueden vivir tanto en la tierra como en el agua. Ponen sus huevos en el agua. Cuando los huevos eclosionan, las crías son criaturas parecidas a los peces llamadas renacuajos.	Imagínate si... SED 1b Autoconciencia LLD 2d Comunicación	Historias de letras: E y S LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 5		PATO Los patos suelen encontrarse cerca de estanques, arroyos y lagos. Tienen patas palmeadas, diseñadas específicamente para nadar. Son sociables y viven en grupos llamados balsas o equipos.	Cinco patitos SED 3c Relaciones sociales M 1e Sentido numérico	Rimas de estanque ★ LLD 3a Conciencia fonológica



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Coincidencia de estanques

M 1c Sentido numérico



Juguete de tortuga para tirar

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
CA 3a Artes visuales
CA 4a Drama



Canción de la tortuga

PD 1 Motricidad gruesa

Estanque de tortugas

SED 4a Resolución de problemas
LLD 2a Comunicación



La tortuga, el castor y el estanque

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Salto de rana

M 1a Sentido numérico
PD 1 Motricidad gruesa



Patrón de serpiente

PD 2 Motricidad fina
M 5 Patrones
CA 3b Artes visuales



Ritmos de movimiento

CA 1b Música
CA 2b Danza y movimiento
M5 Patrones

Serpientes enhebradoras

M 5 Patrones
PD 2 Motricidad fina
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Serpientes

LLD 6b Comprensión lectora



Veo, veo el estanque

M 1c Sentido numérico

Bailarina de cinta de renacuajo

CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
CA 3a Artes visuales



Lo lamento

CA 2a Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Renacuajos nadadores

CA 4b Drama
SCI 2a Investigación e indagación



En el pequeño, pequeño estanque

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
LLD 7b Escritura



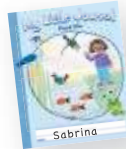
Rana y renacuajo

M 5 Patrones



Mi pequeño diario

LLD 7a Escritura
CA 3a Artes visuales
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Salto de rana

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1a Escucha

Lenguas pegajosas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
CA 4a Drama



De renacuajo a rana

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Familias de patos

M 1c Sentido numérico



Cuac, pato

CA 3b Artes visuales
SED 1b Autoconciencia

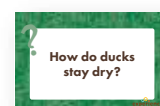


Sigue al pato

CA 2b Danza y movimiento

Plumas de pato

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
SED 4a Resolución de problemas



Un pato atrapado

M 1a, M 1b & M 1c Sentido numérico



Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

CIENCIA Y NATURALEZA

Serpientes enhebradoras

M 5 Patrones PD 2 Motricidad fina SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

Configuración

- Coloque limpiapipas y una variedad de elementos con agujeros, como cuentas, botones, tuercas o arandelas.

Grandes preguntas

- ¿Cómo es el cuerpo de una serpiente?
- ¿Cómo puedes hacer una piel de serpiente con patrones?
- ¿Cómo se vería una cría de serpiente? ¿Cómo se vería una serpiente madre?
- ¿Cómo puedes hacer una serpiente larga?

OBSERVAR: M 5 ¿El niño crea un patrón AB?

PD 2 ¿Utiliza sus manos y dedos para ensartar objetos pequeños?



What kind of snake will you make?



How can you create a pond?

BLOQUES

Estanque de tortugas

SED 4a Resolución de problemas LLD 2a Comunicación

Configuración

- Coloque caracolas, bloques y una manta o toalla azul en el área de bloques. Anime a los niños a crear un estanque imaginario con los materiales.

Gran pregunta

- ¿Por qué es importante comer alimentos y beber agua?
- ¿Cómo se usan las caracolas del estanque? ¿Cómo se usan los bloques?
- ¿Cuál crees que sería el bocadillo favorito de una rana?
- ¿Cómo podría sentirse la lengua de una rana?

OBSERVAR: SED 4a ¿El niño sugiere y explora soluciones para construir un estanque?

LLD 2a ¿El niño responde a preguntas de "cómo"?

Plumas de pato

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
SED 4a Resolución de problemas

Configuración

- Dibuje los contornos de las plumas en papel y prepare tijeras, aceite para bebés y un atomizador con agua teñida. Invite a los niños a recortar las plumas, cubrirlas con aceite para bebés y rociarlas con agua para comprobar su impermeabilidad.

Grandes preguntas

- ¿Por qué es importante para él que sus plumas sean impermeables?
- ¿Todas las plumas de aves tienen esta impermeabilidad?
- ¿De qué otras formas se mantienen calientes los patos?

How do ducks stay dry?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de los patos, como sus plumas?

OBRA DRAMÁTICA

Lenguas pegajosas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 4a Drama

Configuración

- Coloque trozos de papel, pequeños elementos de la naturaleza (por ejemplo, césped, malezas, hojas y piedritas) y diferentes tipos de cinta adhesiva. Anime a los niños a explorar diferentes maneras de recoger los trozos pequeños con la cinta adhesiva. Imaginen que son ranas atrapando comida.

Grandes preguntas

- ¿Por qué es importante comer alimentos y beber agua?
- ¿Cuál crees que sería el bocadillo favorito de una rana?
- ¿Cómo podría sentirse la lengua de una rana?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño demuestra comprensión de la necesidad de comer y beber?

How far do you think a frog's tongue can reach?



A Para niños con dificultades táctiles, consulte "Adaptaciones".



What does a tadpole look like?

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Renacuajos nadadores

CA 4b Drama SCI 2a Investigación e indagación

Configuración

- Coloque trozos de hilo, tiras de cinta o pequeñas formas de espuma en un recipiente transparente o un tubo de agua. Cree un estanque con rocas y arena. Anime a los niños a simular que las piezas son renacuajos nadando.

Grandes preguntas

- ¿Cómo podría sentirse un renacuajo?
- ¿Cómo se mueven en el agua?
- ¿Cuál sería un buen escondite para un renacuajo?

OBSERVAR: CA 4b ¿El niño usa el hilo, la cinta o las formas de espuma como un sustituto de los renacuajos reales?

AVENTURA DEL ALFABETO

Ee

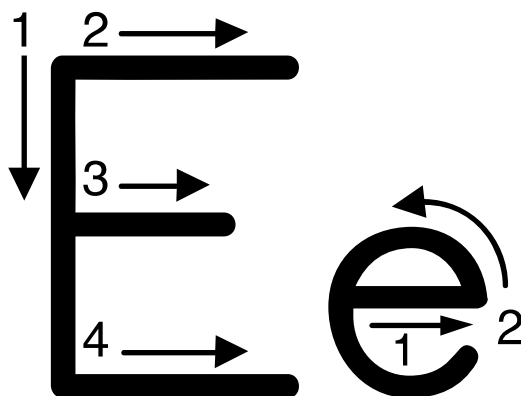
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo.
Tres líneas pequeñas:
una arriba, otra en el
medio y otra abajo.

MINÚSCULAS

Línea transversal, curva
alrededor.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua
en la parte inferior de
la boca detrás de los
dientes.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

E es de elefante,
ansioso y emocionado,
explorando la tierra,
felizmente encantado.

Ss

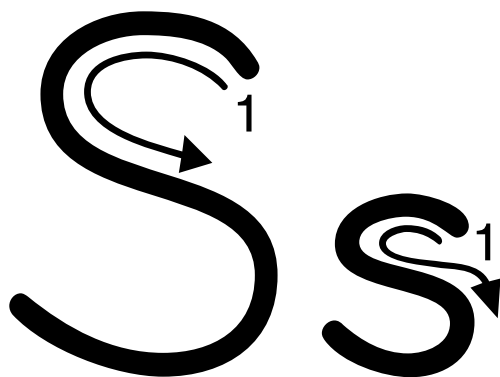
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Gran curva alrededor
y gran curva hacia
atrás.

MINÚSCULAS

Pequeña curva
alrededor y pequeña
curva hacia atrás.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Los labios son anchos,
los dientes juntos, la
lengua detrás de los
dientes.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

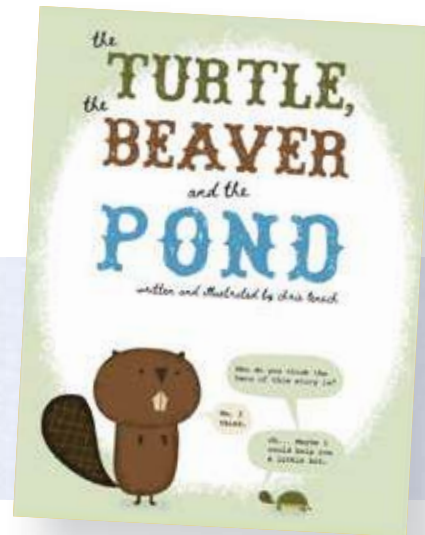
S es de Snail (caracol),
lento y pequeño,
Se deliza y resbala a lo
largo de la pared.

CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los docentes a leer libros más de una vez para ampliar su vocabulario y comprensión narrativa. Comience con la primera lectura el día sugerido. Después, considere leer el libro una segunda y una tercera vez dentro del tema.

★ La tortuga, el castor y el estanque

Por Chris Lensch



Primera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a señalar la tortuga y el castor. Explique que el libro trata sobre una tortuga y un castor que tienen opiniones diferentes sobre el tamaño ideal de un estanque.

Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras “estanque”, “tronco”, “arroyo”, “presa” y “nutria”. Deténgase a la mitad del cuento y pida a los niños que predigan cómo podría terminar. Anote las respuestas de los niños en una hoja grande.

Conversar

- Invite a los niños a recordar lo que sucedió al final del cuento. Luego, lea las predicciones de los niños. Hable sobre sus predicciones en relación con el final real del cuento.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que viene a continuación en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta de la historia?

LLD 6b ¿Vuelve a contar partes de la historia?

Segunda lectura

LLD 6a Comprensión lectora LLD 2d Comunicación

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Haga preguntas sencillas para recordar, como “¿Qué construyó Castor en el estanque? ¿A Tortuga le gustó el estanque más grande?”.

Leer y participar

- Lea el libro. Repase el vocabulario clave haciendo preguntas usando las ilustraciones y las pistas del contexto de la historia. Por ejemplo: “¿Qué es un estanque? En las imágenes, veo que un estanque es agua donde viven plantas y animales”.

Conversar

- Vaya a las páginas relevantes o utilice las piezas de la historia para hacer preguntas sobre los personajes y el entorno, como:
 - “¿Quiénes son los personajes de la historia?”
 - “¿Cuál es el escenario?”
 - “¿Quién construyó la presa en el estanque?”
 - “¿Qué pensó Tortuga sobre el gran estanque?”

Tercera lectura

LLD 6b Comprensión lectora LLD 2d Comunicación
SED 3d Relaciones sociales

Introducción

- Pregunte a los niños el título del libro. Haga preguntas sobre vocabulario clave, como:
 - “¿Qué es un estanque?”
 - “¿Cómo se llama la casa que construye un castor?”
 - “¿Cómo se llama la madera gruesa del árbol en el que se sienta la Tortuga?”

Leer y participar

- Lea la historia. Haga preguntas sobre los sentimientos de Tortuga, como:
 - “¿Cómo se sintió Tortuga al principio de la historia?”
 - “¿Cómo se sintió Tortuga con la llegada de Castor al estanque?”
 - “¿Cómo se sintió Tortuga al ver que el estanque se hacía cada vez más grande?”
 - “¿Cómo se sintió Tortuga al final?”

Conversar

- Invite a los niños a volver a contar la historia utilizando las piezas de la historia. Anímelos a utilizar palabras como “primero”, “siguiente” y “último”.

PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

estanque: pequeña área de agua dulce.

registro: un trozo grueso de madera de un árbol.

arroyo: agua que se mueve a través de la tierra que es más pequeña que un río.

presa: muro construido sobre un arroyo para evitar que el agua fluya.

nutria: un animal que vive en los ríos y come peces.

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

¡Empecemos! ↷

Tortuga



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué animales tienen pelaje?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra E. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Haga la seña de ASL para la E. Anime a los niños a hacer la seña. Repita el nombre y el sonido.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para “Elbow” (codo). Diga “E’ es para Elbow (codo), /e/”.
- Invite a los niños a señalar su codo y hacer el sonido /e/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Tortuga en el estanque

SED 3c Relaciones sociales CA 4a Drama PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Cómo se mueven las tortugas? Anime a los niños a demostrar cómo moverse como una tortuga por la habitación.
- Anímelos a cantar la melodía de “The Farmer in the Dell”, pista 9 del álbum instrumental *Hora del círculo*, mientras se arrastran lentamente en círculo.
- Cada vez que canten una estrofa, anime a los niños a gatear hasta algo que coincida con el color que mencionen. Repita el proceso con diferentes colores por toda la habitación.

Una tortuga en el estanque.

Una tortuga en el estanque.

Intenta arrastrarte hasta algo azul.

Una tortuga en el estanque.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a en juegos dramáticos con otros.



RINCÓN CREATIVO

★ Juguete de tortuga para tirar

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 3a Artes visuales CA 4a Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Bol
- Tortuga de papel
- Ojos que se mueven
- Adhesivos
- Hilo

SUS MATERIALES

- Pegamento y cinta
- Marcadores o crayones

Conversar

- ¿Por qué crees que una tortuga se esconde en su caparazón? ¿Dónde te gusta esconderte?

Hacer

- Invite a los niños a decorar la tortuga de papel y el cuenco.
- Conecte el recipiente y el hilo a la tortuga para armar el juguete de arrastre.

Jugar

- Anime a los niños a sacar a pasear a sus tortugas al aire libre.
- Invite a los niños a buscar materiales y áreas para crear un hábitat para tortugas. Pregunte: “¿En qué tipos de lugares viven las tortugas? ¿Las tortugas se mantienen seguras en su hogar?” Los niños construirán un refugio para tortugas.

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño demuestra comprensión de que una tortuga necesita refugio?

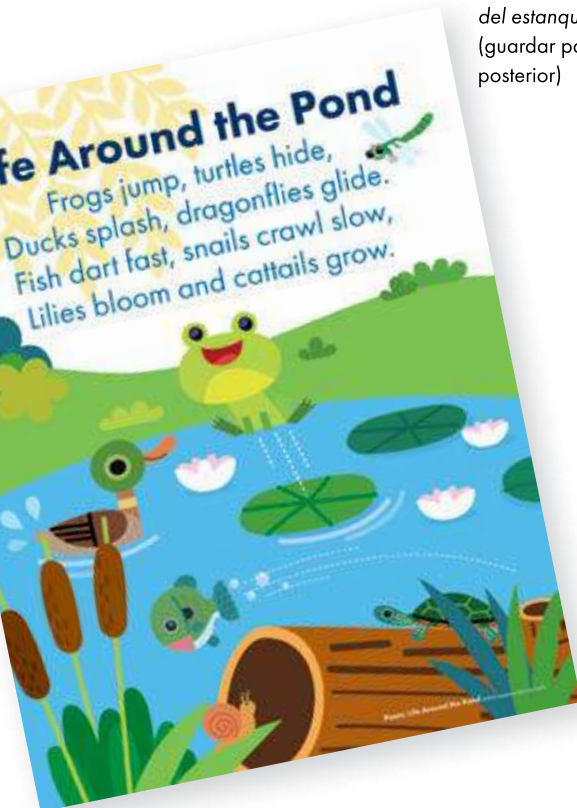
GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

La vida alrededor del estanque

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- Cartel del poema: *La vida alrededor del estanque* (guardar para uso posterior)



Discutir y explorar

- Explique que las palabras que riman son palabras que suenan igual al final, como “gato” y “pato”.
- Muestre el cartel. Indique a los niños que escucharán y completarán las palabras que riman.

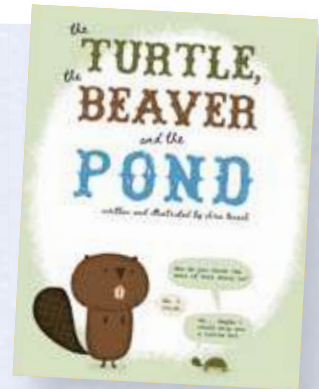
Jugar juntos

- Recite el poema y enfatice las palabras que riman. Invite a los niños a repetir los pares de palabras que riman.
- Recite el poema nuevamente. Haga una pausa y anime a los niños a completar la palabra faltante. Proporcione opciones si es necesario.
- **Simplificar:** Recite el poema e invite a los niños a repetir las palabras que riman.
- **Desafío:** Recite el poema e invite a los niños a identificar si dos palabras riman.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño completa las palabras que riman que faltan?



HISTORIA SUGERIDA



La tortuga, el castor y el estanque

por Chris Lensch

Ver Conexiones de la historia en la página 9

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Coincidencia de estanques

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de juego de emparejamiento



Configuración

- Coloque las tarjetas boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a dar vuelta dos tarjetas y ver si coinciden.
- Si es así, aparte el par. Si no, deles la vuelta. Siga buscando coincidencias.
- Invite a los niños a nombrar cada uno de los animales en las tarjetas que dan vuelta.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño encuentra y relaciona las tarjetas?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “Si fueras una tortuga, ¿qué harías?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción de la tortuga

PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca “Turtle Song”, pista 1 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a caminar, gatear o saltar lentamente al ritmo de la música. Aumente el desafío invitándolos a caminar despacio mientras aplauden rápidamente.

Serpiente



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué harías si vieras una serpiente?". Anime a los niños a responder usando una oración.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra S. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetirlo.
- Haga la seña de la S en ASL. Anime a los niños a hacer la seña. Repita el nombre y el sonido.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "Spider" (araña). Diga "'S' es para araña, /s/'. Invite a los niños a compartir otras palabras que comiencen con /s/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Veo una serpiente

SED 3c Relaciones sociales ATL 1a Atención y persistencia M 5 Patrones

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Trozos de papel (negro, amarillo)
- Cinta de enmascarar

Todos juntos

- Haga una "serpiente" curva con cinta adhesiva en el suelo. Extienda la misma cantidad de trozos de papel amarillo y negro.
- Pregunte: "¿Qué colores o patrones podrías ver en una serpiente?"
- Diga "Amarillo". Invite a un niño a colocar una pieza amarilla al final de la serpiente. Luego diga "Negro" e invite a otro niño a colocarla junto a la última pieza.
- Continúen turnándose para crear un patrón de serpiente AB colorido.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación y atención al alentar a los niños a esperar y tomar turnos mientras se concentran en una actividad grupal.

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

RINCÓN CREATIVO

Patrón de serpiente

PD 2 Motricidad fina M 5 Patrones CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Sorbetes
- Limpiador de pipas
- Rosario

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué observas sobre la serpiente en la foto?
- ¿Cómo decorarás tu limpiapipas para que parezca una serpiente?
- ¿Cómo puedes crear una serpiente estampada con los trozos de sorbetes?
- ¿Cómo puedes hacer un patrón con las cuentas y los trozos de sorbetes?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño utiliza sus manos y dedos para cortar? M 5 ¿Crea un patrón?

Invitación a
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Salto de rana

M 1a Sentido numérico PD 1 Motricidad gruesa



MATERIALES

- Juego de salto de rana
- Trozos de rana



Discutir y explorar

- Explique que contar consiste en decir el nombre de los números en orden. Cuente hasta cinco. Vuelva a contar y anime a los niños a repetir cada número.

Jugar juntos

- Lance una rana sobre el tablero e intente que aterrice en un nenúfar. Demuestre cómo contar hasta el número más cercano.
- Invite a los niños a turnarse para dar vuelta la rana y contar.
- **Simplificar:** Cante una canción de conteo con los niños.
- **Desafío:** Invite a los niños a contar hasta diez.

OBSERVAR: M 1a ¿El niño cuenta verbalmente hasta cinco con los números en el orden correcto?

HISTORIA SUGERIDA



Serpientes

por Kate Riggs

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada. Pida a los niños que identifiquen el animal. Explíqueles que leerán un libro para aprender sobre las serpientes.
- Lea y defina las palabras «reptil», «escamas», «fosa nasal» y «colmillo». Pregunte: «¿Las serpientes tienen brazos y piernas? ¿Qué comen las serpientes?».
- Si vuelve a leer este libro, pida a los niños que compartan lo que recuerdan sobre las serpientes.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras de serpiente

LLD 4 Conocimiento alfabético



MATERIALES

- Tapetes de letras sueltas: E, S*
- Hilo

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Tijeras

Configuración

- Corte el hilo en trozos cortos. Coloque los tapetes de letras sueltos, los trozos de hilo y la plastilina.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir un tapete de letras y a colocar las «serpientes bebé» (trozos de lana) en las líneas de las letras. Pregunte: «¿Qué letra es esta? ¿Qué sonido hace?» ¿Lo hace?» Repita con otra letra.
- Anime a los niños a rodar plastilina para formar las letras E y S.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica las letras y los sonidos de E y S?

* Un asterisco indica que un suministro fue empaquetado en una bolsa diferente a la Bolsa de descubrimiento diario.



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: «¿Por qué crees que a una serpiente le gustaría vivir cerca de un estanque?»

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Ritmos de movimiento

CA 1b Música CA 2b Danza y movimiento M5 Patrones

- Reproduzca «Crawfish Clap (Instrumental)», pista 8 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a moverse como serpientes al ritmo de la música. Cuando escuchen un patrón rítmico, anímelos a copiarlo aplaudiendo, girando, doblándose o saltando.

Renacuajo



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Sabes algo sobre los renacuajos?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra E en una hoja grande. Muestre la tarjeta con la letra E. Diga el nombre y el sonido de la letra.
- Lea el poema, enfatizando las palabras que empiezan con el sonido /e/ corto y largo. Invite a los niños a rodear con un círculo todas las E que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

Cinco pequeños renacuajos

SED 3b Relaciones sociales M 1e Sentido numérico

Todos juntos

- Pregunte: “¿Qué crees que le sucede a un renacuajo?” Explique que las ranas ponen huevos en el agua, que eclosionan en renacuajos que crecen hasta convertirse en ranas adultas.
- Recite la rima, levantando cinco dedos (o diez para un desafío).
- Invite a los niños a colocar un dedo hacia abajo después de cada verso.
- Pida a los niños que se dirijan a un compañero y canten la rima entre sí.

Cinco pequeños renacuajos moviéndose en el estanque. A uno le crecieron piernas... ¡Salta! Ahora se ha ido.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños participar en una interacción con un compañero o amigo durante una rima grupal.

MAKE & PLAY

RINCÓN CREATIVO

★ Bailarina de cinta de renacuajo

CA 2a & CA 2b Danza y movimiento CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Álbum *Bailando en el estanque**

PARA CADA NIÑO

- Palillo de manualidades
- Cinta

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones

Conversar

- ¿Qué pasa si mueves las manos rápidamente de un lado a otro en el agua? Explique que los renacuajos mueven sus colas hacia atrás y adelante para nadar a través del agua.

Hacer

- Invite a cada niño a decorar un palillo de manualidades con marcadores o crayones.
- Ayude a los niños a atar una cinta al palillo de manualidades para crear las colas de renacuajo.

Jugar

- Anime a los niños a bailar con sus cola de renacuajo a “Frog Jump”, pista 2 del álbum *Bailando en el estanque*.

OBSERVAR: CA 2a y CA 2b ¿El niño muestra diferentes niveles de energía al bailar? ¿Muestra múltiples maneras de mover el cuerpo?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Exploradores de estanques

LLD 3b Conciencia fonológica LLD 2d Comunicación

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

MATERIALES

- Póster temático*
- Gafas Veo-Veo: Conceptos*

Discutir y explorar

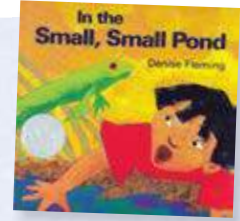
- Pregunte: "¿Cómo puedes moverte sin usar los brazos ni las piernas?" Explique que las serpientes usan sus cuerpos largos y músculos para hacer ondas y empujar el suelo para moverse.

Jugar juntos

- Lea las indicaciones de "Veo, veo" y ayude a los niños a identificar los animales en el póster.
- Explique que las oraciones se componen de palabras. Salte por cada palabra de la oración, como: «Ella (salta) está (salta) pescando (salta)». Anime a los niños a saltar por cada palabra que escuchen en una oración o frase.
- **Simplificar:** Diga una frase sencilla e invite a los niños a repetirla.
- **Desafío:** Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Diga una palabra, aplauda las sílabas e invite a los niños a repetir.



HISTORIA SUGERIDA



En el pequeño, Pequeño estanque

por Denise Fleming

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
LLD 7b Escritura

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué animales del estanque creen que podrían estar en la historia?". Anime a los niños a pensar en animales y a escribirlos o dibujarlos en un papel.
- Lea y defina las palabras "estanque", "garza", "pececillos", "garras" y "rata". Mientras lee, invite a los niños a rodear con un círculo las respuestas que correspondan a la historia. Anímelos a recordar los distintos animales y a describirlos.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a moverse como los animales de la historia.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño salta por cada palabra que escucha?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Veo, veo el estanque

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Cartel temático*

Configuración

- Coloque el cartel temático sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a nombrar una planta, un animal o un objeto del cartel temático. Anímelo a contar el número total de cada uno. Ayúdelos a identificar los objetos que deben contarse si es necesario.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta cinco cosas del estanque?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1 día Autoconciencia

- Pregunte: "¿Qué podría ser divertido de ser un renacuajo?" Amplíe la conversación haciendo una pregunta de seguimiento, como "¿Qué podría dar miedo?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Lo lamento

CA 2a Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproducir "I'm Sorry", pista 4 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Anime a los niños a formar una bandada o grupo de renacuajos nadando en el estanque. Invítelos a bailar mientras intentan no chocar entre sí.
- Anime a los niños a decir "lo siento" cada vez que chocan con otro "renacuajo" mientras bailan.

Rana



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cómo sería ser una rana?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra S en una hoja grande. Muestre la tarjeta con la letra S. Diga el nombre y el sonido.
- Lea el poema a los niños, enfatizando las palabras que empiezan con el sonido /s/. Invítelos a rodear con un círculo todas las “S” que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

Imagínate si...

SED 1b Autoconciencia LLD 2d Comunicación

MATERIALES

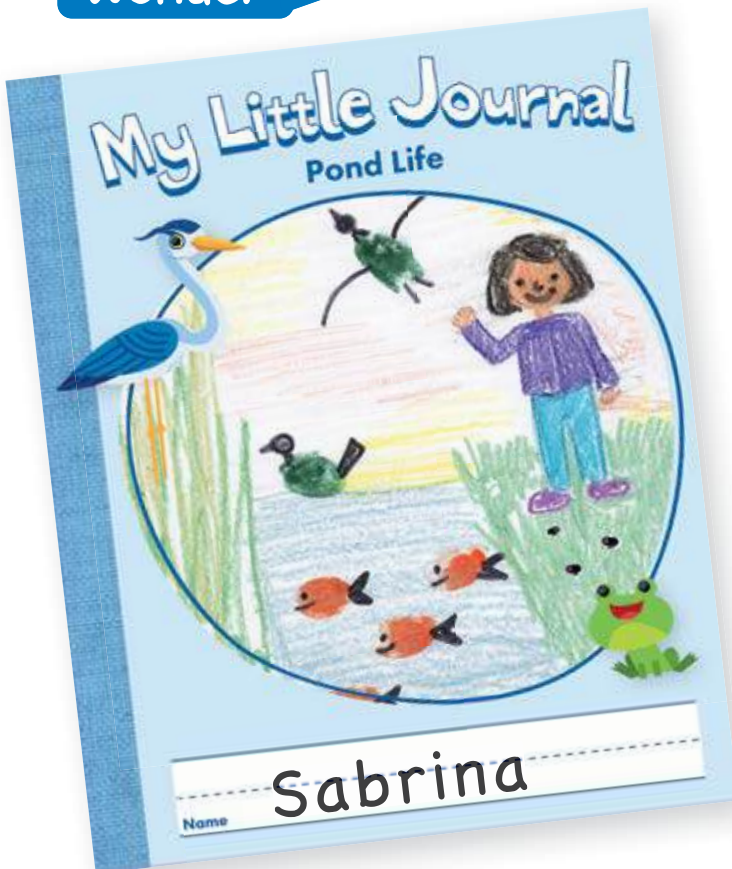
- Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Coloque todas las tarjetas de vocabulario de animales.
- Diga: «Imagina que vivieras en un estanque. ¿Qué animal te gustaría ser?»
- Invite a un niño a señalar y nombrar un animal. Anímelo a decir por qué eligió esa tarjeta. Continúe hasta que todos los niños tengan su turno.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al animar a los niños a elegir su opción más deseada cuando se les presentan opciones.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

Mi pequeño diario

LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*
- Etiquetas de nombre (guardar para uso posterior)

PARA CADA NIÑO

- Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Almohadillas de tinta

Conversar

- Pregunte: “¿Qué sonidos podrían escuchar en un estanque?” Anime a los niños a hacer sonidos que coincidan con varios animales del estanque.

Escribir

- Anime a los niños a dibujar un estanque en la portada del diario. Invítelos a añadir huellas dactilares de patos, renacuajos o peces.
- Escriba los nombres de los niños en las etiquetas. Use la formación de letras y las etiquetas para ayudarlos a escribir su nombre.
- Invite a los niños a responder la pregunta escribiendo y dibujando en la página de preguntas del diario. Proporcione las tarjetas de vocabulario para apoyar la escritura.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe utilizando formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras para escribir sobre el estanque?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Rana y renacuajo

M 5 Patrones

MATERIALES

- Guía de patrones y tarjetas: AB

SUS MATERIALES

- Papel (azul)
- Tijeras

Configuración

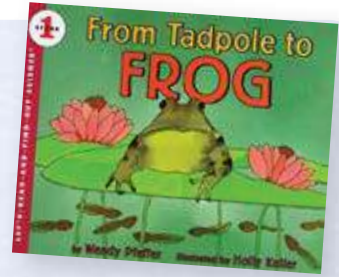
- Corte papel azul en forma de círculo en forma de “estanque” y colóquelo sobre la mesa.
- Explique que un patrón se repite y que los niños crearán un patrón utilizando renacuajos y peces.

Jugar juntos

- Demuestre cómo elegir un renacuajo o un pez y decidir qué sigue en el patrón. Invite a los niños a continuar el patrón hasta que se acaben las tarjetas.
- Anímelos a copiar y crear los suyos propios.
- **Simplificar:** Invite a los niños a completar la pieza faltante de un patrón AB.
- **Desafío:** Invite a los niños a completar la pieza que falta de un patrón ABC.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, extiende y crea un patrón AB?

HISTORIA SUGERIDA



De renacuajo a rana

por Wendy Pfeffer

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada y lea la título.
- Lea y defina las palabras “hibernar”, “hielo”, “branquias”, “pulmones”, “palmeado” y “nenúfar”. Busque páginas relacionadas con las estaciones y haga preguntas sencillas sobre el renacuajo en esa estación.
- Si vuelve a leer este libro, haga un recorrido visual e invite a los niños a volver a contar la secuencia del ciclo de vida de la rana.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Historias de letras: E y S

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Historia de la letra E
- Historia de la letra S

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Configuración

- Prepare las páginas de Historias de letras y los crayones.

Juego independiente

- Muestre y lea la Historia de la letra E.
- Pregunte: “¿Qué sonido hace la letra E?”
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que comiencen con el sonido /e/.
- Repita para la letra S.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño dice los sonidos de las letras E y S?

LLD 3c ¿Dicen o encuentran palabras que empiezan con /e/ y /s/?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Te gustaría ser una rana? ¿Por qué?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Salto de rana

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Reproduzca “Frog Jump”, pista 2 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Anime a los niños a fortalecer los músculos de las “patas de rana” y a saltar durante toda la canción.
- Invítelos a alternar entre grande/pequeño, saltos rápidos/lentos y adelante/atrás.

LECCIÓN 5

Pato



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de aves conoces?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba las letras mayúsculas y minúsculas E y T minúsculas en una hoja grande de papel. Invite a un niño a pasar al frente. Diga una letra o un sonido. Invítelo a tocar la carta correspondiente.
- Continúe jugando hasta que cada niño tenga un turno para identificar una letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Cinco patitos

SED 3c Relaciones sociales M 1e Sentido numérico

Todos juntos

- ¿Qué harías si vieras cinco patitos?
- Diga la rima y siga los movimientos sugeridos. Reste un pato después de cada verso hasta que no quede ninguno.
- Invite a los niños a gritar los "cuacs" para llamar a los patitos bebés.

Cinco patitos salieron a jugar.

(Levante cinco dedos y hágalos rebotar lejos del cuerpo).

Más allá de la colina y muy lejos.

(Mueva las manos hacia arriba y hacia abajo y luego coloque los dedos detrás de la espalda).

Mamá Pato dijo: "¡Cuac, cuac, cuac, cuac!"

(Ponga las manos en la boca y grite en voz alta.)

Cuatro patitos regresaron caminando como patos.

(Retire la mano de detrás de la espalda, levantando un dedo menos.)

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a participar en una actividad grupal con sus compañeros.

RINCÓN CREATIVO

Cuac, pato

CA 3b Artes visuales SED 1b Autoconciencia

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Papel

PARA CADA NIÑO

- Plato de papel
- Plumas

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué crees que está haciendo el pato en la foto?
- ¿Cómo puedes usar el plato de papel para hacer un pato?
- ¿Cómo puedes utilizar las plumas o el papel?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño combina los materiales para armar un pato?

Invitación
a
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Rimas de estanque

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- Cartel del poema: *La vida alrededor del estanque* (de la lección 1)



Discutir y explorar

- ¿Cómo se convierte un renacuajo en una rana?
- Revise que las palabras que riman suenen igual al final.

Jugar juntos

- Recite “La vida alrededor del estanque” y enfatice las palabras que riman.
- Resalte que dos palabras, como “hide” y “glide”, riman moviendo las manos.
- Invite a los niños a mover las manos si dos palabras riman.
- **Simplificar:** Recite el poema. Anime a los niños a repetir cada una de las palabras que riman.
- **Desafío:** Deles a los niños una palabra del poema. Invítelos a inventar palabras que rimen.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño identifica si dos palabras riman?

HISTORIA SUGERIDA



Un pato atrapado

por Phyllis Root

M 1a, M 1b & M 1c Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título. Explique que los niños le ayudarán a contar los animales en cada página.
- Lea, señale los números en la página y pregunte “¿Qué número es este?” Luego señale y cuente los animales en cada página.
- Si vuelve a leer este libro, haga que los niños cuenten hasta cada número mientras realizan los movimientos descritos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Familias de patos

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Óvalos de estanque de patos
- Contadores de patos*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir un óvalo de estanque. Anímelos a emparejar una ficha de pato con cada punto del óvalo. Invítelos a contar los patos en su óvalo.
- Anímelos a cambiar los óvalos y colocarlos nuevamente.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño relaciona los patos con los puntos? ¿Cuenta hasta cinco patos?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SS 1a Cultura y comunidad

- Pregunte: “¿En qué se parece una familia de patos a tu familia?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Sigue al pato

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Five Little Ducks”, pista 9 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Seleccione un líder. Invite a los niños a jugar a “Sigue al Pato” mientras bailan la canción.
- Pause la música y cambie de líder.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	RINCÓN CREATIVO Juguete de tortuga para tirar	SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Salto de rana	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Bailarina de cinta de renacuajo	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Rana y renacuajo	M 5 Patrones
5	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Rimas de estanque	LLD 3a Conciencia fonológica
CONEXIONES HORA DEL CUENTO	La tortuga, el castor y el estanque	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Estanque tranquilo	CA 3b Artes visuales
7	RINCÓN CREATIVO Collage de espadañas	SED 4a Resolución de problemas
8	RINCÓN CREATIVO Conteo de nenúfares	M 1c & M 1d Sentido numérico
9	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
10	RINCÓN CREATIVO Pintura de algas	SCI 3b Ciencias físicas CA 3a Artes visuales

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Preste atención a las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA Aterriza en un rompecabezas	M2a Conciencia espacial ATL 1b Atención y persistencia
12	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
13	MATEMÁTICAS DE MESA Más grande que un mosquito	M 4b Medición
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Moscas escondidas	M 1b Sentido numérico
15	MATEMÁTICAS DE MESA Clasificación de estanques	M6 Clasificación

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Caracol lento	LLD 3c Conciencia fonológica
17	RINCÓN CREATIVO Badajo de cangrejo de río	CA 1b Música
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¿Quién está en el estanque?	LLD 3b Conciencia fonológica
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Mide mi cola	M 4a Medición
20	RINCÓN CREATIVO Mi mini estanque	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia
STEAM	Dientes de caimán	PD 4a & PD 4b Cuidado personal

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:


- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

PLANTAS DEL ESTANQUE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Explora lo que crece en el agua

Plantas sumergibles,
emergentes
y flotantes

Juego de algas
y sustancias
viscosas

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Pintura de estanque tranquilo • Matemáticas con un par de plantas • Letras de baile de nenúfares sobre lirios
• Bolsas sensoriales de algas • Pintura de algas

CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal.....	10
Planificación de lecciones	12
Lección 6: Plantas de estanque sumergibles	12
Lección 7: Plantas de pantano.....	14
Lección 8: Plantas de estanque emergentes.....	16
Lección 9: Plantas de estanque flotantes	18
Lección 10: Algas	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales.....	22
Adaptaciones.....	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: PLANTAS DE ESTANQUE

Cuando los niños experimentan e interactúan con la naturaleza, se estimula su curiosidad natural por el mundo. Esto es importante porque la curiosidad proporciona respuestas a preguntas como “¿Qué pasa si mezclo tierra y agua?” o “¿Cómo se sienten los nenúfares?”. La curiosidad ayuda a los niños a aprender con confianza y a resolver problemas. La vida en el estanque es un tema excelente para que los pequeños estudiantes indaguen y se pregunten. Los maestros y cuidadores pueden contribuir al desarrollo de mentes curiosas planificando experiencias prácticas y proyectos con un toque natural. La curiosidad de los niños por la naturaleza les ayudará a desarrollar actitudes positivas sobre sí mismos, la vida natural y la Tierra.

Vida en el estanque

SEMANA 1
La vida
alrededor del
estanque

SEMANA 2
Plantas del
estanque

SEMANA 3
Insectos del
estanque

SEMANA 4
La vida en
el estanque



PLANTAS DE ESTANQUE SUMERGIBLES



PLANTAS DE PANTANO



PLANTAS DE ESTANQUE EMERGENTES



PLANTAS DE ESTANQUE FLOTANTES



ALGAS

VOCABULARIO CLAVE

plantas, pantano, algas, espadaña, lirio, limo, peces, lodo, suciedad, basura

LETRAS

Dd, Uu

PALABRAS FONÉTICAS

donut, delfín, moneda de diez centavos, árbitro, arriba, desenchufar










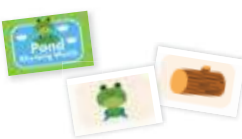
CONCEPTOS BÁSICOS

negro, estrella, responsable



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6		Plantas verdes SED 3c Relaciones sociales SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra	Palabras compuestas flotantes LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 7		Amigos de la espadaña SED 1a Autoconciencia SED 3b Relaciones sociales SS 1a Cultura y comunidad	Tortuga y castor LLD 6b Comprensión lectora ATL 2b Flexibilidad y juego 
LECCIÓN 8		¿Podemos caber todos? SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa	Sílabas del estanque LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 9		Un estanque para todos SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa	Historias de letras: D y U LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 10		Come las algas SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales PD 2 Motricidad gruesa	Palabras que riman en el estanque LLD 3a Conciencia fonológica 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Números de plantas

M 1b Sentido numérico

Estanque tranquilo ★

CA 3b Artes visuales
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Atrapado en el lodo

CA 2b Danza y movimiento
CA 4a Drama

Estanque del aula

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Primero lo primero

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 1c Autoconciencia
SED 4b Resolución de problemas



Recuento de plantas

M 1a Sentido numérico



Collage de espadañas ★

SED 4a Resolución de problemas
CA 3b Artes visuales



Danza de las plantas de pantano

CA 2a Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Semillas de espadaña

SCI 4 Tecnología
ATL 1a Atención y persistencia



Cerca de una espadaña

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación
SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra



Lugar de escondite de la antocerotida

M 1c Sentido numérico



Conteo de nenúfares ★

M 1c & M 1d Sentido numérico
CA 3a Arte visual



Danza del nenúfar

CA 2a Danza y movimiento
PD 1 Matricidad gruesa

Gota de nenúfar

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
PD 1 Matricidad gruesa



Por encima y por debajo del estanque

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



Estrellas en el estanque

M 3 Formas



Lenteja de agua flotante

CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina

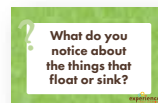


Danza flotante

CA 2a Danza y movimiento

Plantas flotantes para estanques

SCI 2a y SCI 1b Investigación e indagación



Tortuga chapoteando

LLD 5 Conceptos de impresión
M 1b & M 1e Sentido numérico



Patos flotantes

M 1c & M 1b Sentido numérico

Pintura de algas ★

SCI 3b Ciencias físicas
CA 3a & CA 3b Artes visuales

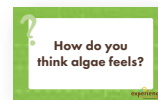


Baile de slime

SED 1a Autoconciencia
PD 4b Cuidado personal
CA 2b Danza y movimiento

Bolsas sensoriales de algas

SCI 3b Ciencias físicas
LLD 7a Escritura



Círculo del estanque

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

A

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Bolsas sensoriales de algas

SCI 3b Ciencias físicas LLD 7a Escritura

Configuración

- Vierta gel para el cabello y unas gotas de colorante alimentario verde en una bolsa con cierre hermético. Asegúrela con cinta adhesiva y coloque la bolsa sobre una hoja de papel blanca. Anime a los niños a escribir o dibujar en la bolsa.

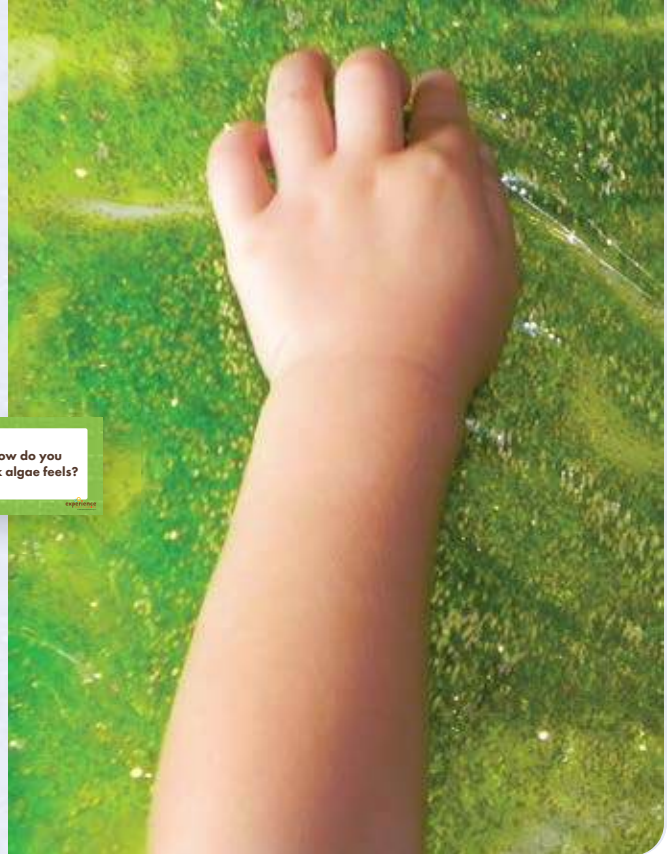
Grandes preguntas

- ¿Qué aspecto tienen las algas?
- ¿Qué harías si encontraras algas?
- ¿Cómo crees que las algas benefician al estanque? ¿Cómo crees que lo perjudican?
- ¿Qué estás dibujando o escribiendo en las algas?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe las características físicas de las algas? LLD 7a ¿Escribe formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras en la bolsa sensorial?

Para niños con dificultades de procesamiento sensorial, consulte "Adaptaciones".

How do you think algae feels?



JUEGO DRAMÁTICO

Estanque del aula

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

What will you add to the pool pond?

Configuración

- Prepare una piscina para bebés y llénela con materiales relacionados con el estanque, como figuras de animales, elementos de la naturaleza y papel crepé verde. Anime a los niños a crear un estanque con los materiales.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías ver dentro o alrededor de un estanque?
- ¿Qué sonidos podrías escuchar cerca de un estanque?
- ¿Dónde viven los animales del estanque?
- ¿Cómo pueden ayudar las plantas de estanque?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe cómo los seres vivos obtienen lo que necesitan para sobrevivir? ¿Describe cómo un ser vivo utiliza su entorno?

Hoja de nenúfar

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
PD 1 Motricidad gruesa

Configuración

- Coloque una variedad de diferentes tamaños de tazas y cuencos en el suelo. Dé a cada niño una bolsa de papel e invítelos a llenarla con elementos de la naturaleza u otros objetos pequeños, como pompones. Luego, anímelos. Los niños encontrarán un “nenúfar” (taza/cuenco) y tratarán de dejar caer los objetos dentro.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar dentro o sobre un nenúfar?
- ¿Qué harías si vieras un nenúfar?
- ¿Cómo podrían los nenúfares ayudar a los animales?
- ¿Qué sucede cuando dejas caer objetos sobre los nenúfares?

Why do you think lily pads float?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de un nenúfar?

TECNOLOGÍA

Semillas de espadaña

SCI 4 Tecnología ATL 1a Atención y persistencia

Configuración

- Prepare una espadaña, una lupa o un microscopio de bolsillo y pinzas. Anime a los niños a explorar la espadaña y luego a buscar y separar algunas de sus semillas.

Grandes preguntas

- ¿Qué pasa cuando utilizas pinzas para abrir la espadaña?
- ¿Cómo son las semillas de espadaña?
- ¿Por qué las semillas de espadaña podrían tener fibras?
- ¿Qué otras plantas tienen semillas como estas?

OBSERVAR: SCI 4 ¿El niño utiliza herramientas sencillas como pinzas y una lupa para explorar una espadaña?

What do cattail seeds look like?



CIENCIA Y NATURALEZA

Plantas flotantes para estanques

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación

Configuración

- Prepare un recipiente grande con agua, animales de juguete y objetos naturales, como hojas, palos, piedras o corteza. Invite a los niños a usar los materiales para construir un nenúfar o tapete flotante. Anímelos a organizar los materiales, colocar su nenúfar en el agua para probarlo, ajustarlo según sea necesario y observar qué sucede.

Grandes preguntas

- ¿Qué has visto que flota?
- ¿Qué pasa cuando pones algo pesado en el agua? ¿Ligero? ¿Pequeño? ¿Grande?
- ¿Cómo podrían las plantas flotantes ayudar al estanque?

OBSERVAR: SCI 1a ¿El niño adivina una posible respuesta o resultado a una pregunta? SCI 1b ¿Utiliza conocimientos previos para observar y describir una exploración con indicaciones del docente?

What do you notice about the things that float or sink?



AVENTURA DEL ALFABETO

Dd

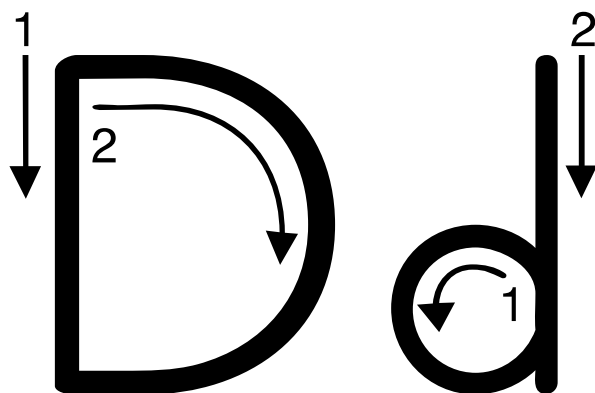
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, gran curva desde arriba hacia abajo.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña curva a la izquierda.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, la lengua toca la parte superior de la boca detrás de los dientes.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

D es para delfín, buceando tan profundo, lanzándose a través del agua con un salto deslumbrante.

Uu

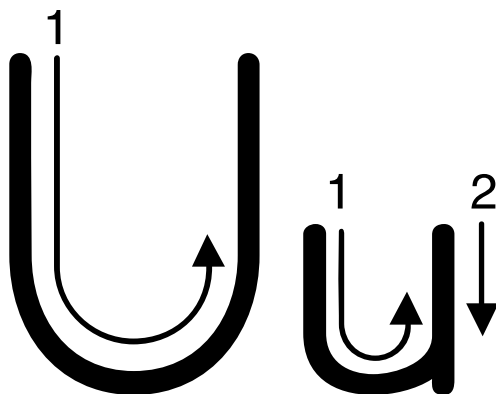
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, curva hacia arriba.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, curva hacia arriba y línea hacia abajo.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua en la parte posterior de la boca, en la parte inferior.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

U es para Umpire (árbitro), recto y sabio, bajo el sol, usando sus ojos.

CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los docentes a leer libros más de una vez para ampliar su vocabulario y comprensión narrativa. Comience con la primera lectura el día sugerido. Después, considere leer el libro una segunda y una tercera vez dentro del tema.



Primero lo primero

Por Chris Lensch

Primera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora SED 1c Autoconciencia
SED 4b Resolución de problemas

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el libro trata sobre la responsabilidad. Defina responsabilidad.

Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras: “herramientas”, “viaje”, “sucio” y “basura”. Haga preguntas en páginas relevantes, como:
 - “¿Por qué es importante guardar las herramientas?”
 - “¿Qué debes hacer antes de comer?”
 - “¿Cómo fue que Nutria fue responsable?”

Conversar

- Cree conexiones entre el libro y las experiencias de los niños. Pregunte: “¿De qué eres responsable?”. Anime a los niños a pensar sobre las tareas que realizan en casa y en la escuela.

Segunda lectura

LLD 6b Comprensión lectora SED 1c Autoconciencia
SED 4b Resolución de problemas

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Recuerde a los niños que el libro trata sobre ser responsable. Pregunte: “¿Qué significa ser responsable?” Recuérdelos que ellos definieron la palabra compartiendo ejemplos de responsabilidad.

Leer y participar

- Lea el libro. Haga preguntas sobre la historia, como:
 - “¿Crees que Zorro está actuando responsablemente?”
 - “¿Cómo ayudó Nutria a Zorro a tomar decisiones responsables?”

Conversar

- Haga preguntas adicionales sobre la responsabilidad, como:
 - “¿Por qué es importante que limpiemos después de jugar?”
 - “¿Cómo puedes ser responsable de tus cosas en la escuela?”
 - “¿Cómo puedes ser un buen amigo?”

Tercera lectura

LLD 6b Comprensión lectora SED 4b Resolución de problemas

Introducción

- Muestre la portada. Pida a los niños que vuelvan a contar la historia usando las piezas de la historia.

Leer y participar

- Lea el libro. En las páginas relevantes, haga una pausa antes de leer la explicación de Nutria sobre por qué deben completar una tarea. Por ejemplo: “¿Por qué Nutria y Castor deberían recoger las herramientas?”.

Conversar

- Explique que Nutria compartió lo que sucedería si no tomara una decisión responsable. Hable sobre cómo nuestras acciones tienen consecuencias.
- Proporcione ejemplos adicionales de acciones y consecuencias positivas y negativas. Por ejemplo: «Si empujas tu silla, la consecuencia es que el aula se mantiene segura» o «Si no le pones la tapa al marcador, la consecuencia es que podría secarse».

PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

responsable: a cargo o cuidando de alguien o algo.

herramienta: elemento o habilidad que utilizas para hacer un trabajo.

viaje: visitar un lugar.

sucio: cubierto de una sustancia no deseada.

basura: cosas que tiras.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que viene a continuación en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta de la historia? LLD 6b ¿Vuelve a contar partes de la historia?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

¡Empecemos! 

LECCIÓN 6

Plantas de estanque sumergibles



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué plantas crecen bajo el agua?" Explique que las plantas de estanque sumergibles crecen completamente bajo el agua.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra D. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Haga la seña de la D en ASL. Anime a los niños a hacer la seña. Repita el nombre y el sonido.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética de "delfín". Diga "D'es para delfín, /d/." Llame la atención a los nombres de los niños que comienzan con la letra D.

DESAFÍO COMUNITARIO

Plantas verdes

SED 3c Relaciones sociales SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Dónde hay un buen escondite para un pez? Explíqueles que las plantas de estanque sumergibles son un excelente lugar para que los peces se escondan.
- Cante la canción con la melodía de "The Wheels on the Bus", pista 14 álbum instrumental *Hora del círculo*.
 - Invite a los niños a seguir los movimientos sugeridos.

Las plantas bajo el agua

Esconder el pescado

Esconder el pescado

Esconder el pescado

(acurrucarse juntos)

Las plantas bajo el agua

Esconder el pescado

En el estanque.

...**alimentar a los peces** (abre y cierra las manos)

... **producir oxígeno** (abre bien los brazos y gira)

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a participar en una canción con movimientos para aprender sobre las plantas y los animales de la naturaleza.

RINCÓN CREATIVO

★ Estanque tranquilo

CA 3b Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Papel para pintar
- Celofán

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pintura azul aguada
- Pinceles

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué son las líneas que ves en la foto?
- ¿Qué tipos de vida en el estanque puedes incluir?
- ¿Cómo crees que las plantas ayudan al estanque?
- ¿Qué dibujarás con los crayones?
- ¿Qué observas sobre los crayones y la acuarela?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza los crayones y acuarelas para lograr el efecto deseado?

Invitación
to
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Palabras compuestas

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras compuestas: flotantes (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Papel (azul)
- Tijeras

Discutir y explorar

- Corte papel azul en un círculo (estanco). Coloque el “estanco” sobre la mesa. Coloque las tarjetas de palabras compuestas en el estanco.
- Explique que las palabras compuestas son dos palabras que se unen para formar una nueva palabra. Muestre las tarjetas de palabras compuestas para mariposa. Diga: “butter’ y ‘fly’ juntos hacemos ‘butterfly’.”

Jugar juntos

- Elija dos palabras del estanco.
- Invite a los niños a levantar el pulgar si las dos palabras se unen para formar una nueva palabra, o bajar el pulgar si no. Revisen juntos las respuestas del reverso. Invite a los niños a seguir jugando.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar palabras compuestas.

HISTORIA SUGERIDA



Primero lo primero

por Chris Lensch

Ver Conexiones de historias en la página 9

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño identifica cuándo dos palabras se juntan para formar una palabra compuesta?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Números de plantas

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador
- Objetos de la naturaleza

A

Para niños con dificultades de motricidad fina, consulte “Adaptaciones”.

Configuración

- Escriba los números del 0 al 5 en hojas separadas. Coloque los números y los objetos de la naturaleza sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir un número. Pregunte: “¿Qué número es este?”. Anímelos a usar elementos de la naturaleza para construir el número. Si es necesario, ayúdelos a construir el número sobre la plantilla de papel.



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: “¿Preferirías ser una planta de estanque, un pez o un mapache? ¿Por qué?”. Invite a los niños a compartir su opinión con un amigo.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Atrapado en el lodo

CA 2b Danza y movimiento CA 4a Drama

- Reproduzca “Stuck in the Muck”, pista 5 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a fingir que tienen los pies atascados en el lodo. Anímelos a bailar sin mover los pies.
- Pregunte: “¿Cuáles son las diferentes formas de mover solo la parte superior del cuerpo?”

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el cinco?



Plantas de pantano



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué parte de la espadaña te recuerda a un gato?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra U. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Haga la seña de U en ASL. Anime a los niños a hacer la seña. Repita el nombre y el sonido.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "árbol". Diga "'U' es para 'Umpire' (árbitro), /u/."
- Invite a los niños a saltar mientras dicen el sonido /u/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Amigos de la espadaña

SED 1a Autoconciencia SED 3b Relaciones sociales SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Palillos de manualidades
- Marcador
- Contenedor de arena o tierra

Todos juntos

- Escriba el nombre de cada niño en un palillo de manualidades.
- Pregunte: "¿Dónde has visto crecer plantas?" Explique que las espadañas y los lirios crecen en aguas poco profundas cerca de los bordes de un estanque.
- Coloque un recipiente con arena e inserte las "espadañas" (palos etiquetados) hasta la mitad.
- Invite a un niño a sacar un palillo, ayúdelo a leer el nombre y déselo a ese amigo.
- Continúe hasta que cada uno tenga su propia espadaña.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia y el sentido de comunidad al alentar a los niños a escuchar su nombre mientras un amigo en el aula los reconoce e identifica.

RINCÓN CREATIVO

★ Collage de espadañas

SED 4a Resolución de problemas CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Mini palillos de manualidades (3)
- Papel

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Pintura (marrón)
- Pinceles
- Tijeras (seguras para niños)
- Objetos de la naturaleza: hierba

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Cuántas espadañas puedes encontrar en la foto?
- ¿Cómo utilizarás el papel verde y los palillos para hacer espadañas?
- ¿Cómo puedes cortar el papel verde para que parezca hierba?
- ¿Qué más quieres incluir en tu imagen de espadaña?

OBSERVAR: SED 4a ¿El niño resuelve problemas y encuentra formas de utilizar los materiales para crear diferentes características del estanque?

CA 3b ¿Utilizan los materiales para crear una imagen intencional de un estanque o espadaña?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Recuento de plantas

M 1a Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de emparejamiento de plantas
- Palillos de manualidades

SUS MATERIALES

- Pequeño contenedor de arena
- Tijeras
- Cinta
- Marcador

Discutir y explorar

- Escriba los números del 1 al 10 en el reverso de las tarjetas de plantas, péguelas a los palillos de manualidades y péguelas en el contenedor de arena.
- Explique que contar significa decir los números en orden. Cuenten juntos hasta diez e invite a los niños a repetir.

Jugar juntos

- Invite a un niño a sacar una planta de la arena. En grupo, cuenten hasta el número del reverso.
- Continúe hasta que se hayan recogido todas las plantas.
- **Simplificar:** Invite a los niños a contar hasta cinco.
- **Desafío:** Invite a los niños a contar hasta veinte.



Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

OBSERVAR: M 1a ¿El niño cuenta verbalmente al menos hasta diez con los números en el orden correcto?

HISTORIA SUGERIDA



Cerca de una espadaña

por Anthony D. Fredericks

LLD 6b Comprensión lectora

LLD 2d Comunicación

SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué crees que ve la niña cerca de una espadaña?"
- Lea y defina las palabras "cangrejo de río", "musgo", "presa", "albergue" y "preservación". Señale y etiquete cada criatura a medida que aparece en la página. Pregunte: "¿Qué otras criaturas ves?"
- Si vuelve a leer este libro, revise la definición de preservar. Pregúntese: "¿De qué maneras podemos preservar o proteger el hábitat de los animales?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Tortuga y castor

LLD 6b Comprensión lectora ATL 2b Flexibilidad y juego

MATERIALES

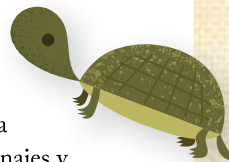
- Fragmentos de la historia y escenas
- Libro: *La tortuga, el castor y el estanque*

Configuración

- Disponer los materiales.

Juego independiente

- Invite a los niños a volver a contar la historia. Pregúnteles sobre los personajes y el contexto.
- Ayude a los niños a asignar roles. Anímelos a participar en juegos de simulación.
- Pregunte: "¿Por qué crees que Castor construyó una presa en el arroyo? ¿Qué le diría Tortuga a Castor sobre el estanque? ¿Cómo colaboraron Castor y Tortuga para que el estanque quedara perfecto?"



OBSERVAR: LLD 6b ¿El niño utiliza los fragmentos de la historia y la escena del estanque para volver a contar una parte de la historia?
ATL 2b ¿Participan en juegos grupales con sus compañeros?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "¿Qué esperarías encontrar escondido en las plantas del pantano alrededor de un estanque?" Amplíe la conversación preguntando: "¿Qué no querrías encontrar?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de las plantas de pantano

CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Invite a los niños a pegar tiras de papel a palos para crear accesorios de baile con plantas de pantano.
- Reproduzca "Fish Bubbles (Instrumental)", pista 10 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Anime a los niños a balancear sus "totoras" o "lirios" en el aire mientras suena la música y a cambiar su baile según el ritmo y el volumen de la canción.

Plantas de estanque emergentes



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre los nenúfares?”. Explique que los nenúfares y los lotos tienen raíces profundas bajo el agua. Sus hojas y flores emergen del agua del estanque.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra D en una hoja grande de papel.
- Muestre la tarjeta con la letra D. Diga el nombre y el sonido.
- Lea el poema a los niños, enfatizando palabras que empiezan con el sonido /d/. Invite a los niños a rodear con un círculo todos las D que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Podemos caber todos?

SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum *Bailando en el estanque**

SUS MATERIALES

- Grandes trozos de papel
- Cinta

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cómo ayudan las plantas al estanque?” Explique que las plantas emergentes dan sombra y proporcionan alimento a los peces y otros animales del estanque.
- Pegue cinco “hojas de nenúfar” (pedazos grandes de papel) al suelo e invite a los niños a fingir que son ranas que saltan de una hoja a otra.
- Reproduzca la pista 10 de “Burbujas de Peces (Instrumental)” mientras saltan. Pause la música y pida a los niños que se detengan en un nenúfar.
- Cada vez que la música se detenga, retire una hoja de nenúfar.
- Continúe hasta que solo quede uno. Pregunte: “¿Hay suficiente espacio? ¿Cómo podemos hacer espacio para todos?”

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al fomentar que los niños deben considerar sus opciones antes de tomar una decisión amable y justa como grupo.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

★ Conteo de nenúfares

M 1c & M 1d Sentido numérico CA 3a Arte visual

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Plato de papel
- Moldes para cupcakes (2)
- Tiras de rana

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Crayones o marcadores
- Pegamento

Conversar

- ¿Cuántas ranas crees que caben en un nenúfar?

Hacer

- Anime a los niños a decorar su plato de estanque.
- Pegue “hojas de nenúfar” (revestimientos para cupcakes) en el plato del estanque.
- Colorea tiras de rana y luego córtalas.

Jugar

- Anime a los niños a hacer saltar sus ranas alrededor del estanque y dentro de los nenúfares.
- Pregunte: “¿Cuántas ranas hay en cada nenúfar? ¿Cuál tiene más?”

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta al menos diez ranas?

M 1d ¿Comparan el número de ranas en los nenúfares e identifican cuál tiene más?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sílabas del estanque

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de vida en el estanque

SUS MATERIALES

- Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.

Jugar juntos

- Coloque las tarjetas de "Vida en el estanque" boca abajo. Invite a un niño a voltear una tarjeta. Diga la palabra y anímelos a repetirla. Invítelos a aplaudir las sílabas de la palabra.
- Repita hasta que todas las tarjetas estén volteadas hacia arriba.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas de las palabras.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño aplaude las sílabas de la palabra?



HISTORIA SUGERIDA



Por encima y por debajo del estanque

por Kate Messner

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Demuestre las palabras "encima" y "debajo". Pregunte: "¿Qué podría verse dentro o debajo de un estanque? ¿Qué podrías ver sobre un estanque?"
- Lea y defina las palabras "juncos", "sombra", "refugio" y "mejillones". Pregunte: "¿Una tortuga vive en el agua, en la tierra o en ambos? ¿Qué plantas puedes encontrar en el estanque?"
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a recordar las plantas y los animales del estanque que aparecen en la historia.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Lugar de escondite de la planta "cola de zorro"

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Juego de escondite de la planta cola de zorro y piezas
- Tarjetas numéricas: 1-5*
- Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque las tarjetas de cubo en el cubo de bolsillo.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una pieza del juego de peces.
- Invite a un niño a lanzar el cubo y mover su pez la misma cantidad de casillas en el tablero. Si sale un mapache, devuélvalo a la casilla del mapache. Juegue hasta que todos los niños lleguen a la seguridad de la antoceronte.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta cinco?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "Si fueras una planta de estanque, ¿preferirías ser una planta sumergida, de pantano o emergente? ¿Por qué?". Coloque los carteles de conversación de los días 6, 7 y 8 como referencia.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del nenúfar

CA 2a Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Pegue con cinta adhesiva varios círculos de papel en el suelo. Imagine que son nenúfars.
- Reproduzca "Frog Throne", pista 11 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a saltar y bailar de nenúfar en nenúfar como ranas. Pause la música. Anímelos a saltar al nenúfar más cercano y sentarse. Cuando empiece la música, salten y bailen de nuevo.

LECCIÓN 9

Plantas flotantes para estanques



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2d Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué han visto flotando sobre el agua?" Explique que los jacintos y la lechuga de agua se encuentran en la superficie del estanque y las raíces ofrecen sombra y escondites a los peces.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra U en una hoja grande de papel.
- Muestre la tarjeta con la letra U. Diga el nombre y el sonido.
- Lea el poema, enfatizando las palabras que comienzan con el sonido /u/ corto y largo. Invite a los niños a rodear con un círculo todos las U que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

Un estanque para todos

SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Manta o sábana

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cuántas plantas y animales crees que viven en un estanque?"
- Seleccione un niño e invítelo a sentarse "en el estanque" (sobre la manta).
- Repita hasta que todos los niños estén sentados en el estanque.
- Pregunte: "¿Pueden pararse en el estanque? ¿Saltar? ¿Acostarse? ¿Qué más pueden hacer juntos en el estanque?"

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños esperar y tomar turnos mientras se participa en un grupo actividad de movimiento.



RINCÓN CREATIVO

Lenteja de agua flotante

CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Animales

PARA CADA NIÑO

- Papel de seda

SUS MATERIALES

- Fondo papel (de cualquier color)
- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)

Configuración

- Recorte las imágenes de los animales. Coloque la foto de inspiración, las imágenes y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué observas acerca de la lenteja de agua flotante?
- ¿Cómo puedes utilizar el papel de seda para hacer lenteja de agua?
- ¿Cómo rasgarás el papel de seda para que parezca lenteja de agua?
- ¿Qué animal agregarás a tu estanque?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza los materiales para lograr el efecto deseado? PD 2 ¿Usan sus manos y dedos para rasgar el papel de seda?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Estrellas en el estanque

M 3 Formas

MATERIALES

- Estrellas de espuma
- Cuadrados de espuma
- Cartas de cubo: Estrella *

SUS MATERIALES

- Cubo de agua
- Pinzas

Discutir y explorar

- Explique que los niños jugarán a un juego de figuras con estrellas. Muestre las tarjetas de cubo: Estrella. Explique que una estrella es una figura con líneas que forman puntos, generalmente cinco. Cuenten los puntos juntos en la estrella de espuma.

Jugar juntos

- Haga flotar los cuadrados de espuma y las estrellas en el agua. Pregunte: “¿Puedes conseguir la estrella?” Anime al niño a utilizar las pinzas para limpiar el estanque de formas de estrellas.
- **Simplificar:** Invite a los niños a usar las pinzas para recoger una estrella. Anímelos a repetir el nombre de la figura.
- **Desafío:** Añada más formas. Anime a los niños a limpiar el estanque de más de una forma.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica una estrella?

HISTORIA SUGERIDA



Tortuga chapoteando

Por Cathryn Falwell

LLD 5 Conceptos de impresión
M 1b & M 1e Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a señalar una palabra y luego una letra en el título.
- Lea el libro. En cada página con un número, señale y pregunte: “¿Qué número es este?”. Anime a los niños a usar los dedos para mostrar la cuenta regresiva hasta uno.
- Si vuelve a leer este libro, léalo al revés para que los niños usen sus dedos para contar hasta diez.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Historias de las letras: D y U

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Historia de la letra D
- Historia de la letra U

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Configuración

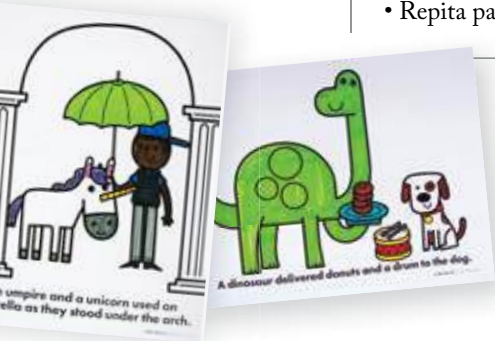
- Prepare las páginas de Historia de las letras y los crayones.

Juego independiente

- Muestre y lea la Historia de la letra D.
- Pregunte: “¿Qué sonido hace la letra D?”
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que comiencen con el sonido /d/.
- Repita para la letra U.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño dice los sonidos de las letras D y U?

LLD 3c ¿Dicen o encuentran palabras que empiezan con /d/ y /u/?



Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Preferirías ser una planta flotante o una planta que se hunde?” Amplíe la conversación preguntando: “¿Por qué?”

OBSERVAR: LLD 2b ¿El niño se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza flotante

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Fish Bubbles (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Sople burbujas al ritmo de la música. Anime a los niños a bailar libremente mientras intentan reventar las burbujas flotantes.

LECCIÓN 10

Algas

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación SCI 3b Ciencias físicas

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué colores ves en las algas?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Reúna una variedad de materiales naturales, como piedras, palos, hojas, etc.
- Muestre la letra D. Diga el nombre y el sonido de la letra. Invite a los niños a repetir y luego use los elementos de la naturaleza para crear una D mayúscula y minúscula.
- Repita para la U.

DESAFÍO COMUNITARIO

Come las algas

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales PD 2 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Etiquetas de nombre (de la lección 4)
- Álbum instrumental *Hora del círculo*

SUS MATERIALES

- Papel de desecho (verde)

Todos juntos

- Extienda papel verde con la palabra "algas" en el suelo. Explique que las algas son un buen alimento para ranas, renacuajos, cangrejos de río, insectos acuáticos, caracoles y algunos peces.
- Anime a los niños a cantar la melodía de "The Farmer in the Dell", pista 9 álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Seleccione a un niño e inserte su nombre en la canción. Anímelo a jugar a ser un animal de estanque y a nadar para encontrar algas para comer.
- Repita con otro niño.

Enrique nada alrededor.
Enrique nada alrededor.
Buscando algo de comida para comer,
Enrique nada alrededor.

Enrique come las algas.
Enrique come las algas.
Es verde y bueno para comer.
Enrique come las algas.

Esta actividad desarrolla el sentido de identidad y las habilidades de relación al animarlos a esperar y tomar turnos mientras participan en un juego de nombres.

Invitación to create



RINCÓN CREATIVO

★ Pintura de algas

SCI 3b Ciencias físicas CA 3a & CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Hilo

PARA CADA NIÑO

- Papel de seda

SUS MATERIALES

- Bochas
- Pintura de hojaldre: 3 cucharaditas de bicarbonato de sodio, 1 taza de harina, 1 cucharadita de sal, 1¼ c agua
- Pintura (azul, amarilla)
- Pinceles
- Brillantina (opcional)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿Dónde crecen las algas en el estanque?
- ¿Qué pasa cuando mezclas los dos colores?
- ¿Qué diseños puedes realizar en tus algas?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño explora la mezcla de colores para crear verde u otro color? CA 3a ¿Toman decisiones a lo largo del proceso artístico?

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Palabras que riman en el estanque

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- Palabras que riman en el estanque

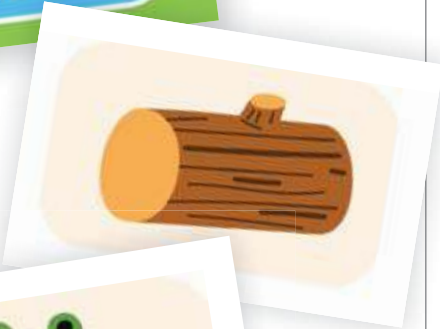
Discutir y explorar

- ¿Qué has aprendido sobre el estanque? Escuchen las palabras que riman relacionadas con el estanque.
- Explique que las palabras que riman suenan igual al final. Diga dos palabras que rimen, enfatizando el final de la palabra.

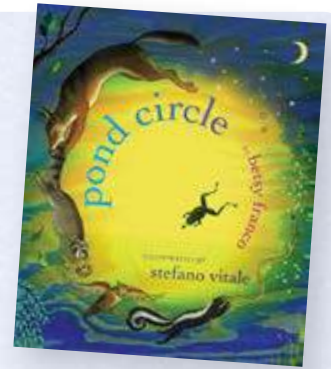
Jugar juntos

- Invite a un niño a voltear dos tarjetas. Diga las dos palabras, como "frog" y "log". Anime a los niños a celebrar en voz baja si las palabras riman. Si no riman, denles la vuelta.
- **Simplificar:** Diga un par de palabras que rimen. Anime a los niños a repetirlas.
- **Desafío:** Invite a los niños a dar vuelta una tarjeta y pensar en palabras adicionales que rimen.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño identifica si dos palabras riman?



HISTORIA SUGERIDA



Círculo del estanque

Por Betsy Franco

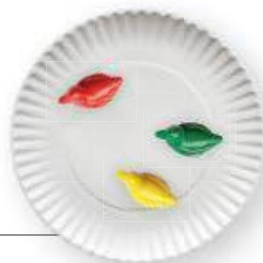
LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada y lea el título. Trace el círculo en la portada y pregunte: "¿Por qué crees que los animales van en un 'Círculo del estanque?'"
- Lea y defina las palabras. "algas," "ninfa," "mofeta" y "coyote." Haga preguntas sencillas sobre el agua, las nubes, el cielo y los animales mientras lee.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a nombrar al animal. Antes de empezar a leer.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patos flotantes

M 1c & M 1b Sentido numérico



MATERIALES

- Tarjetas numéricas: (1-5)*
- Contadores de patos*

SUS MATERIALES

- Platos de papel
- Cubo de agua

Configuración

- Prepare un recipiente con agua y coloque dos platos encima. Coloque las tarjetas numéricas boca abajo sobre la mesa. Coloque las fichas de pato.

Juego independiente

- Invite a un niño a voltear una tarjeta e identificar el número. Anímelo a colocar esa misma cantidad de patos en el plato flotante. Repita con el segundo plato.
- Antes de retirar los patos, anime a los niños a contar nuevamente los patos en cada plato.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta cinco patos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "¿Preferirías nadar en un estanque con o sin algas? Invite a los niños a compartir con un amigo. Anímelos a preguntar: "¿Por qué?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de slime

SED 1a Autoconciencia PD 4b Cuidado personal
CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Stuck in the Muck", pista 5 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Nombre una parte del cuerpo. Invite a los niños a bailar como si tuvieran algas viscosas cubriéndolos. Pause la música y mencione una nueva parte del cuerpo.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	RINCÓN CREATIVO Juguete de tortuga para tirar	SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Salto de rana	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Bailarina de cinta de renacuajo	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Rana y renacuajo	M 5 Patrones
5	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Rimas de estanque	LLD 3a Conciencia fonológica
CONEXIONES HORA DEL CUENTO	La tortuga, el castor y el estanque	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Estanque tranquilo	CA 3b Artes visuales
7	RINCÓN CREATIVO Collage de espadañas	SED 4a Resolución de problemas
8	RINCÓN CREATIVO Conteo de nenúfares	M 1c & M 1d Sentido numérico
9	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
10	RINCÓN CREATIVO Pintura de algas	SCI 3b Ciencias físicas CA 3a Artes visuales

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Preste atención a las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA Aterriza en un rompecabezas	M2a Conciencia espacial ATL 1b Atención y persistencia
12	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
13	MATEMÁTICAS DE MESA Más grande que un mosquito	M 4b Medición
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Moscas escondidas	M 1b Sentido numérico
15	MATEMÁTICAS DE MESA Clasificación de estanques	M6 Clasificación

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Caracol lento	LLD 3c Conciencia fonológica
17	RINCÓN CREATIVO Badajo de cangrejo de río	CA 1b Música
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¿Quién está en el estanque?	LLD 3b Conciencia fonológica
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Mide mi cola	M 4a Medición
20	RINCÓN CREATIVO Mi mini estanque	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia
STEAM	Dientes de caimán	PD 4a & PD 4b Cuidado personal

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

INSECTOS DEL ESTANQUE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Clasificar insectos por color y tamaño

Libélula, mosquito,
zancudo acuático,
efímera,
nadador de espalda

Crea arte con insectos
en el estanque

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Vuela hacia las letras • Rompecabezas de insectos • Juego de letras de títeres de libélula y bichito
• Mide la onda • Baile hacia atrás



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal.....	10
Planificación de lecciones	12
Lección 11: Libélula.....	12
Lección 12: Mosquito	14
Lección 13: Zancudo acuático.....	16
Lección 14: Efémera.....	18
Lección 15: Nadador de espalda.....	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales.....	22
Adaptaciones.....	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: INSECTOS DEL ESTANQUE

Los niños practican habilidades científicas básicas como la observación, la clasificación y la resolución de problemas mientras exploran su mundo. El tema de la vida en el estanque es una excelente manera de incorporar habilidades científicas en las clases diarias. Los maestros y cuidadores desempeñan un papel importante al hacer preguntas que guíen los descubrimientos de los niños. Hacer preguntas hipotéticas anima a los niños a hacer predicciones y pensar en soluciones alternativas. Los maestros y cuidadores pueden ayudar a los niños a comprender que está bien tener predicciones erróneas y que aprender se trata de divertirse mientras se explora.

Vida en el estanque



LIBÉLULA



MOSQUITO



**ZANCUDO
ACUÁTICO**



EFÍMERA



**NADADOR DE
ESPALDA**

VOCABULARIO CLAVE

libélula, mosquito, efímera,
ala, cola, mosca, salpicadura,
insecto

LETRAS

Hh, Gg

PALABRAS FONÉTICAS

martillo, helicóptero,
hipopótamo, ganso, guante,
pez dorado











CONCEPTOS BÁSICOS

negro, estrella, responsable



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 11		Pies de libélula SED 4a Resolución de problemas ATL 1b Atención y persistencia	Libélula mezclada LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 12		Mosquito zumbador SED 1a Autoconciencia PD 4b Cuidado personal SED 3c Relaciones sociales	Mosquito Slap LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 13		Camina con amigos SED 1b Autoconciencia SED 4b Resolución de problemas	Letras de nenúfar LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 14		La cola de la efímera ATL 1a Atención y persistencia SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa	Historias de letras: G y H LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 15		Nadando en el estanque SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales	En el estanque LLD 3b Conciencia fonológica 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Aterrizza en un rompecabezas ★

M2a Conciencia espacial
ATL 1b Atención y persistencia



Marioneta de libélula

CA 3b Artes visuales
CA 4a Drama

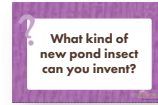


Persecución de libélulas

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1a Escucha

Rompecabezas de insectos

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
M2a Conciencia espacial



¿Eres una libélula?

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



Orden de estanques

M 4b Medición



Captura un mosquito

LLD 3a Conciencia fonológica
PD 2 Motricidad fina
CA 3a Artes visuales



Mosquito Buzz

CA 1b Música
LLD 1a Comunicación

Picaduras de mosquitos

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
SED 4a Resolución de problemas
PD 2 Motricidad fina



El mosquito

LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 2d Comunicación
LLD 6b Comprensión lectora



Más grande que un mosquito ★

M 4b Medición

Patinador de estanque

CA 3a & CA 3b Artes visuales
SED 1c Autoconciencia

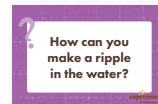


Danza del patinaje

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1a Escucha
CA 4a Drama

Haciendo ondas

SCI 1a Investigación e indagación
SCI 3b Ciencias físicas
SED 4a Resolución de problemas



¡Salta, rana, salta!

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
PD 1 Motricidad gruesa



Moscas escondidas ★

M 1b Sentido numérico



Fabricación de efimeras

CA 3b Artes visuales
CA 4a Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego

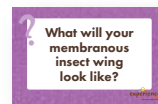


Ritmo de efimeras

M 1b Sentido numérico
LLD 1a Escucha
CA 2b Danza y movimiento

Alas de efimera

SCI 4 Tecnología
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
CA 3b Artes visuales



Mae, la efimera

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación
SED 3d Relaciones sociales



Clasificación de estanques ★

M6 Clasificación



Diseñar un Insecto nadador de espalda

CA 3a Artes visuales
LLD 2a Comunicación



Danza hacia atrás

CA 2b Danza y movimiento
PD 1 Motricidad gruesa

Vida en el estanque

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
M6 Clasificación



La vida en el estanque

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
CA 2b Danza y movimiento



Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Picaduras de mosquitos

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra SED 4a Resolución de problemas PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Prepare plastilina, agua, palillos y sorbetes. Invite a los niños a presionar sorbetes y palillos en la plastilina para hacer picaduras de mosquito. Ayúdelos a usar el sorbete para transferir agua del recipiente a la plastilina.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver un mosquito?
- ¿Qué sonidos hacen los mosquitos?
- ¿Qué se siente cuando te pica un mosquito?
- ¿Preferirías ser un mosquito o una libélula? ¿Por qué?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de los mosquitos?

Why do you think mosquitos bite people?



A

Para niños con dificultades de motricidad fina, consulte "Adaptaciones".

BLOQUES

Rompecabezas de insectos

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra M2a Conciencia espacial

Configuración

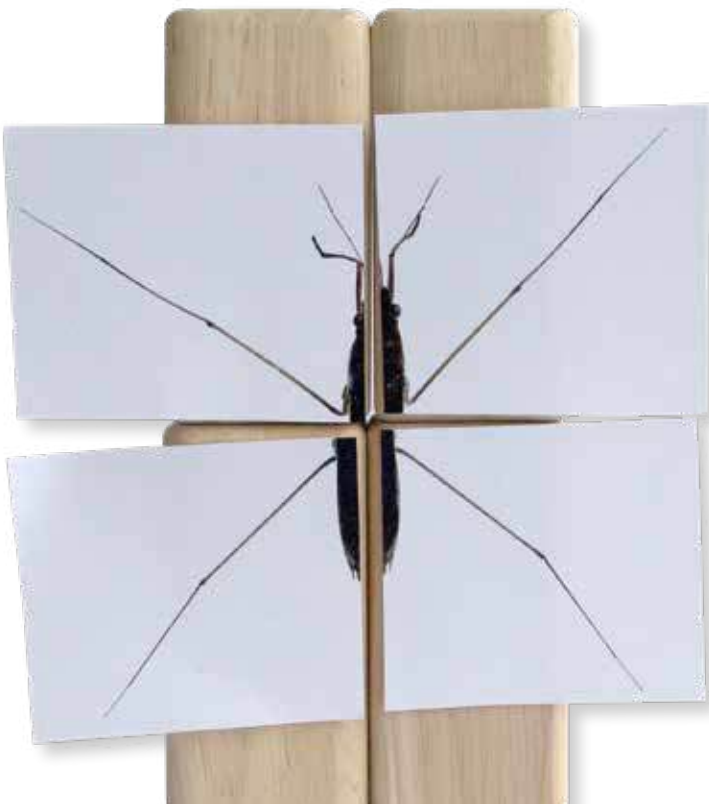
- Imprima fotos de libélulas y otros insectos del estanque. Recorte las fotos en trozos del tamaño de un bloque. Pegue las piezas a los bloques y colóquelas en el área de bloques. Invite a los niños a armar los rompecabezas de insectos. Explore la posibilidad de combinar diferentes bloques para crear nuevos tipos de animales del estanque.

Grandes preguntas

- ¿Dónde ves insectos?
- ¿Qué insecto es el más interesante?
- ¿Cuáles son las partes de un insecto?
- Si pudieras inventar una nueva especie de insecto, ¿cómo sería?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de los insectos? M2a ¿Mueven los bloques para armar el rompecabezas?

What kind of new pond insect can you invent?



Haciendo ondas

SCI 1a Investigación e indagación
SCI 3b Ciencias físicas
SED 4a Resolución de problemas

Configuración

- Prepare un recipiente con agua e invite a los niños a explorar cómo crear ondas o salpicaduras dejando caer objetos pequeños en él. Explíqueles que los zancudos se sienten atraídos por la comida al percibir las ondas que forman sus presas.

Grandes preguntas

- ¿Qué pasa si dejas caer algo en el agua?
- ¿Qué sonido podría hacer?
- ¿Cómo se pueden crear ondas o salpicaduras grandes? ¿Pequeñas?
- ¿Qué más sabes sobre el agua?

How can you make a ripple in the water?

OBRA DRAMÁTICA

Vida en el estanque

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra M6 Clasificación

Configuración

- Coloque tela azul en el suelo. Coloque sobre ella objetos de la naturaleza, figuras de animales de estanque, fichas de patos y otros objetos relacionados con el estanque. Anime a los niños a crear un ambiente de estanque.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de seres vivos y no vivos podrías encontrar en un estanque?
- ¿Cómo sabes que algo está vivo?
- ¿Cómo se pueden clasificar las cosas vivas y las no vivas?
- ¿Qué crees que hay en el fondo de un estanque?

OBSERVAR: SCI 2a & M6 ¿El niño clasifica los elementos en vivos o cosas no vivas?

What kind of foods do pond animals eat?



ARTE

Alas de efímera

SCI 4 Tecnología SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 3b Artes visuales

Configuración

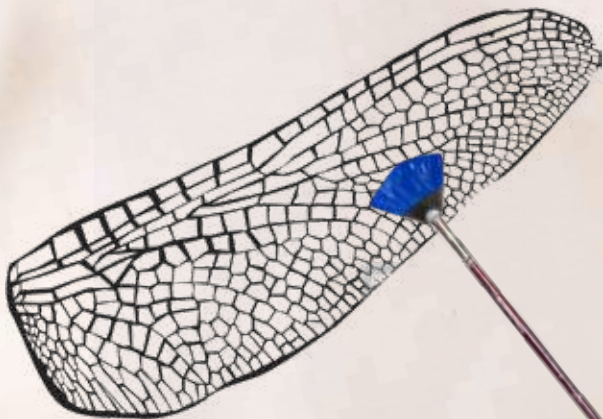
- Delinee la forma de un ala en un trozo de papel encerado. Mezcle una pequeña cantidad de témpera con pegamento en vasos. Invite a los niños a usar la mezcla de pegamento para pintar el ala. Una vez seca, despegue el ala del papel y observe cómo la luz la atraviesa con una caja de luz, una linterna o una ventana.

Grandes preguntas

- ¿Cómo podrían moverse las efímeras por el aire?
- ¿Qué otros insectos tienen alas que se parecen a las de la efímera?
- ¿Qué más sabes sobre las moscas?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de una efímera?
SCI 4 ¿Utilizan tecnología sencilla como una linterna?

What will your membranous insect wing look like?



AVENTURA DEL ALFABETO

Hh

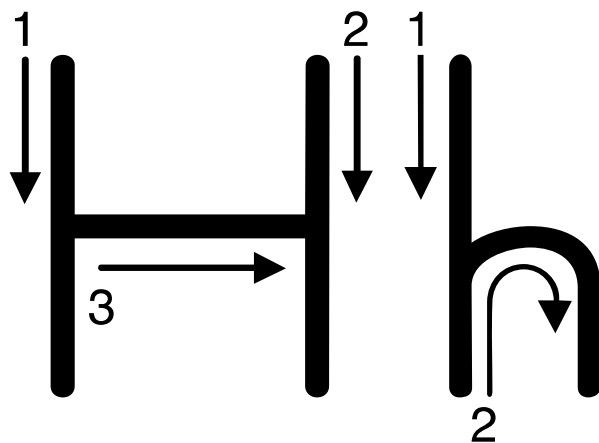
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, línea hacia abajo, conéctalas con una línea en el medio.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña curva en la parte inferior.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua en medio de la boca.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

H es de hipopótamo, hambriento y gris, escondiéndose felizmente en los ríos todo el día.

Gg

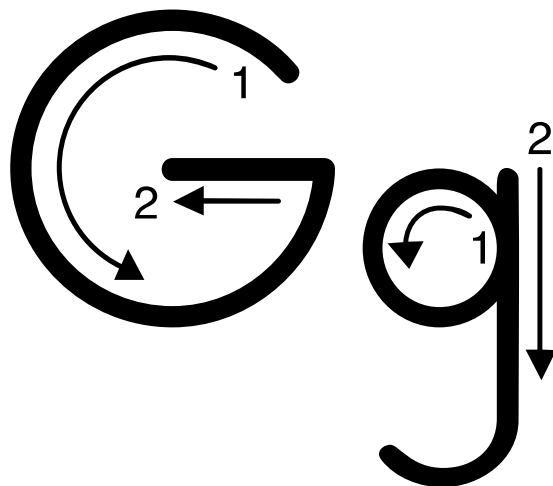
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Gran curva, pequeña línea de entrada.

MINÚSCULAS

Alrededor, línea hacia abajo y curva.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, la parte posterior de la lengua toca la parte posterior de la boca.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

G es de ganso, deslizándose con gracia, riéndose y comiendo en un lugar pequeño y grandioso.



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

¡Empecemos! ↷

Libélula



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación
PD 4b Cuidado personal

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué partes del cuerpo ves en una libélula? ¿Se parecen tus partes del cuerpo a las de una libélula? ¿En qué sentido?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra H. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Haga la seña de la H en ASL. Anime a los niños a hacer la seña. Repita el nombre y el sonido.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para “Hammer” (martillo). “H” es para “hammer” (martillo), /h/.
- Invite a los niños a compartir otras palabras que empiezan con /h/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Pies de libélula

SED 4a Resolución de problemas ATL 1b Atención y persistencia

A

Para niños con desafíos de transición, consulte “Adaptaciones”.

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bolas
- Puffs
- Caja

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cómo creen que las libélulas atrapan su alimento? ¿Qué parte de su cuerpo usan?”
- Coloque pelotas y bolsitas de frijoles. Invite a los niños a explorar diferentes maneras de transportarlas, como con las manos, los pies, los codos o las rodillas. Explíqueles que las libélulas transportan la comida con los pies.
- Coloque una caja vacía a un lado de la habitación. Invite a los niños a mover las pelotas o las bolsitas de frijoles por la habitación y a colocarlas en la caja.
- Resuelva diferentes formas de introducir la “comida” en la caja utilizando sólo los pies.

Esta actividad desarrolla habilidades de resolución de problemas y persistencia al alentar a los niños a explorar una variedad de elementos para sugerir soluciones a una actividad desafiante.



RINCÓN CREATIVO

Marioneta de dragón

CA 3b Artes visuales CA 4a Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Palillos de manualidades gigantes
- Forma del ala
- Puntos adhesivos (2)

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Marcadores
- Papel de desecho (varios colores)

Conversar

- ¿Qué formas ves en el cuerpo de una libélula?

Hacer

- Anime a cada niño a colorear la manualidad. Cubra la forma del ala con pegamento y presione trozos de papel de diferentes colores sobre él.
- Pegue las alas al palillo de manualidades y use puntos adhesivos como ojos.

Jugar

- Invite a los niños a volar sus marionetas de libélulas por la habitación y encontrar lugares seguros donde aterrizar.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño usa el accesorio para representar un rol?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Libélula mezclada

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Cartas de inicio-rima: Libélula

SUS MATERIALES

- Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra. Por ejemplo, en la palabra “net”, /n/ es el inicio y /et/ es la rima.
- Explique que podemos juntar el inicio y la rima para formar una palabra.

Jugar juntos

- Muestre una tarjeta de inicio, como /m/. Invite a los niños a repetir. Muestre una tarjeta de rima, como /op/, e invítelos a repetir. Repita, pronunciando los sonidos cada vez más rápido mientras junta las tarjetas. Anime a los niños a combinar y decir la palabra.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar el inicio y la rima de una palabra.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina inicio y rima para crear una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



¿Eres una libélula?

por Judy Allen

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué te gustaría saber sobre una libélula?”
- Lea y defina las palabras “respirar”, “presa”, “aburrido”, “alas” y “vendedor ambulante”. Haga preguntas sencillas. Recuerde las preguntas a medida que lee.
- Si vuelve a leer este libro, anime a los niños a decir algo que hayan aprendido sobre una libélula.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Aterrizas en un rompecabezas

M2a Conciencia espacial ATL 1b Atención y persistencia



MATERIALES

- Rompecabezas y guía de historias: Vida en el estanque

SUS MATERIALES

- Toallas o mantas
- Rompecabezas

Configuración

- Coloque toallas en el suelo. Coloque un rompecabezas, incluyendo el rompecabezas y la guía, sobre cada toalla.

Juego independiente

- Invite a los niños a sentarse en o cerca del “estanque” (toalla) y a armar un rompecabezas. Una vez terminado, anímelos a caminar a otro estanque y a armar un rompecabezas diferente.

OBSERVAR: M2a ¿El niño mueve piezas para armar un rompecabezas? ATL 1b ¿Se concentran en el rompecabezas de forma independiente durante un breve periodo de tiempo?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Las libélulas pueden volar hacia adelante y hacia atrás. Pregunte: “¿Preferirías volar hacia adelante o hacia atrás?” Amplíe la discusión preguntando: “¿Por qué?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Persecución de libélulas

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Reproduzca “Dragonfly Chase”, pista 6 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Anime a los niños a agitar los brazos y volar por la habitación al ritmo de la canción.
- Cuando escuchen “persígueme”, invítelos a correr. Cuando escuchen “vuela hacia adelante” o “vuela hacia atrás”, invítelos a simular que vuelan hacia adelante o hacia atrás.

Mosquito



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los mosquitos?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra G. Diga el nombre y el sonido. Anime a los niños a repetir.
- Haga la señal ASL para G. Anime a los niños a hacer la señal.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "pez dorado". Diga "'G' es para pez dorado, /g/'".
- Invite a los niños a nadar como pez dorado y hacer el sonido /g/.

DESAFÍO COMUNITARIO

Mosquito zumbador

SED 1a Autoconciencia PD 4b Cuidado personal SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué pasa si te pica un mosquito?"
- Anime a los niños a cantar la melodía de "Twinkle, Twinkle", pista 1 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a fingir que sus dedos índices son los mosquitos, y muévalos mientras cantan.
- Haga que los mosquitos se posen en una parte diferente del cuerpo en cada verso.

Mosquito zumbando, zumbando,
'Das vueltas y vueltas
alrededor de mi cabeza.
Buscando morder un brazo,
Me hace picar y rascarme toda
la noche.
Mosquito zumbando,
zumbando,
'Das vueltas y vueltas
alrededor de mi cabeza.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a señalar partes del cuerpo durante una canción grupal.

RINCÓN CREATIVO

Atrapa a un mosquito

LLD 3a Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Fragmentos de rimas e historias
- Pinza de ropa

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta o pegamento
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: "¿Qué animales crees que comen mosquitos? Explíqueles que los mosquitos son alimento para muchos animales, como pájaros y murciélagos, peces, ranas, tortugas, arañas y libélulas."

Hacer

- Anime a los niños a recortar sus piezas de rimas e historias.
- Invite a cada niño a pegar la tortuga a la pinza de ropa o decorarla como otro depredador de mosquitos.

Jugar

- Recite la rima y anime a los niños a tomar las piezas de la historia a medida que las nombra.
- Pida a los niños que identifiquen si dos palabras riman haciendo chasquear la pinza de ropa.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño identifica si dos palabras riman?

PD 2 ¿Lo hacen? ¿Usan sus manos y dedos para abrir y cerrar la pinza de ropa?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Orden de estanques

M 4b Medición

MATERIALES

- Tarjetas de pedido: Vida en el estanque (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bloques
- Cinta

Discutir y explorar

- Pegue con cinta adhesiva el mosquito, la libélula, la rana, la tortuga y el caimán en cada bloque.
- Explíqueles que podemos ordenar las cosas por tamaño. Muestre los bloques y diga: «Voy a colocar primero el animal más grande y después el más pequeño». Continúe ordenando y comparando.

Jugar juntos

- Muestre todos los bloques. Invite a los niños a comparar cada animal por tamaño y luego a ordenarlos de mayor a menor. Si es necesario, ayúdelos a comparar antes de ordenar. Haga preguntas como: «¿Cuál es más grande? ¿Dónde ponemos el animal más grande? ¿Dónde ponemos el animal más pequeño?».
- **Simplificar:** Invite a los niños a comparar y ordenar tres animales por tamaño.
- **Desafío:** Invite a los niños a comparar y ordenar hasta diez objetos por tamaño.

OBSERVAR: M 4b ¿El niño compara y ordena los animales del estanque por tamaño?

HISTORIA SUGERIDA



El mosquito

por Elise Gravel

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 2d Comunicación LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a turnarse para señalar e identificar una letra en el título.
- Lea y defina las palabras «proboscide», «dióxido de carbono», «saliva» y «larva». Pregunte: «¿Qué puedes hacer para evitar que te pique un mosquito?».
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas sencillas de memoria sobre los mosquitos.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Mosquito Slap

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Rompecabezas de palabras compuestas

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque las piezas del rompecabezas de palabras compuestas sobre la mesa boca arriba.

Juego independiente

- Diga: «Las palabras compuestas son dos palabras que se juntan para formar una nueva palabra».
- Invite a un niño a juntar dos palabras compuestas y luego a unir las. Si las dos palabras se unen para formar una nueva, invítelo a encontrar la palabra compuesta para completar el rompecabezas. Luego, deje las tarjetas a un lado.
- Si las palabras no forman una palabra compuesta, anime al niño a intentarlo de nuevo.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina dos palabras para formar una palabra compuesta?



Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- Pregunte: «¿Qué te gusta de los mosquitos? ¿Qué no te gusta?» Anime a los niños a responder usando una oración.

OBSERVAR: LLD 2c ¿El niño usa una oración para comunicarse?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Mosquito Buzz

CA 1b Música LLD 1a Comunicación

- Reproduzca «Crawfish Clap (Instrumental)», pista 8 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a mover un dedo en el aire y hacer volar su «mosquito» por la habitación al ritmo de la canción.
- Cuando escuchen las secciones rítmicas, anímelos a tocar el aire junto con el sonido y pretender picar algo.

Zancudo acuático



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que significa caminar?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra H en una hoja grande de papel.
- Muestre la tarjeta con la letra H. Diga el nombre y el sonido.
- Lea el poema, enfatizando las palabras que empiezan con el sonido /h/. Invite a los niños a rodear con un círculo todas las H que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

Camina con amigos

SED 1b Autoconciencia SED 4b Resolución de problemas

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cuál es tu forma favorita de moverte?" Invite a los niños a mostrar su movimiento favorito.
- Invite a un niño a elegir un área favorita de la habitación, como el área de libros o el centro de bloques.
- Anime a todos a patinar o a dar grandes zancadas hacia esa zona. Repita con otro niño.

Esta actividad fomenta la toma de decisiones al alentar a los niños a tomar decisiones independientes para que el grupo las siga.

Invitación ^{to} create



RINCÓN CREATIVO

Patinador de estanque

CA 3a & CA 3b Artes visuales SED 1c Autoconciencia

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Palillos de manualidades gigantes
- Limpiador de pipas
- Puntos adhesivos

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores
- Objetos de la naturaleza (opcionales)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué crees que está haciendo el zancudo acuático en la foto?
- ¿Cómo puedes utilizar los materiales para hacer algo nuevo? ¿Y si necesitas ayuda?
- ¿Qué materiales utilizarás para hacer un zancudo?
- ¿Cómo puedes usar el limpiapipas y el palo para crear patas?

OBSERVAR: SED 1c ¿El niño expresa interés en probar una nueva actividad?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Letras de nenúfar

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Letras de nenúfar
- Tarjetas de palabras

SUS MATERIALES

- Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que los niños jugarán a un juego para escuchar los sonidos de las palabras. Muestre con una palabra, como “banana”. Invite a los niños a repetir la palabra y el sonido inicial. Luego, salten como ranas hasta el nenúfar B mientras hacen el sonido.

Jugar juntos

- Continúe el juego de sonidos. Muestre una tarjeta, diga la palabra e invite a los niños a repetirla y el sonido inicial.
- Anímelos a saltar hasta el nenúfar que tenga la letra correspondiente mientras hacen el sonido.
 - Juegue hasta que se utilicen todas las tarjetas de palabras.
 - **Simplificar:** Invite a los niños a repetir solo los sonidos iniciales. Por ejemplo: “¡Digamos todos /b/! Repitan conmigo, /b/b/b/”.
 - **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial de una palabra.

A
Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño repite las palabras y los fonemas seleccionados?

HISTORIA SUGERIDA



Salta, rana, ¡salta!

por Robert Kalan

LLD 5 Conceptos de impresión

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

PD 1 Motricidad gruesa

- Muestre la portada y lea el título. Invite a un niño a señalar una palabra. Invite a otro niño a señalar una letra. Anímelos a predecir qué animales del estanque aparecerán en el cuento. Anote sus respuestas.
- Lea y defina las palabras “mosca”, “golondrina”, “red” y “cesta”. Invite a los niños a recordar los animales del estanque del libro. Compare sus respuestas con las predicciones registradas.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a saltar cada vez que escuchen las palabras “¡salta, rana, salta!”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Más grande que un mosquito

M 4b Medición

MATERIALES

- Ordenando tarjetas: Vida en el estanque (Lección 12)

Configuración

- Coloque las tarjetas de pedido sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a trabajar juntos para comparar y ordenar los animales del estanque del más pequeño al más grande.
- Una vez que los niños hayan ordenado las imágenes, anímelos a usar palabras como “primero”, “segundo” o “tercero” para describir el orden. Pregúnteles: “¿Qué animal va primero? ¿Es el más grande o el más pequeño?”.

OBSERVAR: M 4b ¿Ordena el niño hasta cinco animales del estanque de menor a mayor o de mayor a menor? ¿Describe el orden usando palabras como “primero”, “segundo” o “tercero”?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SCI 1a Investigación e indagación

- Pregunte: “¿De qué maneras puedes seguir adelante o avanzar?” ¿Qué crees que pasaría si intentaras flotar en la superficie del agua?

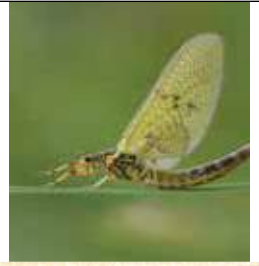
MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del patinaje

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha CA 4a Drama

- Haga una lluvia de ideas y una lista de formas de moverse sobre o dentro del agua.
- Reproduzca “Fish Bubbles (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Diga una palabra de movimiento de la lista (por ejemplo, patinar, nadar, flotar) e invite a los niños a moverse de esa manera como simulan estar sobre o dentro del agua.

Efímera



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué animal conoces que tenga cola?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba el poema de la letra G en un hoja grande de papel.
- Muestre la tarjeta con la letra G. Diga el nombre y el sonido.
- Lea el poema, enfatizando las palabras que empiezan con el sonido /g/. Invite a los niños a rodear con un círculo todas las G que vean en el poema.

DESAFÍO COMUNITARIO

La cola de la efímera

ATL 1a Atención y persistencia **SED 3c** Relaciones sociales **PD 1** Matricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Esta actividad desarrolla la atención y las habilidades de relación al alentar a los niños a concentrarse en las indicaciones en una actividad de movimiento grupal.

Todos juntos

- Pregunte: "¿Te gustaría volar por el cielo? ¿Por qué sí o por qué no?"
- Anime a los niños a cantar la melodía de "The Muffin Man", pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a simular ser efímeras y moverse de acuerdo con las indicaciones de cada verso.
- Piense en más formas de moverse al ritmo de la canción.

¿Has visto la cola de la efímera?

¿La cola de la efímera, la cola de la efímera?

¿Has visto la cola de la efímera?

Esta yendo arriba y abajo.

... vueltas y vueltas

... de lado a lado

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Fabricación de efímeras

CA 4a Drama **ATL 2b** Flexibilidad y juego **CA 3b** Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Limpiador de pipas
- Papel encerado
- Forma del cuerpo
- Ojo que se mueve

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta o pegamento
- Crayones o marcadores
- Manta o toalla

Conversar

- ¿Dónde viven las efímeras?

Hacer

- Invite a los niños a decorar el cuerpo de la efímera como deseen.
- Luego invítelos a doblar o cortar el limpiapipas y unirlo al cuerpo para crear las colas.
- Ayude a los niños a cortar alas de papel encerado y pegarlas o pegarlas con cinta adhesiva al cuerpo.
- Termine animando a los niños a agregar el ojo móvil.

Jugar

- Coloque una manta en el suelo. Invite a los niños a volar sus efímeras alrededor del estante. Pregúnteles: "¿Qué hace su efímera en el estante?"

OBSERVAR: **CA 4a** & **ATL 2b** ¿El niño utiliza accesorios para simular un juego en grupo?

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ **Moscas escondidas**

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas con números de mosca

SUS MATERIALES

- Contenedor de artículos naturales
- Tijeras
- Platos de papel (10)
- Marcador

Discutir y explorar

- Esconda las tarjetas de números de moscas en un contenedor de objetos naturales. Invite a los niños a escribir los números del 1 al 5 en platos de papel mientras usted escribe del 6 al 10.
- Explique que los niños identificarán números y contarán moscas.

Jugar juntos

- Invite a un niño a sacar una tarjeta del contenedor. Anímelo a decir el número, contar las moscas y colocar la tarjeta en el plato correspondiente.
- Continúe hasta encontrar y combinar todas las cartas.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar números hasta cinco.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar los números hasta el veinte e indicar la cantidad. Invítelos a escribir los números hasta el diez.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez y demuestra que comprende que el número refleja una cantidad? ¿Escribe los números hasta el cinco?

HISTORIA SUGERIDA



Mae la efímera

Por Denise Brennan-Nelson

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación
SED 3d Relaciones sociales

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: «Si fueras una efímera, ¿dónde vivirías?»
- Lea y defina las palabras "banco", "río", "cervatillo", "jamboree", "branquia" y "nudo". Mientras lee, invite a los niños a describir lo que Mae ve y oye.
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas sobre cómo se sintieron Mae y la trucha en la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Historias de letras: G y H

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Historia de la letra H
- Historia de la letra G

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Configuración

- Prepare las páginas de Historia de las letras y los crayones.

Juego independiente

- Muestre y lea la historia de la letra H.
- Pregunte: "¿Qué sonido hace la letra H?"
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que comiencen con el sonido /h/.
- Repita para la letra G.



OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño dice los sonidos de las letras G y H? LLD 3c ¿Dice o encuentra palabras que empiezan con /g/ y /h/?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué harías si tuvieras cola?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Ritmo de efímeras

M 1b Sentido numérico LLD 1a Escucha
CA 2b Danza y movimiento

- Escriba los números uno, dos y tres en tres papeles pequeños para cada niño y colóquelos en el suelo frente a ellos.
- Reproduzca "Mayfly", pista 7 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a escuchar la canción y golpear las tarjetas numéricas al ritmo de la música.



Nadador de espalda



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cómo puedes moverte en el agua?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Juegue un juego de adivinar letras. Describa una letra mayúscula o minúscula. Invite a los niños a adivinar la letra. Por ejemplo: «Soy una letra con una línea hacia abajo, otra línea hacia abajo y una línea transversal en el medio. Hago el sonido /h/. ¿Qué letra soy?».

DESAFÍO COMUNITARIO

Nadando en el estanque

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Frazada

Todos juntos

- Cante la melodía de "London Bridge", pista 3 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Elija un niño e inserte su nombre en la canción.
- Invite a ese niño a simular que nada en medio del "estanque" (manta).
- Anime a todos a aplaudir al nadador cuando termine, luego repita hasta que todos los niños hayan tenido un turno.

De Leslie nadando de espaldas, De espaldas, de espaldas. De Leslie nadando de espaldas En el estanque.

Esta actividad desarrolla el sentido de identidad y las habilidades relacionales al alentar a los niños a escuchar su nombre en un juego y celebrar los logros de los demás.

RINCÓN CREATIVO

Diseñar un insecto nadador de espalda

CA 3a Artes visuales LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Bridas (ó)
- Bandeja pequeña

SUS MATERIALES

- Papel
- Pinturas y pinceles
- Pegamento o cinta
- Objetos de la naturaleza (opcionales)

Configuración

- Prepare la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué observas acerca del insecto nadador de espalda?
- ¿Qué materiales en la mesa son similares a las piernas del nadador de espalda?
- ¿Cómo utilizarás la bandeja y la pintura?
- ¿Cómo describirías a un nadador de espalda a alguien que nunca ha visto uno?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño elige los materiales para crear un insecto?

LLD 2a ¿Describen a un nadador de espalda?

Invitación a
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

En el estanque

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES PARA CADA NIÑO

Libro *Puedo leer*

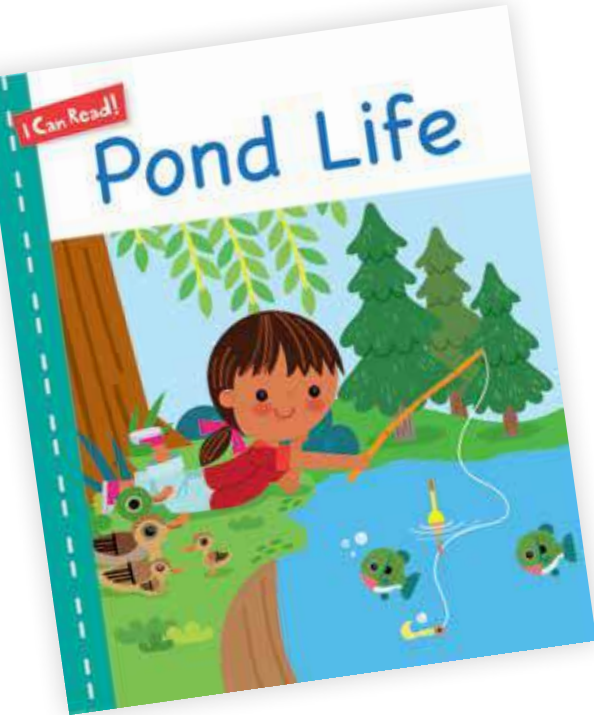
Discutir y explorar

- ¿Qué ven en la portada? Anime a los niños a nombrar lo que notan.
- Explique que los libros tienen oraciones compuestas de palabras. Dígalos a los niños que escucharán y tocarán cada palabra que escuchan.

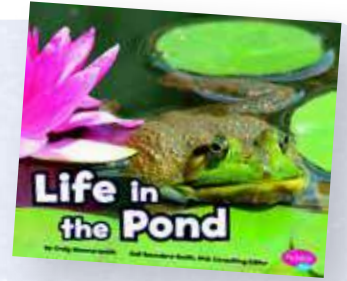
Jugar juntos

- Invite a los niños a pasar a la primera página. Lea la oración y pídale que se toquen la cabeza con cada palabra que escuchan.
- Repita para las páginas restantes.
- **Simplificar:** Lea las oraciones de cada página y anime a los niños a repetirlas.
- **Desafío:** Repase las sílabas. Diga una palabra e invite a los niños a aplaudir las sílabas.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño golpea el suelo con cada palabra que escucha?



HISTORIA SUGERIDA



La vida en el estanque

por Craig Hammersmith

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

CA 2b Danza y movimiento

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué tipo de animales encontrarías en un estanque?"
- Lea y defina las palabras "lago", "poco profundo", "presa" y "albergue". Pregunte: "¿Dónde viven las crías de libélulas? ¿Los renacuajos viven bajo el agua o en la tierra?"
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a moverse como los animales del estanque en cada página.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Clasificación de estanques

M6 Clasificación

MATERIALES PARA CADA NIÑO

Tarjetas de clasificación de estanques

SUS MATERIALES

Tijeras

Configuración

- Coloque las cartas del estanque sobre la mesa.

Juego independiente

- Haga preguntas sobre los animales del estanque, como "¿Cómo se mueven las ranas en el estanque? ¿Qué hacen los peces en un estanque?"
- Invite a los niños a nombrar los animales. Anímelos a clasificarlos y a juntar los animales iguales.
- Anime a los niños a pensar en otras formas en las que pueden clasificar las tarjetas del estanque, como por ejemplo, cómo se mueven los animales.

OBSERVAR: M6 ¿El niño clasifica por una característica? ¿Lo vuelve a clasificar por una característica diferente?



A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones".

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Pregunte: "¿Qué insecto de estanque te gustaría ser?" Amplíe la conversación preguntando: "¿Por qué?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza hacia atrás

CA 2b Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca "Crawfish Clap (Instrumental)", pista 8 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Nombre un movimiento (por ejemplo, caminar, deslizarse o gatear) e invite a los niños a hacerlo "estilo cangrejo de río" como se muestra mientras suena la canción. Cambie los movimientos como desee.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	RINCÓN CREATIVO Juguete de tortuga para tirar	SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Salto de rana	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Bailarina de cinta de renacuajo	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Rana y renacuajo	M 5 Patrones
5	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Rimas de estanque	LLD 3a Conciencia fonológica
CONEXIONES HORA DEL CUENTO	La tortuga, el castor y el estanque	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Estanque tranquilo	CA 3b Artes visuales
7	RINCÓN CREATIVO Collage de espadañas	SED 4a Resolución de problemas
8	RINCÓN CREATIVO Conteo de nenúfares	M 1c & M 1d Sentido numérico
9	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
10	RINCÓN CREATIVO Pintura de algas	SCI 3b Ciencias físicas CA 3a Artes visuales

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Preste atención a las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA Aterriza en un rompecabezas	M2a Conciencia espacial ATL 1b Atención y persistencia
12	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
13	MATEMÁTICAS DE MESA Más grande que un mosquito	M 4b Medición
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Moscas escondidas	M 1b Sentido numérico
15	MATEMÁTICAS DE MESA Clasificación de estanques	M6 Clasificación

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Caracol lento	LLD 3c Conciencia fonológica
17	RINCÓN CREATIVO Badajo de cangrejo de río	CA 1b Música
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¿Quién está en el estanque?	LLD 3b Conciencia fonológica
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Mide mi cola	M 4a Medición
20	RINCÓN CREATIVO Mi mini estanque	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia
STEAM	Dientes de caimán	PD 4a & PD 4b Cuidado personal

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:


- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

LA VIDA EN EL ESTANQUE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

Explora la vida bajo el agua

Caracoles,
cangrejos de río,
lagartos,
caimanes,
peces

Juega a contar caracoles y
a juegos de encajar letras

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Arte del rastro del caracol • Cavar agujeros STEAM • Medir mi cola • Juego de letras pellizcando •
Arte de dientes de caimán • Aplausos de cangrejo de río



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal.....	10
Planificación de lecciones	12
Lección 16: Caracol	12
Lección 17: Cangrejo de río	14
Lección 18: Lagarto	16
Lección 19: Caimán.....	18
Lección 20: Pez.....	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanal	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: LA VIDA EN EL ESTANQUE

Los estanques están llenos de plantas y animales interesantes. Incluso si los niños no viven cerca del agua, pueden aprender y experimentar la vida en los estanques a través de libros, proyectos de arte y música. Ya sea bajo el agua o en la orilla, la vida en los estanques motiva a los niños a explorar la naturaleza. La infancia es una etapa importante para fomentar el interés por la naturaleza. Las experiencias con la naturaleza pueden ayudar a los niños a desarrollar respeto y aprecio por los seres vivos. Al experimentar con diversas actividades prácticas, los niños pueden comenzar a descubrir sus propios intereses. Los maestros y cuidadores pueden fomentar estas exploraciones tempranas descubriendo qué les entusiasma a los niños y planificando proyectos y debates sobre esos temas.

Vida en el estanque



CARACOL



CANGREJO DE RÍO



LAGARTO



CAIMÁN



PEZ

VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
caracol, cangrejo de río, lagarto, caimán, dientes, burbujas, gusano, agua	Ee, Ss, Dd, Uu, Hh, Gg	alce, codo, elefante, dona, delfín, moneda de diez centavos, árbitro, arriba, desenchufar, martillo, helicóptero, hipopótamo, ganso, guante, pez dorado	negro, estrella, responsable



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 16		CARACOL El cuerpo de los caracoles está protegido por un caparazón duro. Sus cabezas tienen un par de tentáculos o antenas. Los caracoles se alimentan de plantas, algas, tiza, piedra caliza e incluso entre sí.	Líder de movimiento lento SED 1c Autoconciencia SED 3 Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento	Caracol lento ★ LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 17		CANGREJO DE RÍO A los cangrejos de río a veces se les conoce como “langosta de río” o “langostino”. Son animales nocturnos que viven en cuerpos de agua dulce, como estanques, arroyos y ríos. Los cangrejos de río se alimentan utilizando sus pinzas, unas grandes garras especializadas para defenderse y cortar su alimento.	Sé un cangrejo de río SED 1 día Autoconciencia CA 2b Danza y movimiento	Sonidos de pellizcos LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 18		LAGARTO Las lagartijas de estanque son carnívoras y se alimentan de renacuajos, insectos y gusanos. A menudo se encuentran descansando en ramas que sobresalen del agua y pueden zambullirse rápidamente para escapar de los depredadores.	Perdió su cola SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación ATL 1a Atención y persistencia	¿Quién está dentro del estanque? ★ LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 19		CAIMÁN Los caimanes viven en ríos, lagos, estanques, pantanos, ciénagas y marismas. Estos reptiles son buenos nadadores y tienen patas palmeadas y una cola fuerte que los impulsa por el agua.	¿Ves el caimán? SED 1a Autoconciencia PD 4b Cuidado personal SED 3c Relaciones sociales	¡Chasquido de letras! LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica
LECCIÓN 20		PEZ Entre los peces comunes que se encuentran en los estanques se encuentran la lubina negra, el pez sol y el bagre de canal. Los peces son animales vertebrados, lo que significa que su médula espinal está rodeada de hueso o cartilago. Los peces tienen branquias que extraen oxígeno del agua que los rodea.	¿Qué pescaste? SED 3c Relaciones sociales LLD 2d Comunicación	Palabras de estanque LLD 3b Conciencia fonológica 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Caracoles numéricos
M 1b & M1c Sentido numérico

Sendero del caracol
CA 3b Artes visuales
LLD 7a Escritura



Danza lenta del caracol
CA 3a Danza y movimiento
CA 4a Drama

Caracol giratorio
PD 2 Motricidad fina
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
CA 3b Artes visuales



Cruce de caracoles
LLD 6b Comprensión lectora



Grupos de patos
M 1d Sentido numérico



Badajo de cangrejo de río ★
CA 1b Música
CA 3a Artes visuales



Aplauso de cangrejo de río
CA 1b Música
M 5 Patrones

Cavando hoyos
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
SCI 4 Tecnología



Mapache solo
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Contando colas de lagarto
M 1c & M 1d Sentido numérico

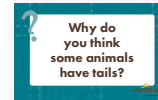


Escuchar y dibujar
LLD 7a Escritura
SED 1a Autoconciencia
ATL 1b Atención y persistencia



Perdiendo la cola de un lagarto
CA 2a Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Colas largas
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
SED 4a Resolución de problemas



Un color propio
LLD 6b Comprensión lectora
SCI 3b Ciencias físicas



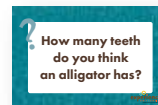
Mide mi cola ★
M 4a Medición

Postal del estanque
SED 1b Autoconciencia
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
LLD 7a Escritura



Danza del caimán
CA 2b Danza y movimiento

Dientes de caimán ★
PD 4a & PD 4b Cuidado personal



Batir tus alas
LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



¡Atrapa un pez!
M 1b Sentido numérico

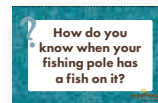


Mi mini estanque ★
SS 4 Historia y sentido del tiempo
SED 1b Autoconciencia
LLD 7a Escritura
CA 3a Artes visuales

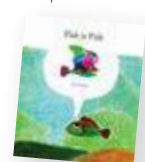


Burbujas de pescado
CA 2a & CA 2b Danza y movimiento

Pescando en el estanque
LLD 2a Comunicación
CA 4a Drama



El pescado es pescado
LLD 6b Comprensión lectora
SS 4 Historia y sentido del tiempo
CA 2b Danza y movimiento



Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Cavando hoyos

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra SCI 4 Tecnología



Configuración

- Coloque diferentes recipientes abiertos con arena. Coloque pinzas y un tazón con piedras junto a los recipientes. Anime a los niños a crear hábitats para cangrejos de río. Si lo desean, coloquen un poco de agua.

Grandes preguntas

- ¿Cuál podría ser un buen escondite para un cangrejo de río?
- ¿Por qué un cangrejo de río necesitaría esconderse?
- ¿Qué pasa si cavas un hoyo en la arena? ¿Qué pasa si viertes agua en ese hoyo?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las necesidades de refugio de un cangrejo de río?



CIENCIA Y NATURALEZA

Caracol giratorio

PD 2 Motricidad fina SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 3b Artes visuales

Configuración

- Coloque papel de estraza sobre una mesa y pegue los lados con cinta adhesiva. Prepare peonzas y platos con pinturas de diferentes colores. Anime a los niños a crear diseños de caracoles en espiral.

Grandes preguntas

- ¿Cómo se ve una caracola?
- ¿Dónde podrías ver caracoles?
- ¿Qué harías si vieras un caparazón de caracol?
- ¿Qué pasa cuando giras las peonzas rápido? ¿Espacio?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño usa la mano y los dedos para hacer girar el trompo? SCI 2a ¿Entienden el propósito de los caparazones de los caracoles?



Descubrimiento exterior

Pescando en el estanque

LLD 2a Comunicación CA 4a Drama

Configuración

- Prepare cestas de ropa sucia o cajas grandes abiertas. Coloque cañas de pescar o palos de juguete con cuerdas atadas en los extremos. Anime a los niños a fingir que están pescando en un estanque.

OBSERVAR: LLD 2a ¿El niño describe cómo sería ir a pescar? CA 4a ¿Participan en juegos dramáticos grupales?

Grandes preguntas

- ¿Qué te gustaría pescar en un estanque?
- ¿Qué necesitas para pescar un pez?
- ¿Cómo crees que se siente el pez cuando es capturado?
- ¿Qué harías si sintieras una picadura en tu línea?

How do you know when your fishing pole has a fish on it?

OBRA DRAMÁTICA

Colas largas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra SED 4a Resolución de problemas

Why do you think some animals have tails?

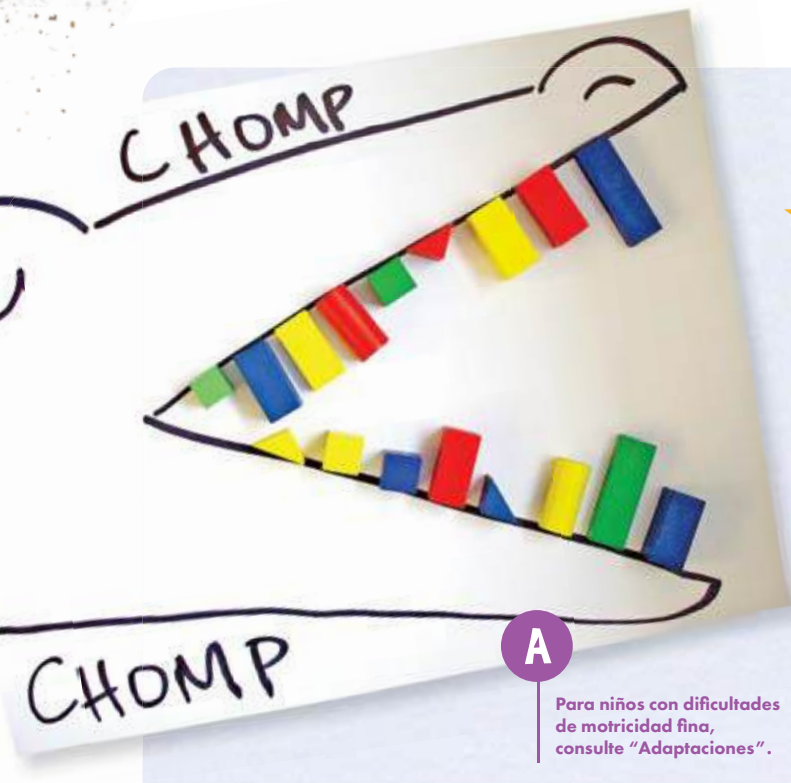
Configuración

- Prepare calcetines largos o medias y algo de material de relleno para crear colas largas.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver colas?
- ¿Por qué sería útil tener una cola?
- ¿Cómo se puede hacer una cola larga? ¿Una cola corta?
- ¿Cuál es tu animal favorito con cola?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe las características de animales, como por ejemplo una cola?



BLOQUES

★ Dientes de caimán

PD 4a & PD 4b Cuidado personal

How many teeth do you think an alligator has?

Configuración

- Dibuje una boca grande de caimán sin dientes en una cartulina. Coloque bloques e invite a los niños a agregar esa cantidad de dientes en la boca del caimán. ¿Cuántos dientes puede llenar la boca?

Grandes preguntas

- ¿Qué hay dentro de la boca de un caimán?
- ¿Qué hay dentro de tu boca?
- ¿Por qué es útil tener dientes?
- ¿Cómo puedes mantener tus dientes sanos y limpios?

OBSERVAR: PD 4b ¿El niño identifica los dientes?

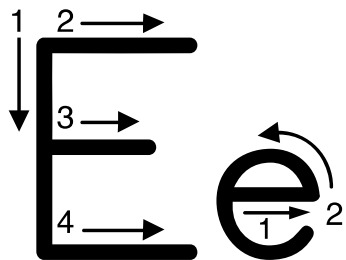
PD 4a ¿Describen cómo mantener sus dientes sanos?

A

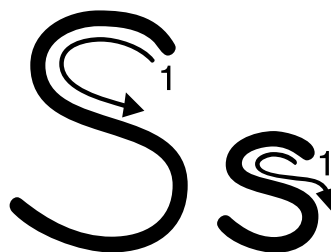
Para niños con dificultades de motricidad fina, consulte "Adaptaciones".

AVENTURA DEL ALFABETO

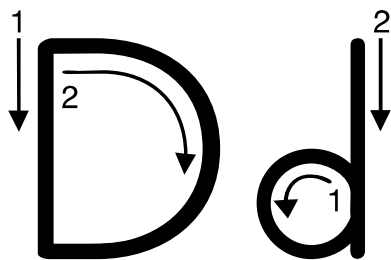
Ee



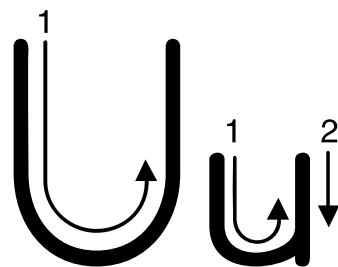
Ss



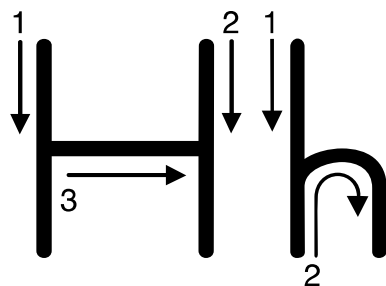
Dd



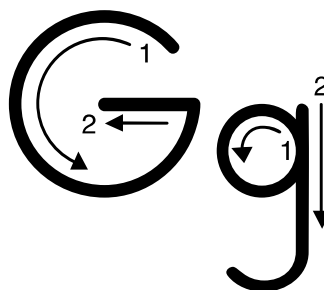
Uu



Hh



Gg





CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

Empecemos! ↷

Caracol



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué criaturas conoces que se muevan lentamente?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escribe las letras mayúsculas E, S, D, U, H y G en una hoja grande de papel. Señale una letra e invite a un niño a nombrarla y decir su sonido. Dele una pegatina para que la pegue en la letra.
- Continúe hasta que cada letra esté hecha con pegatinas.

DESAFÍO COMUNITARIO

Líder de movimiento lento

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento

A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué tipo de cosas puedes hacer lentamente? ¿Caminar? ¿Hablar? ¿Comer?". Explique que los caracoles son de las criaturas más lentas de la Tierra.
- Invite a un niño a liderar y a mover el cuerpo lentamente. Anime a los demás niños a seguir los movimientos del líder.
- Seleccione a otro niño para que sea el líder y repita.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a intentar realizar nuevas tareas de forma independiente o con el apoyo del maestro, según sea necesario.

Invitación a create

RINCÓN CREATIVO

Sendero del caracol

CA 3b Artes visuales LLD 7a Escritura

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Papel
- Arena
- Bastoncillo de algodón

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Pinturas

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué tipos de líneas ves en la foto?
- ¿Cómo se escribe una línea recta? ¿Curva? ¿Ondulada?
- ¿Harás senderos con pegamento o pintura?
- ¿Cómo se usa la arena? ¿Un hisopo de algodón?

OBSERVAR: CA 3b: ¿El niño utiliza los materiales para crear el efecto deseado en su arte?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Caracol lento

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas de caracol lento
- Letras de caracol

SUS MATERIALES

- Contenedores
- Cinta
- Tijeras

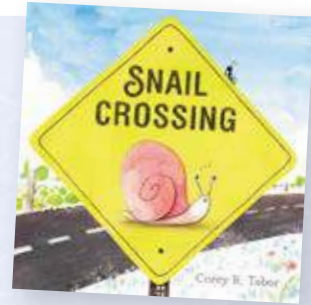
Discutir y explorar

- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra. En la palabra “nest”, /n/ es el sonido inicial.

Jugar juntos

- Pegue con cinta adhesiva cada letra de caracol a un recipiente y colóquelas a poca distancia del área del grupo.
- Elija una palabra de Caracol Lento, dígala en voz alta y enfatice el sonido inicial. Camine lentamente como un caracol hasta el recipiente con la letra correspondiente y deje caer la tarjeta dentro.
- Invite a los niños a elegir y decir una palabra, identificar el sonido inicial y caminar lentamente hacia el recipiente correspondiente. Pregunte: “¿Qué otra palabra empieza con ese sonido?”.
- **Simplificar:** Invite a los niños a repetir el sonido inicial antes de dejar caer la imagen en el recipiente.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final de una palabra.

HISTORIA SUGERIDA



Cruce de caracoles

Por Corey R. Tabor

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el libro trata sobre un caracol que intenta cruzar la calle.
- Lea el libro. Defina las palabras «col», «hormiga», «té» y «maniobra». Preste atención al rastro del caracol en las ilustraciones. Haga preguntas como “¿Crees que Caracol está casi al otro lado de la calle? ¿Por qué Caracol daba vueltas? ¿Lo hizo?” ¿El caracol llega hasta la col?
- Si vuelve a leer este libro, invite a niños a volver a contar la historia.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica y produce sonidos iniciales?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Caracoles numéricos

M 1b & M1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas numéricas: 1-10*
- Tapetes numéricos de caracoles

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Tijeras

Configuración

- Recorte los tapetes de números de caracoles y colóquelos boca arriba sobre la mesa. Coloque las tarjetas de números boca abajo en una pila sobre la mesa.

Jugar juntos

- Invite a un niño a seleccionar una tarjeta numérica y pregúntele: “¿Cuál es tu número?”
- Anímelos a enrollar o rasgar la plastilina en la cantidad de caracoles que deseen. Colóquelos en el tapete correspondiente. Pregunte, ¿cuántos caracoles contaste?

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez? ¿Demuestra comprensión de que los números reflejan una cantidad?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué crees que le gusta a un caracol de vivir en el estanque?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza lenta del caracol

CA 3a Danza y movimiento CA 4a Drama

- Utilice cinta adhesiva para crear varios senderos que se cruzan en el suelo.
- Reproduzca “Goodnight Pond”, pista 12 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a bailar lentamente por los senderos de caracoles. Anímelos a buscar un espacio en la habitación para dormirse.

Cangrejos de río



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tipos de cosas tienen garras?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Revise los nombres de las letras y sonidos para E, S, D, U, H y G.
- Invite a los niños a elegir una letra y usar papel, una almohadilla de tinta y sus dedos para hacer letras con huellas dactilares.
- Pídale que nombren la letra que están haciendo y digan su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Sé un cangrejo de río

SED 1 día Autoconciencia CA 2b Danza y movimiento

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregúntense: “¿Qué nos hace felices? ¿Qué nos puede entristecer?”
- Anime a los niños a cantarle melodía de “Happy and You Know It”, pista 6 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a hacer lo siguiente: movimientos sugeridos en cada verso.

**Si eres feliz y lo sabes, aplaude con tus garras.
Si eres feliz y lo sabes, aplaude con tus garras.
Si eres feliz y lo sabes, Sé un cangrejo de río y demuéstalo.
Si eres feliz y lo sabes, aplaude con tus garras.**

**Si estás triste y lo sabes, aléjate arrástrate...
Si tienes miedo y lo sabes, esconde tu cabeza...**

OBSERVAR: SED 1d ¿El niño habla de emociones como feliz o triste? CA 2b ¿Siguen los movimientos sugeridos en cada verso?

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a identificar y discutir diferentes sentimientos.



MAKE & PLAY

RINCÓN CREATIVO

★ Badajo de cangrejo de río

CA 1b Música CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Bailando en el estanque* álbum*

PARA CADA NIÑO

- Rectángulo de cartón (2)
- Fichas de bingo (4)

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Marcadores o crayones
- Tijeras (seguras para niños)

Conversar

- ¿Qué crees que hace un cangrejo de río con sus pinzas?

Hacer

- Anime a cada niño a decorar el cartón y luego córtelo por la mitad. Doble cada mitad para crear una badajo.
- Pegue las fichas de bingo en el interior de los aplaudidores para que produzcan un ruido de clic.

Jugar

- Reproduzca “Fish Bubbles (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando en el estanque* e invite a los niños a aplaudir al ritmo.

OBSERVAR: CA 1b ¿El niño aplaude al ritmo?

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Grupos de patos

M 1d Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de historias de matemáticas
- Contadores de patos*

Discutir y explorar

- Explique que un grupo consiste en varias cosas juntas en un mismo lugar. Demuéstrelo creando un grupo de un pato y un grupo de tres patos. Explique cuál tiene más.

Jugar juntos

- Lea una tarjeta de matemáticas y muestre cómo formar grupos de patos según la historia. Identifique qué grupo tiene más, menos o lo mismo.
- Invite a los niños a formar sus propios grupos de patos basándose en las tarjetas y describa cuál tiene más, menos o igual.
- **Simplificar:** Separe un grupo de hasta tres patos. Pregunte a los niños cómo muchos están en el grupo sin contar.
- **Desafío:** Cree dos grupos de hasta cinco. Pida a los niños que identifiquen qué grupo tiene más, menos o si son iguales.

OBSERVAR: M 1d ¿El niño forma grupos de hasta cinco?
¿Identifica qué grupo tiene más, menos o si son iguales?



HISTORIA SUGERIDA



Mapache solo

por Jim Arnosky

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Lea y defina las palabras. "río abajo", "rama", "reflejo" y "patitos". Establezcan una conexión entre el mapache flotando solo en el bote y las ocasiones en que los niños hicieron algo solos por primera vez.
- Si vuelves a leer el libro, haga preguntas sobre la historia, como "¿Por qué los mapaches cavaron en el lodo? ¿Qué pasó con el barco? ¿Qué se escondía bajo los nenúfares?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Sonidos de pellizcos

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas fonéticas: S, D, H, G*
- Tapetes de letras sueltos: S, D, H, G*

SUS MATERIALES

- Cubo de arena
- Tenazas y pinzas

Configuración

- Esconda las tarjetas fonéticas en el contenedor de arena. Coloque los blocs de notas sueltos, las tenazas y las pinzas sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a usar las pinzas para sacar una tarjeta con foto. Pregúnteles: "¿Qué sonido escuchan al principio de _____?"
- Invita a los niños a colocar las tarjetas fonéticas sobre tapete de letras a juego.
- Continúe hasta que todas las tarjetas hayan sido retiradas de la arena.

OBSERVAR: LLD 3c: ¿El niño identifica el sonido inicial de una palabra?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Te gustaría tener garras?" Extienda la conversación preguntando: "¿Por qué o por qué no?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Aplauso de cangrejo de río

CA 1b Música M 5 Patrones

- Reproduzca "Crawfish Clap (Instrumental)", pista 8 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a usar sus aplaudidores caseros para imitar los diferentes ritmos y patrones en la canción.

Lagarto



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 3b Ciencias físicas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué colores observas en un lagarto?" Explique que los lagartos pueden cambiar el color de su piel para mimetizarse.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Diga los sonidos de las letras para E, S, D, U, H y G. Invite a los niños a decir el nombre de la letra correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Perdió su cola

SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Trozos de hilo

Todos juntos

- Pregunte: "¿Te gustaría tener una cola?" Explique que la cola de la mayoría de las lagartijas volverá a crecer si se rompen.
- Seleccione a un niño para que sea el "lagarto". Invítelo a cerrar los ojos o a darse la vuelta.
- Con los ojos cerrados, dele a un niño la "cola de lagarto" (hilo) para que la esconda en su mano.
- Anime al "lagarto" a preguntar a cada niño: "¿Tienes mi cola?" hasta que la encuentren.
- Repita con otro niño.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a mirar a un compañero y hacer una pregunta, y luego esperar una respuesta.



RINCÓN CREATIVO

Escuchar y dibujar

LLD 7a Escritura SED 1a Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia

MATERIALES

- Libro: *Primero lo primero* (de la lección 6)

PARA CADA NIÑO

- Hojas de dibujo y dictado
- Marioneta
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Cinta o pegamento
- Crayones o marcadores
- Tijeras

Conversar

- Invite a los niños a mirar el libro y contar cómo Nutria se comportó de manera responsable.

Escribir

- Entregue a cada niño una página para dibujar y dictar y anímelo a escribir y dibujar sobre cómo han sido responsables como Nutria.
- Invite a los niños a que le muestren dónde están. Comienzo y dirección de su escritura en la página. Ayude a los niños a copiar palabras del libro en su escritura.
- Arme los títeres e invite a los niños a usarlos para recrear escenas de la historia.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe de izquierda a derecha? ¿Utilizan formas similares a letras, letras simuladas o letras en cadena en sus escritos?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ ¿Quién está en el estanque?

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras compuestas: Flotante (de la lección 6)

SUS MATERIALES

- Toalla azul (u otro color)

Discutir y explorar

- Repase que las palabras compuestas son dos palabras unidas para formar una nueva palabra. “gira” y “sol” juntas forman “girasol”.

Jugar juntos

- Extienda una toalla azul y coloque las tarjetas de palabras compuestas boca arriba a su lado.
- Diga dos palabras, como “gato” y “pez”, e invite a los niños a combinarlas para formar una palabra compuesta.
- Después de mezclarlas, muestren las dos tarjetas y revisen la imagen del reverso. Coloquen las tarjetas iguales sobre la toalla.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar palabras compuestas.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina dos palabras para crear una palabra compuesta?

HISTORIA SUGERIDA



Un color propio

Por Leo Lionni

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 3b Ciencias físicas

- Muestre la portada y pregunte, “¿Qué observas sobre el camaleón?” Explíqueles que los camaleones son lagartos que pueden cambiar de color para expresar sus sentimientos, controlar su temperatura corporal y comunicarse con otros camaleones.
- Lea y defina las palabras “cambio”, “limón”, “brezo” y “otoño”. Hablemos de colores.
- Si vuelve a leer este libro, pregúntese: “¿Qué pasa cuando el camaleón se sube a las cosas? ¿Por qué quiere su propio color?”

A

Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Contando colas de lagarto

M 1c & M 1d Sentido numérico

MATERIALES

- Palillos de manualidades
- Lagarto giratorio

SUS MATERIALES

- Plastilina

Configuración

- Coloque los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Deles plastilina a los niños para que la formen. Invite a un niño a girar la ruleta.
- Pídeles que cuenten esa cantidad de “colas de lagarto” (palillos de manualidades) y las peguen en la plastilina. Pregúnteles: “¿Cuántas colas de lagarto hay en tu plastilina?”. Anímelos a decir la cantidad sin contar.
- Repita con otros niños y compare el número de colas de lagartija.

OBSERVAR: M 1d ¿El niño reconoce una cantidad hasta cinco sin contar? ¿Forma un grupo de hasta cinco? ¿Compara grupos?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harías si vieras un lagarto?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Perdiendo la cola de un lagarto

CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Invite a cada niño a usar una “cola” de hilo y Reproduzca “Losing a Lizard Tail”, pista 3 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Anime a los niños a bailar libremente durante cada sección “Whoa-oh”, luego quíteles la cola y hágalos girar durante cada verso.

Caimán



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre los caimanes?” Explique que los caimanes pueden tener hasta 80 dientes en cualquier momento y les crecen para reemplazar los viejos.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba E, S, D, U, H y G en hojas de papel. Muestre dos letras y luego diga el nombre de una. Invite a un niño a morder la letra correspondiente y a decir su sonido. Repita hasta que todos los niños tengan su turno.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Ves el caimán?

SED 1a Autoconciencia PD 4b Cuidado personal SEC 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Papel de desecho (verde)

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cuál es un buen lugar para esconderse?” ¿Por qué cree que un caimán podría esconderse en el agua?
- Entregue a cada niño un “caimán bebé” (pequeño trozo de papel borrador).
- Cante la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Cambie el verso para incluir diferentes partes del cuerpo. Invite a los niños a colocar su caimán bebé sobre esas partes.

¿Ves el caimán?

¿El caimán, el caimán?

¿Ves el caimán?

¿Escondido en el estanque?

... ¿escondido en tu brazo?

... ¿escondido en tu hombro?

Esta actividad fomenta la autoconciencia al alentar a los niños a identificar las partes del cuerpo. Durante una canción con sus compañeros.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

Postal del estanque

SED 1b Autoconciencia SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra LLD 7a Escritura

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- Marcadores

Configuración

- Disponer los materiales.

Escribir

- ¿Cuáles son tus animales o plantas de estanque favoritos? ¿Puedes dibujarlos?
- ¿Qué dibujarás en la parte superior de tu estanque? ¿Y en el fondo?
- ¿Puedes escribir alguna palabra sobre estanque?
- ¿A qué amigo o familiar especial te gustaría enviárselo?

OBSERVAR: SED 1b ¿El niño toma decisiones sobre las obras de arte de su estanque? SCI 2a ¿Demuestran comprensión del hábitat del estanque?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Mide mi cola

M 4a Medición

MATERIALES

- Hilo

SUS MATERIALES

- Cinta
- Bloques de tamaño similar
- Tijeras

Discutir y explorar

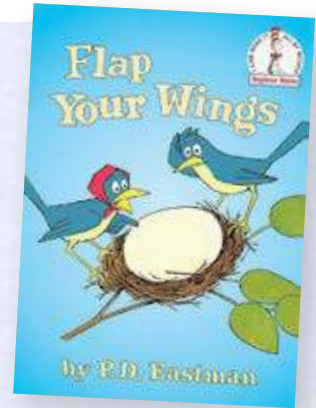
- Explique que los niños usarán bloques para medir la longitud de las “colas de lagarto” (trozos de lana). Use un movimiento para demostrar la longitud.

Jugar juntos

- Corte hilos de diferentes longitudes y colóquelos sobre la mesa. Sujete ambos extremos con cinta adhesiva. Coloque los bloques.
- Anime a los niños a alinearse bloques junto a una “cola de lagarto”. Pregunte: “¿Cuántos bloques mide la cola?”. Anime a los niños a contar los bloques.
- Siga midiendo las colas, luego invite a los niños a compararlas para identificar cuál es más larga.
- **Simplificar:** Concéntrese únicamente en usar medidas no estándar. Invite a los niños a contar cuántos bloques tienen de largo.
- **Desafío:** Invite a los niños a estimar cuántos bloques mide la cola del lagarto.

OBSERVAR: M 4a ¿El niño compara la longitud de las colas y determina cuál es más larga?

HISTORIA SUGERIDA



Batir tus alas

Por PD Eastman

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Lea el libro y defina palabras como “huevo”, “vacío”, “crack” y “tragar”. Mientras lee, haga una pausa y haga preguntas como: “¿Qué crees que hay dentro del huevo? ¿Qué animal es? ¿Vive un caimán en un árbol? ¿Dónde vive?”.
- Si vuelve a leer el libro, invite a los niños a usar el huevo de plástico y una canasta para volver a contar la historia.

A

Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

¡Chasquido de letras!

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas fonéticas: E, S, D, U, H, G*
- Tarjetas de letras: E, S, D, U, H, G*

SUS MATERIALES

- Pinzas de ropa

Configuración

- Coloque todas las cartas de cubo y cartas de letras boca arriba sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir y nombrar una letra. Anímelos a encontrarla. Todas las tarjetas que empiecen con esa letra las unimos con “boca de caimán” (pinza de ropa).
- Continúe hasta que todas las imágenes estén recortadas.
- Anime a los niños a gritar “¡Snap!” cuando hayan terminado.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica las letras objetivo?
LLD 3c ¿Identifican el sonido inicial de las palabras?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Pregunte: “¿En qué se parecen los caimanes y los lagartos? ¿En qué se diferencian?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del caimán

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Stuck in the Muck”, pista 5 del álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a un niño a ser un caimán y simular que nada. Invite a los demás niños a seguirlo en fila e imitar sus movimientos. Pause la música y elija un nuevo líder caimán.

Pez



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde podrías encontrar peces?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba E, S, D, U, H y G en varias piezas separadas de papel. Coloque las letras boca abajo en el suelo e invite a los niños a sentarse en círculo a su alrededor. Invite a un niño a nadar en el “estanco” y elegir una letra. Anímelos a nombrar la letra y decir su sonido.
- Continúe hasta que se hayan eliminado todas las letras del estanco.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Qué pescaste?

SED 3c Relaciones sociales LLD 2d Comunicación

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Diga: «Imagina que estás en un estanque y atrapas algo con tu red. ¿Qué te gustaría atrapar?»
- Coloque todas las tarjetas de vocabulario boca abajo. Invite a los niños a turnarse para voltear una tarjeta.
- Anímelos a nombrar la carta que voltearon. Pregúnteles si la conservarían o la devolverían. Amplíe la conversación animando a los niños a explicar por qué.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a escuchar las respuestas de sus compañeros.



RINCÓN CREATIVO

★ Mi mini estanque

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Página de memoria de portafolio
- Contenedor con tapa
- Pegatina “Mi mini estanque”

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones

Conversar

- Pregunte: “¿Qué aprendiste sobre los estanques?”
- Distribuya muestras del trabajo de los niños e invítelos a compartir sobre su trabajo.
- Invite a los niños a elegir un favorito y explique que dibujarán y escribirán sobre él.

Jugar

- Dele un recipiente a cada niño. Ayúdelos a escribir su nombre en la pegatina del mini estanque y a colocarla en la tapa. Salgan a recoger objetos naturales del hábitat del estanque y luego llenen un poco de agua.
- Invite a los niños a responder las preguntas escribiendo y dibujando, luego compartan su trabajo o discutan sobre mini estanques.

OBSERVAR: SS 4 ¿El niño recuerda información del pasado?

SED 1b ¿Revisan sus muestras de trabajo y selecciona su favorita?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Palabras de estanque

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Palabras del estanque: Deslízate y di

SUS MATERIALES

- Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que las sílabas son los ritmos en una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.
- Explique que las sílabas se pueden unir para formar una palabra.

Jugar juntos

- Muestre una tarjeta de “Desliza y Di” y diga la palabra. Luego, diga cada sílaba mientras golpea las hojas de nenúfar con el dedo. Repita, diciendo las sílabas más rápido mientras desliza el dedo y combinas la palabra.
- Muestre otra tarjeta y diga las sílabas con una pausa. Invite a los niños a repetir y combinar las sílabas, golpeando las hojas de nenúfar y deslizando los dedos para ayudar a combinar.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas de las palabras.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina sílabas para crear una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



El pescado es pescado

por Leo Lionni

LLD 6b Comprensión lectora

SS 4 Historia y sentido del tiempo

CA 2b Danza y movimiento

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a sentarse en círculo alrededor de un estanque imaginario.
- Lea y defina las palabras “maleza”, “discutir”, “banco” y “branquias”. Invite a los niños a describir cada nuevo cambio en el desarrollo del renacuajo a una rana. Al final del cuento, pregunte: “¿Preferirías ser un pez o una rana? ¿Por qué?”.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a imitar los personajes, como un pez nadando, una rana saltando, un pájaro volador, etc.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

¡Atrapa un pez!

M 1b Sentido numérico



MATERIALES

- Formas de peces numeradas
- Tapete de pescado numerado

SUS MATERIALES

- Pecera o pecera transparente
- Tijeras

Configuración

- Coloca las figuras de peces en un recipiente. Coloca los tapetes de peces.

Juego independiente

- Anime a los niños a que saquen un pez de la pecera por turnos. Pregúnteles: “¿Qué número pescaste?”.
- Anime a los niños a colocar la figura del pez en el tapete con la misma cantidad de puntos.
- Continúe hasta que todos los peces estén capturados y sobre la colchoneta.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez? ¿Demuestra comprensión de que el número representa una cantidad?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 3b Relaciones sociales

- Pregunte: “¿Qué animal del estanque te gustaría ser?” Invite a los niños a compartir con un compañero. Anímelos a crear conexiones entre sus respuestas.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Burbujas de pescado

CA 2a & CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Fish Bubbles (Instrumental)”, pista 10 dale álbum *Bailando en el estanque*.
- Invite a los niños a mover los brazos con movimientos ondulados pequeños y luego grandes según los cambios en la música.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	RINCÓN CREATIVO Juguete de tortuga para tirar	SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra
2	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Salto de rana	M 1a Sentido numérico
3	RINCÓN CREATIVO Bailarina de cinta de renacuajo	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Rana y renacuajo	M 5 Patrones
5	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Rimas de estanque	LLD 3a Conciencia fonológica
CONEXIONES HORA DEL CUENTO	La tortuga, el castor y el estanque	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	RINCÓN CREATIVO Estanque tranquilo	CA 3b Artes visuales
7	RINCÓN CREATIVO Collage de espadañas	SED 4a Resolución de problemas
8	RINCÓN CREATIVO Conteo de nenúfares	M 1c & M 1d Sentido numérico
9	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
10	RINCÓN CREATIVO Pintura de algas	SCI 3b Ciencias físicas CA 3a Artes visuales

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Preste atención a las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA Aterriza en un rompecabezas	M2a Conciencia espacial ATL 1b Atención y persistencia
12	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
13	MATEMÁTICAS DE MESA Más grande que un mosquito	M 4b Medición
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Moscas escondidas	M 1b Sentido numérico
15	MATEMÁTICAS DE MESA Clasificación de estanques	M6 Clasificación

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Caracol lento	LLD 3c Conciencia fonológica
17	RINCÓN CREATIVO Badajo de cangrejo de río	CA 1b Música
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¿Quién está en el estanque?	LLD 3b Conciencia fonológica
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Mide mi cola	M 4a Medición
20	RINCÓN CREATIVO Mi mini estanque	SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia
STEAM	Dientes de caimán	PD 4a & PD 4b Cuidado personal

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

