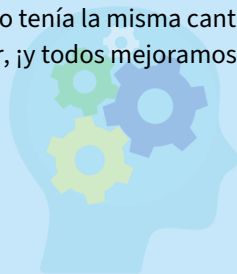




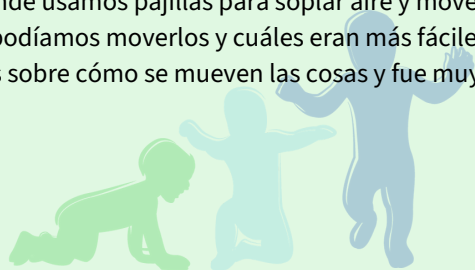
Cognitivo

Es Igual o No es Igual fue un juego de matemáticas divertido. Usamos cosas como ositos de peluche y canicas para hacer dos grupos. Luego, teníamos que averiguar si cada grupo tenía la misma cantidad de elementos o no. Aprendimos a comparar y ver si eran iguales o diferentes. Fue genial contar y decidir, ¡y todos mejoramos al ver las diferencias y similitudes!



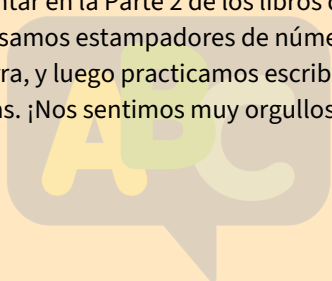
Desarrollo Físico

¿Puedes Moverlo? fue un juego genial donde usamos pajillas para soplar aire y mover cosas como globos, plumas y pelotas de ping pong. Intentamos ver qué tan lejos podíamos moverlos y cuáles eran más fáciles de empujar. ¡Algunos de nosotros incluso tuvimos carreras en el suelo! Aprendimos sobre cómo se mueven las cosas y fue muy divertido ver cómo nuestro soplo cambiaba la forma en que se movían.



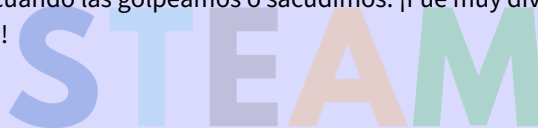
Idioma y Alfabetización

Agregamos los números 6 al 10 a Mi Libro de Contar en la Parte 2 de los libros que creamos la semana pasada. Elegimos diferentes herramientas de escritura e incluso usamos estampadores de números. Si lo necesitábamos, nuestra maestra nos mostró cómo escribir cada número en una pizarra, y luego practicamos escribirlos nosotros mismos. Fue genial ver cómo podíamos hacer cada número con líneas y curvas. ¡Nos sentimos muy orgullosos cuando pudimos escribir los números por nuestra cuenta!



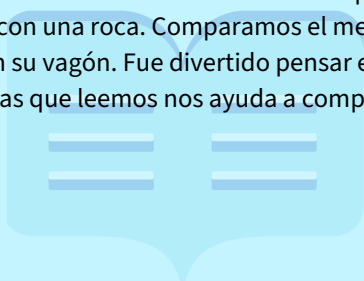
STEAM

¡Hicimos música con una pared llena de cosas de metal como ollas, sartenes y campanillas de viento! Usamos cucharas y batidores para ver cómo sonaba cada una de manera diferente. Descubrimos que algunas cosas hacen un sonido agudo, otras un sonido grave, y todas suenan únicas cuando las golpeamos o sacudimos. ¡Fue muy divertido tocar y escuchar los sonidos que podíamos crear por nosotros mismos!



Lectura Interactiva

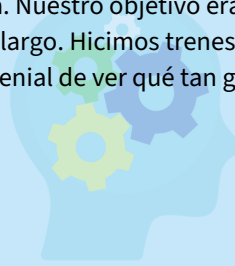
Red Wagon fue un gran libro y hablamos mucho sobre la historia. Nos hicimos preguntas como por qué a Lucy no le gustaban las tareas y qué podría pasar si su vagón chocara con una roca. Comparamos el mercado del libro con el lugar donde compramos y adivinamos por qué Lucy se quedó dormida en su vagón. Fue divertido pensar en la historia y compartir nuestras ideas con un compañero; y hacer conexiones con las historias que leemos nos ayuda a comprender mejor los cuentos.





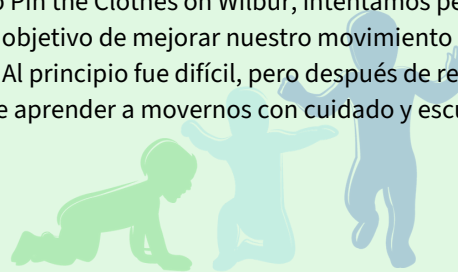
Cognitivo

En nuestra Extensión de Historia, la actividad ¿Cuánto Tiempo Dura Desnudo el Topo?, aprendimos a medir cosas como los topos desnudos usando cubos de enlace y luego una regla. Nuestro objetivo era encontrar objetos que tuvieran la misma longitud que un topo desnudo, aproximadamente 3 pulgadas de largo. Hicimos trenes de cubos para igualar su tamaño y luego verificamos nuestras suposiciones con la regla. Fue una forma genial de ver qué tan grandes son los topos desnudos y practicar la medición.



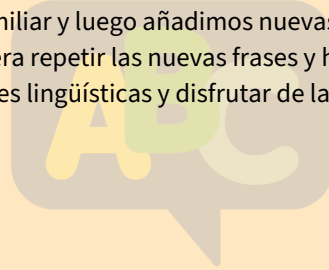
Desarrollo Físico

En nuestra Extensión de Historia, el juego Pin the Clothes on Wilbur, intentamos pegar ropa en un cartel de Wilbur mientras estábamos con los ojos vendados, con el objetivo de mejorar nuestro movimiento sin chocar con los demás. Giramos alrededor y luego adivinamos dónde colocar la ropa. Al principio fue difícil, pero después de recibir indicaciones guiadas, mejoramos en colocarla con precisión. Fue emocionante aprender a movernos con cuidado y escuchar las instrucciones para alcanzar nuestro objetivo.



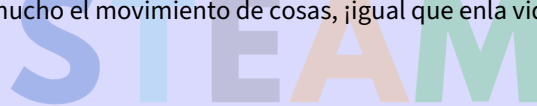
Idioma y Alfabetización

En nuestra actividad, Itsy Bitsy Spider - Versión Extendida, nos pusimos anillos de araña y aprendimos nuevas partes de la canción Itsy Bitsy Spider. Cantamos el verso familiar y luego añadimos nuevas líneas donde la araña hacía cosas divertidas como hacer cosquillas y menearse. Nuestro objetivo era repetir las nuevas frases y hacer los mismos movimientos de manos. Fue una forma divertida de practicar nuestras habilidades lingüísticas y disfrutar de la música juntos.



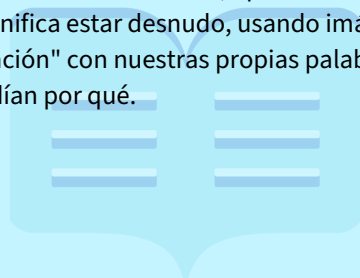
STEAM

¡Moviendo a Nuestros Compañero con una caja y un Vagón fue divertido! Usamos una caja y un vagón para aprender cómo las máquinas simples ayudan a mover cosas. Nos turnamos para sentarnos en una caja aplastada y luego en un vagón para ver cuál era más fácil de tirar. Descubrimos que tirar del vagón era mucho más fácil por las ruedas. Aprendimos que las ruedas son una máquina simple que puede facilitar mucho el movimiento de cosas, ¡igual que en la vida real!



Lectura Interactiva

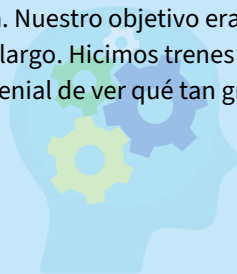
En nuestra lectura de Naked Mole Rat Gets Dressed de Mo Willems, aprendimos nuevas palabras y su significado a través de la historia. Hablamos de ratas, topos y lo que significa estar desnudo, usando imágenes para entender mejor. Nuestro objetivo era explicar palabras como "heroico" y "proclamación" con nuestras propias palabras. Fue divertido ver cómo Wilbur fue valiente por usar ropa, incluso cuando otros no entendían por qué.





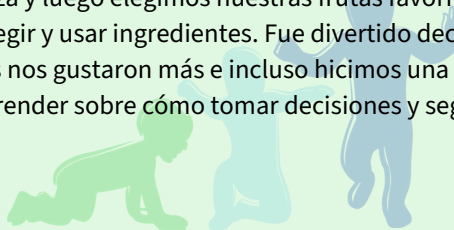
Cognitivo

En nuestra Extensión de Historia, la actividad ¿Cuánto Tiempo Dura Desnudo el Topo?, aprendimos a medir cosas como los topos desnudos usando cubos de enlace y luego una regla. Nuestro objetivo era encontrar objetos que tuvieran la misma longitud que un topo desnudo, aproximadamente 3 pulgadas de largo. Hicimos trenes de cubos para igualar su tamaño y luego verificamos nuestras suposiciones con la regla. Fue una forma genial de ver qué tan grandes son los topos desnudos y practicar la medición.



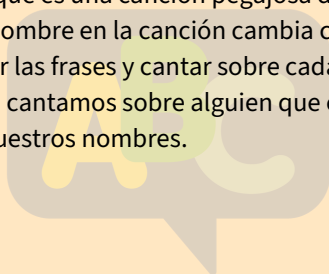
Desarrollo Físico

Hicimos nuestra propia Pizza de Frutas como merienda usando tortillas, yogur y muchas frutas diferentes. Untamos yogur en círculos de tortilla como la salsa de la pizza y luego elegimos nuestras frutas favoritas como ingredientes. El objetivo era ayudara preparar una merienda con dos pasos: elegir y usar ingredientes. Fue divertido decidir qué frutas usar y probar nuestras creaciones. Hablamos sobre cuáles frutas nos gustaron más e incluso hicimos una segunda pizza con diferentes frutas para comparar. Fue una forma deliciosa de aprender sobre cómo tomar decisiones y seguir los pasos en una receta.



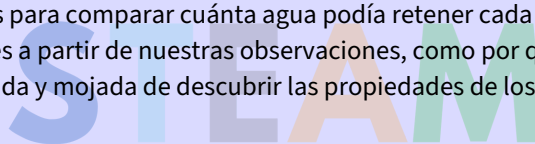
Idioma y Alfabetización

Cantamos la canción Willoughby Wallaby Woo, que es una canción pegajosa de Raffi que nos ayudó a jugar con sonidos y nombres. La canción es divertida porque cada nombre en la canción cambia con el sonido /w/ al principio, como convertir "Sarah" en "Warah". Nuestro objetivo era repetir las frases y cantar sobre cada uno de nosotros, nuestros maestros e incluso las mascotas de la clase. ¡Fue muy gracioso cuando cantamos sobre alguien que entró al salón! Aprendimos a escuchar patrones y disfrutamos haciendo versiones divertidas de nuestros nombres.



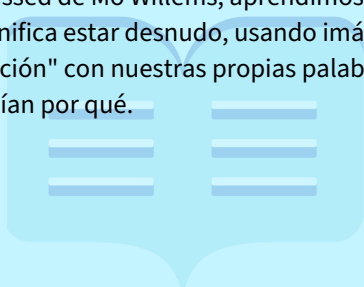
STEAM

Durante la actividad Exprimir la Toalla Mojada, experimentamos con diferentes tipos de toallas para ver cuál podía absorber más agua. Usamos batas y toallas de felpa y algodón para explorar cómo absorben el agua de manera diferente. Después de mojar las toallas, las exprimimos en recipientes para comparar cuánta agua podía retener cada una. Nuestro objetivo era aprender sobre la absorción construyendo explicaciones a partir de nuestras observaciones, como por qué algunas toallas podían retener más agua que otras. Fue una forma divertida y mojada de descubrir las propiedades de los materiales a través de la investigación práctica.



Lectura Interactiva

En nuestra lectura de Naked Mole Rat Gets Dressed de Mo Willems, aprendimos nuevas palabras y su significado a través de la historia. Hablamos de ratas, topos y lo que significa estar desnudo, usando imágenes para entender mejor. Nuestro objetivo era explicar palabras como "heroico" y "proclamación" con nuestras propias palabras. Fue divertido ver cómo Wilbur fue valiente por usar ropa, incluso cuando otros no entendían por qué.





Cognitivo

Durante el Arte de 3-D: Construir una Cama, inspirado por el libro My Bed de Rebecca Bond, nos pusimos creativos fabricando camas con materiales como tela, esponja y palitos de helado. Nuestro objetivo era recrear los diversos arreglos para dormir vistos en el libro. Experimentamos con diseños, desde esteras simples hasta camas elaboradas, aprendiendo a resolver desafíos de construcción en el camino. Fue una manera divertida y práctica de explorar el arte y la cultura.

Desarrollo Físico

En ¿Puedo, Madre?, jugamos un divertido juego en el patio donde teníamos que pedir permiso para avanzar hacia la línea de meta usando diferentes movimientos como saltar o brincar. Aprendimos a usar los músculos grandes de nuestros brazos, piernas y pies, y a escuchar cuidadosamente las instrucciones. El objetivo era llegar a la línea de meta pidiendo "¿Puedo, Madre?" antes de hacer cualquier acción y esperando la respuesta "sí, puedes" o "no, no puedes". Fue emocionante pensar en diferentes formas de movernos y turnarnos para ser la "madre" que decide si los movimientos están permitidos.

Idioma y Alfabetización

En La Historia de "The Teddy Bears' Picnic", exploramos un fascinante libro de Jimmy Kennedy sobre osos de peluche que van de picnic. Describimos qué son los osos de peluche y adivinamos qué podrían llevar a un picnic. Mientras leíamos, fingimos usar disfraces de osos y discutimos las cosas interesantes que sucedían en la historia, como un niño que se vestía con un disfraz de oso. Después de la historia, bailamos al ritmo de la canción Teddy Bears! Picnic, fingiendo ser osos. Incluso hablamos sobre lo que podríamos llevar a nuestro propio picnic. Fue una forma divertida de aprender nuevas palabras de la historia y usar nuestra imaginación para ser parte de la aventura de los osos de peluche.

STEAM

En Patrones del Oso de Peluche, usamos osos de peluche de colores para hacer nuestros propios patrones, enfocándonos en secuencias repetitivas como colores y tamaños. Primero practicamos identificando un patrón de color simple y luego nos pusimos creativos, usando osos de un sólo color, pero de diferentes tamaños para desafiarnos. Nuestro objetivo era entender y crear patrones, reconociéndolos por atributos como color y tamaño. Fue muy divertido ver cuántos patrones diferentes podíamos hacer, especialmente cuando mezclamos colores y tamaños para un desafío mayor.

Lectura Interactiva

En la actividad Cambio de Estaciones, nos sumergimos en Anno's Counting Book de Mitsumasa Anno para explorar cómo un pueblo cambia a través de las estaciones. Miramos cada página, identificando los cambios climáticos y estacionales desde el invierno hasta el otoño. Discutimos lo que veíamos, como la nieve derritiéndose en febrero o las flores floreciendo en primavera, y comparamos diferentes meses para ver cómo cambiaban el entorno y las actividades de las personas y los animales. Nuestro objetivo era responder preguntas sobre el escenario, los personajes y los eventos de la historia, centrándonos en las transiciones estacionales. Fue una excelente manera de aprender sobre las estaciones y cómo afectan nuestro entorno y actividades a lo largo del año.



Cognitivo

En esta esperada actividad de Extensión de Historia, Mostrar y Hablar del Animal de Peluche Favorito, los niños traen sus animales de peluche favoritos para compartir con sus compañeros. Aprendieron a seguir las normas de conversación, como escuchar atentamente y esperar su turno, respetando el espacio personal. Esta actividad fomenta las habilidades de comunicación mientras los niños hablan sobre los nombres de sus peluches, sus orígenes y por qué los eligieron. También promueve un sentido de responsabilidad, ya que los niños ayudan a recordar a sus compañeros las reglas, creando un ambiente de aprendizaje positivo y enfocado.

Desarrollo Físico

Exploramos cómo mantenerse seguros mientras nadamos en lugares como piscinas, lagos o el océano. Hablamos sobre reglas de seguridad importantes, como nadar cerca de un salvavidas, revisar el agua antes de entrar y usar un chaleco salvavidas. A través del juego dramático, practicamos estas reglas fingiendo estar en la playa o en la piscina, incluso turnándonos para ser el salvavidas. Aprender sobre la Seguridad en el Agua nos ayudó a comprender las consecuencias naturales de los actos inseguros en áreas acuáticas y enfatizó la importancia de seguir las pautas de seguridad para prevenir accidentes.

Idioma y Alfabetización

Nuestro Registro Semanal en el Diario se centró en expresar nuestros pensamientos sobre nuestros animales de peluche favoritos, inspirados por el libro Knuffle Bunny de Mo Willems. Dibujamos y escribimos en nuestros diarios "Vamos a Pretender", agregando detalles para ilustrar la apariencia de nuestros peluches, las historias detrás de ellos y por qué son especiales para nosotros. También aprendimos que nuestras palabras habladas pueden transformarse en palabras escritas y luego leerse, conectando el dibujo, la escritura y la alfabetización. Nos animaron a intentar escribir, con apoyo para reconocer sonidos y palabras, mejorando nuestras habilidades lingüísticas y de alfabetización mientras celebrábamos a nuestros queridos amigos de peluche.

STEAM

En la actividad Usando Fotos Digitales para el Arte Extendido inspirada por My Bed, fotografiamos nuestro arte 3D, explorando el uso de fondos para mejorar nuestras creaciones. Al elegir materiales por su textura y color, aprendimos a capturar digitalmente nuestras obras de arte, imitando las ilustraciones del libro. Esta actividad conectó el arte con la tecnología, animándonos a pensar creativamente sobre la presentación. Fue una forma atractiva de integrar habilidades STEAM, mostrando nuestros proyectos desde una nueva perspectiva digital.

Lectura Interactiva

Durante nuestra lectura de Knuffle Bunny: A Cautionary Tale de Mo Willems, profundizamos en la identificación y comprensión de las emociones a través del lenguaje corporal de los personajes. Hablamos sobre la frustración de Trixie y las reacciones de su padre, usando un animal de peluche flojo para ilustrar "volverse como una gelatina". Esta actividad nos animó a compartir experiencias personales de pérdida e incomprensión, mejorando nuestra capacidad para reconocer y articular sentimientos complejos, y fomentando la empatía y la conciencia emocional a través de la lectura interactiva.