



GUÍA PARA EL EDUCADOR

El mundo es un lugar asombroso que despierta gran curiosidad en los niños pequeños. ¿Cómo pueden expresar esa curiosidad? ¡Con palabras! Existe una palabra para todo lo que ven y experimentan. Hay palabras aquí, allá y ¡en todas partes!

Esta guía original, creada por Sesame Workshop en colaboración con PNC Crezca con Éxito, ofrece consejos y actividades para desarrollar el vocabulario de las ciencias, artes y matemáticas aportando más a lo que usted ya hace. Estas actividades pueden hacerse durante todo el día y con cualquier área de aprendizaje. Usted conoce mejor a sus niños—escoja las ideas que funcionarán en su salón de clases o programa.

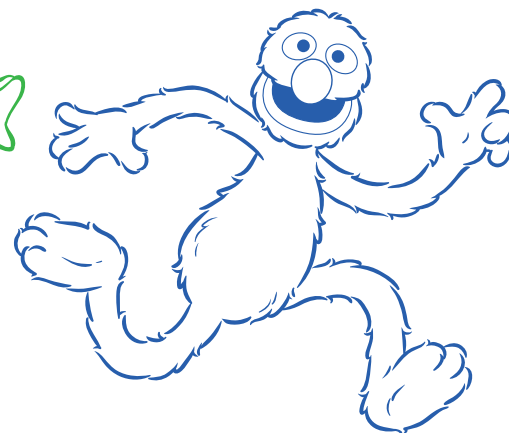
En las páginas siguientes encontrará:

+ **La actividad *Libro grande de palabras*** que sirve como marco para las actividades en esta guía y desarrolla el entusiasmo de los niños por el lenguaje al motivarlos a leer, hablar y preguntar.

+ **Ideas divertidas y fáciles para actividades** que se ajustarán a sus áreas de aprendizaje y rutinas existentes.

+ **Sugerencias para establecer una conexión** con la familia de los niños para que continúen desarrollando su vocabulario en casa.





CONTENIDO

<i>Libro grande de palabras</i>	3
SECCIÓN 1: ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO*	4
Actividades en el área de los bloques	4
Actividades en el área de lectura	5
Actividades en el área de música y movimiento	6
Actividades en el área de exploración y descubrimiento	7
Actividades en el área de las artes	8
Actividades en el área de juegos de representación	9
Actividades en el área de los sentidos	10
Actividades en el área de juegos al aire libre	11
SECCIÓN 2: RUTINAS*	12
La hora en grupo	12
La hora de la merienda	13
Ordenar y transiciones	14
SECCIÓN 3: CONEXIÓN ESCUELA-HOGAR	15
Boletín familiar	15
Taller para la familia: <i>Libro grande de palabras</i>	16
SECCIÓN 4: PARA IMPRIMIR	17
Portada del Libro grande	17
Páginas del Libro grande	18
Cuento: La aventura de palabras de Elmo y Abby	19
Afiche de Leo Palabras	20
Hoja de actividad para el Árbol de palabras	21

*En cada área hay actividades desarrolladas en torno a las ciencias, artes y matemáticas.

PARA MÁS DIVERSIÓN CON PALABRAS

Visite sesamestreet.org/words/spanish y pnccrezcaconexito.com para materiales adicionales.

- + **Videos** sobre descubrir palabras, incluidos un cuento Muppet con Elmo, Abby y su amigo, Leo Palabras.
- + **Juego en línea** donde los niños coleccionan palabras con Abby y Leo Palabras.
- + **Tarjetas de actividades** para aprender palabras divertidas y actividades simples que refuerzan su significado.
- + **Guía para la familia** que incluye consejos y estrategias para desarrollar el vocabulario de los niños durante las rutinas y actividades diarias.
- + **Actividad Árbol de palabras** para llenar sus hojas con palabras.

LIBRO GRANDE DE PALABRAS

Es sorprendente cómo una palabra simple y conocida lleva a más y más palabras relacionadas. Use este concepto en sus interacciones diarias con los niños creando un LIBRO GRANDE DE PALABRAS. Esta útil herramienta sirve de marco para incorporar actividades y estrategias incluidas en esta guía. A medida que aprenden nuevas palabras, los niños tendrán oportunidades para hablar de ellas, hacer preguntas y usarlas en diferentes contextos, tanto en la escuela como en la casa.

1. ¡Comencemos! Imprima los patrones de la portada y las páginas del libro de las páginas 17 y 18.

2. Intente algunas de las actividades divertidas en esta guía. Estas experiencias ayudarán a los niños a descubrir nuevas palabras. Luego, agréguelas a su *Libro grande de palabras*. Escriba cada palabra y su significado en una página nueva. Los niños pueden dictar oraciones con las palabras y hacer dibujos para ilustrarlas.

3. Repase las palabras nuevas en su libro. Cuanto más use las palabras dentro de un contexto, más fácil será para los niños recordarlas. Ellos aprenden mejor cuando escuchan palabras usadas naturalmente y en diferentes situaciones.

4. Comuníquese con la familia. Envíe las páginas con cada niño para crear un libro de palabras en casa junto con el boletín familiar de la página 15, el cual incluye ideas para desarrollar el vocabulario durante el día. Anime a las familias a divertirse con las palabras y agregarlas a sus libros de palabras. Mientras conversan, nuevas palabras pueden llevar a otras—una *mariposa* puede conducir a *aleteo* u *oruga*.



SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Se puede aprender ciencias, artes y matemáticas en cualquier área de su salón de clases o cuidado infantil, así que las maneras creativas de descubrir y coleccionar palabras nuevas para su LIBRO GRANDE DE PALABRAS son infinitas. ¡Descubra a dónde le conducen estas ideas!

Actividades en el área de los bloques

Los bloques ofrecen muchas posibilidades para explorar. Ayude a los niños a desarrollar su vocabulario tan naturalmente como construyen con sus bloques.

→ CIENCIAS

¿Cómo se equilibra? Anime a los niños a construir *estructuras* inusuales. Por ejemplo: “¿Qué pasaría si ponemos los bloques *más pequeños abajo*? ¿Creen que el edificio será *más estable* (o firme) o será *más tambaleante*? ¿Piensas que este bloque se va *equilibrar* sobre el bloque en forma de *arco* (o arcoíris) curvado?”.

→ ARTES

3D y 2D: Motive a los niños a construir usando solo bloques en forma de *cubo* y luego a dibujar y colorear su creación en un papel. Explique que el dibujo es *bidimensional* o *2D* (plano). Los bloques son *tridimensionales* o *3D*, es decir que se pueden ver y experimentar desde muchos lados. Pida a los niños que comparen los *cuadrados* en *2D* que dibujaron con los cubos *3D* de bloques. Anímelos a contar los lados de un cubo. (Al contar, pongan una calcomanía en cada lado para que el conteo sea más fácil.)

→ MATEMÁTICAS

¿Está a la medida? Pasen un día ¡midiendo! Usen una regla y otros objetos para *medir* la *longitud* (qué tan largo), *anchura* (qué tan ancho) y *altura* (qué tan alto) de las *estructuras* con bloques que los niños construyeron. ¿Cuál es la torre *más alta*? ¿Cuántos tubos mide de *alto*? ¿Cuál es el puente *más largo*? ¿Cuántas loncheras mide de *ancho*?



SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de lectura

No hay nada mejor que los libros para mostrar lo divertido que pueden ser las palabras. Los libros no necesitan tratar de ciencias, artes o matemáticas para enseñar vocabulario. Deje que otros libros le inspiren a añadir más a su **Libro grande de palabras**.

→ CIENCIAS

Animales en todas partes: Use libros con temas de ciencias que presenten diferentes animales en su *hábitat* (lugar donde viven, comen y duermen)—quizás un cuento de un *cocodrilo* que vive en un *pantano* o un *jaguar* en un *bosque tropical*. Hablen sobre lo que comen esos animales—¿son *carnívoros* (comen carne) o *herbívoros* (comen plantas)? ¿Qué tipo de animal son: *aves*, *peces*, *reptiles*?

→ ARTES

Inspiración de la ilustración: Pida a los niños que comenten sobre las *ilustraciones* (o dibujos) de los libros que miren. ¿Qué colores usa el *ilustrador* o artista? ¿Qué *materiales* o *técnicas* son usados, como un *collage*? Estas conversaciones quizás *inspiren* a los niños a usar nuevos *materiales* en sus propios trabajos de *arte*.

→ MATEMÁTICAS

Busca la forma: Puede encontrar matemáticas en ¡cualquier libro! Pida a los niños que busquen e identifiquen diferentes *formas*. Podría decirles: “Tratemos de encontrar ruedas en este libro. ¿Qué forma tienen?” o “¿Ven alguna puerta o ventana *rectangular*?”. Una simple pregunta como: “¿Qué pasó *primero*?” o “¿Qué creen que va a pasar *después*?” les enseña a los niños la *secuencia*—el orden de las cosas—que es un concepto matemático importante.



SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de música y movimiento

La música y las palabras son un par perfecto. Comience poniendo la canción del video de *Palabras por aquí, por allá* en sesamestreet.org/words/spanish. ¡Todos a bailar!

→ CIENCIAS

Máquinas que se mueven: Las *máquinas* y las *herramientas* nos ayudan a hacer ciertas tareas más rápida y fácilmente. Motive a los niños a que exploren cómo funcionan las máquinas y las herramientas, moviéndose como estas; por ejemplo, usen los brazos para *recoger* como una *excavadora*; *cruzen* los brazos como *tijeras*; *giren* y *sacúdanse* como una *máquina lavadora*.

→ ARTES

¿Cómo suena? Desafíe a los niños a usar el cuerpo, la voz o *utilería* simples para crear *efectos de sonido*. *Tamborilear* los dedos sobre una mesa puede representar un caballo *galopando*; *sacudir* una caja de arroz puede sonar como una lluvia *torrencial*. ¿Cómo pueden hacer un sonido para imitar un camión de bomberos o un viento fuerte? ¿Qué otros sonidos pueden imitar?

→ MATEMÁTICAS

Simón, el matemático, dice: Diga a los niños que muevan el cuerpo al compás de la música usando palabras matemáticas. Simón puede decir: "estírate *alto*", "rebota bien *bajo*", "camina *alrededor* de la alfombra o *entre* dos sillas". Los niños pueden *contar* en voz alta para marcar el *ritmo* o palmear dos veces *rápido* y dos veces *lento*.



SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de exploración y descubrimiento

Explorar conduce a *descubrimientos*, tal como una palabra lleva a otra. Siga la iniciativa de los niños y vea qué los entusiasma; luego, demuestre cómo pueden pensar en voz alta sobre las palabras que quieren explorar. ¡Descubra a dónde los lleva la aventura con palabras!

→ CIENCIAS

Ahora lo ves, ahora no: Explique que el *camuflaje* protege a los animales al permitirles *mezclarse* con sus entornos, como un insecto verde sobre una hoja. Jueguen al escondite camuflado: Motive a los niños a recortar formas en cartulinas de diferentes colores y a esconderlas a plena vista, pero donde sea difícil de verlas—un cuadrado azul sobre una alfombra azul, por ejemplo.

→ ARTES

Creación de un color: Deje a los niños *experimentar mezclando* colores para lograr nuevos *tonos*. Primero, pídeles que hagan una *hipótesis* sobre el color que piensan que crearán y anote sus *observaciones*. ¿Agregar blanco o negro hará otro color *más oscuro* o *más claro*? Desafíelos a crear colores más *complejos*, tal como un azul verdoso (*turquesa*) o un morado rosado *intenso* (*fucsia*). Pueden *registrar* sus hallazgos en una tabla: primero cada color individual y luego el tono nuevo. ¡Esto es una mezcla de ciencias y arte!

→ MATEMÁTICAS

Adivina cuántos: Clasifique objetos naturales en dos pilas. Por ejemplo, hojas en una pila y bellotas en otra. Invite a los niños a *deducir* (o adivinen sin contar) cuál pila tiene el *mayor* número de objetos. ¿Cuál pila tiene el *menor* número?



ÁREA DE TECNOLOGÍA:

Si tiene una computadora o una tableta, jueguen en línea el Juego de palabras y deje que los niños jueguen con Abby y Leo Palabras. El juego los desafía a buscar y coleccionar todo tipo de palabras, como *octágono*, *anfibio* e *instrumento*—muchas de las palabras de ciencias, artes y matemáticas que usted ya usa.



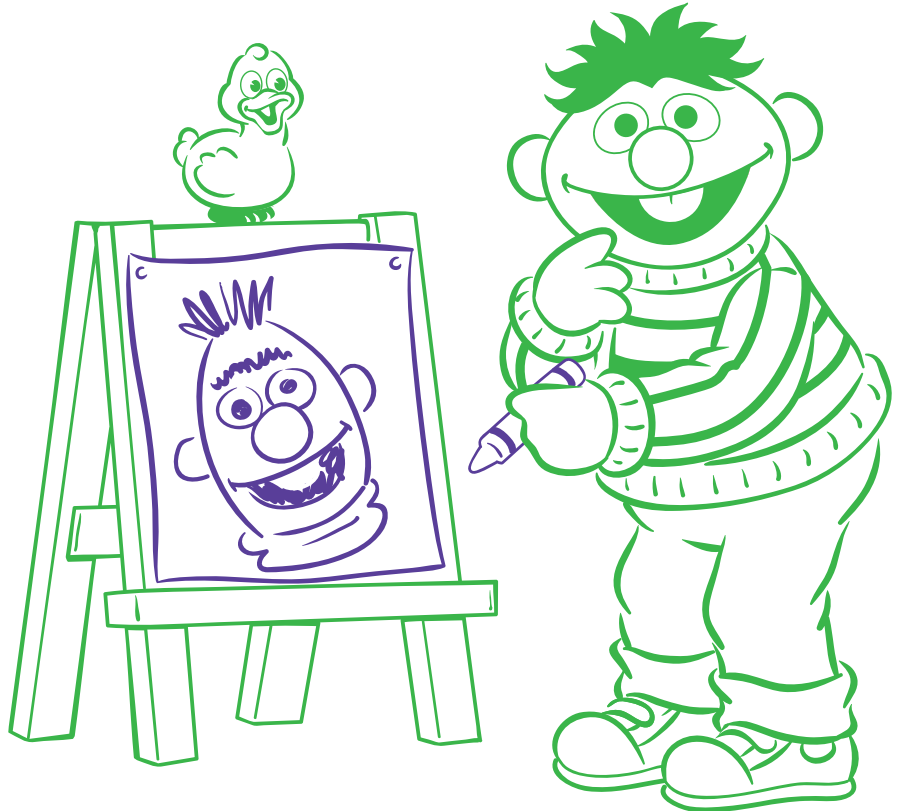
SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de las artes

¿Vale realmente una imagen más que mil palabras? Hay muchas palabras para introducir en el área de artes de su salón de clases o cuidado infantil.

¡Recuerde agregarlas a su **Libro grande de palabras!**



→ CIENCIAS

¡Qué cuerpo! Pida a los niños que se acuesten sobre hojas grandes de papel y luego trace sus cuerpos. Ayúdelos a nombrar las diferentes partes del cuerpo, empezando por los *brazos* y las *piernas* (antes de etiquetar los detalles) las *rodillas*, los *nudillos*, la *muñeca* y el *cuello*. Mientras lo hace, pregunte: “¿Qué hace cada parte del cuerpo?”.

→ ARTES

Haz un museo: Hablen de los *museos* o los lugares donde la gente va a ver colecciones de arte. Presente las palabras *exhibir* (mostrar algo), *galería* (un salón para exhibir arte) y *exhibición* (una presentación de arte). Tomen un tour virtual de un museo en línea. Luego, hagan un museo de la clase para exhibir el arte de los niños y haga una *placa* para cada creación que incluya el nombre del artista y el título de la pieza. Invite a los padres a la *exhibición*.

→ MATEMÁTICAS

Imagen exacta: Explique que *simetría* es cuando ambos lados de un objeto son idénticos. Los niños pueden hacer esta actividad de simetría para *observar* cómo cada lado es un reflejo del otro. (Nota: La acuarela a veces no se transfiere al otro lado del papel.)

- Doble un trozo de papel a la mitad, haciendo un pliegue marcado.
- Abra el papel y pinte un diseño en la mitad izquierda.
- Luego, doble el papel y dele palmaditas suavemente.
- Abra el papel y ¡ahí está! La imagen es la misma en ambos lados—es *simétrica*.

SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de juegos de representación

No hay límite para lo que los niños pueden hacer y ser en su imaginación. Use las actividades siguientes para presentar las nuevas palabras que necesitan para expresarse creativamente.

→ CIENCIAS

¡A cocinar! Una cocina de juguete les da a los niños las herramientas para convertirse en *chefs*—desde *batidores*, *espátulas*, *tazas para medir* hasta otras palabras de cocina. Los niños pueden imaginar que *hierven* agua y *vierten* el *líquido* con cuidado o añaden cubos de hielo *congelados* a una bebida. ¿Pueden *amasar* la masa de pan antes de verlo *elevarse*? Dé a los niños *recetas* que les proporcione un vocabulario de “cocina” o escriba y dibuje los *ingredientes* para las recetas que los niños sugieran.

→ ARTES

¡Creen un espectáculo! Desafíe a los niños a representar un cuento: uno conocido o uno inventado por ellos. ¿Qué *personajes* (o personas) hay en el cuento? ¿Qué *disfraces* o *utilería* pueden encontrar que les sirvan para contar el cuento (una sábana para una capa o un *bastón* para una varita)? ¿Qué *imaginan* que dicen y hacen los personajes? Después del espectáculo, deje que los *actores* hagan su saludo de cortesía al público.

→ MATEMÁTICAS

Muéstrame el dinero: Deje que los niños paguen con dinero de juguete: el boleto para el autobús, por ejemplo. Presente el concepto de correspondencia uno a uno: “¿Cuántas personas suben al autobús? Luego, ¿cuántos boletos se necesitan?”. Los niños mayores pueden empezar a aprender los nombres y *valores* de las monedas.



SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO



Actividades en el área de los sentidos

Para los niños es fácil, divertido y completamente natural aprender nuevas palabras mientras satisfacen su curiosidad con el aprendizaje práctico.

→ CIENCIAS

¿Qué flota? ¿Qué se hunde? Coleccione *objetos* para hacer pruebas en el agua. Invite a los niños a hacer *hipótesis* sobre cuáles *flotarán* y cuáles *hundirán*. ¿Es la *altura*, el *peso* o la *forma* del objeto lo que determina la respuesta? Puede usar hasta crema de afeitar y observar cómo flota en el agua antes de *disolverse*, o derretirse, con el agua.

→ ARTES

¿Cómo se siente? Provea vocabulario para describir las *texturas* que los niños experimentarán al trabajar con distintos materiales: *seco*, *húmedo*, *mojado*, *pegajoso*, *blando*, *liso*, *áspero*, etc. Describir las cosas es parte de pensar como un *artista* o un *científico*.

→ MATEMÁTICAS

¿Cuántos hay? En la mesa para jugar con agua, los niños pueden *experimentar* con el *volumen*: la cantidad de espacio que algo ocupa. Invítelos a que usen una *taza para medir* llena de agua y que la *viertan* en un envase *ancho* y *llano* y otra taza en un envase *alto* y *delgado*. *Observen* cómo la misma cantidad se ve diferente en diferentes envases.

SECCIÓN I:

ÁREAS DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Actividades en el área de juegos al aire libre

Deje que la naturaleza sea la maestra; los niños explorarán, descubrirán y adquirirán nuevas palabras para usar y agregar a su *Libro grande de palabras*... ¡naturalmente!

→ CIENCIAS

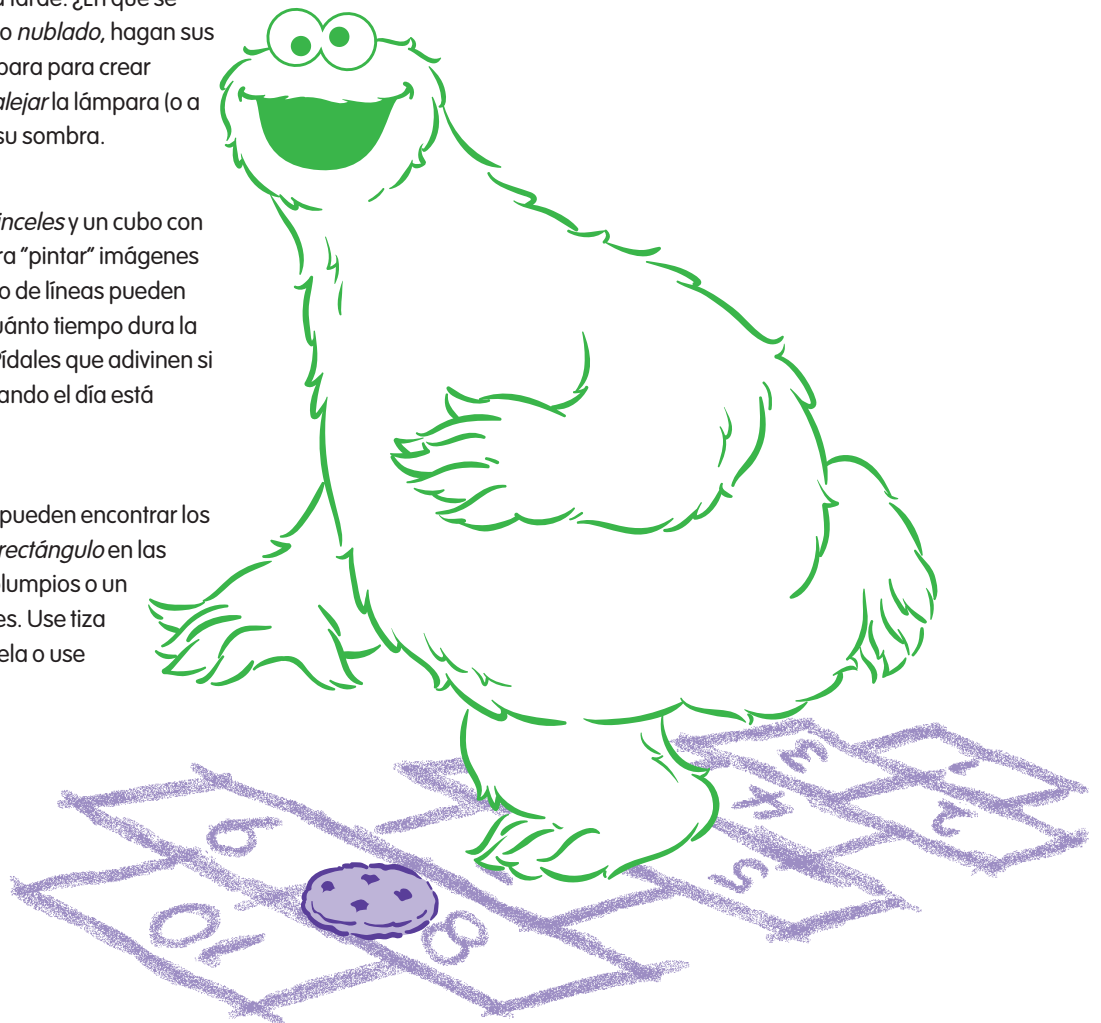
Detectives de sombras: Pida a los niños que *observen* sus *sombras* por la mañana, al mediodía y la tarde. ¿En qué se diferencian las sombras? Si está *lluvioso* o *nublado*, hagan sus *observaciones* adentro usando una lámpara para crear sombras. Ayude a los niños a *acercar* o *alej*ar la lámpara (o a *inclin*arla) para *investigar* cómo cambia su sombra.

→ ARTES

Pintura que desaparece: Lleve afuera *pinceles* y un cubo con agua. Los niños pueden usar el agua para “pintar” imágenes sobre cualquier superficie dura. ¿Qué tipo de líneas pueden usar—*rectas*, *curvas*, *punteagudas*? ¿Cuánto tiempo dura la imagen en *evaporarse* o *desaparecer*? Pídale que adivinen si se evaporará *más lento* o *más rápido* cuando el día está caluroso. ¡*Prueben* su teoría!

→ MATEMÁTICAS

Búsqueda de formas: ¿Cuántas *formas* pueden encontrar los niños en el patio de recreo? Busquen un *rectángulo* en las barras trepadoras, un *triángulo* en los columpios o un *pentágono* en el juego de barras infantiles. Use tiza para marcar *cuadrados* y jugar a la rayuela o use ¡*círculos* u *octágonos* en vez!



SECCIÓN 2:

RUTINAS

Las oportunidades para aprender vocabulario de ciencias, artes y matemáticas surgen a lo largo del día, durante las rutinas diarias.



La hora en grupo

Cuando todos están juntos, descubrir palabras nuevas es fácil y... ¡divertido!

→ CIENCIAS

El clima es un tesoro de palabras: Presente nuevas palabras cuando use la tabla del *clima*. Empiece con términos conocidos: *caliente, frío, lluvioso y nevoso*. Continúe con palabras más complejas: *helado, ventoso, llovizna y congelado*. Escoja a un niño para que sea el *meteorólogo* y anímelo a usar sus sentidos para descubrir pistas en el clima: “¿Ves nubes *oscuras*? ¿Se *mueven* las hojas? ¿Sientes *frío*?”.

→ ARTES

¿Qué es eso? Traiga un objeto que quepa en una caja misteriosa, como una concha o una piña del pino. Dé algunas pistas y, luego, deje que los niños se turnen para poner la mano dentro de la caja y obtener información sobre la *textura* del objeto y compartirla con la clase. Pídale que adivinen y luego revele el objeto. Después los niños pueden agregar otras palabras descriptivas; por ejemplo, un trozo de papel para lijar puede ser *fino, liviano y rasposo*.

→ MATEMÁTICAS

¡Ya es hora! Repasen el horario diario y pida a los niños que señalen cuándo están planificadas diferentes actividades. “¿Cuál es la *primera, segunda, tercera* o *última*? ¿Qué viene *antes* de la merienda o *después* de la siesta? ¿Qué pasó *ayer*? ¿Qué va a pasar *mañana*?”.

SECCIÓN 2:

RUTINAS

Hora de la merienda

La hora de la merienda está llena de palabras que describen color, sabor y textura, además de palabras sobre la preparación de los alimentos y de dónde vienen.

→ CIENCIAS

¿De dónde vienen? Hablen de dónde vienen los alimentos de la merienda y cómo se preparan. “¿Qué animal provee el *ingrediente* para el queso? ¿Cómo se *transforma* (o cambia) ese ingrediente (leche) de *líquido* a *sólido* (queso)?”. Hablen sobre otros alimentos que vienen de ese ingrediente, como yogur y helados. Para saber más, visite sesamestreet.org y busque “Cheese Factory” (solo en inglés).

→ ARTES

Los colores que comes: Pida a los niños que *observen* y describan el *color* de los alimentos. Use sus opciones de color para enriquecer su vocabulario. Por ejemplo, si dicen que la manzana es roja, puede decir: “Sí, es roja *intensa* o *carmesí*”. Pídales que comparen una uva verde claro con un aguacate verde *esmeralda* o un arándano azul *índigo* con tortillitas tostadas de maíz azul grisáceo.

→ MATEMÁTICAS

¡A medir y a comer! Los niños pueden ayudar a *medir*, *mezclar*, *verter* y *majar* los ingredientes para preparar una merienda saludable. Haga la *receta* siguiente para preparar una salsa para vegetales o tortillitas tostadas de grano integral. Guarde las semillas de los aguacates para que la clase las siembre después.

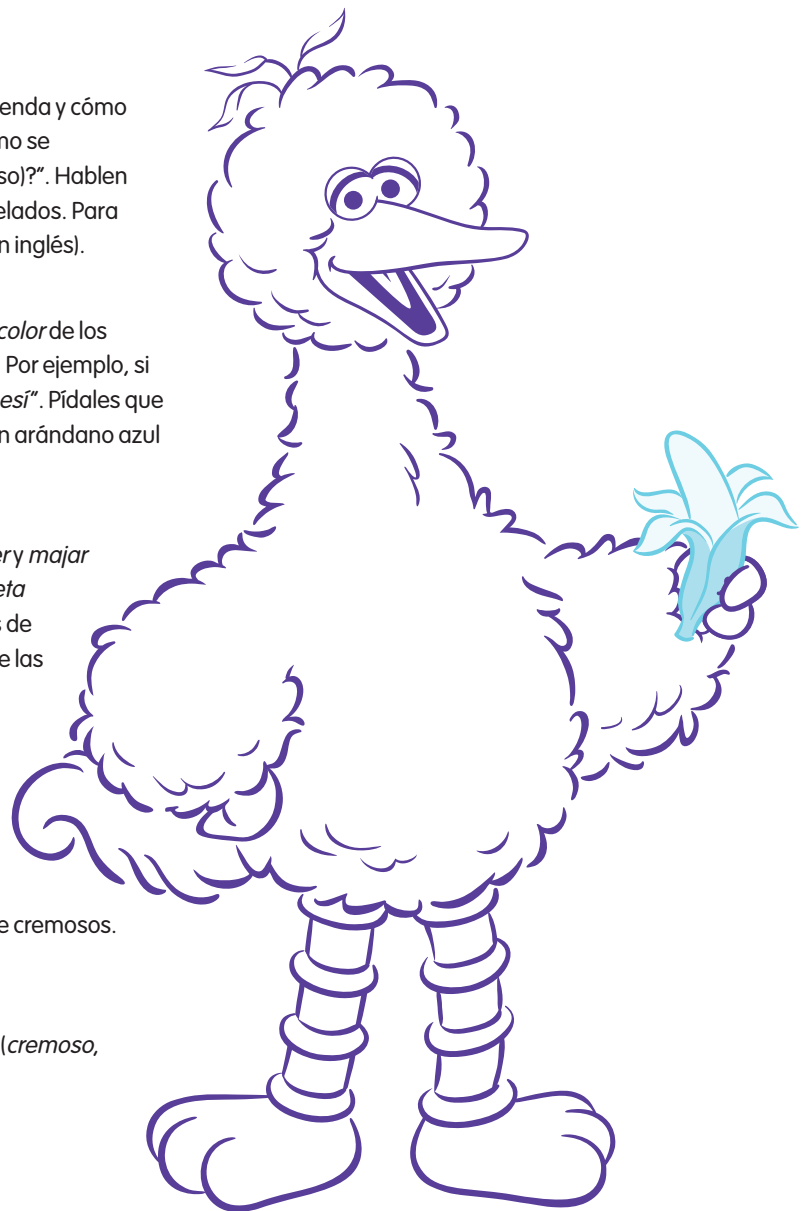
Guacamole pegajoso

Necesita:

- 2 aguacates, pelados y sin semilla (preparados por un adulto)
- 1 ½ cdta. de jugo de limón recién exprimido
- sal y pimienta

1. Maje los aguacates con un tenedor hasta que estén ligeramente cremosos.
2. Mezcle los ingredientes restantes.
3. Sazone al gusto.

Los niños pueden describir el *sabor* (*dulce*, *ácido*, *picante*) y la *textura* (*cremoso*, *pegajoso*) del guacamole.

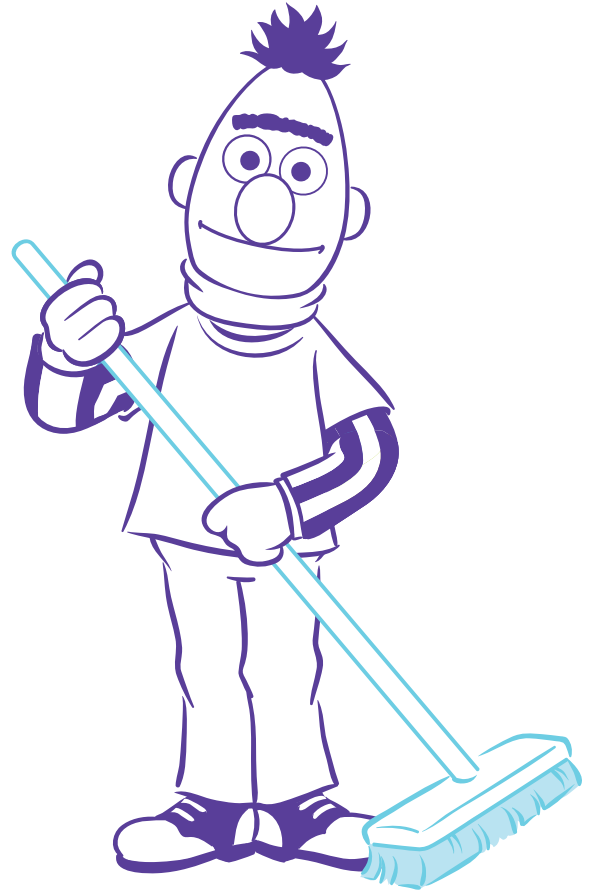


SECCIÓN 2:

RUTINAS

Ordenar y transiciones

Las transiciones entre actividades pueden ser mucho más que tareas, y ¡están llenas de posibilidades para adquirir nuevas palabras!



→ CIENCIAS

Sacúdete como un animal: Los juegos de movimiento son ideales para las transiciones. Invite a un niño a la vez a que piense en un animal, a moverse como ese animal y a que describa su *movimiento* y sonido. Por ejemplo, un niño puede *imaginar* que es una *serpiente*, que *sisea* y *se desliza* o un *león rugiente* que sacude su *melen*a y está al *acecho*. Los demás niños pueden tratar de adivinar qué animal es.

→ ARTES

Ponga música: Agregue un *sonido* animado durante la hora de ordenar y formar la fila: una *melodía* (música) con un buen *ritmo*. Motive a los niños a *palmear*, *chasquear los dedos*, *zapatear* y ordenar siguiendo el *ritmo*. Si el *tempo* (velocidad) es *rápido*, se puede ordenar *velozmente*; si el *tempo* es *lento*, ordenen en *cámara lenta*.

→ MATEMÁTICAS

¿Adónde va? La hora de ordenar es una gran oportunidad para aprender a *clasificar*. Pida a los niños que identifiquen *formas* y colores mientras ordenan; por ejemplo, los juguetes azules y verdes van en el cubo *redondo*, los juguetes rojos y anaranjados van en el recipiente *cuadrado* y los *vehículos* van en la caja *alta y delgada*.

¡HOLA FAMILIAS!

Su niño aprende palabras nuevas cada día. Este aprendizaje ocurre en la escuela y en casa—aquí, allá y en todas partes! Las palabras ayudan a que su niño prospere y exprese su curiosidad acerca del mundo.

Con su niño, ¡hagan un libro de palabras! Descargue e imprima los patrones de libro en sesamestreet.org/words/spanish y pnccrezcaconexito.com, o simplemente use pedazos de papel en blanco para coleccionar juntos nuevas palabras. Ayude a su niño a escribir la palabra y móvelo a ilustrarla. Dejen que una palabra los lleve a otra mientras continúan añadiendo vocabulario nuevo al libro.

Estas son algunas maneras simples de desarrollar el vocabulario de su niño:

- + **Hable de lo que hace durante el día.** Por ejemplo, hable sobre la comida que prepara. “Primero, vamos a *lavar* la lechuga para limpiarla. Luego, la vamos a *picar* y *agregar* al tazón. Luego, vamos a *medir* el aceite y el vinagre y los vamos a *mezclar* para preparar el aderezo. Después, ¡comeremos una deliciosa ensalada con la cena!”. Añada las palabras nuevas—*lavar, picar, agregar, medir, mezclar*—a su libro.
- + **Haga y motive a su niño a hacer preguntas.** Haga preguntas que lleven a más conversaciones, en vez que a un *sí* o *no*. En vez de “¿Tuviste música hoy?”, usted puede preguntar: “¿Qué *instrumentos* tocaste?”. Agregue las nuevas palabras a su libro: *instrumento, flauta* o *violín*. Si no sabe una respuesta, puede decir: “Esa es una buena pregunta. ¿Qué piensas tú?” o “Averigüémoslo juntos en la biblioteca o en línea”.
- + **¡Leer, leer y leer!** Hay palabras en todas partes: en revistas, letreros, cajas de cereal y hasta en fotos en teléfonos celulares, las cuales puede “leer” al hablar sobre la imagen. Lean su libro de palabras. Se divertirán recordando cómo y dónde coleccionaron esas palabras.

Explore nuevas palabras a través de videos, juegos, tarjetas de actividades, una guía para la familia, un afiche con un árbol de palabras y ¡más! Encuentre estos recursos adicionales en sesamestreet.org/words/spanish y pnccrezcaconexito.com.

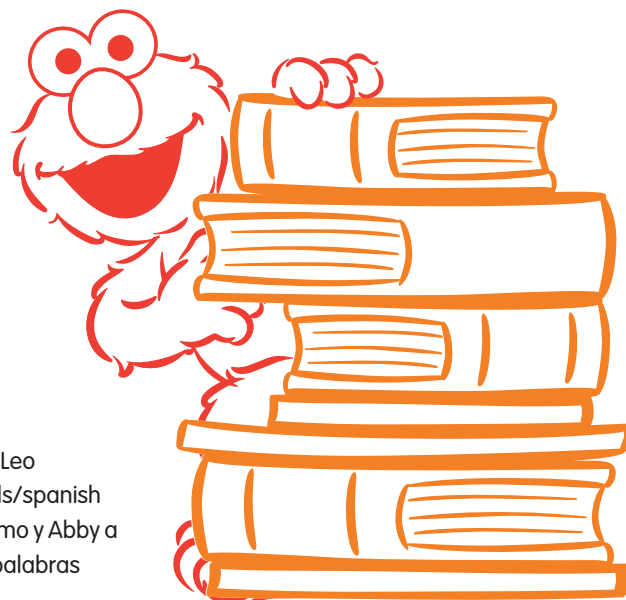


TALLER PARA LA FAMILIA: LIBRO GRANDE DE PALABRAS

OBJETIVO: Ayudar a las familias a crear un *Libro grande de palabras* para desarrollar el vocabulario en aumento de los niños.

DURACIÓN: Cerca de 30 minutos

MATERIALES: Copias de la portada del libro de palabras, páginas interiores, creyones y marcadores



EL LIBRO GRANDE DE PALABRAS

Para introducir la actividad, invite a todos a la aventura de palabras de Elmo, Abby y Leo Palabras. Muéstreles el video *Palabras por aquí, por allá* en sesamestreet.org/words/spanish o use el cuento de la página 19 de la Guía para el educador. Tal como Leo ayudó a Elmo y Abby a comenzar su colección de palabras “brillantástico”, las familias crearán un libro de palabras para ayudar a desarrollar el vocabulario de sus niños.

1. Provea a cada familia un patrón de la portada del *Libro grande de palabras* y dos páginas interiores. Explique que el *Libro grande de palabras* mantiene el entusiasmo de los niños por aprender palabras nuevas y los ayuda a ver cómo crece su vocabulario. Invítelos a decorar y personalizar la portada.
2. Pida a las familias que piensen sobre todas las palabras que los rodean. Luego, invítelas a usar palabras de sus rutinas diarias para comenzar su propio *Libro grande de palabras*. Miren a su alrededor para encontrar palabras para su libro: la forma de *pirámide* (o triangular) de un bloque, el color *fucsia* en el dibujo de un niño, el *líquido* en sus tazas. Anímelos a usar cada palabra que coleccionen dentro de un contexto—“Esa pirámide tiene un triángulo en cada lado”—y luego, añadan la palabra a su libro.
3. ¡Hagan una búsqueda de tesoros! Coloque algunos artículos alrededor del salón e invente algunas pistas. Por ejemplo: “Es una fruta pequeña que es roja y tiene semillas por fuera” (*fresa*) o “Es una forma de ocho lados y ocho ángulos” (*octágono*).
4. Envíe a casa el Bolefín familiar de la página 15 y motive a las familias a seguir agregando nuevas palabras y páginas al libro. Recuérdeles que sigan una palabra para ver a dónde los lleva—*música* puede llevar a *tempo*, luego, *maracas*, etc.

COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS

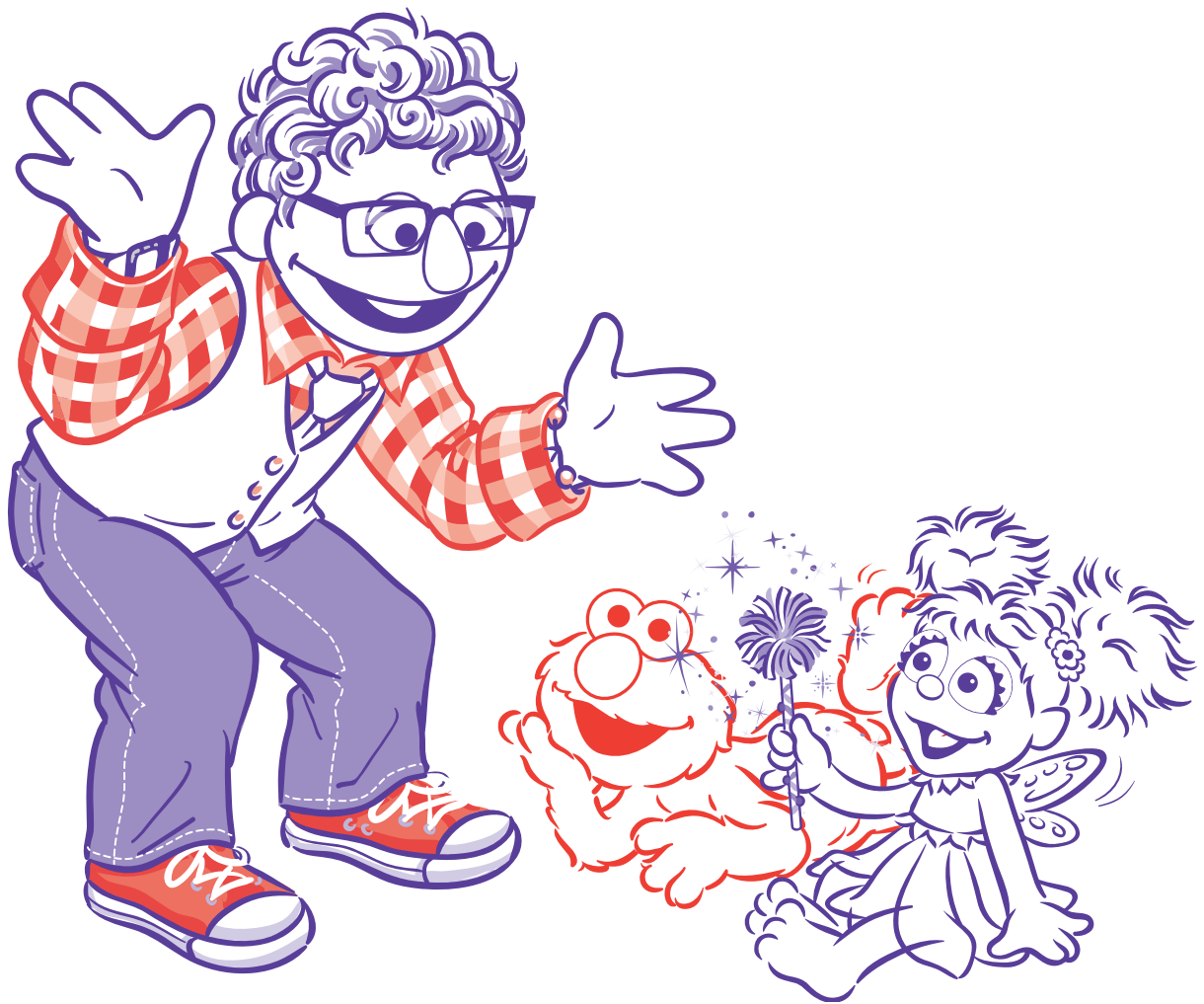
Después del taller, manténgase en contacto con las familias y anímelas a desarrollar el vocabulario de sus niños con estos mensajes:

- ➔ Esta semana agregamos _____ a nuestro libro de palabras. ¡Pregúntele a su niño!
- ➔ La palabra de la semana fue _____. ¡Úsela en casa!
- ➔ ¡Continúe el aprendizaje! Busquen _____ en casa.
- ➔ Completen la hoja del Árbol de palabras y devuélvala a la escuela. Agregaremos las palabras de su niño al árbol de palabras de nuestro grupo.
- ➔ ¡Está invitado! Publique algunas de las nuevas y divertidas palabras que usted y su niño han descubierto juntos en casa.

**Recuerde agradecer a las familias y sus niños por acompañarle en esta
¡maravillosa aventura de palabras!**

LIBRO GRANDE

DE PALABRAS DE _____



Busquen palabras durante los momentos diarios y ¡dejen que una palabra los lleve a otra!

MI NUEVA
PALABRA ES: _____










INTENTE ESTO

Busquen palabras durante sus rutinas diarias, dejando que una palabra los lleve a otra. A la hora del baño, hablen sobre cómo la bañera está llena de agua (o *líquido*) y cómo *flotan* ciertos juguetes. Mientras su niño se baña, señale sus *tobillos* o *codos*. En la tienda, pregunte: “¿Qué piensas que encontraremos en el pasillo de los [*productos lácteos*]? ¿Puedes pensar en otras [*frutas*] del tamaño de las [*manzanas*]?”. Haga preguntas a su niño sobre las cosas que le dan curiosidad y luego siga su iniciativa. ¡Vean qué palabras descubren en su exploración!



LA AVENTURA DE PALABRAS DE ELMO Y ABBY

Use las ilustraciones para ayudar con la lectura del cuento.

El  sol brillaba en Sesame Street.  Elmo,  Abby y  Leo Palabras deciden salir a explorar para encontrar nuevas palabras y agregarlas a su  libro de palabras, donde coleccionan las nuevas palabras que aprenden.

En el parque, vieron  un árbol.  Abby señala  una rana verde sobre una  hoja verde y dice que la rana se veía lisa y babosa.  Leo Palabras le dice que la manera cómo algo se siente cuando lo tocas se llama textura.  Abby ve que el color verde de la  rana hace que sea difícil verla sobre  la hoja.  Leo Palabras le explica que eso se llama camuflaje. Para la rana esa es una buena manera de ¡esconderse!

Luego,  Elmo señala una  casita para aves  en el árbol.  Leo Palabras le dice que el frente de  la casita es un  pentágono, es decir, una forma que tiene cinco lados y cinco ángulos. Ellos agregaron textura, camuflaje y pentágono a su  libro de palabras.

 Abby y  Elmo estaban asombrados de todas las palabras que coleccionaron. ¡Una palabra los llevó a la otra! Ahora es tu turno para ir a ¡una gran aventura de palabras!

Haz un dibujo de ti mismo. ¿De qué color es tu cabello? ¿Es liso o rizado? ¿De qué color son tus ojos? ¿Qué llevas puesto? Ahora escribe algunas de tus nuevas palabras o dibújalas en la página.

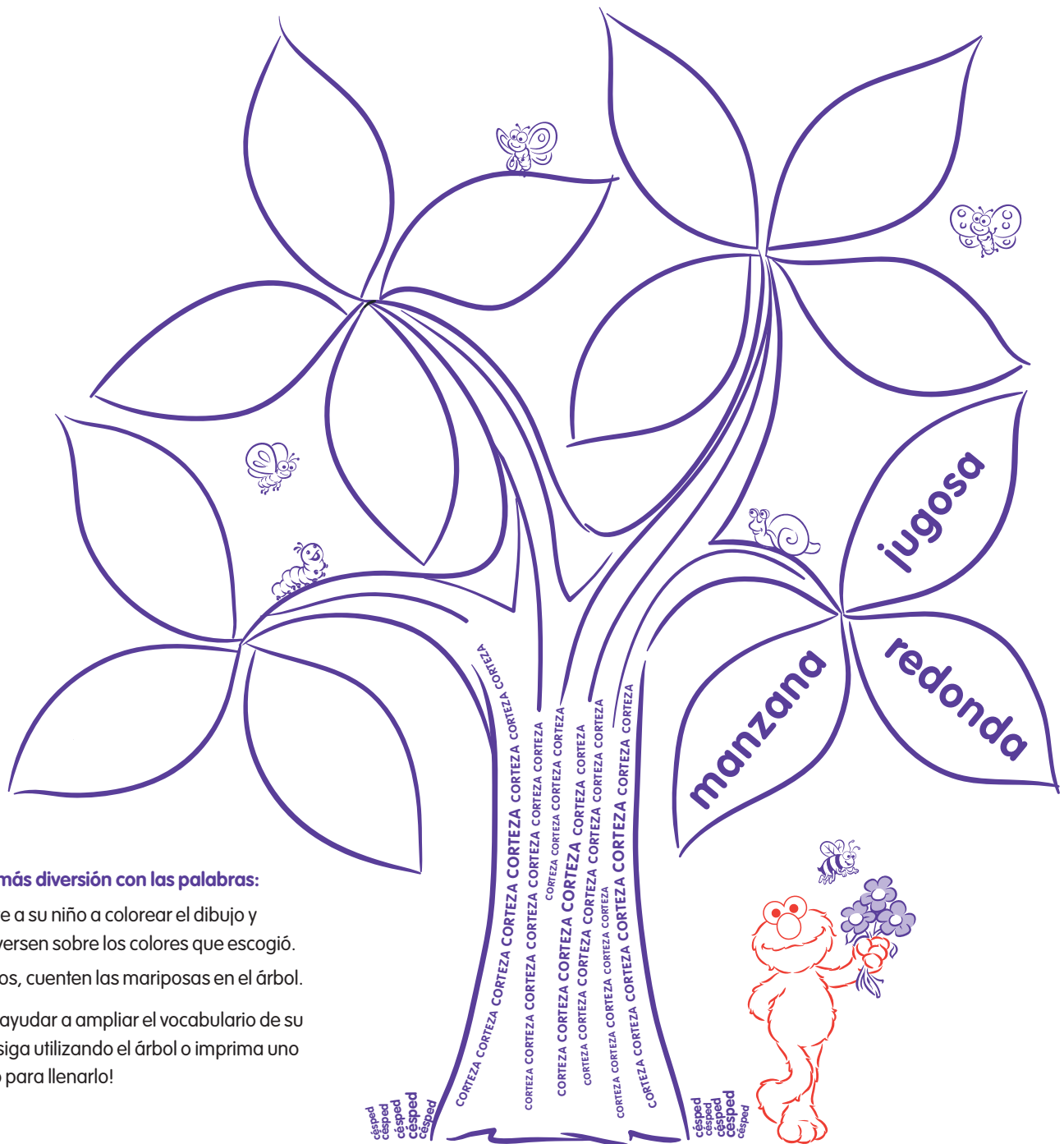
¡Tú eres grandioso con las palabras!



Leo Palabras dice: "¡Palabras, maravillosas palabras!".

PALABRAS PARA CRECER

Las conversaciones diarias son una manera importante de fomentar el vocabulario de su niño. Use este árbol para escribir o ilustrar las hojas con las palabras que descubren juntos. Luego, hablen sobre cómo estas palabras puedan relacionarse entre sí. Por ejemplo: “Estoy comiendo una manzana que es redonda y jugosa”.



Para más diversión con las palabras:

- Invite a su niño a colorear el dibujo y conversen sobre los colores que escogió.
- Juntos, cuenten las mariposas en el árbol.

¡Para ayudar a ampliar el vocabulario de su niño, siga utilizando el árbol o imprima uno nuevo para llenarlo!