

Semana 1: Investigador de Insectos



Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Aprenda sobre la naturaleza y los insectos, sus hábitats, lo que comen y su trabajo en la naturaleza.
Hablar:	Habla sobre todos los insectos y la naturaleza; Cómo se llaman y cuál es su función en la naturaleza. ¿Cuántas patas tienen, qué especies son, dónde viven, qué comen, etc.?
Crear:	Crea un mini libro de campo de insectos. Haz una casa para insectos. Crea insectos a gran escala con materiales reciclados y papel maché.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Introduzca el tema de la naturaleza y los insectos.	<p>3 a 5 años: aprenda algunos nombres de insectos, cómo son, comience las primeras páginas de su mini guía de campo de insectos dibujando su primer insecto y nombrándolo.</p> <p>6 a 8 años: elija un insecto como tema del día y aprenda todo sobre él. Escribe una frase, dibuja y habla sobre ella.</p> <p>9 a 12 años: elija un insecto como tema del día y aprenda todo sobre él. Escribe un mini guion, dibuja y habla sobre ello.</p>
Haz un hotel para insectos.	<p>Cada grupo deberá construir su propio hotel de insectos utilizando palos, hojas, piedras y otros materiales reciclados:</p> <p>3 – 5 años: Haga un hotel sencillo y etiquete todas las partes del hotel.</p> <p>6 – 8 años: Crea un hotel de insectos más grande y escribe una oración sobre cada parte del hotel y su función.</p> <p>9 – 12 años: Cree un hotel de insectos más grande y escriba una breve guía de instrucciones sobre cómo se utiliza.</p> <p>Agrega un boceto del hotel de insectos que construirás al día siguiente</p>
Haz un insecto a gran escala con papel maché	<p>3 - 5 años: Haz mariquitas con papel maché</p> <p>6 – 8 años: Haz escarabajos (diferentes tipos) usando papel maché.</p> <p>9 – 12 años: Haz arañas y mariposas con papel maché.</p> <p>Agrega más información sobre tus criaturas a tu guía de campo.</p>
Aprenda sobre las flores: partes, colores y usos.	<p>Todas las edades: Crear algunas flores y plantas a gran escala a partir de materiales reciclados que formarán parte de una exhibición combinada. Agregue información sobre flores a su guía de campo. Los grupos mayores deben escribir más, los grupos más jóvenes pueden hacer más dibujos.</p>
Combine todos los elementos del proyecto grande.	<p>Todos los grupos combinarán sus grandes proyectos y se mostrarán mutuamente lo que han hecho y descubierto. Esto se puede hacer al estilo de una “feria de ciencias”.</p> <p>Escribe o dibuja una última entrada en tu guía de campo.</p>

...acercándote al éxito!



Semana 2: Conviértete en un científico

Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Conocer algunos experimentos científicos de verano simples y divertidos para que los estudiantes interactúen y aprendan sobre el mundo que nos rodea
Hablar:	Hablar sobre causa y efecto, reacciones, observar cambios, hacer predicciones y hacer preguntas
Crear:	Realizar experimentos científicos utilizando diferentes herramientas y equipos. Lleve un diario donde los alumnos puedan escribir predicciones y lo que observan.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Hacer una lámpara de lava Experimento de la leche mágica	Haga una lámpara de lava vertiendo aceite vegetal en agua y luego agregando una tableta burbujeante para hacer que la gota de aceite se mueva. El objetivo es hacer que los alumnos hablen sobre lo que sucede cuando se mezcla aceite y agua. Vierta unas gotas de colorante alimentario en un plato poco profundo que contenga un poco de leche. Luego, use un hisopo de algodón empapado en jabón para platos para hacer que los colores se arremolinen en la superficie de la leche.
Experimento con globos de bicarbonato de sodio Carrera de globos	Este experimento tiene como objetivo demostrar cómo se crea el gas como resultado de reacciones químicas. El objetivo es inflar globos para la siguiente actividad. Este experimento enseña a los niños sobre las fuerzas y el movimiento. Los alumnos podrían preparar a su personaje para que se pegue a un globo y poder participar en una carrera. Podríamos utilizar pajitas y tubos de cartón para crear una pista de carreras.
Crea un vórtice dentro de una botella. Hacer un volcán	En este experimento, los alumnos observarán la creación de un vórtice de agua al hacer girar agua en una botella. El movimiento giratorio de la botella crea un vacío. A través de este experimento, los alumnos observan una reacción química entre un ácido y una base. El vinagre reacciona con el bicarbonato de sodio y produce dióxido de carbono.
Experimento del arco iris de agua caminando Tinta invisible	En este experimento, los estudiantes aprenderán cómo el agua y el color viajan y son absorbidos por el papel para crear un hermoso arte de arcoíris. Crea tu propio mensaje codificado para tus amigos usando tinta invisible. Los estudiantes aprenden sobre la reacción química al combinar agua y bicarbonato de sodio.
Experimento de Skittles ¿Flotar o hundirse?	Agregue agua caliente y observe cómo los caramelos se disuelven y los colores forman un hermoso patrón. Diseñado para enseñar a los alumnos sobre los puntos de fusión de diferentes objetos. Haga que los alumnos descubran qué se hunde y qué flota. Realizarán un seguimiento de lo que observen creando un diario científico donde podrán escribir una lista de objetos que flotan o se hunden. El objetivo es comprender la densidad.

Semana 3: Conviértete en autor/a



Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Aprenda a escribir una historia describiendo antecedentes, eventos, personajes y finales.
Hablar:	Vuelva a contar una historia conocida favorita cambiando los eventos, el final y hable sobre en qué se diferencian los personajes en la nueva versión de la historia.
Crear:	Haz un cómic o un libro pop-up y escribe una historia basada en una imagen.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Presente el tema de cómo hacer una tira cómica o un libro pop-up y hable sobre cómo escribimos historias (secuencia de eventos, escenario, personajes, problema/conflicto a resolver y final).	Los alumnos más jóvenes (3-5 y 6-7 años) harán un libro pop-up, los alumnos mayores (8-10 y 11-12) trabajarán en la creación de una tira cómica. Los alumnos aprenden las etapas de la escritura de una historia y el vocabulario de palabras como: personajes, protagonista, antagonista - el villano, el compañero - el mejor amigo del protagonista, tipos de personajes, etc.
Continúe haciendo los cómics y los libros emergentes.	Concéntrate en la portada diseñando una imagen que represente su historia y ponle un título. Además, los estudiantes mayores aprenderán a resumir los puntos clave de la historia y a escribir una sinopsis para la parte posterior del libro/cómic.
Vuelva a contar una historia favorita y conocida.	Los alumnos eligen una historia favorita y comienzan a cambiar los personajes, siendo los eventos y el final lo más imaginativos y creativos posible. Los estudiantes más jóvenes (3-6 años) volverán a contar su historia a través de dibujos/imágenes y oraciones cortas.
Poeta por un día (8 – 12 años) 'A' es para Autor (3-7 años)	Poeta por un día: Sigue los pasos que seguimos para crear rimas. Haga una lluvia de ideas relacionadas con el tema sobre el que los estudiantes quieren escribir. 'A' es para Autor: escriba una lista de palabras de la A a la Z con una descripción de una oración para cada una. Durante esta actividad, los alumnos y el profesor caminan por el jardín para inspirarse.
Día del mercado del libro	Cada alumno presentará su libro y los que escribieron un poema también lo leerán. Los estudiantes y profesores pueden votar por el mejor libro y poema. Podríamos dar premios a los mejores.

Semana 4: Conviértete en Artista



Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Para dejar que nuestras mentes creativas se pregunten y creen un caleidoscopio de imágenes.
Hablar:	Utilice vocabulario basado en el tema, incluyendo pintura, colores, pinceles, arcilla, modelado y más.
Crear:	Cree muchos tipos diferentes de obras de arte, incluidas pinturas, esculturas e instalaciones, utilizando muchos materiales diferentes.

Detalle del resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Introducir el tema del arte. Teoría del color	3 – 5 años: Aprender / repasar los colores con una canción (¿canción del arco iris?). Aprenda lo que sucede cuando mezclamos los colores haciendo un poco de “pintura manchada”. 6 – 8 años: Practica los colores y haz una pintura de arcoíris usando los dedos y las manos. 9 – 12 años: Haz una rueda de colores y aprende sobre los colores complementarios. Crea una obra de arte que demuestre esto.
Colores de emociones Crea un panel de estado de ánimo de arcoíris	Todas las edades: Crear un mood board utilizando diferentes colores tomando revistas, papel, materiales naturales y reciclados. Los grupos de mayor edad deberían hacerlo con menos participación de los docentes.
Día de la escultura. Crea una escultura utilizando materiales naturales, reciclados y de desechos electrónicos.	3 – 5 años: Crear una escultura que represente animales y la naturaleza utilizando materiales naturales (arcilla, madera, hojas, flores, etc.). 6 – 8 años: Cree una escultura que represente el mar utilizando plásticos procedentes de materiales reciclados. 9 – 12 años: Crea una escultura que represente el futuro utilizando desechos electrónicos.
Crea un proyecto grande que combine con los otros grupos de edad con una temática de campamento de verano. Crea un proyecto grande que combina con los otros grupos de edad con una temática de campamento de verano.	3 – 5 años: Crea algunas personas de tamaño natural (dibuja alrededor de ellas y píntalas). 6 – 8 años: Cree un telón de fondo con las carpas, las mesas y las aulas. 9 – 12 años: Crea algunos modelos de deportes y juegos. Combínalos para hacer una gran instalación que podamos explorar.
Investiga patrones y crea obras de arte para lucirlos.	3 – 5 años: Usando papas viejas, haz algunos diseños artísticos. Pinta mariposas. 6 – 8 años: Crea una pintura de mariposa. Busca patrones en el campamento y luego píntalos o dibújalos. 9 – 12 años: Busca patrones en el campamento y luego píntalos o dibújalos. Crea arte a partir de cosas existentes superponiendo patrones sobre ellas.



Semana 5: Conviértete en Inventor

Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Inspira la creatividad e innovación, enseñando sobre el proceso de invención y alentando a los participantes a pensar como inventores identificando problemas y creando soluciones inventivas.
Hablar:	Discutir conceptos clave como invención, innovación, solución de problemas, inventores famosos (como Thomas Edison, Nikola Tesla, Marie Curie) y sus invenciones. Introducir los pasos del proceso de invención: identificar un problema, brainstorming de soluciones, diseño, construcción, prueba y mejora.
Crear:	Diseñar y construir una invención simple usando materiales cotidianos. Esbozar ideas de invenciones y prototipos.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Introducir el concepto de invención y el impacto de los inventores en la sociedad. Hacer brainstorming de problemas que necesitan soluciones:	Discuta qué significa la invención y por qué es importante. Aprenda sobre inventores famosos y sus inventos. Crea un diario para escribir tus ideas, esbozar tus diseños y escribir tus explicaciones sobre cómo funcionará, qué materiales necesitas y registrar el progreso de tu invento. Identificar, intercambiar ideas y profundizar en el proceso de invención.
Prototipo de Invenciones, cada grupo hará sus propias invenciones:	3 – 5 años: Crea modelos simples de sus inventos con arcilla, plastilina o cartulina. 6 – 8 años: Construye prototipos de sus inventos utilizando materiales reciclables, explicando cómo su invento resuelve un problema. 9 – 12 años: Desarrolla prototipos más complejos, asegúrate de escribir el proceso en el diario. ¿Cómo se puede utilizar este invento? ¿Cuál es el propósito de esto?
Refinamiento y Pruebas:	Analice la importancia de probar y perfeccionar una invención. Explique que muchos inventos no funcionaron perfectamente la primera vez y requirieron ajustes. Probar, perfeccionar y mejorar modelos. Prepare una explicación sencilla de su invento con ayudas visuales que puedan mostrar y contar.
Preparación de la Presentación:	3 a 7 años: Dibujar o crear un escenario de fondo para que su invento se muestre durante la exposición. 8 a 12 años: Practicar sus presentaciones en grupos pequeños, brindándose comentarios constructivos entre sí. Cree ayudas visuales, asegurándose de que comuniquen claramente el propósito, la función y el proceso de su invención
Expo de Inventores:	Disponga un espacio donde se pueda exhibir cada invento. Realice un recorrido por la exposición con los estudiantes: Los estudiantes harán presentaciones breves, enfocándose en el problema que pretendían resolver, cómo funciona su invento y el proceso de creación. Finalmente, habrá una sesión de preguntas y respuestas

...acercándote al éxito!

Semana 6: Juegos Olímpicos



Objetivo general del proyecto

OBJETIVO:	Fomentar el aprecio por la historia, la diversidad y los valores de los Juegos Olímpicos, haciendo hincapié en la unidad, la excelencia y el respeto.
HABLA:	Introducir conceptos clave como los valores olímpicos (excelencia, amistad, respeto), la variedad de deportes y el significado de símbolos como la antorcha y los anillos, junto con historias de olímpicos notables.
CREA:	Diseña una bandera olímpica, una antorcha, anillos olímpicos y diferentes elementos olímpicos.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?
Introducir el tema de los Juegos Olímpicos, abarcando su historia, valores y símbolos. Decidir y esbozar una bandera del equipo.	Todas las edades: Debate sobre el origen, la historia y los valores de los Juegos Olímpicos. Haz una lluvia de ideas y diseña una bandera olímpica, piensa en el color, el significado, el estilo y la visibilidad. Primero con cartulina y luego con material.
Símbolos olímpicos y artesanía	Cada grupo fabricará sus propias antorchas olímpicas y anillos olímpicos utilizando materiales reciclados. Primero dedicarán un tiempo a diseñarlas y a asegurarse de que cumplen los mismos criterios que su bandera.
Premios Olímpicos y Artesanía:	Cada grupo creará sus medallas olímpicas y su corona de laurel.
Guirnalda de banderas olímpicas	Crea banderas que representen a los países que participan en los Juegos Olímpicos. Los alumnos pueden confeccionar su propia bandera canaria.
Día de los Juegos Olímpicos	Vive un día como los atletas olímpicos. Los alumnos se dividirán en equipos y participarán en una carrera de relevos con la antorcha, lanzamiento de anillas, carrera de obstáculos, mini lanzamiento de jabalina, salto de longitud en un cajón de arena, lanzamiento de disco con frisbees y carreras de velocidad. Ceremonia de clausura: Concluya con una ceremonia de clausura en la que los participantes puedan desfilan con sus banderas y artesanías. Reconoce a todos los participantes con las medallas de oro que han creado, celebrando sus logros y su participación en el espíritu de las Olimpiadas.

...acercándote al éxito!

Semana 7: Diseña, Crea y Juega



Objetivo general del proyecto

Objetivo:	Diseñar, crear, analizar y jugar con tus propios juegos con los amigos
Hablar:	Hable sobre qué juegos nos gustan y por qué, ¿qué los hace divertidos e interesantes? Luego, analice las reglas, el diseño, la estructura, el diseño y el número de jugadores de su juego
Crear:	Construye un prototipo del juego que has diseñado utilizando materiales reciclados y luego explica cómo jugarlo a tus amigos. Prueba que tus reglas y diseño tengan sentido cuando lo juegues. Si es necesario, refine su diseño a partir de su análisis.

Detalle del Resumen del Proyecto

¿Qué haremos?	¿Cómo la haremos?
Crea tu propia versión de 'quién es quién'. Aprenda vocabulario sobre "características físicas". Cómo hacer y responder preguntas sobre las características físicas de una persona.	Crea de 10 a 15 personajes (de tu propia imaginación o de una plantilla). Asegúrese de que sean únicos pero que compartan cualidades. Crea las bases a partir de materiales reciclados y luego juega con un amigo. Haga preguntas, por ejemplo: ¿Su persona es hombre o mujer? ¿Tienen gafas? ¿Tienen sombrero, etc.?
Crea un juego de mesa grande que te anime a aprender nuevas palabras en inglés.	Elige un tema, corta tu juego de mesa con la forma de tu tema, por ejemplo, tu animal favorito, transporte, etc. Divide el tablero en 10 a 20 cuadrados, resaltando claramente el inicio y el final del juego. En cada cuadrado, pon una imagen y una pregunta en inglés relacionada con tu tema. Lanza el dado, di el vocabulario representado por la imagen o responde la pregunta para avanzar hasta llegar al punto final.
Haga 'Artícúlate', una versión para jóvenes usando tarjetas con imágenes.	Crea un juego de mesa 'Artícúlate' con 4 temas, elige un color diferente para cada tema. Crea un reloj de arena como cronómetro. Piense en 4 temas, como comida, animales, verbos de acción, deportes y cree varias tarjetas con imágenes diferentes para representar estos diferentes temas. Cuando un jugador llega al tema del color, debe mirar una carta y explicar lo que ve sin decir la palabra dentro del límite de tiempo establecido por el reloj de arena.
Haz tu propio juego de 'Headbands'	Recrea 'Headbands' con 6 temas diferentes y crea tarjetas de preguntas para ayudar a los estudiantes a hacer y responder preguntas.
Competición del día de los juegos	Organiza una competencia de día de juegos con todos tus amigos en el campamento. Crea equipos, marcadores y ponte a jugar. También se pueden incluir juegos deportivos tradicionales como balonmano, fútbol, búsqueda del tesoro, etc.