



# Aventura

La aventura es tanto un estado de ánimo, como una experiencia particularmente desafiante o nueva. Todo puede ser una aventura: probar una comida nueva, tomar una ruta nueva para ir a la escuela o comenzar un proyecto de arte. Deseamos que sus estudiantes tengan muchas aventuras divertidas y gratificantes este mes.

Este paquete de actividades incluye una selección de recursos para educadores, padres de familia, cuidadores y estudiantes.

**Lista de libros:** Una lista de libros recomendados sobre el tema 'aventura'.

**Rompecabezas y actividades para estudiantes:** Recursos sobre la aventura diseñados para el uso independiente del estudiante.

**Actividad para llevar a casa:** Una actividad sobre la aventura diseñada para ayudar a los estudiantes a seguir aprendiendo en casa.

**Actividad para el salón de clases:** Una actividad sobre la aventura diseñada para el salón de clases.

Le sugerimos imprimir y copiar las páginas de la *Actividad para llevar a casa* y *los Rompecabezas y actividades para estudiantes* y enviarlas a casa para profundizar el aprendizaje.

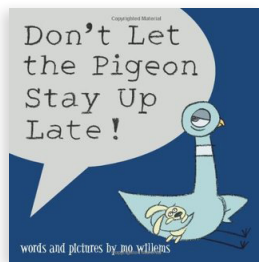
Para obtener más recursos de lectura, visite [www.RIF.org/Literacy-Central](http://www.RIF.org/Literacy-Central).

## CONTENIDO

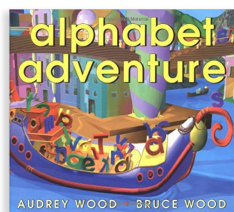
Lista de libros.....	3
Crucigramas.....	4-5
Letras desordenadas.....	6
Juego de memoria.....	7-8
Sopa de letras.....	9-10
Página para colorear.....	11
Actividad para llevar a casa.....	12
Actividad para el salón de clases.....	13
Soluciones.....	14-16

# Lista de libros de aventuras

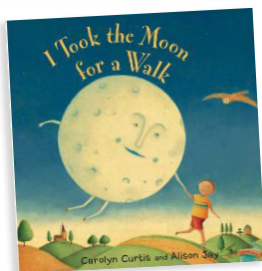
## Libros recomendados



**Don't Let the Pigeon Stay Up Late!**  
*(No dejes que la paloma se acueste tarde)\**  
Autor e Ilustrador:  
Mo Willems  
PK-2



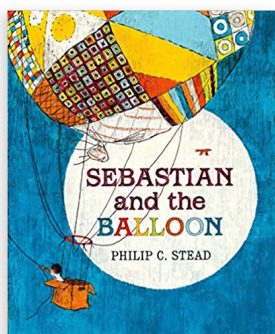
**Alphabet Adventure**  
*(La aventura del alfabeto)*  
Autor: Audrey Wood  
Ilustrador: Bruce Wood  
PK-3



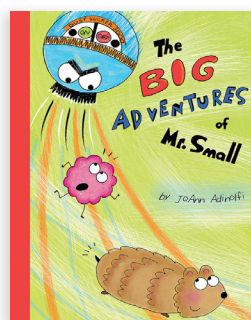
**I Took the Moon for a Walk**  
*(Llevé la luna a pasear)\**  
Autor: Carolyn Curtis  
Ilustrador: Alison Jay  
PK-2



**Going Places**  
*(Llegar lejos)*  
Autor: Paul A. Reynolds  
Ilustrador: Peter H. Reynolds  
PK-3



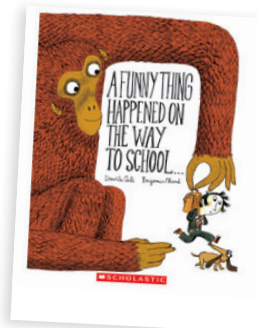
**Sebastian and the Balloon**  
*(Sebastian y el globo)*  
Autor and Ilustrador:  
Philip C. Stead  
PK-2



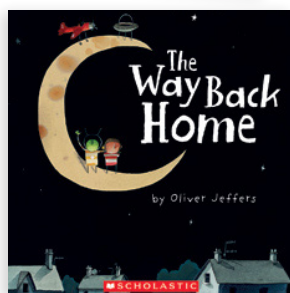
**The Big Adventures of Mr. Small**  
*(Las grandes aventuras del Sr. Pequeño)*  
Autor and Ilustrador:  
JoAnn Adinolfi  
1-5



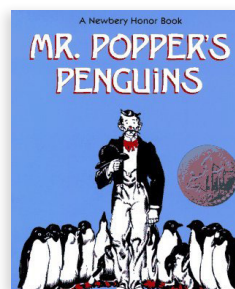
**The Truth About My Unbelievable Summer**  
*(La verdad acerca de mi verano increíble)*  
Autors: Davide Cali and Benjamin Chaud  
PK-2



**A Funny Thing Happened on the Way to School**  
*(Pasó algo extraño camino a la escuela)*  
Autors: Davide Cali and Benjamin Chaud  
2-3



**The Way Back Home**  
*(De vuelta a casa)\**  
Autor and Ilustrador:  
Oliver Jeffers  
PK-2



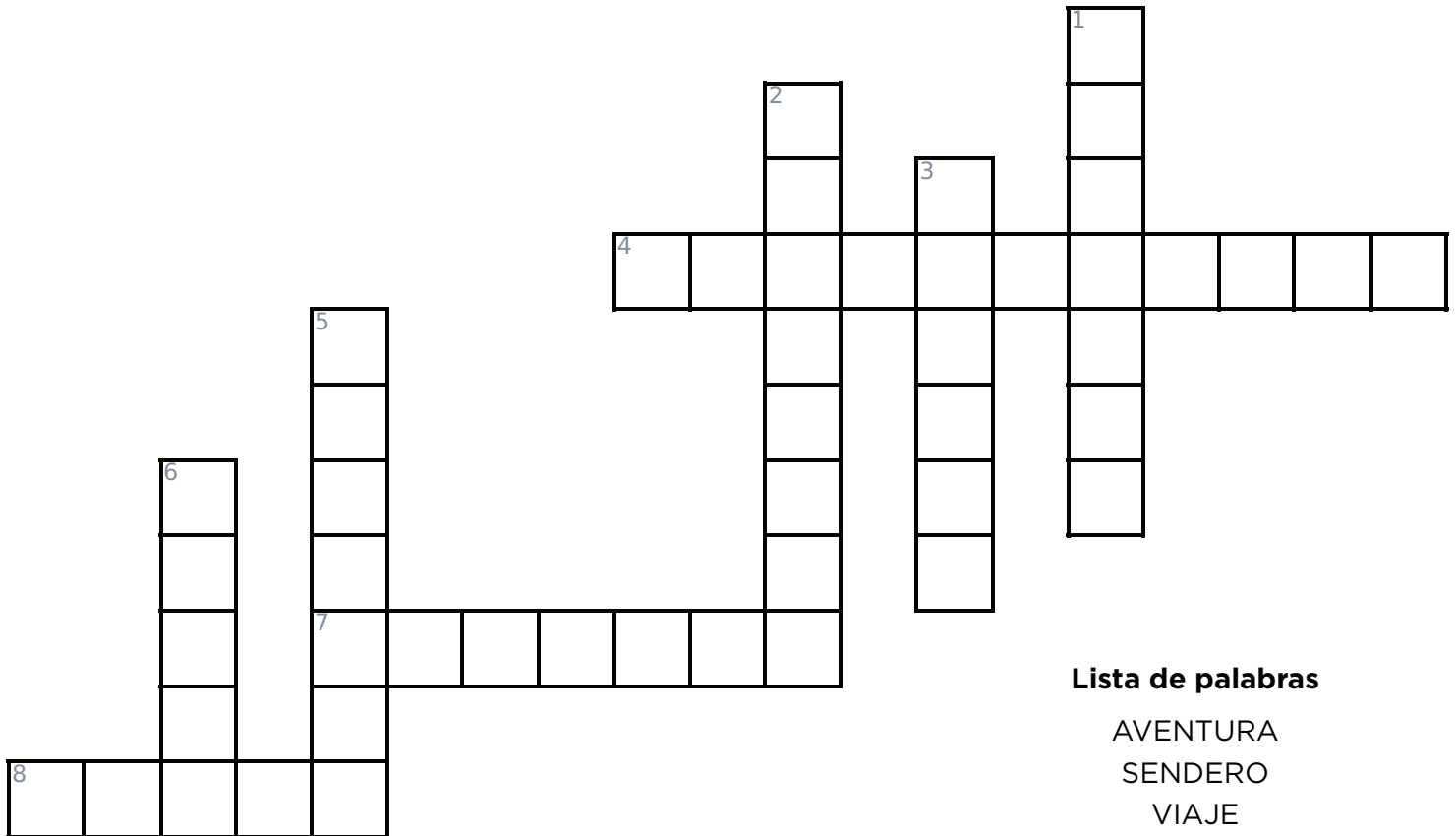
**Mr. Popper's Penguins**  
*(Los pingüinos del señor Popper)\**  
Autors: Richard Atwater and Florence Atwater  
Ilustrador: Robert Lawson  
2-6

\*Libro disponible en español.

# Crucigrama (fácil)

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Responde a las claves en base al contenido y vocabulario del tema 'Aventura'.  
Busca pistas en la lista de palabras, abajo.



## Horizontales

4. ¡El \_\_\_\_ viene de expandirse por medio de experiencias y aventuras nuevas!
7. ¡Sal y \_\_\_\_ el mundo a tu alrededor!
8. El opuesto de 'viejo'.

## Verticales

1. Una palabra parecida a 'rutas' o 'senderos'.
2. Una experiencia emocionante o inusual.
3. Los automóviles, autobuses, trenes, aviones y barcos son medios para \_\_\_\_.
5. Camina por el \_\_\_\_ de un parque.
6. Un \_\_\_\_ puede acercarte a casa o llevarte más lejos.

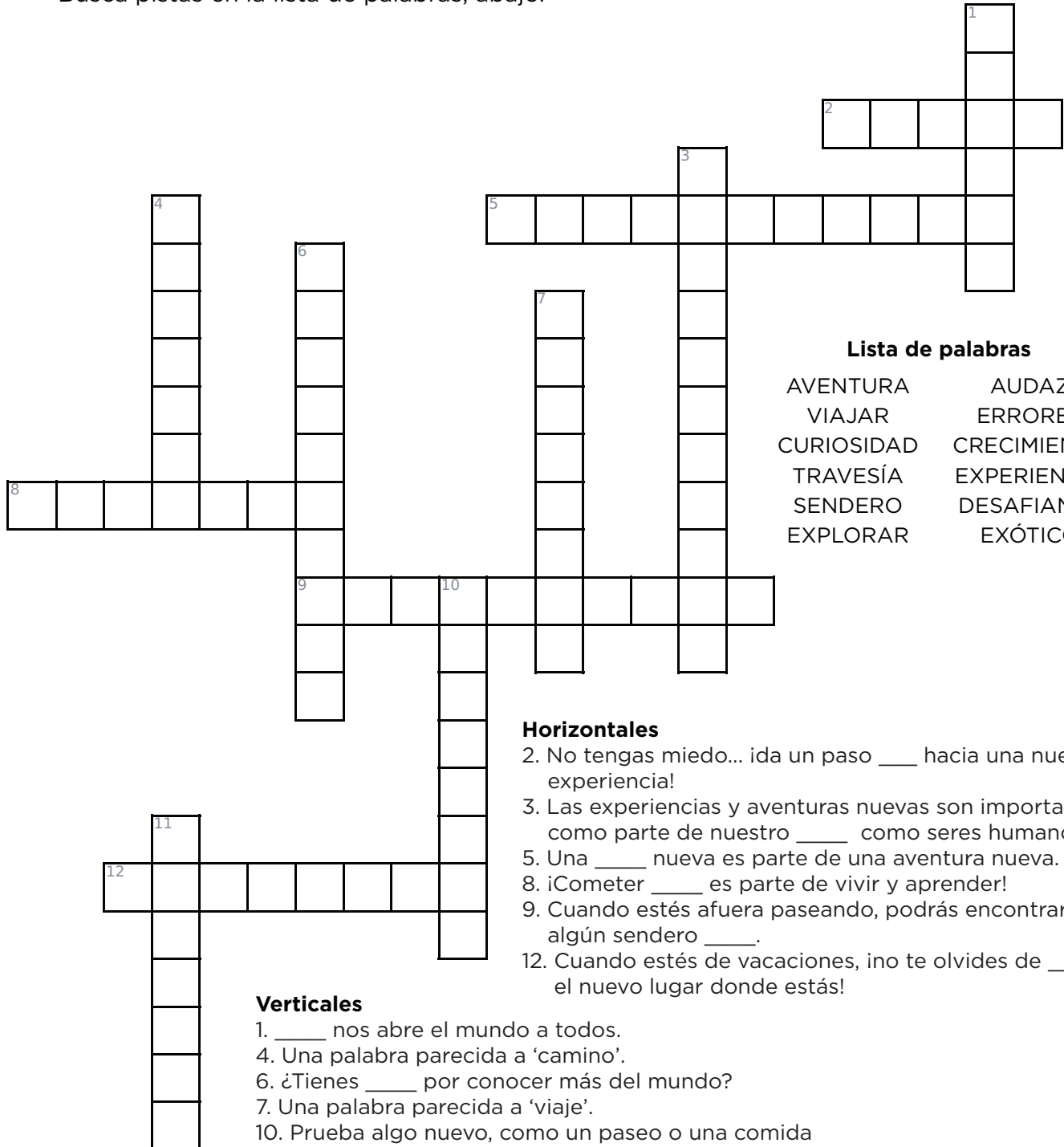
## Lista de palabras

AVENTURA  
SENDERO  
VIAJE  
CAMINOS  
VIAJAR  
EXPLORA  
NUEVO  
CRECIMIENTO

# Crucigrama (difícil)

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Responde a las claves en base al contenido y vocabulario del tema 'Aventura'.  
Busca pistas en la lista de palabras, abajo.



### Lista de palabras

AVENTURA	AUDAZ
VIAJAR	ERRORES
CURIOSIDAD	CRECIMIENTO
TRAVESÍA	EXPERIENCIA
SENDERO	DESAFIANTE
EXPLORAR	EXÓTICO

### Horizontales

2. No tengas miedo... ¡da un paso \_\_\_\_ hacia una nueva experiencia!
3. Las experiencias y aventuras nuevas son importantes como parte de nuestro \_\_\_\_ como seres humanos.
5. Una \_\_\_\_ nueva es parte de una aventura nueva.
8. ¡Cometer \_\_\_\_ es parte de vivir y aprender!
9. Cuando estés afuera paseando, podrás encontrar algún sendero \_\_\_\_.
12. Cuando estés de vacaciones, ¡no te olvides de \_\_\_\_ el nuevo lugar donde estás!

### Verticales

1. \_\_\_\_ nos abre el mundo a todos.
4. Una palabra parecida a 'camino'.
6. ¿Tienes \_\_\_\_ por conocer más del mundo?
7. Una palabra parecida a 'viaje'.
10. Prueba algo nuevo, como un paseo o una comida nueva ¡que será una \_\_\_\_ para el día!
11. Algo muy distinto, quizás algo de una cultura diferente, puede parecer \_\_\_\_.

# Letras desordenadas

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Reorganiza las letras de cada punto para descubrir una palabra relacionada con el tema. Si necesitas una pista, la lista de palabras está impresa más abajo, ¡de cabeza!

1. NIMOCA    \_\_\_\_\_
2. ARIJAV    \_\_\_\_\_
3. AVARTESI    \_\_\_\_\_
4. ROPREXAL    \_\_\_\_\_
5. TRIESMIO    \_\_\_\_\_
6. OSDRICAIDU    \_\_\_\_\_

Lista: camino, viajar, travesía, explorar, misterio, curiosidad



# Juego de memoria



Corta sobre las líneas puntuadas para crear tarjetas de vocabulario. Luego, mézclalas y dales vuelta. Voltea las tarjetas de a dos, usando la memoria para tratar de encontrar los pares. Usa cada página de forma separada para que sea fácil o pon todas las tarjetas juntas para aumentar la dificultad.

**aventura**

**aventura**

**travesía**

**travesía**

**audaz**

**audaz**

**viaje**

**viaje**

**experiencia**

**experiencia**

**viajar**

**viajar**



# Juego de memoria



Corta sobre las líneas puntuadas para crear tarjetas de vocabulario. Luego, mézclalas y dales vuelta. Voltea las tarjetas de a dos, usando la memoria para tratar de encontrar los pares. Usa cada página de forma separada para que sea fácil o pon todas las tarjetas juntas para aumentar la dificultad.

**explorar**

**explorar**

**curiosidad**

**curiosidad**

**desafiante**

**desafiante**

**misterios**

**misterios**

**errores**

**errores**

**diferente**

**diferente**





# Sopa de letras (fácil)

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Encuentra las palabras indicadas en la lista debajo.

E V C A M I N O S  
D I F E R E N T E  
E X P L O R A R N  
K C E N U E V O D  
I J V R E V I U E  
C S I D S D A S R  
K J A C C E J V O  
H Y J H F F A V S  
A V E N T U R A V

## Lista de palabras

**AVENTURA**

**VIAJE**

**VIAJAR**

**NUEVO**

**DIFERENTE**

**SENDERO**

**CAMINOS**

**EXPLORAR**



# Sopa de letras (difícil)

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Encuentra las palabras indicadas en la lista debajo.

E X O T I C O E T E Y  
C D F L I J L X C R M  
E E P Y R D M P U R I  
X S A S E N D E R O S  
P A V I A J A R I R T  
L F E S L W O I O E E  
O I N I N M F E S S R  
R A T T L J N N I P I  
A N U R F M M C D P O  
R T R A V E S I A C S  
N E A U D A Z A D B D

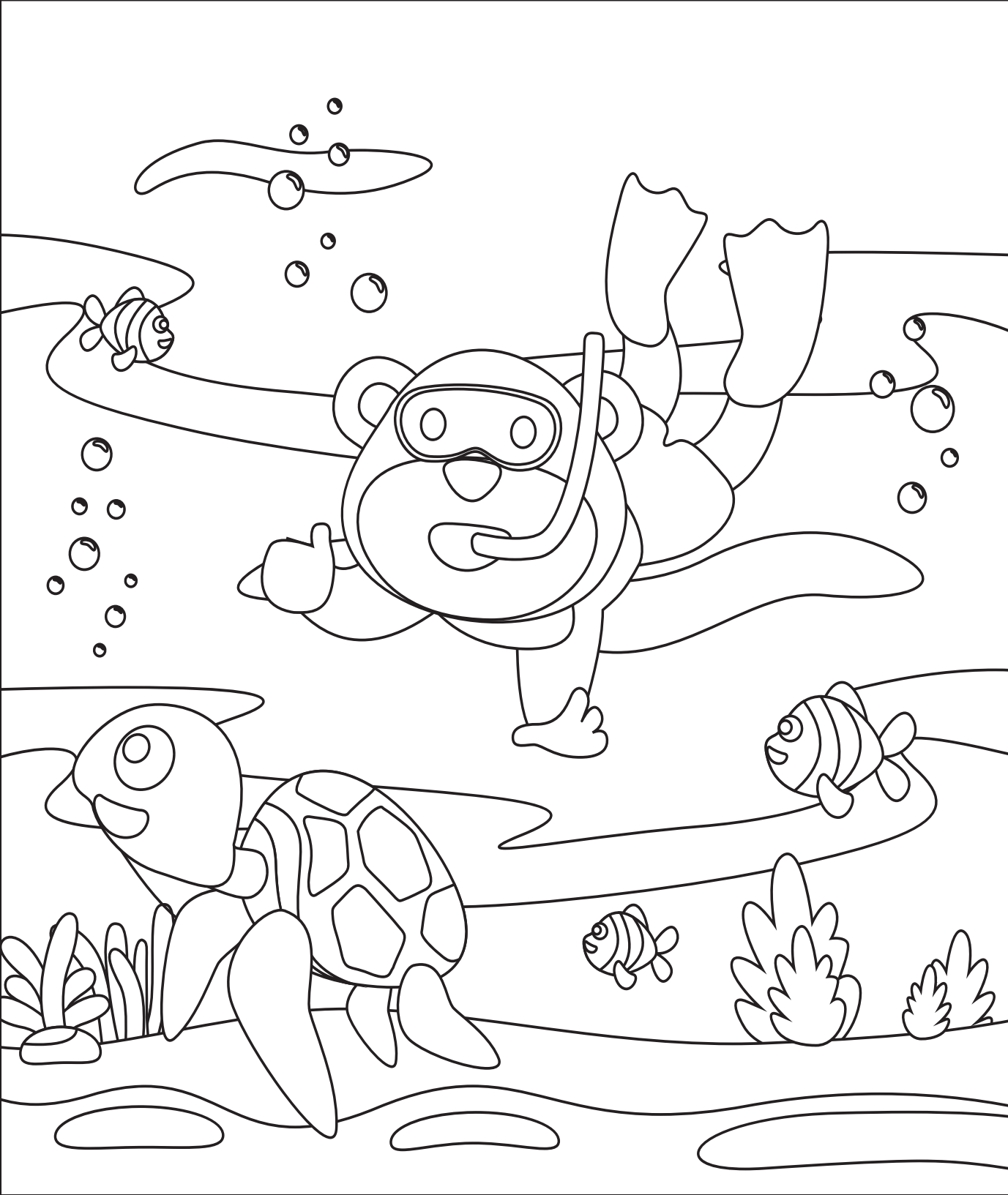
## Lista de palabras

**AVENTURA**  
**TRAVESÍA**  
**AUDAZ**  
**EXPERIENCIA**

**VIAJAR**  
**SENDERO**  
**MISTERIOS**  
**DESAFIANTE**

**ERRORES**  
**CURIOSIDAD**  
**EXPLORAR**  
**EXÓTICO**

Página para colorear



# Actividad para llevar a casa

## Una mini aventura

Su niño ha estado aprendiendo sobre las aventuras en la escuela y esta actividad está diseñada para que siga aprendiendo en casa.

La aventura está a nuestro alrededor. Se puede encontrar en una nueva ruta a la escuela, en una comida nueva que nunca hayan probado o en un viaje en autobús a un parque nuevo. Esta actividad lo ayudará a usted y a su niño a soñar una mini aventura que le gustaría tener.

### PASOS:

1. Hable con su niño acerca de las aventuras sobre las que leyeron en clase y decidan cuáles le emocionaron más.
2. Descubra los elementos de las aventuras favoritas de su niño. Por ejemplo, si se entusiasma más por las aventuras de viaje, tal vez pueda planear un viaje a un pueblo cercano; o, si parecen gustarle las aventuras en la naturaleza, tal vez pueda explorar un parque local con más detenimiento que antes.
3. Planifique su aventura: incluya la fecha, la hora y lo que necesite preparar y empacar. Complete el plan que se encuentra debajo. Si su niño aún no puede escribir, pídale que haga dibujos de los artículos en la lista de cosas para llevar.

Fecha: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Lista de cosas para llevar a la aventura:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

4. Si puede hacer esta aventura, tome fotos y/o notas acerca de la experiencia. Luego, cree un libro de aventuras con sus fotos y las notas, y téngalo cerca para volver a vivir la experiencia.

# Actividad para el salón de clases

---

## Noticias de una gran aventura

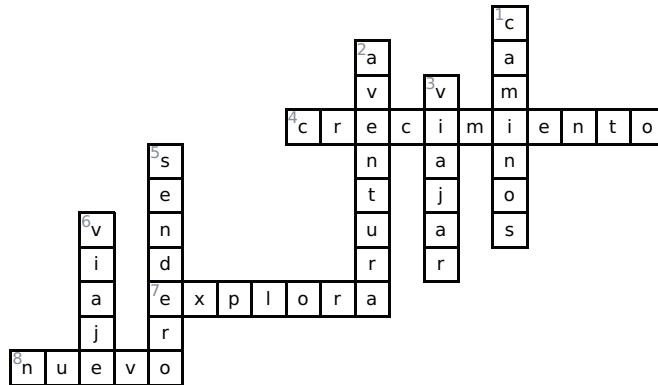
Esta actividad está diseñada para hacerse de forma independiente, pero puede adaptarse para que los estudiantes trabajen de a dos.

### PASOS

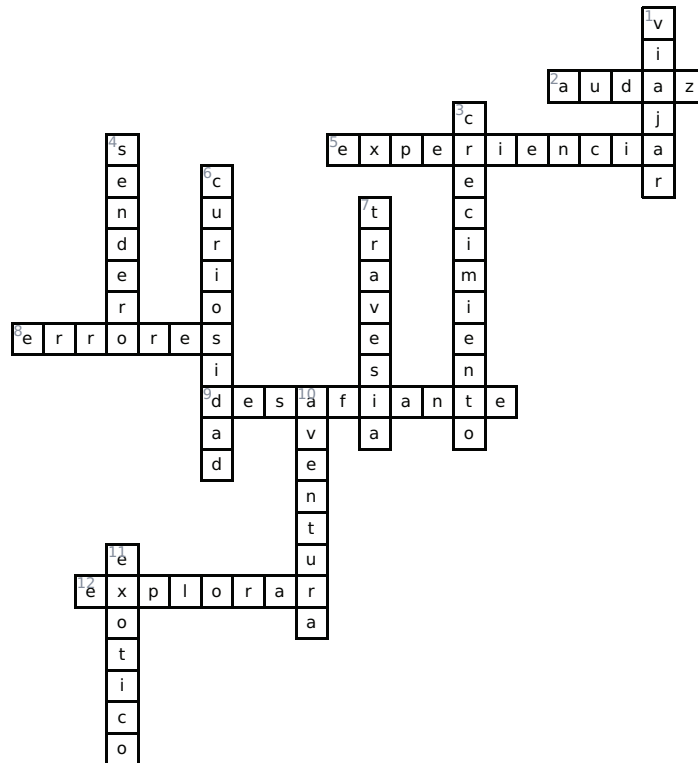
1. Lea algunos libros sobre aventuras con sus estudiantes. Nota: Puede seleccionar libros de nuestra lista de libros de aventuras o seleccionar sus propios favoritos. Intente incluir libros que cuenten sobre grandes aventuras a nivel global, pero también aventuras más pequeñas cerca de casa.
2. Invite a los estudiantes a imaginarse su aventura ideal. Antes de comenzar, recuérdelos los posibles ingredientes de una gran aventura: un lugar, un desafío, una nueva experiencia, la diversión, la curiosidad, tal vez un poco de miedo, la emoción, el interés, etc. Deles más tiempo del que esperan para imaginar sus aventuras. Deje que imaginen, dibujen, escriban o garabateen. Deje que hablen entre ellos. Si los estudiantes no saben por dónde empezar, ayúdelos a pensar y reducir sus ideas. Esta debe ser una actividad informal y divertida de 10-15 minutos.
3. Pídales que solidifiquen esa gran aventura que imaginaron.
4. Cuando estén listos, pídales que escriban una carta o cuenten en su diario sobre su gran aventura imaginaria. Pueden escribir desde el punto de partida, desde la mitad de la acción o desde el momento en que terminaron la experiencia. Si sus estudiantes todavía no escriben, pídales que hagan un dibujo, o dibujos, de su aventura imaginaria.
5. Invítelos a intercambiar sus cartas o diarios o leer lo que escribieron en voz alta a la clase y/o mostrar y hablar sobre sus dibujos.

**SOLUCIONES**

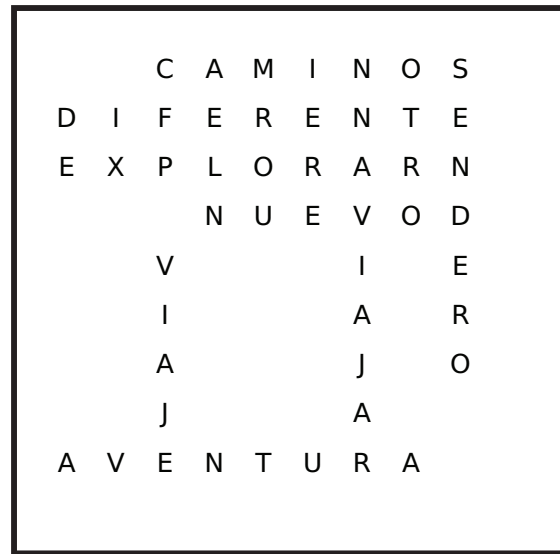
# Solución: Crucigrama (fácil)



# Solución: Crucigrama (difícil)



## Solución: Sopa de letras (fácil)



## Solución: Sopa de letras (difícil)

