

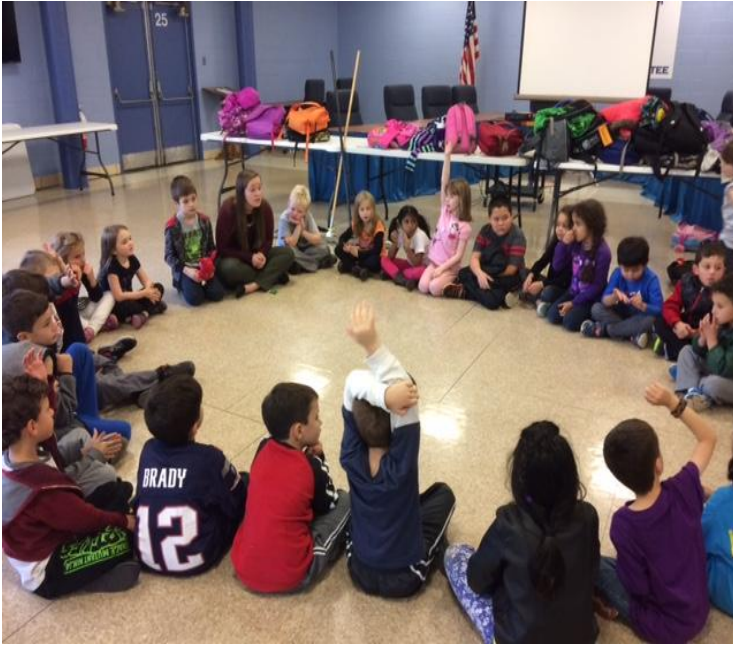
# EXPLORERS



**Programación de Horas Fuera de la Escuela (OST)**  
Oficina de Recursos para el Desarrollo de la Comunidad  
[tlillie@framingham.k12.ma.us](mailto:tlillie@framingham.k12.ma.us) | 774-278-3092



# ¡BIENVENIDOS!



## ¿Qué son los Exploradores?

El programa Exploradores es el programa de antes y después de la escuela ubicado en las escuelas de Brophy, King y Woodrow Wilson. La programación es dirigida por los coordinadores del sitio y supervisada por la Oficina de Recursos para el Desarrollo de la Comunidad. ¡Eche un vistazo a lo que somos en las siguientes páginas!

El programa de Exploradores está diseñado para continuar el aprendizaje del día escolar de una manera divertida e interesante mientras los estudiantes construyen relaciones positivas y participan en actividades físicas. Nuestro personal dedicado y amable sirve como modelo positivo, comprometido a crear un ambiente de aprendizaje seguro, inclusivo, divertido y comprensivo. Nos enfocamos en desarrollar oportunidades de aprendizaje social y emocional a través de una variedad de programas que incluyen la ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas.

### **Horario del Programa de Exploradores antes y después de la escuela:**

Antes de la escuela: Las 7A.M. hasta la hora de comienzo de la escuela

Después de la escuela: Salida de la escuela hasta las 6P.M.


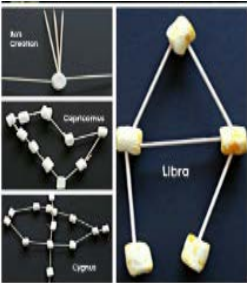

Días de salida temprana de las escuelas primarias: Salida de la escuela hasta las 6P.M.

Días de salida al mediodía de las escuelas primarias: Salida de la escuela hasta las 3P.M.

Cerrado los días de nieve y los días feriados

¡Programación durante las semanas de vacaciones y semanas de verano está disponible!



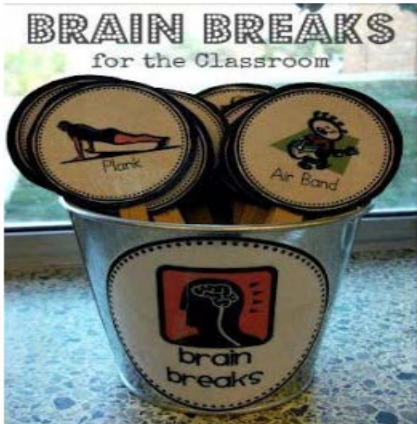
<b>Tema de la semana:</b> El espacio		<b>El Enfoque del Día:</b> Los planetas y las constelaciones			
<b>Descripción del Día:</b> Los estudiantes profundizarán su comprensión del espacio con actividades manuales, además de usar la creatividad y pensar en cómo sería un planeta que ellos descubrieran.					
<b>Estación 1</b> <b>«Si yo descubriera un planeta»</b> 		<b>Estación 2</b> <b>Constelaciones de malvaviscos</b> 		<b>Estación 3</b> <b>Juego de memoria del orden de los planetas</b> 	
MATERIALES NECESARIOS		MATERIALES NECESARIOS		MATERIALES NECESARIOS	
Artículo	Cantidad	Artículo	Cantidad	Artículo	Cantidad
Fotocopias	15	Diagrama de constelaciones	3	Ganchos de ropa	8
Lápices, Marcadores, Crayones		Palitos de dientes	1 caja	Tiras de cartón	15
Perforador		Malvaviscos	1 bolsa	Tiras de fotocopias	15
<b>Tareas del maestro principal</b> Antes: Crear ejemplo del juego de memoria Durante: Ayudar con la ortografía en Estación 1 Después: Añadir ideas al cartel de KWL con estudiantes			<b>Tareas del maestro asistente</b> Antes: Juntar materiales para las estaciones Durante: Ayudar en las estaciones Después: Dirigir círculo de reflexión		
<b>Componente SEL:</b> Estudiantes pensarán cómo mantendrían y cuidarían su propio planeta.					
<b>Objetivos de aprendizaje y del tema:</b> <b>Desarrollo de la motricidad gruesa</b> Reflexionar Practicar Hacer Lectura <b>Desarrollo de la motricidad fina</b> Audiovisual Proyecto continuo Aprendizaje interactivo <b>Aprendizaje independiente</b> S T E A M (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas)					



## Muestra de la programación

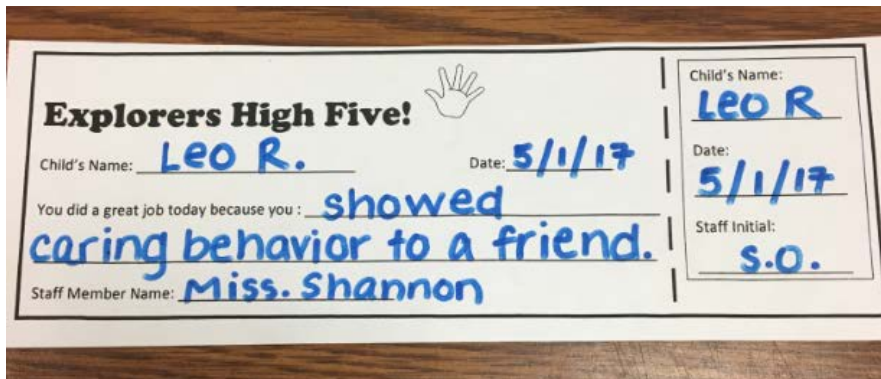
### Estándares de calidad de OST de los Recursos para el Desarrollo de la Comunidad

En todos nuestros programas, aseguramos que hay sistemas de comportamiento positivo para asegurar que todos los estudiantes puedan participar de una manera segura y divertida.



## ¡RECONOCIMIENTOS DE «HIGH FIVE» DE EXPLORADORES!

El Programa de Exploradores reconoce a los estudiantes que van más allá para mostrar los valores fundamentales de su escuela. ¡Los estudiantes que reflejan esos valores reciben premios de High Five! Una parte del premio de High Five se lleva a casa para compartir con los miembros de la familia, mientras que otra parte se mete en una rifa de premios semanales que se selecciona en la Ceremonia de reconocimiento de High Five!



# ¡GRÁFICOS DE GANCHOS DE EXPLORERS!

¡Cada nivel en el gráfico equivale a puntos para ganar un premio!



Superhéroe = 3 puntos



Ganando poderes = 2 puntos



Listo para volar = 1



Perdiendo poderes = 0 puntos



Sin poderes = 0 puntos



¿Para qué cosas se puede intercambiar los puntos acumulados?

¡Los estudiantes pueden intercambiar sus puntos del gráfico para una variedad de recompensas! ¡Las recompensas incluyen las llamadas telefónicas positivas a casa, el uso de un Chromebook a la hora de tiempo libre, o ser ayudante estudiantil por el día!

## Muestra del horario antes de la escuela

7:00-7:45	Dejada  Lección libre para estudiantes -Rompecabezas, Legos, juegos, colorear, leer
7:45-8:15	<b>Tiempo de enriquecimiento:</b> Los estudiantes pueden decidir participar en una actividad física o un reto mental  Movimiento físico con Srta. Edna Reto mental con Srta. Joan
8:15-9:00	<b>Tiempo de clubes o juegos de grupo</b>  lunes: Artesanías martes: The Tuesday Shuffle (Club de juegos de cartas) miércoles: Viajeros a Sudamérica jueves: Diversión con las ciencias viernes: viernes finitos (Club de matemáticas)
9:00-9:15	Limpieza y hora del cuento

## Muestra de horario después de la escuela

3:40-3:45	Estudiantes llegan: Se toma la asistencia
3:45-4:15	Recreo (afuera o adentro); transición hacia adentro
4:15-4:30	Hora de la merienda y tarea en grupos Grupo azul en 102 Grupo verde en la biblioteca Grupo amarillo en la cafetería
4:30-5:15	Actividades en grupos  Estación 1: Historias en Chromebook: Planeta Tierra Estación 2: Busca palabras de la Tierra Estación 3: Hacer un globo terráqueo en papel maché
5:15-5:25	Limpieza de grupos y transición a la cafetería
5:30-5:50	Elección libre para estudiantes -Rompecabezas, Legos, juegos, colorear, leer
5:50-6:00	Limpieza y hora del cuento (lee un estudiante o un maestro)