

El distrito escolar de Beaverton
Aprendizaje Remoto
Primer Grado

Dear Families, English

The packet is organized by:

3-week calendar of activities	Math Lesson (complete in one day)	Reading Lesson (complete in one day)
Social Studies Lesson (week-long)	Science Lesson (week-long)	Social Emotional Learning

★ Extra Activities

Estimadas Familias: Español

El paquete informativo está dividido de la siguiente manera:

Calendario de actividades para 3 semanas	Lección de Matemáticas (complete en un día)	Lección de Lectura (complete en un día)
Lección de Estudios Sociales (para una semana)	Lección de Ciencias (para una semana)	Aprendizaje Social y Emocional

★ Actividades Adicionales

اللغة العربية العائلات الكرام

تم تنظيم الحزمة حسب الآتي

تقويم الأنشطة لمدة 3 أسابيع

درس رياضيات (أكمله في يوم واحد)

درس القراءة (أكمله في يوم واحد)

درس الدراسات الاجتماعية (لمدة أسبوع)

درس العلوم (لمدة أسبوع)

التعليم العاطفي الاجتماعي

★ الأنشطة الإضافية

Qoysaska Qaaliga ahow, Somali

Xirmada waxaa diyaariyay::

Jadwalka howlaha 3-isbuuc	Casharka Xisaabta (mid dhameey maalinti)	Casharka Aqrinta (mid dhameey maalinti)
Casharka Cilmiga Bulshada (Isbuucodhan)	Casharka Sayniska (Isbuucodhan)	Barashada shucuurta bulshada

★ Howlaha Dheeraad ah

Уважаемые родители, Russian

Этот пакет составлен:

Календарь занятий на 3 недели	Урок Математики (закончить за 1 день)	Урок Чтения (закончить за 1 день)
Общественные науки (на неделю)	Естественные науки (на неделю)	Социально-эмоциональное развитие

★ Дополнительные занятия

학부모님께, Korean

수업 및 활동들은 다음과 같이 짜여 있습니다:

3주 동안 활동 캘린더	수학 수업 (하루에 하나 완성)	읽기 수업 (하루에 하나 완성)
사회 수업 (일주 동안)	과학 수업 (일주 동안)	사회적 정서적 학습

★ 과외 활동

亲爱的学生家庭: Chinese

数据包包括:

3周活动日历	数学课程 (一天完成)	阅读课程 (一天完成)
社会学课程 (一周)	科学课程 (一周)	社会情感学习

★ 其他活动

保護者の皆様 Japanese

パッケージは以下のように分類されています:

3週間のアクティビティ	算数のレッスン(1日で完了)	リーディングレッスン(1日で完了)
社会科学(一週間)	理科レッスン(一週間)	社会性/情動スキル教育

★ その他の活動

Thân gọi gia đình, Vietnamese

Tài liệu được chuẩn bị do:

Lịch học cho 3-tuần	Toán (cần làm trong ngày)	Đọc (cần làm trong ngày)
Khoa học xã hội (nguyên tuần)	Khoa học (nguyên tuần)	Học và áp dụng kỹ năng giao tiếp

★ Các hoạt động phụ trội

Calendario de 1^{er} grado



1-12 de junio

Semana 1		
	Actividades del paquete	Otras actividades
Día 1	Actividad de Lectura Ciencias: Mini-proyecto	Lee por 20 minutos Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 2	Lección 13 de matemáticas Ciencias	Lee por 20 minutos
Día 3	Aprendizaje Social y Emocional Ciencias	Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 4	Lección 14 de matemáticas Salud	Lee por 20 minutos
Semana 2		
	Actividades del paquete	Otras actividades
Día 5	Opciones de juego Estudios Sociales: Mini-proyecto	Lee por 20 minutos Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 6	Lección 15 de matemáticas Aprendizaje Social y Emocional	Lee por 20 minutos
Día 7	Opciones de juego Salud	Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 8	Lección 16 de matemáticas Aprendizaje Social y Emocional	Lee por 20 minutos

Actividad de lectura



Exploración de Historias: Cuentos de Agua

Con su teléfono tome fotos de una de sus exploraciones de agua, como los experimentos del lavatrastos y el flotador. Comparta las fotos con su hijo y hable de lo que sucedió. Podría hablar sobre las predicciones del hundimiento y flotación y cuales fueron precisas. Pregúntele a su hijo qué otros objetos podrían probar. Haga predicciones adicionales para la proxima hora del baño.

De un paseo en la lluvia y tome fotos de las cosas que descubren. Gusanos y babosas a menudo emergen bajo la lluvia. Crea historias para las criaturas que van encontrando. ¿A donde va el gusano? ¿Qué hará el gusano cuando salga el sol? ¿Viste algunos pájaros? ¿Qué hacen los pájaros en la lluvia? Usando las imágenes que capturó ayude a su hijo a contar la historia de su caminata a otros miembros de la familia o amigos.



Mientras habla con su hijo sobre los resultados de sus investigaciones sobre el agua, usted está ayudándole a reflexionar sobre las preguntas de investigación y los resultados de sus investigaciones (¿Que hace que algo se hunda o flote?). Sus

discusiones apoyan a su hijo a medida que desarrolla estrategias para identificar y abordar problemas intrigantes y desafíos. **Desarrollar estrategias par resolver problemas y reflexionar sobre los resultados**, son habilidades importantes para el éxito escolar.



Recursos del Agua

Flotar por Daniel Miyares es un libro de imágenes sin palabras que cuenta la historia de un niño que saca su barco de papel en un día lluvioso. Hay varios videos de *Flotar* en YouTube que le permite a usted y a su hijo contar la historia con las imágenes

Un lugar donde sentarte y Diario de Campo

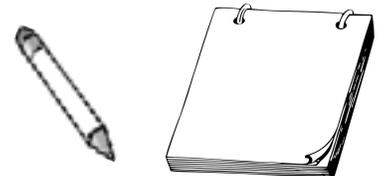
Los científicos observan y hacen preguntas. Nosotros anotamos nuestras observaciones y preguntas en un cuaderno de ciencias o un diario de campo. Los diarios de campo se pueden crear de muchas maneras. Algunos científicos anotan sus observaciones en tablas o listas..Otros escriben descripciones largas y detalladas. Otros dibujan lo que ven y etiquetan sus dibujos Por supuesto los diarios de campo pueden ser escritos en cualquier idioma que prefieras .Hacer observaciones te lleva a hacer preguntas, lo cual a su vez te lleva a hacer investigaciones y explicaciones.Cuando una persona anota observaciones, podemos revisirlas después para ayudarnos a explicar que, como y porque algo sucede.

1) Busca un lugar donde sentarte: Busca un lugar donde te puedas sentar a observar por 5 minutos cada día o semana. Idealmente este lugar sería afuera. Si salir afuera no es una opción, puedes mirar por la ventana o busca un lugar dentro de tu casa.

Diario de Campo - Día 1

2) Siéntate y observa

- Anda al lugar que elegiste. Respira profundo varias veces.
- Observa. ¿Qué ves? ¿Qué escuchas? ¿Qué hueles? ¿Qué sientes?
- Anota tus observaciones en tu diario de campo .Puedes dibujar o escribir.



Actividad Uno (puede ser necesario el apoyo de los padres): lea en voz alta el problema a su hijo y ayúdale a cortar los peces. Pueden escribir sus combinaciones en el cuadro.

Actividad Dos (en su mayoría trabajo independiente): ¿Cuáles son las diferentes formas en que puedes representar el número 16? (Imágenes, números, palabras)

Sugerencias: si su hijo necesita un número menor, use 8 peces.

Desafío: Haz tu propia tienda de mascotas.

- ¿Qué nombre le pondrías a tu tienda de mascotas?
- Haz un letrero para el frente de tu tienda de mascotas que sea colorido y acogedor.

Padres: los estudiantes podrán trabajar en la creación de su tienda de mascotas durante las próximas dos semanas. Decidan juntos si van a hacer un modelo con una caja de cartón, legos, etc. (o si desean hacer su tienda de tamaño real para que puedan jugar "tienda de mascotas").



Su tienda de mascotas recibió 16 peces de colores. Tienes 3 tanques en tu tienda de mascotas donde puedes poner tus peces. ¿Cuáles son las diferentes combinaciones de cómo podrías poner los 16 peces en 3 tanques?



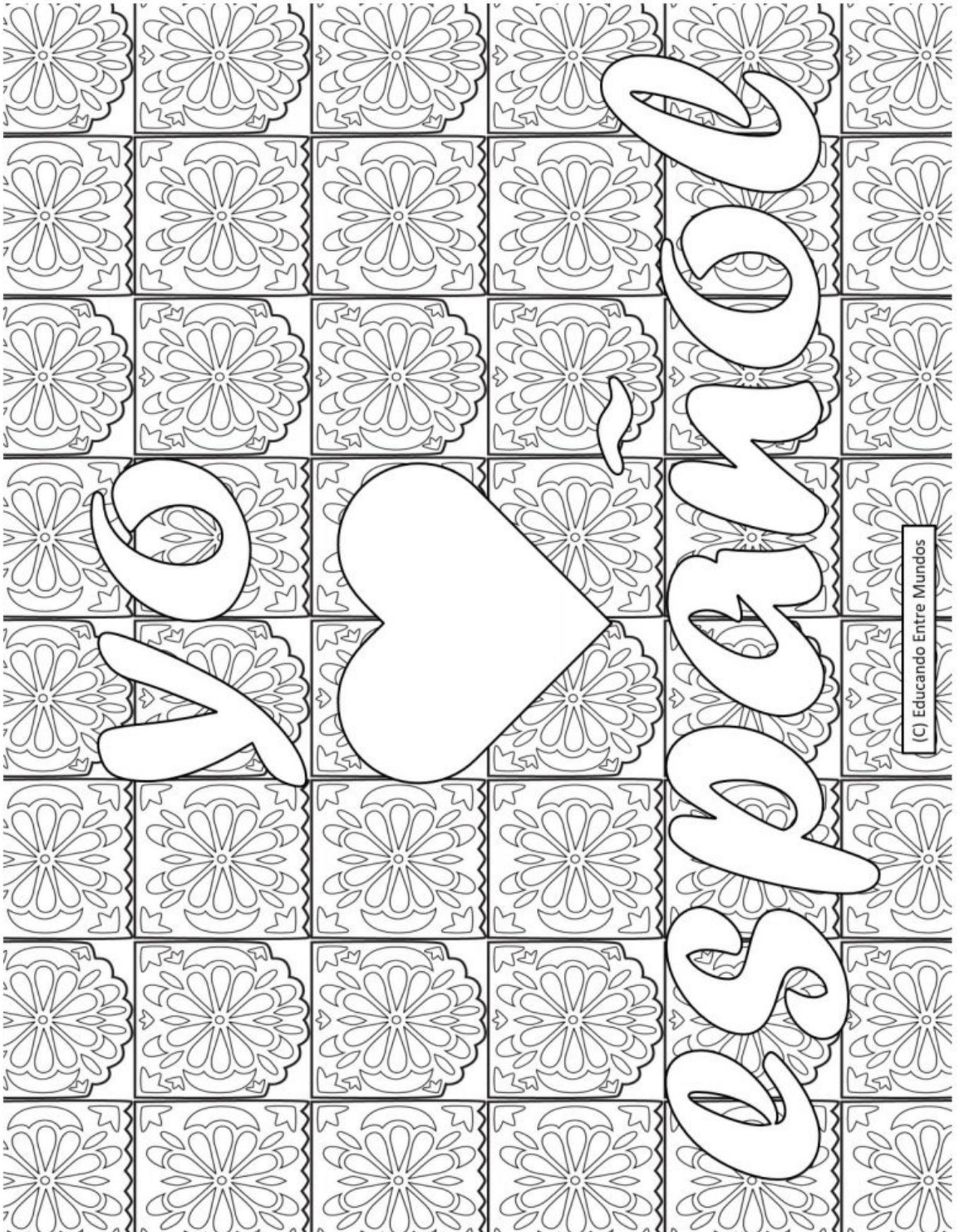
Página en blanco para recortar

Las ciencias 
Diario de Campo Día 2

Siéntate y observa:

- Anda al lugar que elegiste. Respira profundo varias veces.
- Observa. ¿Qué ves? ¿Qué escuchas? ¿Qué hueles? ¿Qué sientes?
- Anota tus observaciones en tu diario de campo. Puedes dibujar o escribir.

- 3) Mira tus observaciones y piensa en lo siguiente, discútelo con alguien de tu familia:
- ¿Qué ha sido lo mismo? ¿Qué ha sido diferente?
 - ¿Has notado algún patrón?
 - ¿Puedes hacer una predicción sobre lo que va a pasar la próxima vez que vayas al lugar que elegiste?
 - ¿Qué preguntas nuevas tienes?



(C) Educando Entre Mundos

Elige una de estas actividades:

Trazando Sonidos

Dibuja un punto en el medio de la página de tu diario de campo. Dibuja dos o tres círculos alrededor del punto. Escucha con atención a los sonidos a tu alrededor. Cuando escuchas algo (el viento, un pájaro, un avión etc.) haz una marca en tu mapa de aproximadamente donde escuchaste el sonido. Usa símbolos para representar lo que escuchaste.



Dibujo a Ciegas

Mantén tu mirada en lo que estás dibujando y no mires a tu mano mientras dibujas en el papel. Esto te obliga a mirar con mucho cuidado a lo que estás dibujando.



Imagínate que eres...

Imagínate que eres un objeto, una planta o un animal que tú estás observando (por ejemplo puedes ser una roca, un árbol o una rana). ¿Qué ves, qué sientes y qué escuchas? Dibuja o escribe sobre lo que imaginaste.

Actividad Uno (puede ser necesario el apoyo de los padres): Lea en voz alta el problema a continuación. Su hijo puede elegir qué tipo de tabla o gráfica hacer para mostrar el número de cada tipo de alimento.

Actividad Dos (en su mayoría trabajo independiente):

¿De qué maneras diferentes puedes representar el número 20? (Números, imágenes y palabras)

Sugerencias: Haga una tabla que diga “Comida para perros”, “Comida para gatos” y “Comida enlatada”. Haga una cuenta para cada comida que encuentre.

Desafío: Trabaja en tu Tienda de Mascotas

Haz una lluvia de ideas sobre un plan para tu tienda:

- ¿Dónde colocarás los estantes de comida para perros y gatos?
- ¿Dónde irán las peceras?
- ¿Dónde irán el mostrador y la caja registradora para que tus clientes puedan pagar?
- ¿Qué más necesitarás incluir?



Tu tienda de mascotas recibió una entrega con diferentes alimentos para mascotas. ¡Podrás ponerlos en un estante para venderlos! Mira los diferentes alimentos para mascotas en la página siguiente (comida para perros, comida para gatos y comida enlatada). A continuación haz una tabla o

gráfica con la cantidad que tienes de cada uno:



Comida para perros



Comida enlatada



Comida para gatos



Página en blanco para recortar

¡Tus sentimientos se notan!

Nombre: _____

Fecha: _____

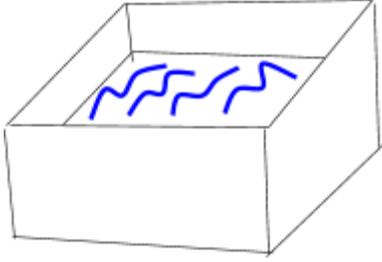
Estimadas familias: En EL TALLER DEL GRAN CUERPO, hemos estado hablando acerca de las diferentes emociones y expresiones faciales que acompañan esos sentimientos. Por favor ayúdele a su niño/a a recortar las fotos y pegarlas en el cuadro correcto. ¡Muchas gracias!

Instrucciones: Busca una revista vieja. Recorta fotos de gente que demuestren las emociones mencionadas en cada cuadro. Pega las fotos en el cuadro apropiado.

Triste	Feliz
Enojado/a	Temeroso/a

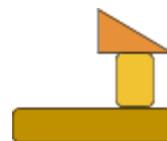
Opciones de juego

Opción de Juego 1: Juego Acuático

Materiales Principales	Materiales Suplementarios
<p>Tupperware Agua</p> 	<p>Usar cualquiera de los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tazas medidoras • goteros • Basters • Embudos • Colorante para alimentos • Rocas, madera, hojas • Resistol, papel, marcadores • Contenedores • Figuras de animales acuáticos
<p>Habilidades desarrolladas aquí:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volumen • Propiedades del agua • Ingeniería • Resolución de problemas 	<p><i>Opción:</i> <i>Convertirlo en una mesa sensorial y cambie los materiales a: frijoles, arroz, pasta, tierra, arena, etc.</i></p>
<p>Preguntas para hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué está pasando aquí? • Qué estás haciendo? • Qué crees que pasaría si....? • Qué estás notando? 	

Opción de Juego 2: Juego Constructivo

Materiales Principales	Materiales Suplementarios
<p>Todo lo que puedas construir con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paquete de vasos plasticos marca "solo" • Bloques • Palillos de dientes y esponjas cortadas • Palos de paletas • Legos (sin el libro de instrucciones) 	<p>Usar cualquiera de los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinzas para la ropa • Alfombras o restos de tela • Carros pequeños, animales, o personas • Fotos o libros con diferentes edificios
<p>Habilidades desarrolladas aquí:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuentacuentos • Balance and equivalencia • Ingeniería • Formas tridimensionales 	<p><i>Opción:</i> <i>Puede imprimir fotos de su familia, o letreros de calles, que los niños puedan usar en sus juegos</i></p>
<p>Preguntas para hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué está pasando aquí? Dime la historia? • Qué estás haciendo? • Qué crees que pasaría si....? • Qué estás notando? 	



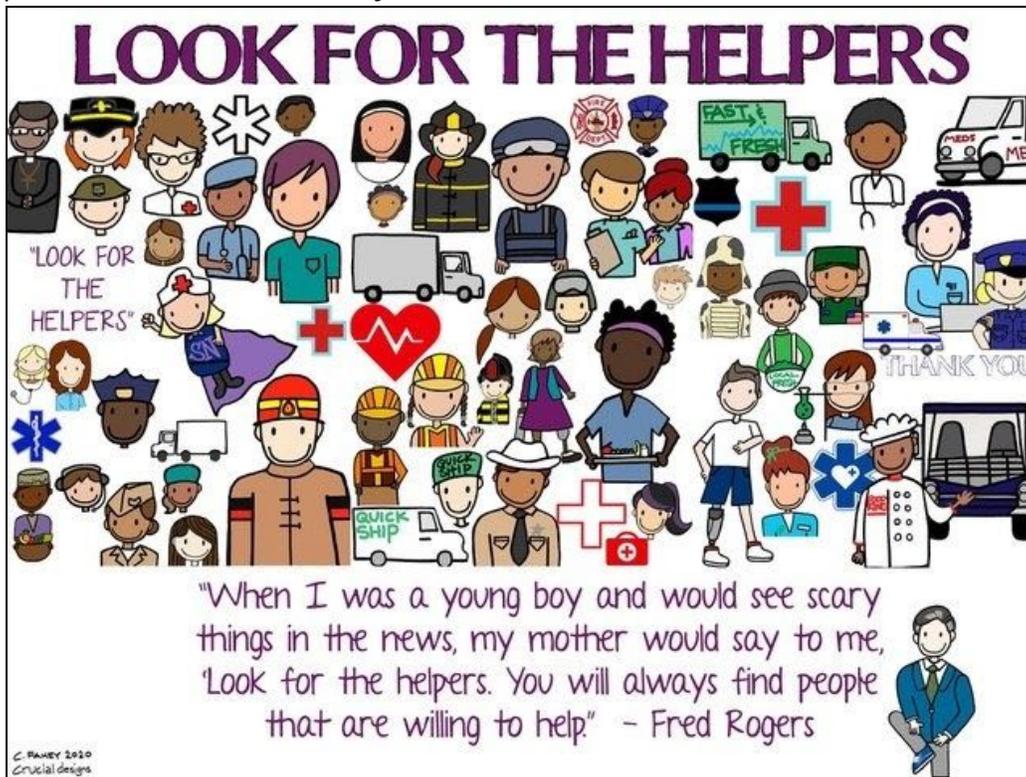
Los estudios sociales

Ciencias Sociales: Análisis de Ciencias Sociales

A pesar de que muchos estudiantes, maestros y familias se quedan en casa para mantenerse seguros, muchas personas siguen trabajando para ayudar a otros en la comunidad.

Mira la imagen a continuación y habla sobre ella con alguien de tu familia. Aquí hay 3 preguntas para iniciar la conversación:

1. ¿Qué significa ser un ayudante? ¿Cuáles son los diferentes tipos de ayudantes?
2. ¿Cómo podemos darles las gracias a nuestros increíbles ayudantes de la comunidad?
3. ¿Cómo puedes convertirte en un ayudante comunitario?



Elige algunas de las imágenes de arriba y comienza a dibujar o escribir una lista de ayudantes en tu comunidad. Enlista tantos como sea posible (para comenzar, hay 4 ideas a continuación). Tu lista podría parecerse a la siguiente. ¿Se te ocurren 10? ¿20? ¿o más?

Ayudantes en mi comunidad
<ol style="list-style-type: none">1. Miembros de la familia que se cuidan en casa2. Doctores y enfermeras3. Maestros4. Trabajadores de supermercados

Dibuja o escribe una carta dándoles las gracias a algunos ayudantes de la comunidad.

Puntos extras (opcional)

- Crea una lista de las maneras en que tú puedes ser un mejor ayudante comunitario

Actividad Uno (puede ser necesario el apoyo de los padres): Lea la historia en esta página y la página siguiente a su hijo. Trabajarán para determinar cuántos juguetes quedan al final del día.

Actividad Dos (en su mayoría trabajo independiente):

Mire la gráfica en el problema a continuación y haz una tabla con las cantidades para cada uno de los tipos de juguetes.

Sugerencias: Mientras lees cada fila de la tabla "Ventas de Hoy", haga que su hijo marque lo que compró en el gráfico.

Desafío: Trabaja en tu Tienda de Mascotas

Construye tu Tienda de Mascotas:

- Usa tu plan de diseño para construir un modelo o una versión de tamaño natural de una tienda de mascotas utilizando ideas de tu lluvia de ideas.

El día de apertura, tienes una gráfica con los diferentes tipos de juguetes para mascotas que tienes en tu tienda. A medida que los clientes compran los juguetes, vas a llevar la cuenta de lo que compran. ¿Cuántos de cada tipo de juguete te quedan al final del día?

Al comienzo del día

Tipo de Juguete	Número en existencia
Hueso	
Pelota	
Ratón	
Pato	
Dinosaurio	

Ventas de Hoy

8:00-10:00	<ul style="list-style-type: none">- 1 hueso- 3 patos- 2 dinosaurios
10:00-12:00	<ul style="list-style-type: none">- 1 pelota- 1 ratón- 2 patos- 1 dinosaurio
12:00-2:00	<ul style="list-style-type: none">- 1 hueso- 2 pelotas- 1 ratón- 1 pato
2:00-4:00	<ul style="list-style-type: none">- 1 ratón- 2 patos- 1 dinosaurio

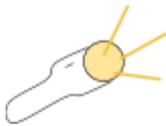
¿Cuántos quedan de cada tipo de juguete?

Opciones de juego

Opción de Juego 3: Juego Creativo

Materiales Principales	Materiales Suplementarios
<p>Materiales de sus contenedores de reciclaje</p> <p>Resistol/goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Cinta adhesiva</p>	<p>Use cualquiera de los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cajas grandes de cartón • Cajas pequeñas de cartón • Materiales de la naturaleza • Fotos y libros de inspiración (Si su hijo piensa que le gustaría hacer un avión, trate de tener una foto o un libro de un avión)
<p>Habilidades desarrolladas aquí:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y organización • Flexibilidad • Ingeniería • Resolución de problemas 	<p><i>Opción:</i> <i>Anime a su hijo a hacer un proyecto más grande: un restaurante, una escuela, un aeropuerto; para que esto se convierta en un proyecto de varios días.</i></p>
<p>Preguntas para hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué está pasando aquí? • Qué estás haciendo? • Qué crees que pasaría si....? • Qué estás notando? • Qué más necesitas? <div data-bbox="901 779 1107 968" style="text-align: right;">  </div>	

Opción de Juego 4: Juego de Luces

Materiales Principales	Materiales Suplementarios
<p>Linterna o luces pequeñas (Tea lights)</p> <div data-bbox="285 1304 451 1430" style="text-align: center;">  </div>	<p>Usar cualquiera de los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloques • Tela • Vasos plasticos de color o transparentes marca “solo” • Papel • Marcadores • Libros (com la serie shine-a-light) • Juguetes que puedan arrojar reflejos (piense en dinosaurios, legos, etc) • Una sábana blanca en la pared
<p>Habilidades desarrolladas aquí:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuentacuentos • Propiedades de la luz • Ingeniería • Resolución de problemas 	<p><i>Opción:</i> <i>Mire algunos videos de títeres en youtube para tener una idea de cómo las personas cuentan historias con sombras</i></p>
<p>Preguntas para hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué está pasando aquí? Dime la historia? • Qué estás haciendo? • Qué crees que pasaría si....? • Qué estás notando? 	

Actividad Uno (puede ser necesario el apoyo de los padres): Lea en voz alta el problema a continuación.

Actividad Dos (en su mayoría independiente): Dele a su hijo un conjunto de objetos para organizar y contar por sí mismo (hasta 120) como cuentas, marcadores, zapatos, etc.

Sugerencias: Puede ser útil cortar los billetes y hacer montones de diez. Si su hijo necesita un número menor, retire los billetes de \$10.

Desafío: Trabaja en tu Tienda de Mascotas

- ¿Qué venderás en tu tienda de mascotas? Agregue estos a su modelo
- ¿Cuánto costará cada cosa? Etiqueta cuánto costarán las cosas

Los billetes que tienes en la caja registradora se encuentran en la página siguiente. Use los billetes para responder estas preguntas:

¿Cuánto dinero hay en la caja registradora?

¿Cuántos billetes de \$10 tienes?

¿Cuántos billetes de \$1 tienes?

Llevas el dinero al banco y decides cambiar los billetes de \$1 por billetes de \$10. Necesitas diez billetes de \$1 para hacer un billete de \$10. ¿Cuántos intercambios puedes hacer?



Página en blanco para recortar

Tic-Tac-Toe!



El que habla
dos idiomas
vale por
dos.

(C) Educando Entre Mundos



nota mental:

SE LA
ENERGÍA
QUE QUIERES
ATRAER

ISPY

Unicorns



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 2 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 2 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 4 | |
| 3 | | 6 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 3 | | 9 | | 6 | | 3 | |



Consejitos Matemáticos | Ordenando

Consejitos fáciles para descubrir y conversar sobre las matemáticas en las rutinas familiares.



Descubran las matemáticas:

Al lavar los trastes, agrúpenlos de acuerdo con sus similitudes y diferencias.

Conversen sobre las matemáticas:

Puedes hacer un grupo con todas las cucharas limpias y otro con los tenedores. ¿Cuál grupo guardamos primero?



Descubran las matemáticas:

Al guardar la comida recién comprada, piensen en qué espacio del gabinete o del refrigerador caben las cosas.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Puedes ayudarme a poner la leche atrás de los huevos? ¿Entrará esta caja de cereal en el gabinete o es muy alta? ¿Debería ir enfrente, atrás, o encima de otra cosa?



Descubran las matemáticas:

Al guardar la comida recién comprada, ordenen los objetos por similitudes y diferencias.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Puedes encontrar todas las cosas que van dentro del refrigerador? Puedes sacar todas las latas?



Descubran las matemáticas:

Antes de lavar la ropa, sepárenla por similitudes y diferencias.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Puedes ayudarme a separar la ropa en grupos por colores? La ropa blanca en un grupo, la oscura en otro, y la de colores en otro.



Descubran las matemáticas:

Al ordenar libros y juguetes, conversen sobre tamaños, formas, y dónde cabe cada cosa.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Deberíamos poner este libro en el estante de arriba o en el estante de abajo? ¿Crees que esta caja rectangular entre en la canasta redonda?



Descubran las matemáticas:

Al ordenar los recipientes de plástico, conversen sobre las formas y los tamaños

Conversen sobre las matemáticas:

¿Puedes encontrar una tapa que le quede al recipiente redondo? Y una que le quede a este rectangular. ¡Recuerda que sea el mismo tamaño y formal!

Consejos Matemáticos | Cocinando

Consejos fáciles para descubrir y conversar sobre las matemáticas en las rutinas familiares.



Descubran las matemáticas:

Al preparar la comida o al seguir una receta, cuenten cuántos ingredientes necesitan.

Conversen sobre las matemáticas:

¡Piensa en voz alta! Necesitamos tres pappas.

¿Puedes darme tres pappas? Necesitamos un bizcochito para cada uno en la familia. ¿Cuántos bizcochitos necesitamos?



Descubran las matemáticas:

Al poner la mesa para comer, calculen cuántos platos, vasos, cubiertos y servilletas se necesitan, cuenten y describan dónde va cada cosa.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Cuántos platos necesitamos para todos los que van a comer? ¿Puedes poner un tenedor en un lado del plato y una cuchara al otro? ¿Puedes poner una servilleta debajo del tenedor?

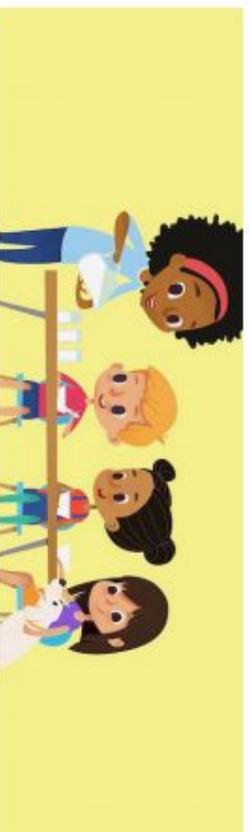


Descubran las matemáticas:

Al poner la mesa para comer, piensen qué se necesita para el almuerzo.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Puedes preguntarles a todos qué les gustaría para beber? Vamos a contar cuántas personas quieren leche y cuántas personas quieren agua. ¿Hay más personas que escogieron leche o agua?



Descubran las matemáticas:

Al servir la comida, piensen en cómo se puede dividir la comida para que cada uno reciba la porción justa.

Conversen sobre las matemáticas:

Tenemos nueve empanadas y tres personas. ¿Cuántas empanadas deben recibir cada persona para que sea justo?



Descubran las matemáticas:

Al cocinar, usen tazas y cucharas de medir.

Conversen sobre las matemáticas:

¡Piensa en voz alta! Necesitamos dos tazas de queso rallado. ¿Me puedes ayudar a poner el queso en la taza de medir? Necesito dos cucharaditas de extracto de vainilla. Cuenta cuántas veces lleno esta cucharadita.

Consejos Matemáticos | Leyendo cuentos



Descubran las matemáticas:

Al compartir y leer libros, observen y conversen sobre los tamaños en las ilustraciones.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Cuál es el más alto, el más bajo, el más largo, el más corto, el más grueso, el más delgado, etc.? ¿Cómo sabes? ¿Puedes pensar en algo que sea más alto, más bajo, más delgado, etc. que esto?



Descubran las matemáticas:

Al compartir y leer libros, observen y conversen sobre las formas en las ilustraciones.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Qué figura es esta? ¿Cómo sabes? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas esquinas tiene? ¿De qué manera es esta figura similar o diferente a esta otra?

Consejos Matemáticos | A la hora de dormir



Descubran las matemáticas:

Al prepararse para dormir, usen palabras que indiquen secuencia como primero, segundo, y tercero para señalar el orden en el que suceden las cosas.

Conversen sobre las matemáticas:

Primero, ponte las pijamas. Segundo, lávate los dientes. ¡Y tercero, leemos un cuento antes de dormir!



Descubran las matemáticas:

Al compartir y leer libros, cuenten cuántos objetos hay en cada página.

Conversen sobre las matemáticas:

¿Cuántas flores vez? ¿Cuántos hay en total? ¿Puedes encontrar ese número escrito en la página?

Juegos de cartas

para disfrutar en familia y practicar matemáticas con los más chiquitos

Identifica el mayor

Preparación

- Usen solo las cartas que contienen números y los ases que valen 1.
- Asegúrense de barajar las cartas.
- Repartan todas las cartas de modo que cada jugador tenga la misma cantidad.

Cómo Jugar

Cómo comienza un turno. Los jugadores dicen «1, 2, 3» y luego voltean una de sus cartas. El objetivo es sacar la carta con el número más alto.

Cómo termina un turno. El jugador con la carta del número más alto se lleva todas las cartas y las pone en su pila de cartas ganadas. Si dos jugadores tienen la misma carta, juegan otra ronda y el que gana se lleva todas las cartas.

Cómo termina el juego. Se sigue jugando hasta que los jugadores no tengan cartas restantes. El ganador es el que tenga más cartas en su pila de cartas ganadas.

Variaciones

¡Hazlo más fácil! Elimina algunos de los números más altos de la baraja. Puedes jugar usando solo los números del 1 al 5 o del 1 al 7. Cuando el niño aprenda bien los números más bajos, puedes comenzar a incluir uno o más de los números más altos de la baraja.

¡Hazlo más difícil! Cada jugador saca 2 cartas y el jugador con el número más alto de las 4 se lleva las 4 cartas.



¡Hora de alinear!

Preparación

- Usen solo las cartas que contienen número que valen 1.
- Asegúrense de barajar las cartas.
- Repartan todas las cartas de la baraja modo que cada jugador tenga la misma cantidad.

■ Imaginen una línea numérica que va de izquierda a derecha, del 1 al 10. Los dos jugadores se sientan uno al lado del otro, de manera que la línea numérica de cartas que harán juntos quede mirando hacia la misma dirección para ambos jugadores.

Cómo Jugar

Cómo comienza un turno. Los jugadores se turnan. En cada turno, toman la primera carta de su pila y la colocan en el lugar correspondiente en una línea numérica del 1 al 10. Las cartas se ordenan de menor (1) a mayor (10) y de izquierda a derecha.

Cómo termina un turno. Cada jugador coloca su carta en el lugar correcto de la línea numérica. Si toman una carta que ya está en la línea, deben colocarla encima de la carta que ya está en el lugar correcto.

Cómo termina el juego. El juego termina cuando se completa la línea numérica del 1 al 10. Gana quien coloque la última carta para terminar la línea numérica.

Variaciones

¡Hazlo más fácil! Haz una línea numérica corta usando solo los números del 1 al 5, eliminando los números más altos de la baraja.

¡Hazlo más difícil! Si este juego es demasiado fácil, trata el juego "Dragoncito ordena las cartas"



Materiales: Un mazo de cartas

Juegos de cartas

para disfrutar en familia y practicar matemáticas con los más chiquitos

Dragoncito ordena las cartas

Preparación

- Usen sólo las cartas que contienen números y los ases que valen 1.
- Asegúrense de barajar las cartas.
- Cada jugador recibe 10 cartas.
- Los jugadores colocan las cartas boca abajo en 2 filas con 5 cartas en cada fila. El objetivo del juego es reemplazar cada carta boca abajo con una carta donde el número corresponda a la posición en la fila, de tal manera que en la fila de arriba se coloquen las cartas del as (1) al 5 y en la de abajo del 6 al 10.
- El resto de la baraja se apila en el centro.
- Voltear una carta y colocarla en una pila que servirá de “basurero” al lado de la pila central.

Cómo Jugar

Cómo comienza un turno. El jugador toma una carta, ya sea de la pila central o del “basurero”, y la coloca boca arriba en el lugar correspondiente de sus filas. Las cartas se colocan de acuerdo al orden del 1 (el as) al 10. Por ejemplo, si el

jugador toma un 6, debe colocar la carta en el sexto lugar. Luego, voltear la carta que estaba en el sexto lugar y la mueve al lugar que le corresponde. El jugador continúa volteando y colocando cartas hasta que ya no pueda mover más cartas.

Cómo termina un turno. El turno de un jugador termina cuando voltear una carta que ya está en el lugar correspondiente y pierde esa carta. Por ejemplo, si un jugador voltear un 2, pero ya hay un 2 en el segundo lugar, entonces descarta el 2 en el basurero y de esta manera termina su turno.

Cómo termina el juego.

El primer jugador en completar la secuencia del 1 al 10 gana.

Variaciones

¡Hazlo más fácil!

Quita las cartas del 6 al 10 de la baraja.

Entonces, cambiará a un juego usando solo las cartas del 1 al 5.



Números Vecinos

Preparación

- Usen sólo las cartas que contengan números y los ases que valen 1.
- Asegúrense de barajar las cartas y repartir 4 cartas a cada jugador.
- Los jugadores ponen sus cartas en una fila mostrando los números.
- El resto de la baraja se apila en el centro.

Cómo Jugar

Cómo comienza un turno. El jugador más pequeño empieza y voltear la primera carta de la pila. El jugador se fija en su fila de cartas si tiene una con un “Número Vecino”, o sea una carta que sea mayor o menor en una unidad que la carta que acaba de voltear. Si encuentra tal carta, dice “1 MÁS” o “1 MENOS” y pone ambas cartas en su propia pila.

Cómo termina un turno. Si un jugador tiene un “Número Vecino”, su turno termina cuando el jugador llena el espacio vacío en su fila con una carta de la pila central, de tal manera que tenga otra vez 4 cartas en su fila. También voltear una nueva carta de la pila central para el turno del siguiente jugador. Si un jugador no encuentra un “Número Vecino”, entonces dice “PASO” y deja todas las cartas en su lugar.

Cómo termina el juego. El juego continúa hasta que la pila central se quede sin cartas o ya no se pueda hacer más jugadas. El jugador que acumule más cartas gana.

Variaciones

¡Hazlo más fácil! Quitas las cartas del 6 al 10 de la baraja. Entonces, cambiará a un juego usando solo las cartas del 1 al 5.

¡Hazlo más difícil! En cada turno, los jugadores pueden poner más de una carta en su propia pila. Cualquier carta en la fila que sea mayor o menor en 1 unidad que la carta de comparación puede ir a la pila del jugador.



Materiales: Un mazo de cartas



Nombre:

Fecha: Curso:

El barco de papel

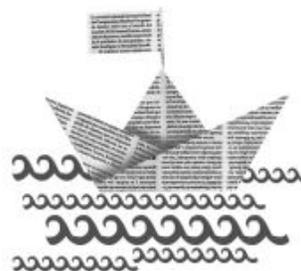
Lee:

Buen viaje

Amado Nervo

Con la mitad de un periódico
hice un buque de papel,
y en la fuente de mi casa
va navegando muy bien.

Mi hermana con su abanico
sopla que sopla sobre él.
¡Muy buen viaje, muy buen viaje,
buquecito de papel!

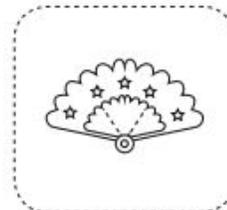
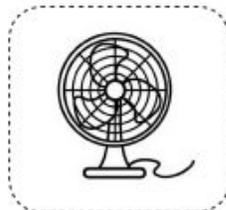


Pinta la respuesta correcta:

Un periódico es:



Un abanico es:



Responde:

¿Dónde navega el buquecito de papel? _____

¿Para qué crees tú que sopla la hermana sobre el buque de papel?

¿Qué otros medios de transporte conoces que anden por el agua?

¿Has hecho tú un barco con papel? _____

Pídele a un adulto que te enseñe a hacerlo y échalo a navegar.



Completando oraciones

Completa las oraciones con las palabras del recuadro y luego, dibújalas en los

avión manzana escritorio sol casa jirafa

La _____ está muy rica.

Yo vivo en una _____ pequeña.

Me encanta volar en _____.

La _____ come las hojas más altas de los árboles.

Tengo un _____ para hacer mis tareas.

El _____ es una estrella.

Lección 3 El patito feo



A leer...

1 Escucha este cuento.

Como cada verano, mamá pata esperaba impaciente el nacimiento de sus hijitos.

¡Y llegó el día! Uno tras otro fueron saliendo hasta tener seis preciosos patitos.

Estaba tan feliz que tardó en darse cuenta de que un huevo, el

más grande de los siete, aún

no se había abierto. Poco después salió un sonriente pato, muy grande, pero feísimo.

Pasaron los días y su aspecto no mejoraba. Crecía muy rápido, pero era flacucho y desgarrado. Los otros patitos se reían constantemente de él llamándolo feo y torpe.

Tristísimo, decidió buscar un lugar donde lo quisieran sin tener en cuenta su aspecto. Y una mañana, muy temprano, huyó.

Transcurrieron varios meses hasta que, un día, al pasar por un estanque, se encontró con las aves más bellas y elegantes que jamás había visto.

—¿Me puedo bañar con ustedes? —preguntó a las hermosas aves.

—¡Claro que sí! —respondieron los cisnes—.

Eres igual que nosotros.

Mira tu reflejo en el estanque.

El patito se introdujo en el agua transparente y lo que vio le dejó maravillado. ¡Se había transformado en un precioso cisne!



Hans Christian Andersen

(danés)

2 Comenta.

¿Por qué huyó el patito feo? ¿Crees que siempre podemos encontrar personas que nos quieran como somos?

Lección 4

El lobo y los siete cabritos



A leer

1 Escucha.

Érase una vez una cabra que tenía siete cabritos. Un día, llamó a sus hijos y les dijo: "Voy al bosque. No abran la puerta a nadie. Tengan cuidado con el lobo, tiene la voz ronca y las patas negras". Los cabritos prometieron no abrir a nadie y la cabra se fue. Poco después llamaron a la puerta.

—¡Toc! ¡Toc! Abran, hijos míos.

—No, tienes la voz ronca. Tú no eres nuestra mamá.

El lobo se marchó enojado.

Al rato volvió.

—¡Toc! ¡Toc! Abran, hijos míos —dijo con una voz muy fina.

—Enséñanos la patita. El lobo levantó la pata.

—No, tienes la pata negra. Mamá la tiene blanca.

El lobo se marchó furioso. Metió la pata en un saco de harina y volvió a casa de los cabritos.

—¡Toc! ¡Toc! Abran, hijos míos.

—Enséñanos la patita. —El lobo levantó la pata y, como era blanca, le abrieron la puerta. Al ver al lobo, corrieron a esconderse, asustadísimos, menos el más chiquitín, que salió corriendo a avisar a su mamá.

Cuando la cabra llegó a casa, vio al lobo a punto de comerse a los cabritos; y horrorizada, empezó a pedir auxilio a gritos, y el lobo salió huyendo.



Hermanos Grimm
(alemanes)

2 Comenta:

¿Qué quería el lobo? ¿De qué color era la pata de la mamá cabra? ¿De qué color era la pata del lobo?

3 Dramatiza.

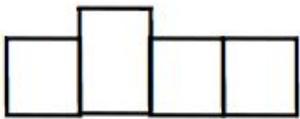
Dramatiza el cuento imitando las voces de los personajes y el sonido al llamar a la puerta.

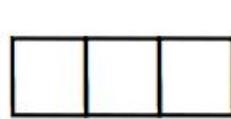


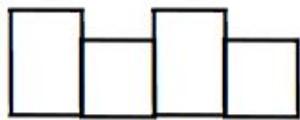
Nombre: _____

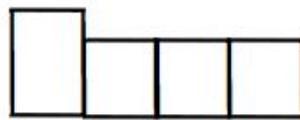
Direcciones: Pon las palabras de ortografía en los cuadros correctos.

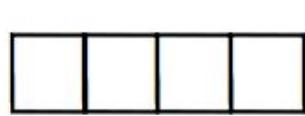
lado	lata	nada	toma	dijo
debo	cola	rama	mono	pato
oro	así	sin	otro	

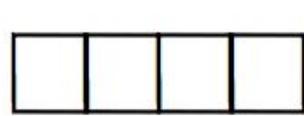
1. 

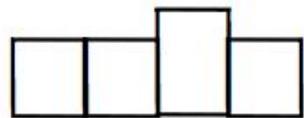
8. 

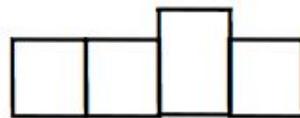
2. 

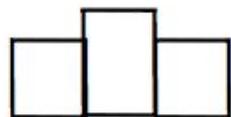
9. 

3. 

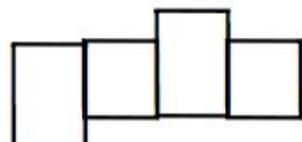
10. 

4. 

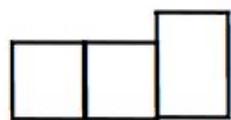
11. 

5. 

12. 

6. 

13. 

7. 

14. 

8 Escucha la fábula.

La zorra y las uvas

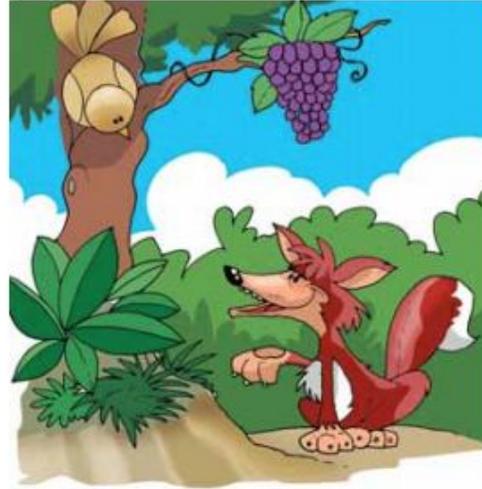
Una zorra vio un hermoso racimo de uvas y pensó: "De un buen salto las alcanzaré".

Tomó impulso y saltó abriendo la boca. Pero falló. Volvió a intentarlo.

Pero también esta vez falló. Insistió varias veces, pero las uvas parecían cada vez más altas. Se resignó a renunciar a las uvas, y se disponía a regresar al bosque, cuando descubrió un pajarillo que había observado toda la escena.

"¡Qué ridículo papel hice!", pensó. Pero al punto, halló lo que creyó una salida airosa.

—¿Sabes? —dijo al pajarillo. Me avisaron que estaban maduras, pero veo que aún están verdes. Por eso no quiero tomarlas. Y se fue arrogante, mientras el pajarillo movía la cabeza divertido.



Esopo
(griego)

9 Lee el poema.

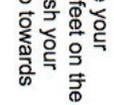
Una zorra hambrienta
unas uvas vio
y saltó a cogerlas
y otra vez saltó
y por más que quiso
no las alcanzó.
—Están verdes —dijo—.
No las como yo,
pues morirme puedo,
de la indigestión.

10 Comenta.

¿Cómo se llama la fábula? ¿Qué quería comer la zorra? ¿Por qué renunció a las uvas? ¿Por qué le dijo al pajarito que estaban verdes?

At Home Activities

Use the following chart for ideas for activities that you can try at home. Pick five different exercises to complete, once you have done all five repeat them for three rounds. Be sure to start with a warm-up to get your muscles ready for movement and end with a cool down and stretches to avoid soreness. Once you're done, think about all the activities you did. Circle the activities you enjoyed and star the activities that were challenging. Be sure to try all the activities before repeating.

<p>Vertical Jump Jump as high as you can for 30 seconds. Repeat.</p>	<p>Fitness Intervals 10 squats 10 broad jumps 10 second sprints 10 pushups 10 sit-ups</p>	<p>Cardio Day 10 Jump rope 10 Mountain climbers 10 Boxing punches (use both arms) 10 Step-ups</p>	<p>Balance Stand on your right leg and lift your left knee at a 90 degree angle. Touch your toe without falling repeat 10 times then switch sides</p>	<p>Core Challenge Plank 10 seconds 10 crunches 10 sit ups Repeat 5 times with no rest!</p>	<p>Frog Sit-Ups Sit down with your knees bent and soles of your feet touching with knees spread. Do a sit-up touching your heels and lower back down.</p>	<p>Ragdoll Pose Hold Ragdoll Pose for 30 seconds. Repeat.</p> 
<p>Reverse Lunges to Front Kicks Do a reverse lunge and transition into a front kick with the same leg. 10 then switch. Do at a good pace.</p>	<p>Boat Pose Hold Boat Pose three times for 15 seconds</p> 	<p>10 Chair Squats Stand about six inches in front of a chair. Squat until your buttocks barely touches the chair and stand back up.</p>	<p>Jab, Jab, Cross Jab twice with your right fist then punch across your body with your left. Complete 10 times then switch sides.</p>	<p>Abs! 10 knee to elbow planks 10 crunches 10 superman poses</p>	<p>Fish Pose Hold fish pose for 60 seconds. Take a break and hold for another 60 seconds.</p> 	<p>Wild Arms As fast as you can complete: 10 Arm Circles front & back 10 Forward punches 10 Raise the Roofs Repeat 3x</p>
<p>Kick City 10 side kicks 10 front kicks 10 back kicks</p>	<p>Scissor Jacks As you jump, scissor your legs each time. When your right leg is in front, raise left arm. Left leg in front, raise right arm. 4 sets of 10</p>	<p>Paper Plate Planks In plank position with paper plates under your feet. Complete 30s each: -mountain climbers -in and out feet -knees to chest</p>	<p>10 Squat Kicks Complete a normal squat, as you are standing kick your right leg forward. Repeat on the left leg</p>	<p>Yogi Squat Pose Hold for 30 seconds rest and repeat.</p> 	<p>10 Star Jumps Jump up with your arms and legs spread out like a star. Rest and repeat.</p>	<p>Shuffle, Cross Shuffle three times to your right then punch across your body with your left hand. Repeat in the opposite direction. Repeat 10x.</p>
<p>Flutter Kicks Lie on your stomach. Keeping your legs straight kick them up and down while holding your glutes tight.</p>	<p>Bridge Pose Lie on your back; place your hands and feet on the ground. Push your stomach up towards the sky.</p> 	<p>10 Shuffle Squat Take 4 shuffle steps to your right and squat, then take 4 shuffle steps to your left and squat.</p>	<p>10 Lunges with a Hook Complete a side lunge with a cross-hook punch. Do 10 on each side.</p>	<p>Power Knees Bring hands over your head and have your hands and left knee meet in the middle as fast as you can. Repeat 10 times on each leg.</p>	<p>Plank Jacks In plank position move your feet in and out like when performing a jumping jack for 30 seconds. Repeat 10 times.</p>	<p>10 Half Burpees Start in a push-up position; jump both feet forward into a squatting position and jump back out into pushup position.</p>
<p>Walk Down Superman Walk your hands down to your feet and out until you're flat on your stomach then complete a superman. Walk your hands back to your feet & repeat 10 times.</p>	<p>Crane Pose Here's a challenge! Put your hands on the ground, lean forward & balance your knees on your elbows.</p> 	<p>Tabata Jump squats 20 seconds of work 10 seconds of rest 8 rounds</p>	<p>10 Fly Jacks Done like a normal jumping jack except bring your arms to the side to form a T. Open & close your arms in front as you move your feet.</p>	<p>10 High Knee Twists Bring your knee to your opposite elbow and switch. For a challenge add a hop when switching sides.</p>	<p>Happy Baby Pose Straighten your legs for an added challenge.</p> 	<p>Wall Sit Find an empty space on the wall and pretend to be sitting in a chair. Hold for 30 seconds. Repeat two more times.</p>