

GUÍA DE APRENDIZAJE FAMILIAR DE GIPS:

Guía para Padres de Primer Grado

Al finalizar el año escolar, esperamos que un estudiante de primer grado pueda:

Actividades de aprendizaje que puede realizar en casa y en la comunidad:

LENGUA Y LITERATURA

- **Pronuncia** las palabras al leer (/b/ /a/ /t/ = bat).
- **Lee** palabras difíciles como: *there, because, should, what, where y your*.
- **Lee** con fluidez y expresividad.
- **Haz Y Responde** preguntas sobre un cuento que lea el profesor.
- **Separa** alas palabras al escribir. (/b/ /a/ /t/ = bat).
- **Explica** la diferencia entre textos de ficción y no ficción.
- **Identifica** los personajes, los escenarios y los eventos principales de un cuento.
- **Escucha** cuentos e identifica la lección o moraleja.
- **Participa** en proyectos compartidos de lectura, escritura e investigación.

- **Lee** con tu hijo/a todos los días y señala el texto de izquierda a derecha, incluso en tu idioma nativo.
- **Relee** con frecuencia los cuentos favoritos de tu hijo/a.
- **Lee** una variedad de libros, incluyendo cuentos de hadas, cancioneros, poemas y textos informativos.
- **Pregunta** sobre las imágenes y sobre lo que sucede en el cuento.
- **Usa** palabras nuevas para ampliar el vocabulario de tu hijo/a. Escribe palabras difíciles y fáciles de decodificar de diversas maneras.
- **Demuestra** buenas habilidades para escuchar y hablar.
- **Modelar** buenas habilidades de escucha y habla.
- **Activa** los subtítulos en la televisión mientras ves programas.
- **Señala** las palabras impresas en tu casa y en otros lugares.
- **Pídele** a tu hijo que represente una historia.
- **Visita** la Biblioteca Pública de Grand Island para sacar libros.

MATEMÁTICAS

- **Usar** estrategias para sumar y restar hasta 20.
- **Contar** hacia adelante y hacia atrás a partir de cualquier número entre 0 y 120.
- **Leer** y escribir números hasta 120.
- **Comparar** dos números de dos dígitos usando >, < e =.
- **Identificar** la cantidad de decenas y unidades en números de dos dígitos.
- **Sumar** números hasta 100 usando estrategias.
- **Identificar** características de figuras bidimensionales como lados y vértices (*esquinas*).
- **Identificar** and count coins.
- **Identificar** la hora en punto y la media hora.
- **Hacer** y responder preguntas comparando categorías y totales en pictogramas.
- **Practicar** la suma de objetos. Comenzar con un número y agregar más.

- **Practicar** el conteo del 0 al 120 (*hacia adelante y hacia atrás*) a partir de cualquier número, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.
- **Comparar** dos grupos de objetos. Por ejemplo: *abrir dos paquetes de golosinas de fruta. Contar cuántas hay en cada paquete. Indicar cuál es mayor, menor o si son iguales.*
- **Practica** con decenas y unidades. Por ejemplo: *para el número 42, identifica que está compuesto por cuatro grupos de decenas y dos unidades.*
- **Habla** sobre cómo descomponer un número. Por ejemplo: *1 + 5 = 6, al igual que 3 + 3 y 2 + 4. Usa*
- *objetos, como juguetes pequeños, para ayudarte a dividir el número total en dos grupos diferentes.*
- **Busca** figuras bidimensionales en casa y comenta sus características.
- **Practica** contando con grupos de monedas iguales. (*Cuenta un grupo de monedas de un centavo, de cinco centavos o de diez centavos*).
- **Practica** diciendo la hora en relojes analógicos y digitales.
- **Clasifica** juguetes. (*coches, muñecas, bloques, etc.*) Haz una gráfica con los objetos y haz preguntas como “¿Cuál tiene más?” o “¿Cuántas muñecas y coches hay?”

CIENCIAS

- **Nombra** las partes del cuerpo de animales y personas (*como alas, piernas, ojos, boca*). Describe cómo ayudan a moverse, comer, ver, etc.
- **Observa** y recopila información (*dibujos, imágenes, notas sencillas*) sobre cómo la estructura de un ser vivo le ayuda a realizar sus funciones.
- **Comunica** tus ideas hablando, dibujando o escribiendo sobre lo que observas.
- **Observa** cómo se comporta la luz (*cómo se bloquea para formar sombras*).
- **Observa** y describe cómo se produce el sonido mediante vibraciones (*por ejemplo, al pulsar una goma elástica, esta se mueve y produce sonido*).
- **Observa** y describe los patrones del cielo diurno y nocturno (*“El sol sale por la mañana y se pone por la tarde”*).
- **Observa** cómo cambia el aspecto de la luna a lo largo del tiempo (*fases lunares*).
- **Reconoce** cómo cambia la duración de la luz del día con las estaciones.
- **Recopila** información observando el cielo y los patrones que se repiten.

- **Habla** sobre el cuerpo de tu hijo/a. Pídele que nombre las partes y sus “funciones”. (*“¿Qué hacen nuestros ojos?”; “¿Cómo nos ayudan nuestras piernas?”*)
- **Busca** libros sencillos de no ficción sobre animales y plantas. Comenten los diagramas o las etiquetas de las partes del cuerpo.
- **Pídele** a tu hijo que dibuje su animal o planta favorita y que etiquete sus partes. Animalo a escribir o explicar cómo cada parte le ayuda a vivir.
- **En** un día soleado, dibujen sombras con tiza en el exterior.
- **Pregúntale** a tu hijo cómo la posición del sol altera las sombras.
- **Iluminen** con una linterna los juguetes en una habitación oscura y hagan sombras chinas.
- **Cierren** los ojos mientras tu hijo hace diferentes sonidos con objetos de la casa (*llaves tintineando, papel rasgándose*) y túrnense para adivinar qué produjo el sonido.
- **Usen** un plato de papel para hacer un “seguidor solar”. Marquen dónde está el sol por la mañana, al mediodía y por la tarde. Hablen sobre cómo parece moverse el sol por el cielo.
- **Salgan** al aire libre cada noche durante una semana. Pídele a tu hijo que dibuje cómo se ve la luna.
- **Green** dibujos que muestren el cielo diurno (*sol, nubes, pájaros*) y el cielo nocturno (*luna, estrellas, planetas*).

ESTUDIOS SOCIALES

- **Explora** la cultura de la comunidad.
- **Analiza** el liderazgo en la comunidad.
- **Comprende** el papel que desempeñan los bienes y servicios en una comunidad.
- **Estudia** la historia de diversas culturas a lo largo del tiempo.

- **Visita** el mercado de agricultores y comenta qué bienes y servicios se ofrecen en nuestra comunidad local.
- **Habla** sobre el comercio y cómo este conecta a personas de todo el mundo.
- **Identifica** y comenta los símbolos patrióticos de la comunidad.
- **Usa** un frasco para guardar monedas y comenta una meta familiar: algo por lo que ahorrar.
- **Identifica** los recursos naturales y humanos que rodean tu hogar.
- **Describe** la ubicación de lugares en la comunidad usando los puntos cardinales.
- **Crea** una línea de tiempo de los eventos familiares.
- **Habla** sobre las tradiciones familiares y cómo varían las tradiciones en diferentes lugares del mundo.
- **Mira** y comenta las noticias durante fenómenos meteorológicos importantes.

LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO reciben una amplia gama de instrucción que apoya y enriquece su aprendizaje y comprensión académica.

Expectativas Comunes: Seguridad, Respeto, y Responsabilidad.

EXPECTATIVAS DE FIN DE AÑO

Habilidades Digitales:

- **Practicar** habilidades de ciudadanía digital responsables y apropiadas para la edad.
- **Abrir** programas, aplicaciones web y documentos.
- **Usar** herramientas digitales de dibujo y pintura.
- **Buscar** libros en la biblioteca.

Expresión Oral y Comprensión Auditiva:

- **Hablar** con claridad.
- **Participar** en las discusiones de clase escuchando y respetando los turnos de palabra.
- **Expresar** pensamientos, sentimientos e ideas en oraciones completas.
- **Usar** un volumen adecuado.
- **Mantener** un ritmo apropiado.
- **Tener** una postura segura.
- **Mirar** al público.
- **Mantener** contacto visual.
- **Manejar** los materiales de presentación adecuadamente.

Educación Artística:

- **Practicar** los elementos del arte, incluyendo línea, forma, color, textura, patrón y espacio, mediante actividades de dibujo, pintura, escultura y ensamblaje.
- **Explorar** y analizar diversas obras de arte.
- **Compartir** obras de arte públicamente.

Educación Musical:

- **Desarrollar** habilidades de canto y de interpretación en conciertos.
- **Escuchar**, moverse y responder a una variedad de música.
- **Cantar**, usar el lenguaje de señas, escribir notación y crear patrones rítmicos de ta, ti-ti y silencio.
- **Interpretar** la forma de llamada y respuesta.
- **Identificar**, seguir, moverse y ejecutar direcciones melódicas ascendentes y descendentes.
- **Identificar**, seguir y ejecutar la diferencia entre pulso y ritmo.
- **Identificar**, reconocer y responder a la forma AB.

Salud/Educación Física:

- **Desarrollar** habilidades locomotoras como galopar y saltar.
- **Introducir** habilidades no locomotoras como lanzar y driblar.
- **Practicar** habilidades sociales y de comunicación mediante la participación en actividades grupales, tanto pequeñas como grandes, con énfasis en el espíritu deportivo.
- **Desplazarse** con seguridad en espacios abiertos, demostrando, entre otras cosas, conciencia espacial.

COMPONENTES DEL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL

Autoconocimiento:

- **Desarrollar** una mentalidad de crecimiento y establecer metas.
- **Identificar** las emociones.
- **Resolver** problemas y aprender de los errores.
- **Cultivar** la empatía y la amabilidad.

Autogestión:

- **Establecer** metas.
- **Gestionar** el estrés.
- **Desarrollar** la resiliencia.
- **Desarrollar** habilidades organizativas.
- **Defender** los propios intereses.

Conciencia Social:

- **Comprender** las perspectivas de los demás.
- **Valorar** la singularidad de cada persona.
- **Participar** activamente en la comunidad.
- **Resolver** problemas.

Habilidades Interpersonales:

- **Practicar** la comunicación.
- **Interactuar** con compañeros en diferentes situaciones.
- **Practicar** el trabajo en equipo.
- **Disculparse** cuando sea necesario.

Toma de Decisiones Responsable:

- **Evaluar** las situaciones y responder adecuadamente.
- **Desarrollar** la responsabilidad y la autorreflexión.

GRAND ISLAND PUBLIC SCHOOLS

123 S. Webb Rd., Grand Island, NE 68802

¡CADA ALUMNO, CADA DÍA, UN ÉXITO!



WWW.GIPS.ORG