



**Department of
Education**

Aprendizaje en el hogar 1.er grado

Mayo de 2009
Versión 2

Estimados padres y estudiantes de primer grado:

En este momento, estamos enfrentando tiempos difíciles e inusuales, y algunas escuelas deben cerrar durante una semana. Somos conscientes de que un receso en la escuela puede representar un desafío para ustedes y sus familias. Aunque la escuela esté cerrada, se puede emplear este tiempo para continuar aprendiendo.

Las actividades de lectura, escritura, comprensión oral y expresión oral, realizadas junto a los padres, en inglés o en el idioma que se habla en sus hogares, les ayudarán a continuar desarrollando sus habilidades. No duden en responder las preguntas, realizar las actividades y leer libros en inglés, o en el idioma que se habla en sus hogares, o ambos. Soliciten ayuda a sus hermanos, abuelos u otros miembros de la familia o amigos para hacer que el tiempo de aprendizaje sea más divertido.

En las siguientes páginas, encontrarán una guía diaria para que los niños puedan mantenerse ocupados. Incluye un cronograma sugerido con actividades, sitios Web y programas de televisión educativos. Utilicen la guía y completen el cuadro todos los días con una descripción de su aprendizaje diario. También podrán visitar el siguiente enlace donde encontrarán consejos útiles sobre el aprendizaje y la alfabetización:

<http://schools.nyc.gov/Academics/LibraryServices/FamilyLiteracyGuideTranslations>

Todas estas actividades requerirán la supervisión de un adulto.

Para consultar recursos adicionales y materiales actualizados en la Internet, ingresen a:

<http://schools.nyc.gov/learnathome>.

Día 1: Cronograma de actividades

Tema:	Minutos por día (¡Como mínimo!)	Tareas asignadas	¿Qué aprendí hoy?
Lectura y escritura	45	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende nuevas palabras de la lista de vocabulario y crea un diccionario de imágenes • Actividad 1: Lectura • Actividad 2: Escritura 	•
Matemática	45	Realiza al menos una actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad Llena el recipiente • Actividad El valor del dinero 	•
Ciencias	30	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Una nube que no se va (inglés o español) • Actividad 2: ¿De qué manera se diferencian las rocas? 	•
Aptitud física y salud	30	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio para 30 minutos. Elige de los calendarios de actividades al final de este paquete 	•
Las artes	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige una o dos de las actividades de artes al final de este paquete 	•
Programas de televisión y sitios Web	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige programas de televisión y sitios Web para favorecer tu aprendizaje en el hogar 	•

Día 1 Lectura y escritura

Vocabulario

Crea tu propio diccionario de imágenes en inglés o en tu idioma materno. Cada día de esta semana, escribe las palabras nuevas que aprendes (al leer, escuchar, hablar o de la lista de vocabulario que se encuentra al final de este paquete. Dibuja una imagen de cada palabra. ¡Revisa tu diccionario todos los días para ver cómo crece tu lista de palabras! Puedes utilizar el manual en las siguientes páginas para crear tu diccionario de imágenes o puedes usar un cuaderno u hojas individuales de papel.

Actividad 1: *Lectura*

- Lee un libro en inglés o en tu idioma materno junto a tu familia. Escribe el título y el autor a continuación.

Título: _____

Autor: _____

- Cuando llegues a la mitad del libro, haz una pausa y formula la siguiente pregunta: ¿Qué crees que sucederá en el resto de la historia?

- Ahora lee el resto de la historia. ¿Adivinaste correctamente lo que sucedería?

Actividad 2: *Escritura*

- Escribe un final diferente para la historia.

Día 1 Matemática

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en las actividades de hoy.

- **Cálculo aproximado:** cuando calculas aproximadamente la respuesta a un problema significa que obtienes una estimación bastante precisa de la respuesta correcta.
- **Ahorros:** la suma (monto) del dinero ahorrado.

Elige una de las siguientes actividades:

Actividad 1: *Llena el recipiente*

- Las actividades que implican llenar recipientes vacíos brindan oportunidades para estudiar comparaciones, mediciones, volumen, cálculos aproximados y geometría. Realiza la actividad en las páginas a continuación.

Actividad 2: *Actividad El valor del dinero*

- Los juegos con monedas ayudan a los niños a aprender el valor del dinero. También les permite aprender a contar, sumar, restar y multiplicar. Los cupones de compra permiten enseñarles a administrar el dinero, restar y sacar porcentajes.

Si necesitas actividades en español para el concepto de mediciones, sigue los pasos descritos a continuación.

1. Ingresa al sitio de tutoría: <http://destination.nycenet.edu>
2. Conéctate con el siguiente nombre de usuario (ID, por sus siglas en inglés) y contraseña (PW, por sus siglas en inglés):
 - Usuario: studentnyc
 - Contraseña: student
3. Haz clic en el ícono Exploración (*Exploration*)  para acceder al tutorial
4. Desplázate hasta Dominio de habilidades y conceptos: Curso I, español (*Mastering Skills & Concepts: Course II – Spanish*)
5. Selecciona la habilidad o concepto que quieras repasar (módulo 3):

Actividad 1: [3.1.4 - Dinero](#)

Fuente: Estas actividades fueron extraídas de [math.com](http://www.math.com)

<http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html>

<http://www.math.com/parents/articles/funmath.html>

Aprendizaje en el hogar: 1.er grado

Departamento de Educación de la Ciudad de Nueva York (NYCDOE)

T&I-11270 (Spanish) Grade 1

Día 1 Matemática (continuación)

Llena el recipiente

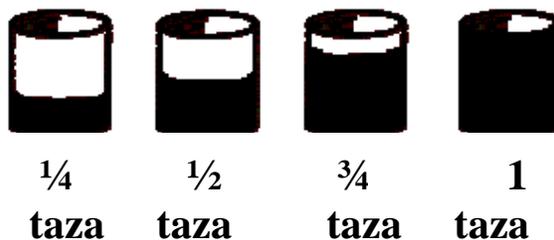
Qué se necesita

Una taza medidora, 4 vasos del mismo tamaño y agua



Qué se debe hacer

1. Vierta diferentes niveles de agua ($\frac{1}{3}$ taza, $\frac{1}{2}$ taza, $\frac{3}{4}$ taza y 1 taza) en cada vaso. Coloque los vasos uno al lado del otro. Pregunte a su hijo: ¿Son todos los niveles de agua iguales o diferentes?
2. Formúlele preguntas para que compare, calcule y piense en las medidas. ¿Qué vaso tiene más agua? ¿Cuál tiene menos? ¿Cuántos vasos de agua calculas que se necesitarán para llenar el recipiente?
3. Vierta más agua en uno de los vasos para que tenga la misma cantidad de agua que otro vaso. Cambie de lugar los vasos para que los que tengan la misma cantidad no estén uno al lado del otro. Pregunte a su hijo: ¿Qué vasos crees que tienen la misma cantidad de agua?
4. A medida que el niño comienza a comprender más, realice actividades con recipientes de diferentes formas que tengan la misma cantidad de una sustancia (agua, arroz y palomitas de maíz). Esto permitirá que el niño comprenda las comparaciones y las diversas capacidades de los recipientes de diferentes formas y tamaños.



Día 1 Matemática (continuación)

El valor del dinero

Qué se necesita

Monedas, cupones de compras del almacén y un lápiz

Qué se debe hacer

1. **Pistas con monedas.** Pida a su hijo que junte algo de cambio en la mano sin mostrar cuánto es. Comience con montos de 25 centavos o menos (en el caso de los estudiantes de primer grado, se puede comenzar con monedas de 1 centavo y 5 centavos). Pídale que le diga cuánto dinero y cuántas monedas hay. Adivine qué monedas tiene. Por ejemplo, “Tengo 17 centavos y 5 monedas. ¿Qué monedas tengo?” (3 monedas de 5 centavos y 2 monedas de 1 centavo).
2. **Recorta y ahorra.** Recorte cupones de compra del almacén y diga cuánto dinero se ahorra con las monedas. Por ejemplo, si ahorra 20 centavos en detergente, diga 2 monedas de 10 centavos. Pregunte a su hijo qué se podría comprar con los ahorros del cupón. ¿Un paquete de goma de mascar? ¿Un lápiz? ¿Cuánto dinero se podría ahorrar con 3, 4 ó 5 cupones? ¿Cómo se podría contar ese dinero en monedas y billetes? ¿Qué se podría comprar con esos ahorros? ¿Un paquete de hojas para cuaderno? ¿Una revista? ¿Cuánto dinero se podría ahorrar con los cupones por el valor de la compra de alimentos básicos de una semana? ¿Cómo se contaría ese dinero? ¿Que se podría comprar con esos ahorros? ¿Un libro? ¿Una entrada de cine? ¿Qué porcentaje del precio original representa el valor del cupón?
3. **Cuenta las distintas formas de calcular.** ¿De cuántas maneras diferentes puedes llegar a 10 centavos, 25 centavos, 30 centavos, 40 centavos o 50 centavos? Puede ayudar a su hijo a sumar las monedas de diversas formas para obtener diferentes respuestas.

4. Intente jugar con monedas de otro país.



Día 1 Ciencias

Elige una de las siguientes actividades.

Actividad 1: *Una nube que no se va (inglés o español)*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **Respirar** (verbo): tomar aire y dejarlo salir
- **Toser** (verbo): echar el aire con fuerza por la boca

Instrucciones

- Lee el siguiente artículo y responde las preguntas a continuación.
- Para Español, ingresa aquí:
<http://SCHOOLS.NYC.GOV/Documents/teachandlearn/LearnatHome/ELL/1day1sp.pdf>

Una nube que no se va

SALT LAKE CITY, Utah (Achieve3000, 31 de enero de 2007). En Utah, mucha gente no puede salir a la calle. ¿Por qué? El aire está muy sucio.

¿Por qué está el aire sucio? De los autos y de las fábricas sale humo. El humo va al aire. Este aire no es sano. No se puede respirar. Hace toser a la gente. Mucha gente tiene que quedarse en casa.

El invierno pasado, el aire no estaba tan sucio. ¿Por qué? Había mucho viento en esos días. El viento se llevaba el aire sucio. Este invierno, el aire ha estado quieto.

La gente espera que venga un viento fuerte. El viento podría llevarse el aire sucio.

La información para este relato proviene de la agencia de noticias Associated Press (AP, por sus siglas en inglés).

Pregunta 1: ¿Cuál es la idea central del relato?

1. Aire sucio
2. Salir afuera
3. Días con viento
4. Conducir autos

Pregunta 2: ¿Por qué la gente no puede salir de sus casas en Utah?

1. Hay mucho frío.
2. El aire está muy sucio.
3. Llueve todo el tiempo.
4. Las carreteras están cerradas.

Día 1 Ciencias (continuación)

Pregunta 3: Piensa en el relato. ¿Por qué está el aire sucio?

1. La tierra estaba muy húmeda.
2. La gente tiró basura en la tierra.
3. Mucha gente vive en Utah.
4. De los autos y de las fábricas sale humo.

Pregunta 4: El relato dice: De los autos y de las fábricas sale humo.

Una fábrica es un lugar donde _____.

1. Viven los animales
2. Los chicos van a la escuela
3. Se hacen cosas
4. La gente va de compras

Pregunta 5: ¿Qué es lo que hace toser a la gente en Utah?

1. La lluvia
2. El aire sucio
3. La nieve
4. Los días con vientos

Pregunta 6: El aire no estaba tan sucio el año pasado. ¿Por qué?

1. Había mucho viento en esos días.
2. Las fábricas estaban cerradas.
3. Había mucho calor.
4. Nadie manejaba autos.

Pregunta 7: Piensa en el relato. El aire sucio debe _____.

1. Verse bonito
2. Estar sólo en Utah
3. Enfermar a las personas
4. Ser fácil de limpiar

Pregunta 8: ¿Cómo se irá el aire sucio?

1. Un fuerte viento
2. Muchos autos
3. Una tormenta de nieve
4. Más fábricas

Día 1 Ciencias (continuación)

Actividad 2: *¿De qué manera se diferencian las rocas?*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de ciencias que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **Textura:** el tacto o la apariencia de la superficie de un objeto
- **Lustre:** la cantidad de luz que refleja un objeto
- **Reflejo:** el redireccionamiento de la luz que choca contra un objeto
- **Masa:** la cantidad de materia en un objeto

Instrucciones

- Esta actividad ayuda a los estudiantes a comprender que existen muchos tipos de rocas diferentes.
- El padre debe leer atentamente la actividad, juntar seis (6) rocas diferentes y trabajar junto a su hijo mientras éste realiza el experimento.

¿De qué manera se diferencian las rocas?

Geólogo _____

Fecha _____

Roca	Colores	Tacto (textura)	Brillante u opaco (lustre)	Tamaño (cm)	Masa (g)

Agradecemos a Sandra Jenoure, consejera de ciencias del NYCDOE, por permitirnos usar su trabajo.

Día 2: Cronograma de actividades

Tema:	Minutos por día (¡Como mínimo!)	Tareas asignadas	¿Qué aprendí hoy?
Lectura y escritura	45	<ul style="list-style-type: none">• Aprende nuevas palabras de la lista de vocabulario• Actividad 1: Lee palabras nuevas• Actividad 2: Lee una historia• Actividad 3: Escritura	•
Matemática	45	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none">• Actividad En las noticias• Actividad Búsqueda del tesoro	•
Ciencias	30	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none">• Actividad 1: Se necesita agua (inglés o español)• Actividad 2: La roca perdida	•
Aptitud física y salud	30	<ul style="list-style-type: none">• Ejercicio para 30 minutos. Elige de los calendarios de actividades al final de este paquete	•
Las artes	30	<ul style="list-style-type: none">• Elige una o dos de las actividades de artes al final de este paquete	•
Programas de televisión y sitios Web	30	<ul style="list-style-type: none">• Elige programas de televisión y sitios Web para favorecer tu aprendizaje en el hogar	•

Día 2 Lectura y escritura

Vocabulario

Aprende nuevas palabras (al leer, escuchar, hablar o de la lista de vocabulario que se encuentra al final de este paquete) y agrégalas al diccionario de imágenes que comenzaste el Día 1.

Actividad 1: *Lee palabras nuevas*

- Lee las palabras de la casilla.

gusta	dar	cosa
ahora	tiene	voluntad
y	él	a ellos
ella	este	con
luego	ese	cómo

Actividad 2: *Lee una historia*

- Lee un libro en inglés o en tu idioma materno junto a tu familia. Escribe el título y el autor.

Título: _____

Autor: _____

Intenta encontrar la mayor cantidad de palabras posibles de la casilla en la lectura

¿Cuántas palabras de la casilla encontraste en la lectura? Márcalas en la casilla con un círculo.

Día 2 Lectura y escritura (continuación)

Actividad 3: *Escritura*

- Escribe una historia sobre tu viaje favorito junto a tu familia.
- Asigna un título a tu historia.
- Utiliza la mayor cantidad de palabras posibles de la casilla.

Título: _____

Día 2 Matemática

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en las actividades de hoy.

- **Números para contar:** Los números utilizados para contar objetos. El grupo de números utilizados para contar es (1, 2, 3, 4...)
- **Historias para aplicar los conceptos de adición, sustracción, multiplicación y división:** Los niños inventan o dramatizan historias con números.

Elige una de las siguientes actividades:

Actividad 1: *En las noticias*

- Esta actividad, con periódicos ayuda a los niños a leer y comprender los números y los cuadros gráficos. Realiza la actividad en las páginas a continuación.

Actividad 2: *Búsqueda del tesoro*

- La organización de los “tesoros” en su propio hogar proporciona práctica en adición, sustracción, multiplicación y división. Los niños también podrán representar los datos sobre forma y tamaño en gráficos.

Si necesitas actividades en español para el concepto de mediciones, sigue los pasos descritos a continuación.

1. Ingresa al sitio de tutoría: <http://destination.nycenet.edu>
2. Conéctate con el siguiente nombre de usuario (ID, por sus siglas en inglés) y contraseña (PW, por sus siglas en inglés):
 - Usuario: studentnyc
 - Contraseña: student
3. Haz clic en el ícono Exploración (*Exploration*)  para acceder al tutorial
4. Desplázate hasta Dominio de habilidades y conceptos: Curso I, español (*Mastering Skills & Concepts: Course II – Spanish*)
5. Selecciona la habilidad o concepto que quieras repasar (módulo 3):

Actividad 1: [3.1.3 – El tiempo según el reloj y el calendario](#)

Fuente: Estas actividades fueron extraídas de [math.com](http://www.math.com)

<http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html>

<http://www.math.com/parents/articles/funmath.html>

Día 2 Matemática (continuación)

En las noticias

Qué se necesita

Periódico, tijera, lápiz o crayón, pegamento y papel milimetrado

Qué se debe hacer

1. **Números de periódicos.** Ayude a su hijo a buscar números del 1 al 100 en el periódico. Recorte los números y péguelos en orden numérico en un trozo de papel grande. En el caso de aquellos niños que no pueden contar hasta 100 o reconocer números tan grandes, sólo recorte hasta el número que conocen. Pida a su hijo que le diga los números y practique cómo contar hasta ese número.

ó

2. Busque únicamente números dentro de determinado rango, como los números entre el 20 y el 30. Ordene los números en un cuadro, agrupando todos los números que contengan un 2, todos los números que contengan un 5, etc.
3. **Libro para contar.** Recorte imágenes del periódico y utilícelas para fabricar un libro para contar. La página 1 tendrá un solo objeto, la página 2 tendrá 2 objetos iguales, la página 3 tendrá 3 objetos iguales, etc. Todos los objetos que se encuentren en una misma página deberán ser iguales. Al final de cada página, escriba la cantidad de elementos de la página y la palabra para dicho elemento. Pida a su hijo que le cuente una historia con lo que ve en la página.



Día 2 Matemática (continuación)

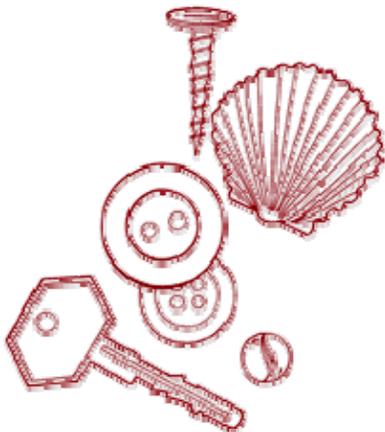
Búsqueda del tesoro

Qué se necesita

Un recipiente grande, botones, tornillos, tapas de botellas, llaves viejas, cualquier otra cosa que pueda contar y papel milimetrado (puede dibujarse a mano)

Qué se debe hacer

1. Encuentre un recipiente donde colocar los tesoros.
2. Ordene y clasifique los tesoros. Por ejemplo, ¿tiene todos los tornillos o las llaves del mismo tamaño? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?
3. Utilice estos tesoros para contar historias que requieran los conceptos de adición, sustracción, multiplicación y división. Por ejemplo, si compartimos 17 botones entre 3 amigos, ¿cuántos tendríamos cada uno? ¿Quedarían algunos sin repartir? O si tenemos 3 camisas que necesitan 6 botones cada una, ¿tenemos la cantidad de botones suficientes?
4. En el caso de niños más grandes, puede organizar los tesoros según una característica y colocarlos uno tras otro, unidos por los extremos. Compare y contraste las diferentes cantidades de ese tipo de tesoro. Por ejemplo, tiene 3 tornillos cortos, 7 tornillos largos y 11 tornillos medianos. Hay 4 tornillos medianos más que los largos. Haga un gráfico simple que muestre la cantidad que hay de cada tipo de tornillo. Esta actividad también puede brindar la oportunidad de hablar sobre fracciones: $\frac{7}{21}$ ó $\frac{1}{3}$ de los tornillos son largos.



Día 2 Ciencias

Elije una de las siguientes actividades.

Actividad 1: *Se necesita agua (inglés o español)*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **agua dulce** (sustantivo): agua que no es salada, como la de los ríos y lagos
- **océano** (sustantivo): una gran masa de agua salada

Instrucciones

- Lee el siguiente artículo y responde las preguntas a continuación.
- Para Español ingresa aquí:
<http://SCHOOLS.NYC.GOV/Documents/teachandlearn/LearnatHome/ELL/1day2sp.pdf>

Se necesita agua

WASHINGTON, D.C. (Achieve3000, 19 de marzo de 2007). La gente, los animales y las plantas necesitan agua. Pero algunos lugares no tienen agua limpia.

El 22 de abril es el Día de la Tierra. Lee algo sobre el agua de la Tierra.

No hay bastante agua

No hay bastante agua para que la gente la use. ¿Por qué? Hay mucha gente en la Tierra. Cada día nace más gente. Toda esta gente usa agua. Ellos beben agua. Toman baños en agua. La usan para las plantas y los animales.

Los océanos

Hay mucha agua en los océanos. Sin embargo, la gente no puede beber el agua del océano. Es muy salada. Beber esa agua hace que la gente se ponga muy enferma.

¿Por qué es salada el agua del océano? Cuando llueve, el agua cae en los ríos. Los ríos corren hacia los océanos. El agua que corre recoge sal de la tierra. Esto lleva la sal hacia los océanos.

¿Qué se puede hacer?

La gente necesita más agua dulce. ¿Cómo la van a conseguir? Pueden quitarle la sal al agua de los océanos. Pueden limpiar el agua sucia. Pero esas cosas cuestan dinero. Muchos lugares no tienen dinero para eso.

¿Qué puede hacer la gente? Pueden usar menos agua en las casas.. Pueden sembrar plantas que necesiten menos agua.

Tener agua dulce es importante. La gente está trabajando mucho para que haya suficiente.

Día 2 Ciencias (continuación)



Pregunta 1: Mira la foto de arriba. Piensa en el relato. ¿Qué cosa del relato se muestra en la foto?

1. Lluvia
2. Un océano
3. Animales
4. Un río

Pregunta 2:Cuál es la idea central de este relato?

1. El agua que corre hacia los océanos
2. El uso del agua en las casas
3. Buscar agua dulce
4. Los océanos salados

Pregunta 3: ¿Qué no necesita agua dulce?

1. La gente
2. El sol
3. Los animales
4. Las plantas de la tierra

Pregunta 4: ¿Por qué no hay suficiente agua dulce para que la use la gente?

1. Los océanos se están secando.
2. Los animales de la Tierra se llevan el agua antes.
3. Los ríos se han secado.
4. En la Tierra hay mucha gente que usa mucha agua.

Pregunta 5: Piensa en el relato. El agua dulce limpia no debe usarse para _____.

1. Mantener vivos los peces de los océanos.
2. Bañarse.
3. Regar las plantas.
4. Beber.

Pregunta 6: Piensa en el relato. La gente no debe beber agua del océano porque _____.

1. Los haría crecer mucho.
2. Hay muchos peces en el océano.
3. Se enfermarían.
4. No hay suficiente agua en el océano.

Día 3: Cronograma de actividades

Tema:	Minutos por día (¡Como mínimo!)	Tareas asignadas	¿Qué aprendí hoy?
Lectura y escritura	45	<ul style="list-style-type: none">• Aprende nuevas palabras de la lista de vocabulario• Actividad 1: Lectura• Actividad 2: Escritura	•
Matemática	45	Realiza al menos una actividad: <ul style="list-style-type: none">• Actividad Adivina si puedes• Actividad ¿Qué probabilidades tengo?	•
Ciencias	30	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none">• Actividad 1: Proteger el secreto de KFC (inglés o español)• Actividad 2: Varitas para hacer burbujas	•
Aptitud física y salud	30	<ul style="list-style-type: none">• Ejercicio para 30 minutos. Elige de los calendarios de actividades al final de este paquete	•
Las artes	30	<ul style="list-style-type: none">• Elige una o dos de las actividades de artes al final de este paquete	•
Programas de televisión y sitios Web	30	<ul style="list-style-type: none">• Elige programas de televisión y sitios Web para favorecer tu aprendizaje en el hogar	•

Día 3 Lectura y escritura

Vocabulario

Aprende nuevas palabras (al leer, escuchar, hablar o de la lista de vocabulario que se encuentra al final de este paquete) y agrégalas al diccionario de imágenes que comenzaste el Día 1.

Actividad 1: *Lectura*

- Lee un libro con tu familia en inglés o en tu idioma materno. Escribe el título y el autor a continuación.

Título: _____

Autor: _____

Cuenta la historia con tus propias palabras.

- ¿Qué sucedió al comienzo de la historia?
- ¿Qué sucedió en el medio de la historia?
- ¿Qué sucedió al final de la historia?

Actividad 2: *Escritura*

- Escribe una historia sobre una fiesta de cumpleaños a la que fuiste.

Al comienzo de la historia, cuenta de quién era la fiesta de cumpleaños, dónde se hizo y quién asistió.

- En el medio de la historia, cuenta qué hiciste en la fiesta.

- Al final de la historia, cuenta cómo terminó esta fiesta.

Día 3 Matemática

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en las actividades de hoy.

- **Contar en forma salteada:** “Contar en forma salteada” es contar salteando números.
- **Contar con palitos:** El método de contar con palitos es una manera que los niños utilizan para registrar datos.

Elige una de las siguientes actividades:

Actividad 1: *Adivina si puedes*

Es importante ayudar a los niños a comprender mejor las características y los significados de los números. Realiza la actividad en las páginas a continuación.

Actividad 2: *¿Qué probabilidades tengo?*

Es fundamental comprender la noción de probabilidad en muchas áreas de las matemáticas. Los juegos que implican el cálculo de probabilidades son una forma de estudiar las leyes de la probabilidad. Realiza la actividad en las páginas a continuación.

Si necesitas actividades en español para el concepto de sentido numérico y operaciones, sigue los pasos descritos a continuación.

1. Ingresa al sitio de tutoría: <http://destination.nycenet.edu>
2. Conéctate con el siguiente nombre de usuario (ID, por sus siglas en inglés) y contraseña (PW, por sus siglas en inglés):
 - Usuario: studentnyc
 - Contraseña: student
3. Haz clic en el ícono Exploración (*Exploration*)  para acceder al tutorial
4. Desplázate hasta Dominio de habilidades y conceptos: Curso I, español (*Mastering Skills & Concepts: Course II – Spanish*)
5. Selecciona la habilidad o concepto que deseas revisar:
 - Actividad 1: [1.3.3 - Contar del 50 al 100](#)

Fuente: Estas actividades fueron extraídas de [math.com](http://www.math.com)

<http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html>

<http://www.math.com/parents/articles/funmath.html>

Día 3 Matemática (continuación)

Actividad Adivina si puedes

Qué se debe hacer

1. Indique a su hijo que piense en un número entre un rango de números determinado mientras usted intenta adivinar el número mediante preguntas. Le mostramos esta conversación a modo de ejemplo.
2. **Niño:** Estoy pensando en un número entre el 1 y el 100.
Padre: ¿Es mayor de 50?
Niño: No.
Padre: ¿Es un número par?
Niño: No.
Padre: ¿Es mayor de 20 pero menor de 40?
Niño: Sí.
Padre: ¿Puedes llegar a ese número si empiezas en el cero y cuentas de 3 en 3?
Niño: Sí.
(En esta etapa, su hijo podría estar pensando en 21, 27, 33 ó 39).
3. Calcule las respuestas a sus propias preguntas.
4. Una vez que haya adivinado el número de su hijo, indíquele que adivine un número elegido por usted mediante preguntas similares.

Día 3 Matemática (continuación)

Actividad ¿Qué probabilidades tengo?

Qué se necesita

Dos monedas, papel y un lápiz para anotar el puntaje

Qué se debe hacer

Juegue estos juegos con su hijo:

1. Arroje una moneda. Cada vez que salga cara, su hijo gana 1 punto. Cada vez que salga cruz, usted gana 1 punto. Arroje la moneda 50 veces. Cuente con palitos de 5 en 5 para que le resulte más fácil llevar un registro del puntaje. La persona que tenga más puntos gana. Si una persona tiene 10 puntos más que la otra, anote 10 puntos adicionales. ¿Esto sucede con mucha frecuencia? ¿Por qué?
2. Arroje dos monedas. Si salen dos cruces o dos caras, su hijo obtiene 1 punto. Si sale cara y cruz, usted gana 1 punto. Una vez que haya arrojado las monedas 50 veces, vea quién tiene más puntos. ¿Cree que el juego es justo? ¿Qué sucedería si una persona recibiera 2 puntos cada vez que saca dos caras y la otra persona recibiera 1 punto por todo lo demás. ¿Es esto justo?
3. Arroje una moneda. Luego arroje la otra. Si la segunda moneda coincide con la primera, su hijo obtiene 1 punto. Si la segunda moneda no coincide con la primera, usted recibe 1 punto. Inténtelo 50 veces. ¿Es el resultado el mismo que en el juego anterior?



Día 3 Ciencias

Elige una de las siguientes actividades.

Actividad 1: *Proteger el secreto de KFC (inglés o español)*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **armario** (sustantivo): caja o cajones que con frecuencia se utilizan para guardar papeles
- **hierba** (sustantivo): tipo de planta que se utiliza para cocinar
- **receta** (sustantivo): lista de pasos que indican a un cocinero cómo hacer una comida
- **especia** (sustantivo): sustancia que se agrega a los alimentos para que tengan mejor sabor

Instrucciones

- Lee el siguiente artículo y responde las preguntas que siguen.
- Para Español, ingresa aquí:
<http://SCHOOLS.NYC.GOV/Documents/teachandlearn/LearnatHome/ELL/1day3sp.pdf>

Proteger el secreto de KFC

LOUISVILLE, Kentucky (Achieve3000, 8 de septiembre de 2008). El Coronel Sanders abrió Kentucky Fried Chicken. Él hizo una receta. Contiene 11 hierbas y especias. Muchos han intentado copiarla. Pero KFC dice que nadie lo ha logrado. ¿Por qué? Tiene algunas sorpresas.

La receta tiene 68 años. Sanders la escribió en un papel. Está escrita en lápiz. Ha estado guardada en las oficinas de KFC durante 20 años. Está en un armario cerrado con llave. Sólo dos personas pueden abrirlo.

Ahora, están trasladando la receta. ¿Por qué? KFC está arreglando sus oficinas. La receta va a estar más segura aún.

La información para este relato proviene de la agencia de noticias Associated Press (AP, por sus siglas en inglés).

Pregunta 1: Este relato habla más que nada de _____.

1. Una receta de KFC
2. Sorpresas
3. Hierbas y especias
4. Papeles

Pregunta 2: Supongamos que estás contando el relato nuevamente. Lo más importante para contar es que _____.

1. KFC desea que su receta esté segura.
2. La receta está escrita en una hoja de papel.
3. La receta contiene especias.
4. KFC utiliza hierbas.

Día 3 Ciencias (continuación)

Pregunta 3: Piensa en el relato. ¿Qué es lo que sucedió último?

1. La receta se trasladó.
2. El Coronel Sanders hizo una receta.
3. Se escribió la receta.
4. El Coronel Sanders la escribió en lápiz.

Pregunta 4: ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es una opinión?

Pista: una opinión dice lo que una persona piensa o siente. Otros no tienen que estar de acuerdo.

1. El pollo de KFC es bueno.
2. El Coronel Sanders abrió KFC.
3. El pollo contiene hierbas y especias.
4. El Coronel Sanders hizo la receta.

Pregunta 5: El relato dice que:

Ahora, están trasladando la receta. ¿Por qué? KFC está arreglando sus oficinas.

Cuál de las siguientes palabras es prácticamente el opuesto de trasladar?

1. Permanecer
2. Vivir
3. Hacer
4. Cortar

Pregunta 6: Como KFC está arreglando su oficina, entonces _____.

1. La receta estará más segura.
2. Las personas copiarán la receta.
3. La receta tendrá más especias.
4. Las personas cambiarán la receta.

Pregunta 7: El relato no dice que:

1. La receta es nueva.
2. Sanders abrió KFC.
3. La receta tiene sorpresas.
4. Sanders escribió la receta.

Pregunta 8: El relato dice lo siguiente: La receta tiene 68 años. Sanders la escribió en un papel. Está escrita en lápiz. Ha estado guardada en las oficinas de KFC durante 20 años. Está en un armario cerrado con llave.

Cuál sería el opuesto de cerrado con llave?

1. abierto
2. profundo
3. más viejo
4. sucio

Día 3 Ciencias (continuación)

Pregunta Adicional

¿Cuál es la idea principal del relato? Escribe tu respuesta abajo.

Achieve3000

Día 3 Ciencias (continuación)

Actividad 2: Varitas para hacer burbujas

Esta actividad te ayudará a crear diferentes formas con limpiadores de cañerías y verás cómo estas formas afectan las burbujas que soplas a través de ellas. Tu padre o la persona a cargo deberá leer la actividad y trabajar junto a ti mientras realizas el experimento.

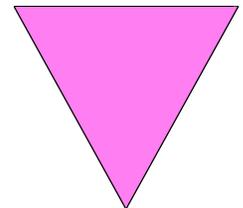
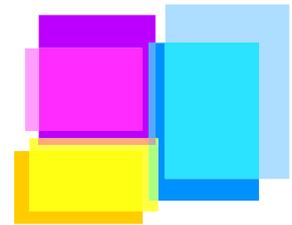
Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de ciencias que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **Varita:** vara o varilla delgada que se puede agitar en el aire
- **Burbuja:** película de jabón y agua con forma de cúpula que se llena de aire
- **Solución:** mezcla de dos o más líquidos

Instrucciones

1. Toma un cepillo limpiador de tuberías y dóblalo para formar una varita de burbujas con la forma que desees.
2. Sumerge la varita de burbujas en la solución para burbujas.
3. Sopla dentro de la varita de burbujas.
4. ¿Qué forma tiene tu burbuja?
5. Inténtelo de nuevo.
6. Dobra el cepillo limpiador de tuberías para formar otra figura.
7. ¿Qué forma tiene tu burbuja?
8. Intenta formar diferentes figuras.
9. ¿Qué forma tiene tu burbuja en cada caso?



Agradecemos a Sandra Jenoure, consejera de ciencias del NYCDOE, por permitirnos usar su trabajo.

Día 4: Cronograma de actividades

Tema:	Minutos por día (¡Como mínimo!)	Tareas asignadas	¿Qué aprendí hoy?
Lectura y escritura	45	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende nuevas palabras de la lista de vocabulario • Actividad 1: Lectura • Actividad 2: Encuentra palabras que riman • Actividad 3: Ilustra el poema 	•
Matemática	45	Realiza al menos una actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad Valores de dinero equivalentes • Actividad Resolución de problemas 	•
Ciencias	30	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: La casa de los sueños de Disney (inglés o español) • Actividad 2: Auricular vibrador 	•
Aptitud física y salud	30	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio para 30 minutos. Elige de los calendarios de actividades al final de este paquete 	•
Las artes	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige una o dos de las actividades de artes al final de este paquete 	•
Programas de televisión y sitios Web	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige programas de televisión y sitios Web para favorecer tu aprendizaje en el hogar 	•

Día 4 Lectura y escritura

Vocabulario

¡Asígnale un nombre a esa foto! Recorta 10 fotos interesantes de revistas o periódicos y, con ayuda de uno de tus padres o de la persona a cargo, escribe el nombre de lo que ves en la foto. Guarda las fotos en una carpeta para fotos y clasifícalas en categorías (p. ej., personas, alimentos, animales, lugares donde viven las personas, etc.). Escribe las palabras nuevas que aprendes en tu diccionario de imágenes.

Actividad 1: *Lectura*

- Lee el siguiente poema.

Espejo, espejo, por Linda Knaus y Kenn Nesbitt

Mirror, mirror, by the sink,
tell me what you truly think.
Am I fat or am I thin?
Will I lose or should I win?

Am I weak or super strong?
Is my hair too short or long?
Am I smart or rather dumb?
Can you say what I'll become?

Am I short? Perhaps too tall?
Are my ears a bit too small?
Is my nose exactly right?
Do I have an overbite?

Am I nerdy? Am I cool?
Am I awful? Do I rule?
Am I great or do I stink?
Mirror, mirror, by the sink.

Actividad 2: *Encuentra palabras que riman*

- Encierra en un círculo las palabras del poema que riman. Escribe las palabras que riman en el siguiente recuadro.

Actividad 3: *Ilustra el poema*

- Ilustra (haz un dibujo de) el poema en el siguiente recuadro.

Día 4 Matemática

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en las actividades de hoy.

- **Suma:** Cuando se suman números, la suma es la respuesta.
- **Valor:** Cuando se suman números, el valor es la respuesta, el monto.

Elige una de las siguientes actividades:

Actividad 1: *Valores de dinero equivalentes*

- La actividad de contar el dinero y agruparlo según su valor (2, 5 ó 10) enseña a los niños las habilidades de concordancia y les ayuda en las primeras etapas de adición y multiplicación. Los niños también aprenden a identificar las monedas y comprender sus valores. Realiza la actividad en las páginas a continuación.

Actividad 2: *Actividad Resolución de problemas*

- Este juego de cartas ayuda a los niños a desarrollar diversas maneras de utilizar los números en diferentes combinaciones y ver las diversas posibilidades de llegar al mismo resultado al sumar grupos de números diferentes.

Si necesitas actividades en español para el concepto de sentido numérico y operaciones, sigue los pasos descritos a continuación.

1. Ingresas al sitio de tutoría: <http://destination.nycenet.edu>
2. Conéctate con el siguiente nombre de usuario (ID, por sus siglas en inglés) y contraseña (PW, por sus siglas en inglés):
 - Usuario: studentnyc
 - Contraseña: student
3. Haz clic en el ícono Exploración (*Exploration*)  para acceder al tutorial
4. Desplázate hasta Dominio de habilidades y conceptos: Curso I, español (*Mastering Skills & Concepts: Course II – Spanish*)
5. Selecciona la habilidad o concepto que deseas revisar:
 - Actividad 4: [1.4.2 - Comparación de números hasta el 100](#)

Actividad adicional

¿Tienes más tiempo? Realiza la siguiente actividad:

- Actividad Más o menos

Fuente: Estas actividades fueron extraídas de [math.com](http://www.math.com)

<http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html>

<http://www.math.com/parents/articles/funmath.html>

Aprendizaje en el hogar: 1.er grado

Departamento de Educación de la Ciudad de Nueva York (NYCDOE)

T&I-11270 (Spanish) Grade 1

Día 4 Matemática (continuación)

Valores de dinero equivalentes

Qué se necesita

Un dado; 10 monedas de cada valor (1 centavo, 5 centavos, 10 centavos y 25 centavos)



Qué se debe hacer

1. En el caso de jugadores más pequeños (5 y 6 años de edad) utilice únicamente dos monedas diferentes (de 1 centavo y de 5 centavos o de 5 centavos y de 10 centavos únicamente). Los niños más grandes pueden usar todos los tipos de monedas.
2. Explique que el objetivo del juego es ser el primer jugador en ganar un monto determinado (10 ó 20 centavos es un buen monto).
3. El primer jugador tira el dado y obtiene la cantidad de monedas de 1 centavo que figura en el dado. Ponga todas las monedas iguales en grupos o pilas de 5 ó 10.
4. Cuando cada jugador acumula 5 o más monedas de 1 centavo, las 5 monedas de 1 centavo se intercambian por una de 5 centavos. Los jugadores se turnan para arrojar el dado y juntar más monedas.
5. El primer jugador que alcance el monto establecido gana.
6. Agregue la moneda de 25 centavos al juego cuando los niños estén preparados. Cuando cada jugador acumula 5 monedas de 5 centavos, las intercambian por una moneda de 25 centavos.

Día 4 Matemática (continuación)

Resolución de problemas

Qué se necesita

Cantidad suficiente de mazos de naipes para que cada jugador tenga uno con los números del 1 al 6.

Qué se debe hacer

1. **Súper sumas.** Cada jugador escribe números del 1 al 12 en una hoja de papel. El objetivo del juego es ser el primero en tachar todos los números de la lista. Utilice sólo los naipes del 1 al 6. Cada jugador toma dos naipes y suma los números que figuran en ellos. Los jugadores pueden optar por marcar los números de la lista que representan el valor total o tachar 2 ó 3 números que, al sumarlos, alcancen dicho valor. Por ejemplo, si un jugador toma un 5 y un 6, podrá optar por tachar el 11, o el 5 y el 6, o el 7 y el 4, o el 8 y el 3, o el 9 y el 2, o el 10 y el 1, o el 1, el 2 y el 8. Si un jugador no puede tachar un número, perderá el turno. El primer jugador que tache todos los números gana.
2. **Suma hasta el 100.** Utilice únicamente naipes del 1 al 6. Los jugadores se turnan para sacar un naipe y cada uno de ellos debe agarrar 6 naipes de la baraja. Cada vez que un jugador saca un naipe, deberá decidir si usa el número que figura en dicho naipe en el lugar de las decenas o en el lugar de las unidades, de manera que los números se acerquen lo más posible al 100 sin superar ese valor. Por ejemplo, supongamos que un jugador saca los siguientes naipes en este orden: 1, 6, 3, 2, 3, 2, y decide utilizar los numerales de la siguiente manera:

Día 4 Ciencias

Elije una de las siguientes actividades.

Actividad 1: *La casa de los sueños de Disney (inglés o español)*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **morada** (sustantivo) vivienda, lugar donde se vive
- **futuro** (sustantivo) momento que todavía no ha llegado
- **plástico** (sustantivo) algo que se usa para hacer bolsas, juguetes y otras cosas
- **pretender** (verbo) hacer creer algo, simular
- **tecnología** (sustantivo) aparatos nuevos que muchas veces funcionan con computadoras

Instrucciones

- Lee el siguiente artículo y responde las preguntas a continuación.
- Para Español, ingresa aquí:
<http://SCHOOLS.NYC.GOV/Documents/teachandlearn/LearnatHome/ELL/1day4sp.pdf>

La casa de los sueños de Disney

ANAHEIM, California (Achieve3000, 28 de febrero de 2008). Disney construyó la “Casa del futuro”. ¿Cuándo? Hace 50 años. La casa de plástico estaba llena de cosas asombrosas. Millones de personas fueron a visitarla.

Ahora, Disney está construyendo otra casa del futuro. Estará en Tomorrowland de Disneylandia. ¿Quién la construye? Disney junto con otras compañías que hacen tecnología. Abrirá en mayo.

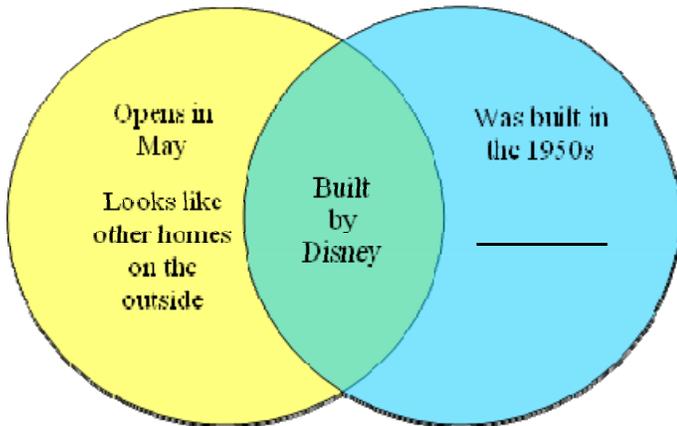
Por fuera, la nueva morada es igual a muchas otras. Pero por dentro es muy distinta. Tiene la última tecnología. Las computadoras te dicen qué ropa puedes vestir. Te dicen qué se puede hacer de comer. ¿Quién vive allí? Nadie. Cuatro actores pretenden vivir en la casa.

La información para este relato proviene de la agencia de noticias Associated Press (AP, por sus siglas en inglés).

Día 4 Ciencias (continuación)

How Are These Houses Alike and Different?

Disney's New Future Home The "House of the Future"



Pregunta 1: Piensa en el relato. ¿Qué enunciado es el más adecuado para completar el renglón vacío de arriba?

1. Funciona por computadoras
2. El hogar de cuatro actores
3. Hecha de plástico
4. Se demolerá el año que viene

Pregunta 2: ¿Cuál es la idea central de este relato?

1. Tomorrowland es parte de Disneylandia.
2. Disney está construyendo una nueva casa del futuro.
3. Cuatro actores pretenderán vivir en la casa.
4. Disney construyó la "Casa del Futuro" hace 50 años.

Pregunta 3: Piensa en el relato. El lector puede pensar que _____.

1. Mucha gente visitará la nueva casa del futuro de Disney.
2. Disney planea construir una casa de plástico.
3. Mucha gente tiene casas que funcionan por computadoras.
4. Disney derrumbará la nueva casa del futuro en un año.

Pregunta 4: ¿Cuál es una opinión?

Pista: una opinión dice lo que una persona piensa o siente. Otros no tienen que estar de acuerdo.

1. Disney abrirá su nueva casa del futuro en mayo.
2. Desde afuera, la nueva casa luce como cualquier otra casa.
3. Disney debería construir una nueva casa del futuro cada 10 años.
4. Cuatro actores pretenden vivir en la nueva casa del futuro de Disney.

Pregunta 5: El relato dice: Hace 50 años, Disney construyó la "Casa del futuro".

Lo opuesto de futuro es _____.

1. Montaña
2. Río
3. Máquina
4. Pasado

Día 4 Ciencias (continuación)

Actividad 2: Auricular vibrador

Esta actividad te ayudará a comprender las vibraciones que provoca el sonido. Tu padre o la persona a cargo deberá leer atentamente la actividad. Sigue las siguientes instrucciones para realizar el experimento.

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de ciencias que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **Sonido:** vibración que viaja a través de un cuerpo sólido, líquido o gaseoso y que el oído puede escuchar
- **Vibración:** el proceso de moverse hacia atrás y hacia adelante

Instrucciones

Ear Guitar

Share some secret sounds with a friend.

Materiales:

- **clavo**
- **dos potes de yogur vacíos (también puedes utilizar dos latas)**
- **tijera**
- **cuerda**
- **pastilla de jabón**
- **clips**
- **un amigo, hermano o padre**



What do I need?

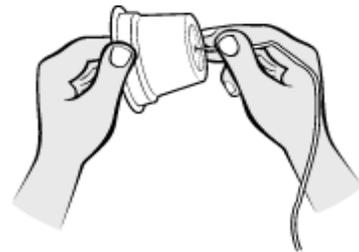
1

Utiliza el clavo para hacer un orificio en el centro de la base de cada pote de yogur. (Si usas latas, pide a un adulto que haga un orificio con un martillo y el clavo).



2

Con la tijera, corta un trozo de cuerda de aproximadamente 15 pies de largo.



3

Humedece la pastilla de jabón. Frota un extremo de la cuerda sobre el jabón, luego haz girar la cuerda entre los dedos de manera que quede en punta. Introduce el extremo de la cuerda a través del orificio en el pote.

Día 4 Ciencias (continuación)

PREGUNTAS:

1. ¿Puedes oír el sonido que proviene de tu “auricular vibrador”?
2. ¿Cómo crees que está viajando el sonido?

Gracias a © The Exploratorium en www.exploratorium.edu por este experimento

Día 5: Cronograma de actividades

Tema:	Minutos por día (¡Como mínimo!)	Tareas asignadas	¿Qué aprendí hoy?
Lectura y escritura	45	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende nuevas palabras de la lista de vocabulario • Actividad 1: Lectura • Actividad 2: Compara y contrasta • Actividad 3: Escritura 	•
Matemática	45	Realiza las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad Juguemos al almacén • Actividad Simplemente simétricos 	•
Ciencias	30	Realiza al menos una de las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Todo sobre la tierra (inglés o español) • Actividad 2: Arco iris reflectantes 	•
Aptitud física y salud	30	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio para 30 minutos. Elige de los calendarios de actividades al final de este paquete 	•
Las artes	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige una o dos de las actividades de artes al final de este paquete 	•
Programas de televisión y sitios Web	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elige programas de televisión y sitios Web para favorecer tu aprendizaje en el hogar 	•

Día 5 Lectura y escritura

Vocabulario

Aprende nuevas palabras (al leer, escuchar, hablar o de la lista de vocabulario que se encuentra al final de este paquete) y agrégalas al diccionario de imágenes que comenzaste el Día 1.

Actividad 1: *Lectura*

- Lee un libro junto a tu familia en inglés o en tu idioma materno que trate sobre amigos o una familia. Escribe el título y el autor a continuación.

Título: _____

Autor: _____

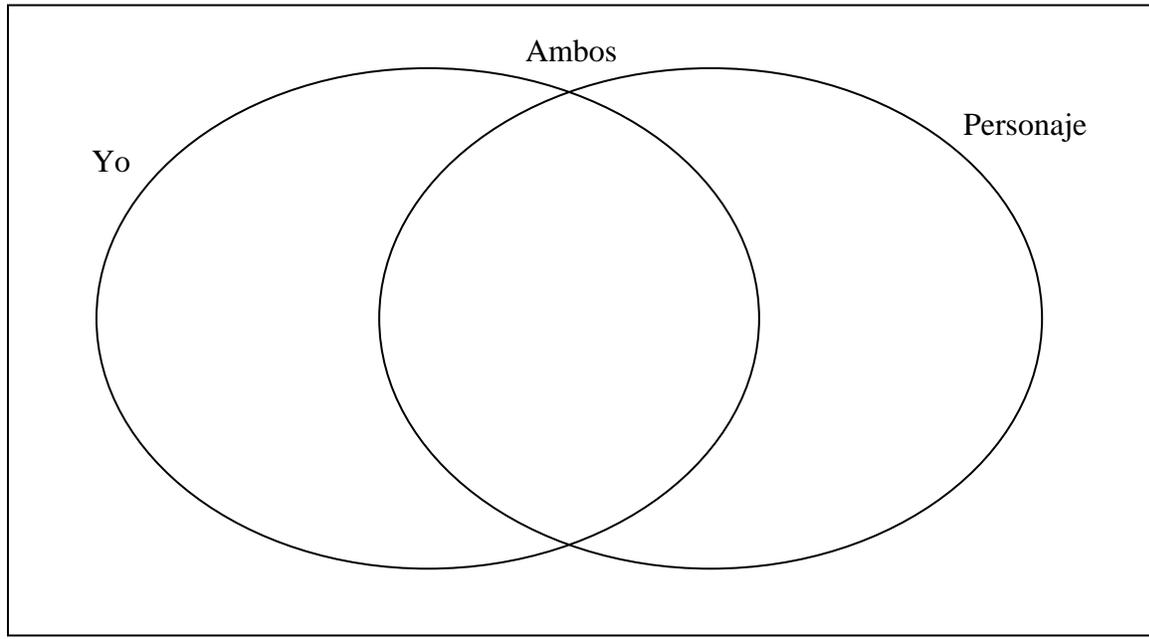
- Enumera los personajes de la historia (los personajes son las personas o los animales que aparecen en la historia)

- Elige uno de los personajes. Describe el personaje a continuación. (¿Cómo actúa el personaje? ¿Qué aspecto tiene?)

Día 5 Lectura y escritura (continuación)

Actividad 2: *Compara y contrasta*

- En el siguiente diagrama de Venn compara y contrasta al personaje contigo mismo. ¿En qué te pareces, en qué te diferencias?



Actividad 3: *Escritura*

- Escribe un párrafo que describa las similitudes (características similares) y diferencias entre tú y el personaje.

Día 5 Matemática

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en las actividades de hoy.

- **Cálculo aproximado:** cuando calculas aproximadamente la respuesta a un problema significa que obtienes una estimación bastante precisa de la respuesta correcta.
- + es el símbolo que se utiliza para sumar; – es el símbolo que se utiliza para restar.
- **Simétrico:** tener simetría (o ser simétrico) significa que algo es un reflejo exacto sobre una línea en el espacio.

Actividad 1: *Juguemos al almacén*

- Es importante que su hijo aprenda a usar la calculadora para que pueda comprender y aplicar las habilidades de cálculo aproximado y razonamiento, además de aprender a sumar, restar, dividir y multiplicar. Realiza la actividad en la página a continuación.

Actividad 2: *Simplemente simétricos*

- Una forma puede ser simétrica cuando sus dos mitades son exactamente iguales. Este ejercicio ayudará a los niños pequeños a comprender la noción de simetría y el significado de los patrones geométricos.

Si necesitas actividades en español para el concepto de sentido numérico y operaciones, sigue los pasos descritos a continuación.

1. Ingresa al sitio de tutoría: <http://destination.nycenet.edu>
2. Conéctate con el siguiente nombre de usuario (ID, por sus siglas en inglés) y contraseña (PW, por sus siglas en inglés):
 - Usuario: studentnyc
 - Contraseña: student
3. Haz clic en el ícono Exploración (*Exploration*)  para acceder al tutorial
4. Desplázate hasta Dominio de habilidades y conceptos: Curso I, español (*Mastering Skills & Concepts: Course II – Spanish*)
5. Selecciona la habilidad o concepto que deseas revisar:
 - Actividad 5: [2.1.4 - Sumas hasta el 20](#)

Fuente: Estas actividades fueron extraídas de [math.com](http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html)
<http://www.math.com/parents/articles/mathhome.html>
<http://www.math.com/parents/articles/funmath.html>

Día 5 Matemática (continuación)

Juguemos al almacén

Qué se necesita

Recipientes vacíos (envases o cajas), revistas viejas, libros, periódicos, calculadora, lápiz o crayón y papel

Qué se debe hacer

1. Ayude a que su hijo junte recipientes vacíos para que puedan jugar a hacer las compras en el almacén. Recoja los artículos y colóquelos sobre una mesa.
2. Ayude al niño a pensar un precio para cada uno de ellos. Escriba los precios en los recipientes. También puede poner algunos artículos en oferta.
3. Pretenda ser un cliente y que su hijo sea el cajero.
4. Enséñele la diferencia entre los símbolos matemáticos (+, -, ÷, x, y =) y cómo se usan con la calculadora. Ayúdele a sumar los precios de cada artículo en la calculadora y obtener el monto total con el símbolo (=). Indíquele que escriba el total en un trozo de papel, que será su recibo.
5. Cuando usted y su hijo jueguen al almacén, puede formular preguntas como ¿cuánto costaría comprar tres cajas de huevos? ¿Cuánto cuesta 1 caja de jabón, si 2 salen \$5 dólares? ¿Cuánto sería el total de mi factura si no compro el cereal? ¿Cuánto más costará si compro esta revista? Indique a su hijo que calcule los montos aproximados de los artículos que usted está comprando Controle que el cálculo sea correcto con la calculadora.



Día 5 Matemática (continuación)

Simplemente simétricos

Qué se necesita

Lápiz, papel, marcador o crayón, imágenes de revistas, tijera y pegamento

Qué se debe hacer

1. Examine su casa en busca de diseños geométricos. Vea cuántos puede encontrar su hijo. Observe el empapelado, las baldosas del piso, los cuadros, los cubrecamas y los electrodomésticos.
2. Recorte una imagen de una revista que sea simétrica. Córtaela por la línea de simetría. Pegue una mitad de la imagen sobre el papel. Pida a su hijo que dibuje la mitad faltante.
3. Escriba el nombre del niño en letras mayúscula grandes, luego escriba su nombre. ¿Qué nombre tiene más letras con líneas de simetría? ¿Cuántas letras tienen una sola línea de simetría? ¿Cuántas letras tienen dos? (una B tiene una línea, una H tiene dos). ¿Alguno tiene un nombre con todas las letras simétricas? (Por ejemplo, BOB) ¿Se puede dar vuelta una letra y que siga viéndose igual? (Sí, H, I, O, S y X son simétricas alrededor de un punto central). Repase el alfabeto y haga una lista de las letras que son iguales en ambos lados y aquellas que son diferentes.
4. Doble una hoja de papel por la mitad a lo largo. Pida a su hijo que dibuje la mitad de un círculo, un corazón o una mariposa de arriba hacia abajo a lo largo del pliegue en cada lado de la hoja. Ayúdele a cortar las formas que dibujó. Despliegue la hoja para ver la figura simétrica. Pida a su hijo que coloree y pegue la figura completa en otra hoja de papel para mostrar el diseño.

Día 5 Ciencias

Elije una de las siguientes actividades.

Actividad 1: *Todo sobre la tierra (inglés o español)*

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **exhibición** (sustantivo) algo que se pone a la vista de todos
- **museo** (sustantivo) un lugar donde la gente puede ir a ver cosas importantes que se han guardado
- **Smithsonian** (sustantivo) un lugar muy grande en Washington, D.C., en donde las personas pueden ver y aprender muchas cosas sobre la historia y las ciencia
- **tierra** (sustantivo) suelo o terreno donde crecen las plantas

Instrucciones

- Lee el siguiente artículo y responde las preguntas a continuación.
- Para Español, ingresa aquí:
<http://SCHOOLS.NYC.GOV/Documents/teachandlearn/LearnatHome/ELL/1day5sp.pdf>

Todo sobre la tierra

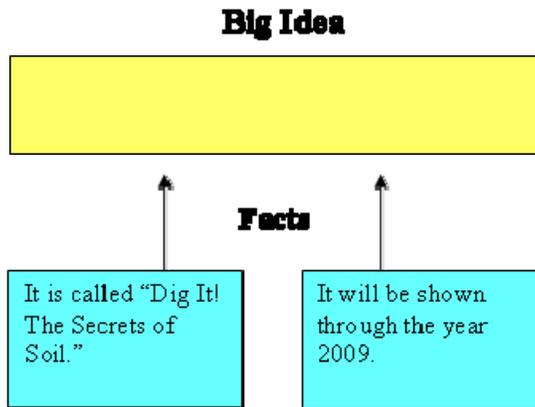
WASHINGTON, D.C. (Achieve3000, 28 de agosto de 2008). El Smithsonian, tiene una exhibición nueva. ¿Cómo se llama? “Desentierra los secretos de la tierra”. El museo la mostrará durante todo el año 2009.

¿Por qué una exhibición sobre la tierra? Porque las personas deben aprender sobre su importancia. Ésta no es sólo algo que se encuentra en los jardines. La tierra es tan importante como el aire y el agua. Los tres son necesarios para la vida en nuestro planeta.

Los visitantes pueden aprender todo sobre la tierra. Pueden ver 12 tipos de tierra. Un tipo se encuentra en los lugares cálidos. Otro tipo diferente se encuentra en las áreas frías. Los visitantes pueden tocarla. También pueden escarbarla.

La información para este relato proviene de la agencia de noticias Associated Press (AP, por sus siglas en inglés).

Día 5 Ciencias (continuación)



Pregunta 1: Piensa en el relato. ¿Que enunciado sería más adecuado para la casilla vacía de arriba?

1. Un tipo de tierra se encuentra en los lugares cálidos.
2. La Tierra tiene 12 tipos diferentes de suelos.
3. Algunos científicos estudian los suelos de la Tierra.
4. El Smithsonian tiene una exhibición sobre la tierra.

Pregunta 2: ¿Por qué el Smithsonian tiene una exhibición sobre la tierra?

1. Para informarles a las personas que la tierra es muy importante.
2. Los visitantes de la exhibición pueden comprar diferentes tipos de tierra.
3. Un tipo de tierra se encuentra en los, lugares cálidos; otros en los lugares fríos.
4. La exhibición se mostrará durante todo el año 2009.

Pregunta 3: Digamos que vas a contarle el relato a alguien. Lo más importante de mencionar es _____.

1. En dónde se puede encontrar la tierra
2. Los diferentes tipos de tierra que hay
3. De qué trata la exhibición
4. Cuánto durará la exhibición

Pregunta 4: El relato dice: Los visitantes pueden aprender todo sobre la tierra. Pueden ver 12 tipos de tierra. Un tipo se encuentra en los lugares cálidos. Otro tipo diferente se encuentra en las áreas frías.

¿Cuál de las siguientes palabras significa prácticamente lo mismo que áreas?

1. Suelos
2. Visitantes
3. Tipos
4. Lugares

Pregunta 5: Piensa en el relato. El lector puede pensar que _____.

1. Todas las personas conocen los nombres de los 12 tipos de tierra.
2. Los científicos deben cultivar muchos jardines en el Smithsonian.
3. Los científicos creen que las personas desean aprender sobre la tierra.
4. Todas las personas que tienen jardines visitarán la exhibición

Día 5 Ciencias (continuación)

Actividad 2: Arco iris reflectantes

Esta actividad te ayudará a comprender las propiedades reflectantes de la luz. Unos de tus padres o la persona a cargo debe leer atentamente la actividad contigo. Sigue las siguientes instrucciones para realizar el experimento.

Vocabulario

Aprende las palabras nuevas del vocabulario de matemática que aparecen a continuación. Utilizarás estas palabras del vocabulario en la actividad de hoy.

- **Reflejo:** el redireccionamiento de la luz que choca contra un objeto
- **Patrón :** forma o marca que se repite

Reflecting Rainbows

Decorate your white walls with rainbow colors!

¿Qué se necesita?

- disco compacto (también conocido como CD) (Si no tienes ningún CD, puedes comprar uno viejo en una venta de garaje. O puedes pedir un CD que no funcione en una disquería).
- luz solar (o una linterna brillante y una habitación que se pueda oscurecer)
- hoja de papel blanco



¿Qué debo hacer?

1. Extrae el CD de la caja y observa el lado en blanco (el lado que no tiene nada impreso). Verás bandas de un color brillante. Inclina el CD hacia atrás y hacia adelante y los colores se alternarán y cambiarán.
2. Sostén el CD en la luz del sol. O, si es un día nublado, enciende las luces e ilumina el CD con tu linterna. Sostén la hoja de papel blanco de manera que la luz que refleja el CD brille sobre el papel. La luz reflejará los fabulosos colores del arco iris en tu papel.

(No reflejes la luz del sol en tus ojos ni en los ojos de otra persona. La luz reflejada es tan brillante que puede dañarlos).

3. Inclina el CD y observa cómo cambian los reflejos. Cambia la distancia del CD al papel. ¿Qué sucede con los colores?
4. Observa el CD de cerca. Está hecho de aluminio revestido en plástico. Los colores que ves en el CD provienen de la luz blanca que se refleja en los surcos del metal.

Día 5 Ciencias (continuación)

Más actividades para hacer

Cuando la luz se refleja o pasa a través de algo con muchos surcos o estrías, con frecuencia se obtienen los colores del arco iris y patrones interesantes. A éstos se los llama patrones de interferencia. Aquí te mostramos algunas otras maneras en que podrás ver patrones de interferencia.

- Entrecierra los ojos para observar una luz brillante distante durante la noche. Verás patrones como estallidos de estrellas alrededor de la luz. Si miras con más atención, podrás ver colores en los patrones. Estos patrones se forman cuando la luz se refracta alrededor de las pestañas y las imperfecciones de las capas que forman el cristalino del ojo. Inclina tu cabeza hacia un lado mientras observas el patrón y mira como el patrón se mueve contigo.
- En una habitación oscura, observa una luz brillante (quizás la llama de una vela) a través de una media de nailon, una bufanda de seda, una pluma o un filtro de té. El patrón que ves depende del objeto a través del cual miras. Mueve dicho objeto y observa que el patrón se mueve con éste.
- Compra unas “gafas de arco iris” en una juguetería o una tienda de ciencias. A través de estas gafas, todas las luces se ven como arco iris. Las gafas están hechas con rejillas de difracción, un plástico transparente grabado con muchas rejillas.

¿Qué sucede?

¿Por qué un CD refleja los colores del arco iris?

Al igual que las gotas de agua que caen con la lluvia, el CD separa la luz blanca en todos los colores que la conforman. Los colores que se observan al reflejarse la luz de un CD se denominan colores de interferencia, como los colores alternantes que se observan en una burbuja de jabón o una mancha de petróleo.



Se puede decir que la luz está formada por olas, como las olas del océano. Cuando las olas de luz se reflejan en los surcos del CD, se superponen e interfieren entre ellas. A veces, las olas se suman unas a otras y hacen que determinados colores sean más brillantes, otras veces, se cancelan mutuamente, de manera que ciertos colores desaparecen.

Gracias a © The Exploratorium en www.exploratorium.edu por este experimento

Lista de vocabulario: 1.er grado

Artes del idioma inglés (ELA)	Matemática	Ciencias	Estudios sociales
autor / ilustrador	adivinar	agua salada	alcalde
capítulo	cuadro	arena	América
combinaciones	dígito	calor	bandera
comprensión	dirección	cielo	ciudad
consonantes/combinaciones de consonantes	dobles	demasiado frío	ciudadano
crear	entre	dinosaurio	comunidad
describir	hacia atrás/ hacia adelante	empujar	continente
dirección	libra	entorno	derechos
fantasía	listas	equilibrio	elecciones
final	más	estrella	estado
idioma	mayor que	gravedad de la tierra	gobernador
ilustrar	agrupación	imán	igualdad
inicial	media hora	luna	independencia
letras mayúsculas	medida	luz	ley(es)
mayúscula/minúscula	menor de	mamut	mapa
ordenar	menos	máquina	mundo
personaje	minuto	océano	necesidades
predecir	moneda	patrones climáticos (estaciones)	océano
preguntas	numeral	posición	país
puntuación (básica)	par/impar	posición del sol	pasado
realidad	pulgada	predicción	presidente
realizar	resolver	propiedades de la luz	respeto
revista	rincón	refugio	responsabilidad
sílaba	suma	tamaño del sol	verdad
símbolo	suma	termómetro	veterano(s)
vocabulario	sustracción	tirar	
vocal (larga/corta)	temperatura total	ubicación	

Fuente: <http://jc-schools.net/tutorials/vocab/>

Actividades de aptitud física y salud

Padres: Ayuden a que su hijo dedique **30 minutos o más** a realizar actividad física **seleccionando al menos tres actividades** de las siguientes opciones. Cada una lleva aproximadamente 10 minutos. ¡Hemos incluido muchas opciones, de manera de que haya algo para todos, desde actividades que aumentan el ritmo cardíaco, hasta aquellas que mejoran la flexibilidad y desarrollan la resistencia muscular!

Si tiene acceso a la Internet, podrá ayudar a su hijo a realizar un seguimiento de su actividad física ingresando a http://www.bam.gov/sub_physicalactivity/cal_index.asp, donde podrá crear un calendario de actividad física personalizado.

Jardín de infantes a 2.º grado

- Calendario de actividades (en inglés y español), en línea en
 - http://www.aahperd.org/naspe/Toolbox/pdf_files/May09/Calendar_EC_Eng.pdf (inglés)
 - http://www.aahperd.org/naspe/Toolbox/pdf_files/May09/Calendar_EC_Span.pdf (español)
- Actividad *Small Space Energizers*; en línea en
 - http://www.ncpe4me.com/pdf_files/K-5-Energizers.pdf
- Juego *Get up and Move* del programa de televisión “*Lazy Town*”, únicamente en línea
 - http://www.noggin.com/games/lazytown/lazy_getup/

INSERTE EL CALENDARIO DE APTITUD FÍSICA AQUÍ

Actividades de arte de prejardín a 2.º grado

Algunas de las actividades enumeradas hacen referencia a determinadas obras de arte. Si no las conoce, las podrá encontrar en la Internet (incluso las interpretaciones). Sin embargo, éstas se proporcionan a modo de ejemplo, y podrá sustituirlas por obras de arte que le resulten familiares o a las que pueda acceder.

Todas las actividades de arte se han extraído de la *y aprendizaje de las artes, para estudiantes de prejardín a 12.º grado, (Blueprints for Teaching and Learning in the Arts: Grades PreK-12)*.

DANZA

- Practique actividades estructuradas de precalentamiento que haya aprendido en la escuela
- Estudie y repita los movimientos
- Improvise con accesorios (p. ej., pelotas, aros, bufandas).
- Analice imágenes que sugieran una introducción, un nudo y un desenlace; componga una frase de danza (una oración de movimiento), con una introducción, un nudo y un desenlace.

MÚSICA

- Visite una biblioteca pública y elija diversas selecciones de música grabada para niños.
- Interprete la música con patrones repetitivos y de contraste.
- Interprete la música con diversos niveles dinámicos.
- Cante canciones en inglés y en otros idiomas prestando atención a los sentimientos y la interpretación musical.
- Toque instrumentos con especial atención en los sentimientos y la interpretación musical.
- Narre una historia y cree una música con instrumentos de acompañamiento. Represente la historia y asigne un rol a cada estudiante, como por ejemplo: narrador, actor, músico, director de orquesta, director artístico o diseñador de vestuario tecnología, luz y sonido, compositor, miembro de la audiencia, diseñador de carteles, acomodador, fabricante y vendedor de entradas, etc.
- Dibuje una imagen que represente a una persona en la profesión de las artes. Fabrique un libro con imágenes y texto que describa una trayectoria profesional determinada.
- Cante canciones que representen los trabajos que realizan las personas, tales como *I've Been Working on the Railroad*, *Whistle While You Work* o *Working Together* por Carmino Ravosa. Invente versos originales que reflejen trabajos que los estudiantes puedan identificar en sus vidas.
- Enumere lugares en la comunidad donde se interprete música. Identifique la función y el rol de la música en sus vidas diarias (la escuela, el hogar, un lugar religioso, el centro comercial, etc.). Describa y compare las diversas maneras en que se utiliza la música en el hogar y la escuela durante las vacaciones, las celebraciones y las tradiciones.
- Elabore una lista del comportamiento esperado antes de asistir a un concierto en la escuela o la comunidad. Converse y explique las expectativas.
- Escuche un CD que contenga sonidos ambientales relajantes (p. ej., el océano, la selva tropical, los pájaros, el viento). Simule los sonidos oralmente con la respiración, vocales largas sostenidas o sonidos de percusión producidos con la zona frontal de la boca.

TEATRO

- Represente actividades simples de la vida diaria, que incluyan prácticas saludables de alimentación e higiene.
- Demuestre el sonido y los movimientos de los animales o de las personas de una historia.
- Dramatice la narración de cuentos mediante el uso del cuerpo, la voz y los gestos.
- Escuche una historia y elabore diálogos improvisados para representar una escena de la historia.
- Utilice gestos y la voz con un accesorio, una máscara o una marioneta para expresar un personaje.

- Cree o recree una historia con un cuadro viviente (imágenes corporales congeladas) con la introducción, el nudo y el desenlace y evidencia de quién, qué y dónde.
- Elabore una historieta ilustrada o un esquema audiovisual del argumento con cinco paneles para una improvisación o historia original, con notas que describan la acción principal en cada segmento.
- Utilice una fotografía para formular y responder preguntas sobre quién, qué, cuándo, dónde y por qué, acerca de los personajes de una historia imaginaria.
- Dibuje una escena o diseñe un disfraz de una historia leída en clase.
- Utilice una historia para niños, como *Buenas noches luna (Goodnight Moon)* o *Playa de alquitrán (Tar Beach)* para crear dibujos y un modelo de escenario en 3-D en base a las ilustraciones del libro
- Utilice el dibujo de un personaje como base para crear una marioneta con palillos que demuestre las características de la marioneta a través del vestuario.

ARTES VISUALES

- Cree una pintura que demuestre lo siguiente:
 - observaciones personales sobre un lugar
 - control del medio de la pintura y los diferentes pinceles
 - organización básica del espacio
 - experimentación con mezcla de colores
- Demuestre las diversas maneras en que se pueden utilizar las pinturas y los pinceles:
 - pintura: con mucho o poco espesor
 - pinceladas: largas, cortas, curvas
 - colores: claros, oscuros, opacos, brillantes
 - formas: grandes, pequeñas, en capas
- Cree un dibujo que demuestre lo siguiente:
 - experimentación con diversas herramientas de dibujo, tales como, pinturas al óleo, lápices, lápices de colores, crayones
 - uso de diversas líneas y colores como medio de expresión
- Converse acerca de la manera en que se expresan los artistas; tenga en cuenta el uso de los diferentes medios y los efectos del blanco y negro y del color.
- Cree un collage que demuestre experimentación con:
 - ubicación de las formas
 - color
 - papel precortado y rasgado
 - composición
 - materiales texturados
 - recubrimiento
- Converse acerca de la función del color y la ubicación de las formas para crear una sensación de profundidad y equilibrio.

Programas de televisión educativos

Canal	Programa	Tema:	Día	Hora	Grados recomendados	Descripción
Disney Playhouse	Manny a la Obra	ELA, español	Días de semana	9:00 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	En la ciudad de Sheetrock Hills todos reciben ayuda del habilidoso Manny García y sus siete herramientas parlantes, como Turner el destornillador y Dusty el hacha. La serie enseña palabras y frases básicas de español y expone a los niños a la cultura latina. Otras lecciones se centran en trabajar juntos y resolver problemas como un equipo.
PBS-13	Sid, el niño científico	Ciencias	Días de semana	9:00 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	¡Únete a Sid, su familia y sus amigos mientras hacen de la ciencia algo divertido!
Disney Playhouse	Imagination Movers	Ciencias	Días de semana	9:30 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	La popular banda de Nueva Orleans introduce a los estudiantes en edad preescolar a música de rock muy dinámica mientras enfatiza las habilidades creativas para la resolución de problemas.
Nick Jr.	Go Diego, Go	ELA	Días de semana	9:30 a.m.	Jardín de infantes, 1.er, 2.º y 3.er grado	La misión de Diego es ayudar a rescatar a los animales en peligro. Mediante las habilidades de observación y herramientas científicas como computadoras, un diario de campo y cámaras,-y con la ayuda de los jóvenes espectadores en sus hogares, Diego cumple su objetivo mientras presenta a los niños información sobre los sonidos y las características físicas de cada animal.
NYC TV - 25	La patrulla de Zula	Ciencias	Días de semana	9:30 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Brinda educación científica basada en la astronomía y lecciones para la formación de la personalidad en un formato entretenido.

Canal	Programa	Tema:	Día	Hora	Grados recomendados	Descripción
PBS-13	Super WHY!	ELA	Días de semana	9:30 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Serie de televisión animada que ayuda a los niños a aprender las principales habilidades de lectura, como el alfabeto y la rima.
PBS-13	Clifford, el gran perro rojo	General	Días de semana	10:00 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Serie animada sobre Clifford, un gran perro rojo; su amada amiga “humana”, Emily Elizabeth; y sus amigos perros, T-Bone y Cleo. La serie enfatiza la buena ciudadanía y la importancia de la comunidad.
PBS-13	WordGirl	ELA, Vocabulario	Días de semana	4:30 p.m.	Jardín de infantes, 1.er, 2.º y 3.er grado	Cada episodio presenta hasta cuatro palabras nuevas en forma atractiva y divertida. WordGirl es una parodia de superhéroe, de manera que los guiones son divertidos e ingeniosos y adoptan las historias familiares de ese género.
HBO OnDemand	Classical Baby Compilation	Música, artes	A demanda	29 minutos	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er, 2.º y 3.er grado	Este especial animado, nominado para los premios Emmy, presenta a los niños obras de música, pintura y danza.
Nick Jr.	Dora la exploradora	ELA, español	Días de semana	8:30 a.m.	Jardín de infantes, 1.er, 2.º y 3.er grado	<i>Dora la exploradora</i> enseña a los niños a observar situaciones y resolver problemas mientras exploran el mundo de Dora junto a ella. En el camino, los niños aprenden palabras y frases básicas de español, además de habilidades en matemática, música y coordinación física. El programa es sumamente interactivo y, durante todo el programa, se incentiva a los jóvenes espectadores de Dora para que le respondan y participen activamente en la aventura a través de movimientos corporales.

Canal	Programa	Tema:	Día	Hora	Grados recomendados	Descripción
Nick Jr.	Ni Hao Kai-lan	ELA, chino	Días de semana	11:00 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	“¡Ni hao!” Eso significa “hola” en chino, ¡y así es como Kai-lan te saluda todos los días! Kai-lan Chow es un exuberante estudiante en edad preescolar de origen chinoamericano y de casi 6 años de edad, que desea que tú juegues con ella y con sus mejores amigos. El mundo de Kai-lan se ve influenciado por la cultura china y está repleto de vistas y sonidos mágicos, y cualquiera sea el lugar donde mires, siempre hay algo sorprendente y hermoso para ver. En el camino, tanto ella como sus amigos bilingües hablan en inglés y en chino, ¡pero siempre necesitan la ayuda de los niños para encontrar soluciones creativas a los dilemas diarios que se les cruzan en el camino!
V-me	Plaza Sésamo	Español, general	Días de semana	9:30 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Ésta es una serie famosa que transcurre en un vecindario urbano de gran diversidad étnica donde cada día que pasa brilla el sol. Presenta canciones, sátiras, animaciones y, por supuesto, a los Muppets para que enseñen a los estudiantes en edad preescolar los conceptos educativos y sociales básicos en español.
PBS-13	Sesame Street	General	Días de semana	7:00 a.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Ésta es una serie famosa que transcurre en un vecindario urbano de gran diversidad étnica donde cada día que pasa brilla el sol. Presenta canciones, sátiras, animaciones y, por supuesto, a los Muppets para que enseñen a los estudiantes en edad preescolar los conceptos educativos y sociales básicos.
V-me	Los supernúmeros	Matemática	Días de semana	12:30 p.m.	Prejardín de infantes, jardín de infantes, 1.er grado	Esta serie animada se basa en las matemáticas, donde los números son superhéroes que resuelven los problemas cotidianos mediante el empleo de conceptos matemáticos. Este programa ayuda a los padres a presentar a sus hijos las nociones elementales de cálculo aritmético. Se transmite en español.

Aprendizaje en el hogar: 1.er grado

Departamento de Educación de la Ciudad de Nueva York (NYCDOE)

T&I-11270 (Spanish) Grade 1