

Menú de aprendizaje de Kindergarten

Inglés /Lectura	Matemáticas	Estudios sociales
<p>Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes pueden leer y/o escuchar historias. Escribir/dibujar sobre un personaje. Escribir/dibujar sobre su parte favorita en el libro. Escribir 1 hecho que hayass aprendido. Revisar las letras y sonidos. Buscar objetos en tu hogar que comiencen con un sonido/letra específica. Usar revistas o periódicos viejos para localizar letras/palabras conocidas. Generar palabras que rimen. Decir una palabra, luego cambiar un sonido en la palabra (Diga "cat". Ahora diga "cat" pero en lugar de / k / diga / b /. El estudiante dirá "bat"). Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello. 	<ul style="list-style-type: none"> Mirar alrededor de tu casa y encontrar algunos patrones. Dibujar 3 patrones que encuentres y describirlos a un adulto. Si no puedes encontrar ninguno, ¡dibuja algunos por su cuenta! Crear un patrón ABC utilizando elementos de casa. Crear otro patrón a tu elección e identificar qué tipo de patrón es. Pensar en otros patrones que veas a tu alrededor. Ben tiene 5 globos. Algunos de ellos son rojos y otros son azules. ¿Cuántos globos pueden ser azules y cuántos pueden ser rojos? ¿Puedes encontrar una manera diferente? Haz un dibujo para resolver el problema. Imaginar que eres el cajero de una juguetería. Pon los precios a los juguetes que pretendes vender. ¿Qué monedas necesitarías para comprar cada uno de tus juguetes? ¿Cuántos centavos vale cada moneda? 	<ul style="list-style-type: none"> Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos (teléfonos rotativos, discos, cintas, utensilios de cocina viejos). Dáselo a tu estudiante para que responda las siguientes preguntas. ¿Qué VES? ¿En qué te hace PENSAR este objeto? ¿Qué te PREGUNTAS sobre este objeto? ¿Para qué CREES que se puede usar este objeto? ¿Cómo ha cambiado este objeto con el tiempo? Mirar un viejo álbum de fotos. Hacer un árbol genealógico de los miembros de su familia. Llamar a un familiar mayor. Pedirle que comparta historias de cómo era la vida cuando tenía tu edad. Escribir la información para compartir con tu maestro o clase. Crear un mapa de tu casa. Incluir una llave, una brújula de viento y una escala.
Ciencias	Educación Física	Artes Plásticas
<ul style="list-style-type: none"> Hacer y registrar observaciones meteorológicas diarias. Crear una pista/rampa para automóviles de juguete. Calcula el tiempo que tarda el automóvil en viajar. Cambiar la pista y el tiempo en la segunda prueba. ¿Qué notaste? Construir un vehículo diferente cada día para tu personaje de acción/ muñeca favorita. Cambia la superficie cada día. ¿Cómo necesitas adaptar tu vehículo? Observar y marcar tu sombra por la mañana, por la tarde y por la noche. ¿Cómo cambia? Dar un paseo por el campo y grabar lo que ves. Clasificar los objetos como vivos y no vivos. Reunir algunos objetos. Describir y comparar sus propiedades básicas, incluidos el color, la forma, la textura, el tamaño y el peso. Visitar la página web de "Hora del Código" y completar una actividad. ¡Prueba una diferente cada día! 	<p>Ejercicios de calentamiento diarios</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 sets de 10 saltos 3 sets de 10 saltos de zancada 10 arriba y abajo Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada pierna Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos 10 abdominales y 10 flexiones <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacer la actividad de lanzar y atrapar, usando una pelota o un disco volador. 10 minutos Hacer una habilidad locomotora durante 10 minutos (saltar, galopar, correr, caminar o saltar con los 2 pies) Andar como un cangrejo/gatear como un oso alrededor de 10 minutos (intenta equilibrar elementos, como una almohada) Si tiene acceso a Internet, revise el enlace PE en internet: https://tinyurl.com/rb4232d 	<p>Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> Simplemente deje que su estudiante dibuje. ¡Los lápices de cera, rotuladores o lápices de colores funcionan muy bien! Esté listo para poner los dibujos en su refrigerador. Usar una caja de materiales (por ejemplo: papel, tela, bloques y pegamento) para permitir que su estudiante explore y cree maravillosos collages. <p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> Juega al juego "Freeze Dance". Pon la música y haz que tu hijo baile. Luego, cuando el niño menos lo espere, grita "¡congelado!" y para la música ¿En qué posición terminó?

Recursos de la biblioteca

Libros electrónicos

Página web de la biblioteca: <http://destiny.spotsylvania.k12.va.us>

Aplicación gratis: Destiny Read

Información de acceso del estudiante:

Usuario: Identificación del estudiante (*Nombre e inicial del segundo nombre, apellido – 2 dígitos #*)

Clave: scps + 5 dígitos del número de identificación de la cafetería

Ejemplo: usuario: gpstilton-78

clave: scps12345

Instrucciones para usar los libros electrónicos desde una computadora / computadora portátil:

- Seleccione su escuela.
- Inicie la sesión en Destiny Discover.
- Haga clic en “See All” en “E-books”.
- Seleccione el libro que le gustaría leer.
- Haga clic en el botón de “Checkout”. Luego haz clic en el título nuevamente.
- Seleccione “More Details”. Haga clic en “Open”.

Instrucciones para usar libros electrónicos desde la aplicación:

Después de seleccionar un libro de Destiny a través de la página web en la computadora, puede usar la aplicación para leer el libro.

- Seleccione la ubicación (Virginia)
- Escriba el nombre de la escuela

Inicie la sesión; escriba nombre de usuario y contraseña.

Opciones de referencia

www.worldbookonline.com

Usuario: read

Clave: books

Información de acceso del estudiante

“Five Ponds Press” para estudiantes:

<https://student.efiveponds.com/> **Usuario:** SpotsyS **Clave:** 22407S (Por favor use las letras mayúsculas como se indica.)