

Menú de aprendizaje de 1^{er} grado

Inglés /Lectura

Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar

- Los estudiantes pueden leer y/o escuchar historias.
- Escribir/dibujar sobre un personaje.
- Escribir/dibujar sobre su parte favorita en el libro.
- Escribir 3 hechos que aprendiste.
- Escribir/dibujar el conflicto / resolución en una historia.
- Escribir/dibujar sobre el comienzo, la mitad y el final de una historia.
- Escribir un nuevo final para una historia.
- Hacer una lista de los personajes, escenario, conflicto/ resolución de una historia.
- Buscar palabras que conozca en revistas y periódicos.
- Recortar fotos de revistas. Escribir una oración sobre ellos.
- Leer un libro a otra persona, una mascota o a un animal de peluche.
- Volver a leer tus libros favoritos.
- Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello.

Matemáticas

- Usar las tarjetas numéricas para crear un número de 2 dígitos. Dile a un adulto cuántas decenas y cuántas unidades tiene. Repetir con 10 números diferentes.
- Hacer un dibujo de un triángulo. Hacer un dibujo de un cuadrado. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?
- Escribir un problema verbal en el que la respuesta sea 8. Hacer que alguien más lo resuelva. Elegir otro número y escribir un problema de palabras y hacer que alguien lo resuelva.
- Hacer un dibujo para resolver. Taylor tiene 12 rotuladores. Cuatro de los rotuladores son rojos y el resto son azules. ¿Cuántos rotuladores azules tiene Taylor?
- Encontrar 3 patrones diferentes en tu casa. Hacer un dibujo de ellos y describir el patrón.
- ¡No te olvides practicar Reflex Math!

Estudios sociales

- Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos (teléfonos rotativos, discos, cintas, utensilios de cocina viejos). Dárselo a tu hijo 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

- Dar un paseo por el campo y grabar lo que ves. Clasificar los objetos por sus diferentes características.
- Crear 3 pistas de automóviles de juguete: una de trayectoria recta, una de trayectoria circular y una de ida y vuelta. Calcula el tiempo que tarda el automóvil en viajar desde el principio hasta el final. ¿Qué notaste?
- Observar y registrar dónde está el sol por la mañana, por la tarde y por la noche. ¿Cómo cambia esto?
- Reunir cinco materiales diferentes. Clasificar sus diferentes características. Sostenerlos frente a una fuente de luz. ¿Cómo pasa la luz a través de ellos de manera diferente?
- Diseñar y construir un modelo de hábitat para un animal. ¿Qué necesita ese animal? Visitar la página web de "Hora del Código" y completar una actividad. ¡Prueba una diferente cada día!

Educación Física

Ejercicios de calentamiento diarios

- 2 sets de 20 saltos
- 2 sets de 20 saltos de zancada
- 10 arriba y abajo
- Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada una
- Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos
- 10 Abdominales, 10 flexiones

Actividad

- 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>

Artes Plásticas

Arte

- Dar a su estudiante varios objetos que puedan trazarse para crear círculos de diferentes tamaños. Pídale que corte estos círculos para crear animales u objetos.
- Usar las mismas instrucciones anteriores con cuadrados o triángulos.
- Los estudiantes ahora pueden mezclar las figuras para crear collages.

Música

- Ollas, sartenes, tazones y cucharas de madera son excelentes instrumentos para hacer música. Deje que su hijo explore los diferentes sonidos que puede hacer.
- Ayude a su hijo a crear instrumentos musicales con arroz, frijoles secos, latas vacías y demás. Ahora ponga un poco de música y deje que su hijo agregue la percusión.

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.)