




Instrucciones: Elija las actividades que desea completar. De las 12 cajas, 9 deben ser completados (3 Lectura, 3 Matemáticas, 1 Ciencias, 1 Estudios Sociales, + 1 Opción extra o Proyecto). Por favor envíe evidencia de la finalización de todas estas actividades para que su hijo pueda recibir crédito. Puedes enviar fotos de tus tareas completadas a través de Google Classroom.

Lectura	Matemática	Ciencia
<p>Opción 1</p> <p>Elementos del cuento</p> <ol style="list-style-type: none"> Elija un cuento interesante para leer para la semana. Piense en los elementos del cuento. <ol style="list-style-type: none"> ¿Quiénes son los personajes del cuento? "Los personajes son ..." ¿Dónde sucedió el cuento? "El ambiente del cuento ..." ¿Qué pasó en el cuento? "En el principio..." "En el medio..." "Al final..." 	<p>Opción 2</p> <p>Yo puedo decir la hora usando relojes análogos.</p> <p>Manecilla del minuto "Manecilla larga"</p>  <p>Manecilla de la hora "Manecilla corta"</p> <p>La hora es <u>1(una) en punto.</u></p> <p>Contesta las siguientes preguntas en una hoja de papel usando los marcos de oraciones provistos.</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nombre de este objeto? El nombre de este objeto es _____. ¿Dónde has visto que se usa este objeto? Yo he visto el ____ colgado en la pared en _____. ¿Por qué usamos este objeto? Usamos el _____ para _____. 	<p>Opción 3 Ciencia</p> <p>Observe, clasifique y clasifique objetos por la propiedad física de la textura. Los objetos se pueden clasificar por sus propiedades físicas, como textura. La textura de un objeto se puede observar usando ojos para ver y dedos para sentir. Los objetos se pueden ordenar por la forma en que se siente: blando, áspero, duro, suave o con baches. Algunos objetos tienen más de una textura. Por ejemplo, una roca puede ser dura y áspera.</p>  <p>Lo que necesita:</p> <ul style="list-style-type: none"> hoja de papel Lápiz o lápices para colorear 3-4 objetos alrededor de su casa, como bola de algodón, fideos sin cocinar, granos de sal, roca, pedazo de papel de aluminio

3. Utilice el siguiente gráfico para responder a sus preguntas. Dibujar y etiquetar.

Personajes		Ambiente
Elementos del cuento		
Principio	Medio	Final

4. Pasa al menos 30 minutos en Imagine Español.

¿Qué hora se muestra en cada reloj?

Dibujalo y le pones la hora.

Reloj	
Hora	_____ en punto

	
_____ en punto	_____ en punto

Qué hacer:

1. Observe un objeto. Discuta el aspecto y la apariencia del objeto.
2. Dibuje y etiquete el objeto.
3. Describa cómo se siente usando las palabras suave, áspera, dura, suave o con baches.
4. Observe, dibuje y describa dos objetos adicionales.
5. Complete los tallos de la oración a continuación.

El _____ es _____. También es _____.
El _____ es _____ y _____.

Opción 4

Jugando con los personajes

1. Vuelve a leer tu historia a partir del lunes.
2. Utilice papel y colores para hacer marionetas de personajes como los de la siguiente tabla.
3. Utilice los títeres de carácter para actuar lo que sucede en el cuento.
4. Asegúrese de pensar en las ideas en el gráfico de anclaje 4.

Opción 5

Yo puedo decir la hora usando relojes análogos y digitales.

<p>Reloj análogo</p>  <p><small>Click by HISD Curriculum using 1, 2, 3, Math Fonts</small></p>	<p>Reloj digital</p>  <p><small>Image by HISD Curriculum using Adobe® Illustrator and Math F</small></p>
--	---

¿Qué hora se muestra en el reloj digital de abajo?
Muestra la misma hora en el reloj análogo.

Opción 6 Ciencia

Utilice unidades no estándar para medir y comparar la longitud. Cuando se utilizan unidades no estándar, utilizamos objetos para medir en lugar de las herramientas habituales. Los centavos son ejemplos de unidades no estándar que se pueden utilizar para medir la longitud de un objeto.

El zapato es alrededor de

14 centavos de largo.



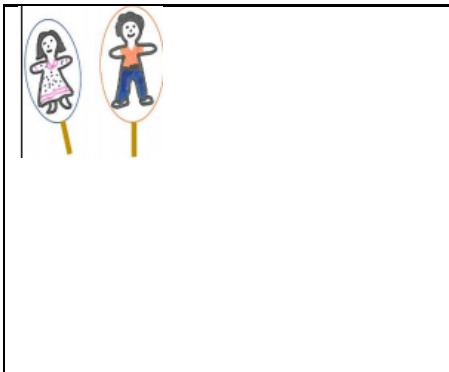
Photo by HISD Curriculum using Samsung Phone

Personajes

¿Quiénes?
Los personajes son las personas, animales o cosas sobre las que trata un cuento. ¡Busca pistas en las palabras y las imágenes para poder conocerlos!

¿Qué?
Describe el aspecto de los personajes y lo que piensan, sienten, dicen y hacen.

¿Por qué?
Dice por qué hacen lo que hacen.



5. Pasa al menos 30 minutos en Imagine Español.



Image by HISD Curriculum using Adobe® Illustrator and Math Fonts Clock by HISD Curriculum using 1, 2, 3, Math Fonts

Lee la hora en cada uno de los relojes digitales. Muestra la misma hora en cada reloj análogo.

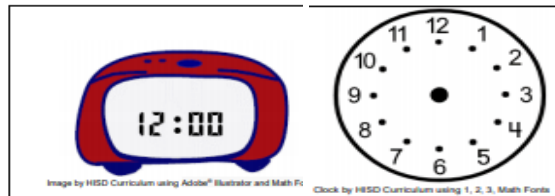


Image by HISD Curriculum using Adobe® Illustrator and Math Fonts Clock by HISD Curriculum using 1, 2, 3, Math Fonts

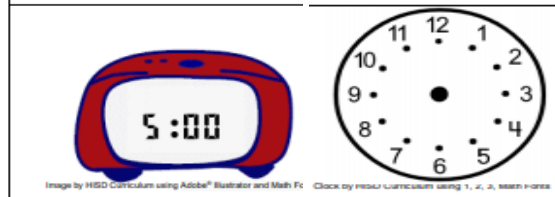


Image by HISD Curriculum using Adobe® Illustrator and Math Fonts Clock by HISD Curriculum using 1, 2, 3, Math Fonts

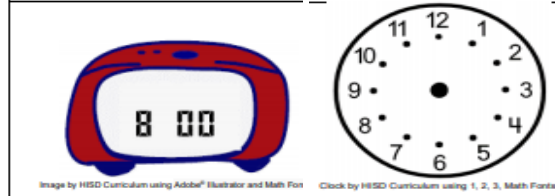


Image by HISD Curriculum using Adobe® Illustrator and Math Fonts Clock by HISD Curriculum using 1, 2, 3, Math Fonts

Lo que necesita:

- 20 centavos u otras unidades no estándar, como el pulgar o los palillos de dientes
- Objetos para medir como zapato, libro, cubierta de DVD, caja de zapatos, mando a distancia
- hoja de papel • Lápiz



La cubierta del DVD es alrededor de 10 centavos de largo.



Photo by HISD Curriculum using Samsung Phone

Qué hacer:

1. Estimar la longitud de un zapato y una cubierta de DVD. Coloque el talón del zapato en el suelo junto a la pared.
2. Use los centavos (u otras unidades no estándar) para medir el zapato de talón a dedo. Dibuja el zapato y los centavos (u otras unidades no estándar).
3. Coloque una cubierta de DVD junto al zapato. Mida y registre la longitud utilizando centavos (u otras unidades no estándar).
4. Dibuje la cubierta del DVD y los centavos (u otras unidades no estándar).
5. Escriba oraciones para comparar los dos objetos. ¿Qué es más largo? ¿Cuál

		<p>es más corto? ¿Qué usó más? ¿Qué usó menos?</p> <p>Complete la siguiente frase tallos para ayudarle a comparar la longitud de los objetos que midió.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se utilizó _____ para medir el _____. • El _____ es _____ que el _____.
<p style="text-align: center;">Opción 7 Tema</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione otro cuento interesante para leer. 2. Identifique el tema o la lección que el personaje aprendió en la historia. 3. Rellene la siguiente tabla sobre el tema. Usa palabras e imágenes.  <p>MENSAJE</p> <p>El tema es de lo que trata un cuento principalmente. El mensaje es la moraleja o lección que el autor quiere que los lectores copien del texto.</p> <p>PASO 4 ¿Di cuál es el tema principal con tus propias palabras!</p> <p>PASO 3 Usa pistas para descubrir el mensaje que el autor quiere que TÚ aprendas.</p> <p>PASO 2 Busca la lección que un personaje aprende o puede enseñar.</p> <p>PASO 1 Piensa en el tema del cuento.</p> <p>SALIDA</p>	<p style="text-align: center;">Opción 8</p> <p>Yo puedo decir la hora usando relojes análogos y digitales.</p> <p>Contesta las siguientes preguntas en una hoja de papel usando los siguientes marcos de oraciones.</p>  <p>La hora es: <u>las 9 en punto.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando lees la hora, ¿qué muestran la manecilla corta y la manecilla larga? La manecilla corta lee _____ y la manecilla larga lee _____. 2. ¿Qué hora muestra el reloj? La hora es _____ en punto. 	<p style="text-align: center;">Opción 9 – ciencias sociales</p> <p>Los problemas siempre están a nuestro alrededor. Tenemos problemas en nuestros hogares, nuestros vecindarios, nuestras escuelas y en nuestras comunidades.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Decida un proyecto que haría de su comunidad un lugar mejor. 2. Escriba una carta al alcalde Sylvester Turner 3. Haga todo lo posible para convencerlo de que el proyecto que creó sería bueno para nuestra ciudad. 4. Escriba sus ideas en oraciones completas. 5. Asegúrese de utilizar las letras mayúsculas y la puntuación correctamente.

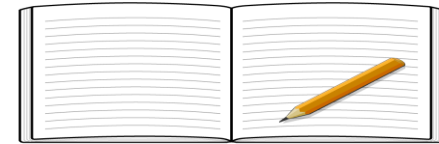
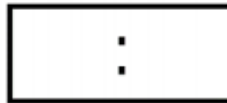
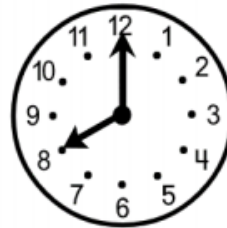
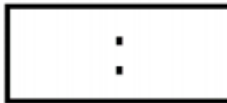
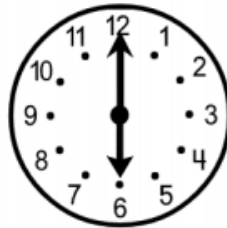
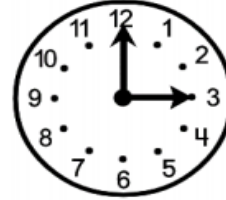
Tema
El tema de la historia es ...

La lección que aprendió el personaje es ...

Evidencia del texto
Sé que esta fue la lección que el personaje aprendió porque en la historia dice ...

4. Pasa al menos 30 minutos en Imagine Español.

Lee la hora en cada reloj.
Escribe la misma hora en cada reloj digital.



© daik

Opción 10

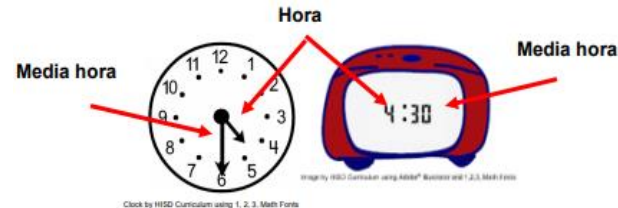
Escritura narrativa personal

1. Mira la imagen de abajo



Opción 11

Yo puedo leer y escribir la hora y la media hora usando relojes análogos y digitales.
Mira los relojes abajo.



El tiempo que se muestra en ambos relojes es 4:30.

Opción 12 – Ciencias sociales

¿Alguna vez has tenido un problema que necesitabas resolver? Tal vez tú y tu amigo no puedan decidir qué juego jugar juntos.

*Los buenos ciudadanos utilizan este proceso para ayudar a encontrar soluciones, o responder, a los problemas.

1. Identificar el problema: ¿Qué se debe hacer?
2. Recopilar información – Obtener todos los hechos

2. **PIENSA** en un momento en el que te sentiste muy feliz. Podría ser una fiesta de cumpleaños, un momento en el que fuiste a un lugar especial, o un evento importante en tu vida.

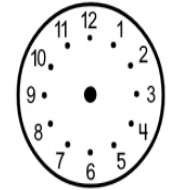
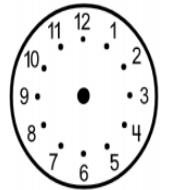
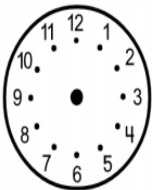
3. **ESCRIBIR** sobre una época en la que se sintió muy feliz.

Asegúrese de

- escribir sobre una experiencia personal
- organizar su escritura
- desarrollar sus ideas en detalle
- Elija sus palabras cuidadosamente
- utilizar la ortografía correcta, mayúsculas, puntuación, gramática y oraciones

4. Pasa al menos 30 minutos en Imagine Español.

Lee cada hora. Dibuja la manecilla de la hora y la manecilla del minuto en cada reloj para mostrar la hora.

Hora	11:30	1:30	4:30
Reloj			

3. Piense en todas las opciones – ¿Cuáles son todas las maneras posibles de resolver el problema?
4. Considere la opción – ¿Cuáles son las cosas buenas y las cosas malas que pueden venir de su solución?
5. Decida su solución
6. Piensa en los resultados – ¿Funcionó la obra? ¿Usarás el mismo plan la próxima vez? ¿Qué podrías hacer diferente la próxima vez?

1. Siguiendo estos pasos, resuelva un problema.

Ideas de problemas:

-Le prestaste un juego a un amigo, pero aún no se lo ha devuelto. ¿Cómo se resuelve este problema?

-Estás tratando de ver una película, pero tu hermano o hermana está siendo demasiado ruidoso. ¿Cómo se resuelve este problema?

-Quieres un giro en la computadora, pero tu hermano o hermana no está compartiendo. ¿A qué te dedicas?



Proyecto semanal

Vamos a hacer un collage de carteles de biografía, como el que se muestra, sobre **inventores**. Queremos que se concentre en los hechos biográficos más esenciales.

Lars Mangus Ericson

Thomas Alva Edison

Roberto Moog

Guillermo Gonzalez Camarena

Alexander Fleming

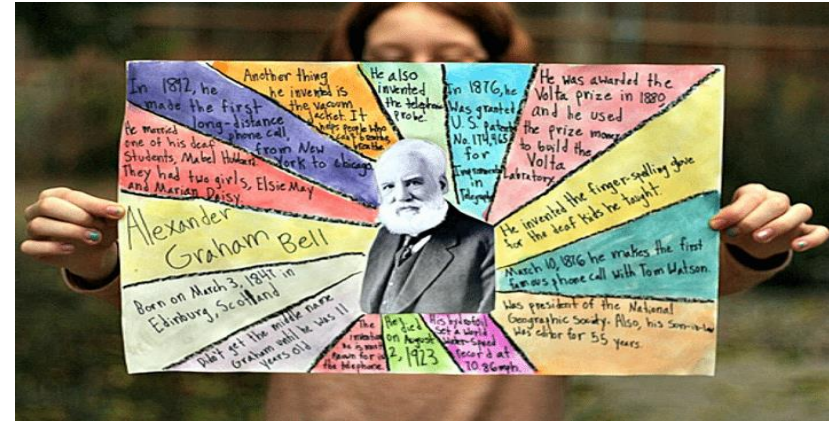
Leonardo Da Vinci



Leonardo Torres Quevedo

Seleccione uno de los **inventores** para completar su investigación y asegúrese de incluir lo siguiente:

1. nombre del inventor
2. Fecha de nacimiento
3. lugar de nacimiento
4. una imagen del inventor
5. lo que invento
6. como la invención nos ayuda hoy en día

<https://www.youtube.com/watch?v=uXpHV2cpZ7E>



<p>Lars Magnus Ericsson (1846-1926)</p> 	<p>Telefono.(móvil y fijo)</p>	<p>El teléfono es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.</p>	
<p>Alexander Fleming (1881-1955)</p> 	<p>penicilina</p>	<p>Después llegó el descubrimiento de la penicilina este tuvo lugar en su laboratorio, que acostumbraba a tener desordenado siempre. Cuando se disponía a explorar los cultivos, pudo ver que un hongo había crecido de repente como un moho y había desplazado a su alrededor a las bacterias y las había matado.</p>	
<p>Thomas Alva Edison (1847-1931)</p> 	<p>La lámpara de filamento.</p>	<p>Su fabricación masiva permitió abaratar de una forma considerable la obtención de luz, de manera que hasta la gente con más escasos recursos económicos empezó a gozar de la posibilidad de iluminar sus hogares. De la misma manera, la iluminación eléctrica transformó radicalmente la imagen de las ciudades modernas, que pudieron ver alumbrado hasta su último rincón.</p>	

INVENTOR (es)	INVENTO PRINCIPAL	DESCRIPCIÓN	IMAGEN DEL INVENTO
<p>Leonardo da Vinci 1452-1519</p> 	<p>Submarino</p>	<p>El submarino es una embarcación sumergible.</p>	
<p>Roberto Moog 1934-2005</p> 	<p>Sintetizador</p>	<p>El sintetizador crea sonidos mediante la manipulación de corrientes eléctricas.</p>	
<p>Leonardo Torres Quevedo 1850-1936</p> 	<p>Dirigible</p>	<p>Es un aerostato autopropulsado y con capacidad de maniobra para ser manejado como una aeronave.</p>	