



Proyecto de Aprendizaje Digital de Kindergarten Invierno 2024

Nombre del estudiante: _____

Pongámonos a Trabajar

La gente necesita dinero para comprar cosas llamadas bienes y servicios. Las personas trabajan en diferentes trabajos para ganar dinero.

Vemos personas trabajando en nuestras comunidades. Vemos maestros, bomberos, policías, médicos, cajeros y muchos más.

Estos son solo algunos trabajos que la gente hace para hacer dinero.

El trabajo que hacen también ayuda a nuestras comunidades. A veces se necesitan herramientas para hacer el trabajo.



Tu Tarea de Ciencias Sociales:

Mira las fotos de personas trabajando en sus trabajos en la hoja "Pongámonos a Trabajar". Corta y pega o dibuja líneas para unir a cada persona con el trabajo realizado para ganar dinero. Consulte el final del paquete para ver la hoja "Vamos a trabajar".

Tu Tarea de ELA:

Que quieres ser cuando seas grande? ¿Qué trabajo quieres tener para ganar dinero? ¿Qué tipo de trabajo harás? En el papel de escribir "Mi trabajo", escribe sobre lo que quieres ser cuando seas grande. Haz un dibujo tuyo trabajando y algunas herramientas que puedas necesitar para tu trabajo en el cuadro en la parte superior del papel de escribir "Mi trabajo".



Una persona puede usar herramientas y fuerzas para hacer su trabajo. Algunas fuerzas son empujones y algunos son jalones. Un cartero puede abrir la puerta del buzón y empujar el correo adentro. También puede empujar la puerta para cerrarla.

Tu tarea de Ciencias:

1. Reúna 3 o 4 artículos diferentes que pueda empujar, jalar, dejar caer o lanzar. Artículos sugeridos: pelotas, canicas, carros de juguete, vagones, latas de aluminio, tubos de toallas de papel, botellas de agua, libros, bloques de madera, legos, yo-yos, slinkies, etc.

2. Describa los atributos físicos de cada artículo. Los atributos físicos son color, tamaño, textura, forma.

Ejemplo: El carro de juguete es azul y pequeño.

3. Use la tabla de "Movimientos y fuerzas" para registrar sus observaciones de la relación entre los atributos físicos de un objeto (color, tamaño, textura, forma) y su **movimiento resultante** como lo es: (recto, circular, de ida y vuelta, rápido o lento, e/o inmóvil) cuando se aplica una fuerza al objeto.

Recuerde: Las fuerzas pueden ser empujones, jalones, lanzamientos y caídas. Consulte el final del paquete para ver el cuadro de "Movimientos y fuerzas".

4. Hable sobre cómo se movió cada uno de sus artículos y la fuerza que se aplicó.

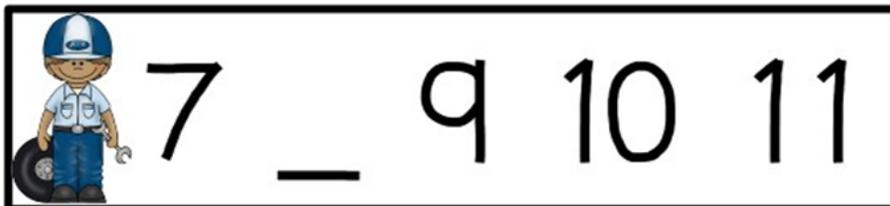
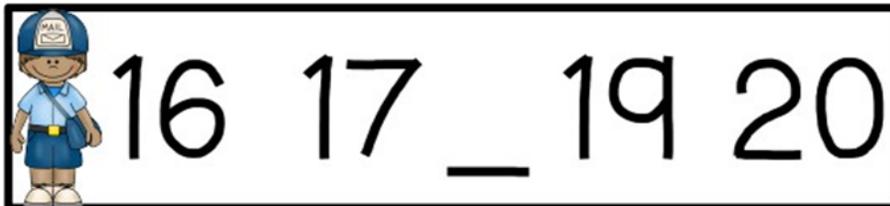
Ejemplo: Un lápiz se moverá rápido y lento cuando se le empuja.

Proyecto de Aprendizaje Digital de
Kindergarten Invierno 2024

Practica de Matemáticas

Tu tarea:

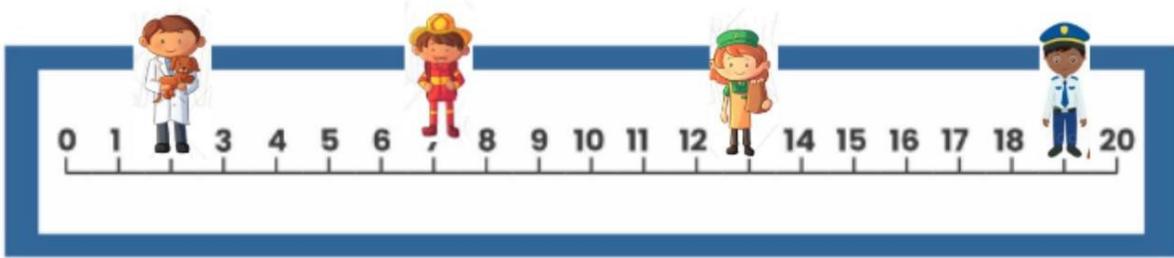
Completa el espacio en blanco con el número que falta.



Proyecto de Aprendizaje Digital de Kindergarten
Invierno 2024

Matemáticas en acción

Tu tarea:



¿Qué número representa cada ayudante de la comunidad?









Escribe tus números del 0 al 20.

A large rectangular box with a black border, containing seven horizontal lines for writing the numbers from 0 to 20.

Esta pagina se ha dejado en blanco intencionalmente

Proyecto de Aprendizaje digital de Kindergarten
Invierno 2024

Reto de Matemáticas Opcional con la Familia

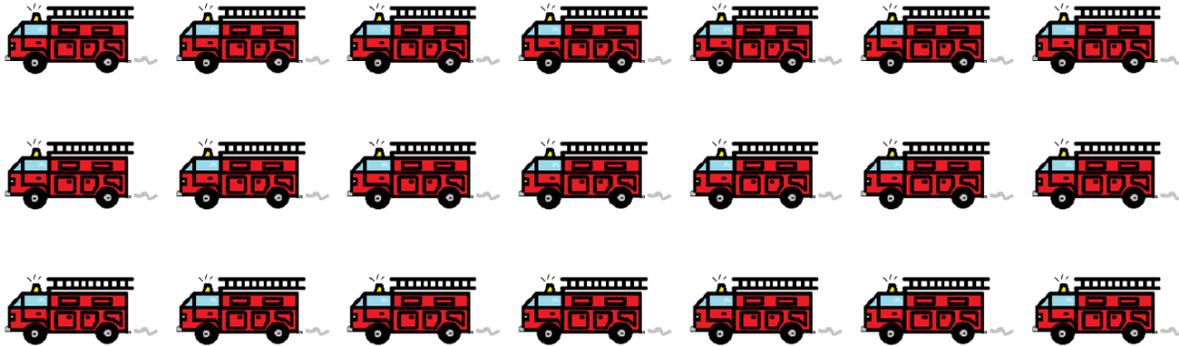
¿Pueden usted y los miembros de su familia trabajar juntos para resolver el siguiente problema?

Número con Cuadros de Diez

Instrucciones:

Tengo 2 cuadros de diez que tienen fichas. Uno está lleno y el otro no. ¿Cuál es el número más grande que podría formar? ¿Cuál es el número más pequeño que podría formar?

Puede usar los 10 marcos a continuación para resolver el problema. Puedes cortar los camiones de bomberos para que te ayuden.



Esta página se ha dejado en blanco intencionalmente

Pongámonos a trabajar

Let's Get to Work

Relaciona las imágenes de las personas que trabajan con las personas de abajo. Puede optar por cortar y pegar o dibujar líneas para mostrar las coincidencias.



Recorta y pega cada imagen o dibuja una línea para hacer una combinación.



Esta página se ha dejado en blanco intencionalmente

Notas para Padres de Ciencias de Kindergarten: Fuerza y Movimiento

En esta lección, los estudiantes compararán y contrastarán diferentes tipos de movimiento. Su hijo notará los diversos patrones en su movimiento (es decir, recto, circular, de ida y vuelta, rápido, lento e inmóvil).



TÉRMINOS CLAVE DEL VOCABULARIO DE CIENCIA

Atributos físicos- Color, tamaño, textura, forma.

Movimiento- La acción o proceso de moverse o ser movido.

Fuerza- Hace que las cosas (objetos) se muevan

Empujar- Para empujar algo lejos

Jalar- Acercar algo

Velocidad- Una medida de la distancia que un objeto se mueve en un período de tiempo determinado.

Movimiento- Cambio de ubicación o posición física.

ESTRATEGIAS DE VOCABULARIO EN CASA

1. Lea en voz alta con su hijo.
2. Usar palabras de vocabulario en conversaciones diarias.
3. Construya una pared o ventana de palabras.
4. Juega juegos de vocabulario simples.
5. Relaciona palabras con experiencias de la vida real

Libros infantiles recomendados (los libros se pueden encontrar en la biblioteca local)

- *Newton and Me* ~ Lynne Mayer
- *And Everyone Shouted, "Pull!"* ~ Claire Llewellyn
- *Oscar and the Cricket* ~ Jeff Waring
- *Motion: Push and Pull, Fast and Slow* ~ Darlene Stille
- *Forces Make Things Move* ~ Kimberly Bradley
- *Move It!: Motion, Forces and You*

MÁS INFORMACIÓN:

FUERZA Y MOVIMIENTO [Cómo se mueven las cosas *explicación*](#) | Ciencia para niños (6 minutos de vídeo)

Utilice el enlace o código QR para acceder al vídeo.

<https://bit.ly/KScience2024>



Movimiento y Fuerzas

Nombre: _____

Instrucciones: Reúna 3-4 objetos diferentes. Pruebe cómo se mueve cada objeto (movimiento) cuando se aplica una fuerza. Completa el cuadro a continuación para registrar tus observaciones.

Haz un dibujo y etiqueta	Atributo físico (descripción)	Fuerza (Circula uno)	Movimiento
Ejemplo:  lápiz	Amarillo, Liso, afilado	empujar jalar lanzar caer	recto circular de ida y vuelta rápido y lento inmóvil
		empujar jalar lanzar caer	recto circular de ida y vuelta rápido y lento inmóvil
		empujar jalar lanzar caer	recto circular de ida y vuelta rápido y lento inmóvil
		empujar jalar lanzar caer	recto circular de ida y vuelta rápido y lento inmóvil
		empujar jalar lanzar caer	recto circular de ida y vuelta rápido y lento inmóvil