

**Primer Grado: Matemáticas/Ciencias Semanas 9 y 10: 18 de mayo al 29 de mayo de 2020**

**Instrucciones:** Los estudiantes completarán el nuevo aprendizaje requerido del maestro(a) para las próximas dos semanas. Los estudiantes pueden complementar su nuevo aprendizaje eligiendo actividades de los cuadros de elección a continuación.

**Norma de Matemáticas – Semana 9:** 1.9C - Distinguir entre gasto y ahorro.

**Norma de Ciencias – Semana 9:** 1.10A - Investiga cómo las características externas de un animal están relacionadas con el lugar donde vive, cómo se mueve, y qué come.

1.10D - Observa y registra los ciclos de vida de animales como gallinas, ranas, o peces.

**Materiales:**

Papel y lápiz

**Recursos opcionales de enriquecimiento en línea:**

- Istation Math: <https://www.istation.com/istationhome> (cada estudiante de EMS ISD tiene un inicio de sesión y contraseña)
- Greg Tang Math: [www.gregtangmath.com](http://www.gregtangmath.com)
- Investigations Games (Juegos de Investigaciones):  
<https://media.pk12ls.com/curriculum/math/Investigations3/gamecenter/english/index.html#>
- Math Playground: <https://www.mathplayground.com/>
- Math Learning Center Apps: <https://www.mathlearningcenter.org/resources/apps>

**Opción 1: Matemáticas 1.9C - Gastar/Ahorrar**

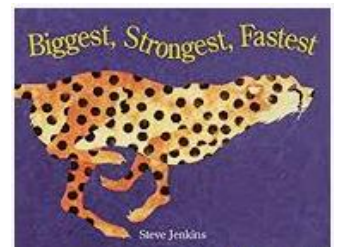
Haz un plan para ahorrar dinero para algo que desees o necesites. Encuentra un lugar para guardarlo: una caja, un sobre, una billetera, etc.

**Opción 2: Matemáticas 1.9C - Gastar/Ahorrar**

Mira [videos](#) de Sesame Street en gastar, ahorrar, y ganar dinero. Si recibieras \$5 por tu cumpleaños, ¿qué harías con él? ¿Lo guardarías o lo gastarías? Si lo gastas, ¿qué comprarías?

**Opción 3: Ciencias 1.10A - Características de animales**

Mira la historia de lectura en voz alta llamada: [Biggest, Strongest, Fastest](#). Elige un animal y describe sus características físicas y cómo esas características ayudan al animal a sobrevivir.

**SUGERENCIAS DE VERANO:**

1. Practica comparando dos números hasta 100 usando  $<$ ,  $>$ , o  $=$ .
2. Practica datos matemáticos básicos dentro de 20.
3. Representa y resuelve problemas de palabras de suma y resta hasta 20.
4. Encuentra y identifica formas 2D y 3D alrededor de la casa o afuera.
5. Juega Istation Math.
6. Dé un paseo dentro y fuera de tu casa. Graba los sonidos que escuchas en una T-chart. ¿Cómo son los sonidos iguales y diferentes? Cree un instrumento musical o generador de ruido con elementos encontrados en tu casa.
7. Usando artículos para el hogar, como filtros de café, servilletas, cinta adhesiva, vasos de papel y centavos, cree un paracaídas. ¿Cómo afecta el viento a tu paracaídas?
8. Cree una rampa usando bloques para probar la velocidad de un carro de juguete o canica. ¿Cómo puedes hacer que el auto vaya más rápido? ¿Cómo puedes hacer que el auto vaya más despacio?