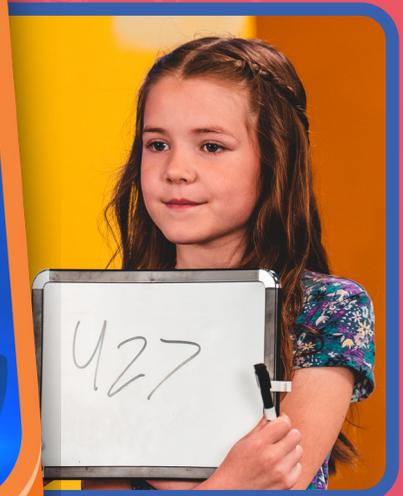
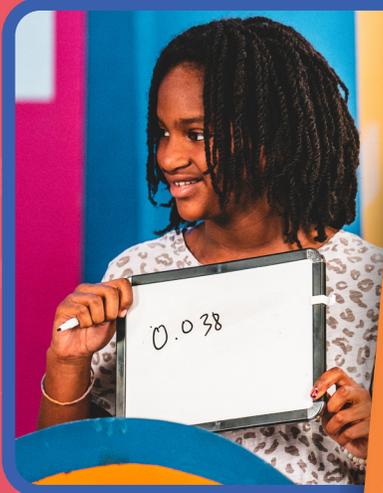


SÚPER paquete POWER de Matemático



¡Actividades de aprendizaje divertidas para K-5to grado!

Arkansas  PBS



Rise and Shine!

This packet is also available in English!

myarkansaspbs.org/riseandshine



¡Bienvenidos, amigos! Nos alegramos de que se unan a nosotros en nuestra aventura de aprendizaje de verano “Rise and Shine”. Tenemos planeado un montón de lecciones divertidas, y grandes maestros para guiarnos a lo largo del camino. Este Paquete Poderoso contiene muchas lecciones y actividades diferentes para que usted elija. ¡También puede ver “Rise and Shine” en la televisión, en nuestra página web, o por transmisión web (streaming) para acceder programas fantásticos de PBS KIDS, mini lecciones con algunos de los mejores maestros de Arkansas, videos de viajes a lugares interesantes de nuestro estado, nuevas canciones, videos de baile para los niños, y mucho más!

Además de estas actividades, puede visitar myarkansaspbs.org/riseandshine/es para obtener minilecciones con algunos de los mejores maestros de Arkansas junto con otro contenido divertido para continuar aprendiendo en casa.

GUÍA de APRENDIZAJE

- Niños de grado K a 2do – Comienza en la página 3
- Niños de grado 3er a 5to – Comienza en la página 9.
- Padres y cuidadores - Comienza en la página 15.

Pennies y dimes (K-2)

Objetivo Central: Identificar pennies (centavos) y dimes (monedas de 10 centavos) y sus valores.

Opciones de Aprendizaje:

Esta es una imagen de un penny (centavo).



Esta es una imagen de un dime (moneda de 10 centavos).



A. Termina las oraciones escribiendo el número correcto de dimes y pennies que se muestra. Para ayudarte a contar, dibuja una línea a través de cada dime y cada penny mientras cuentas.

Ejemplo:

Esta imagen muestra 3 dimes y 5 pennies.



1. Esta imagen muestra _____ dimes y _____ pennies.



2. Esta imagen muestra _____ dimes y _____ pennies.



3. Esta imagen muestra _____ dimes y _____ pennies.



B. Un penny equivale a un centavo. Un dime equivale a 10 centavos.

1. ¿Cuántos centavos muestra la imagen?



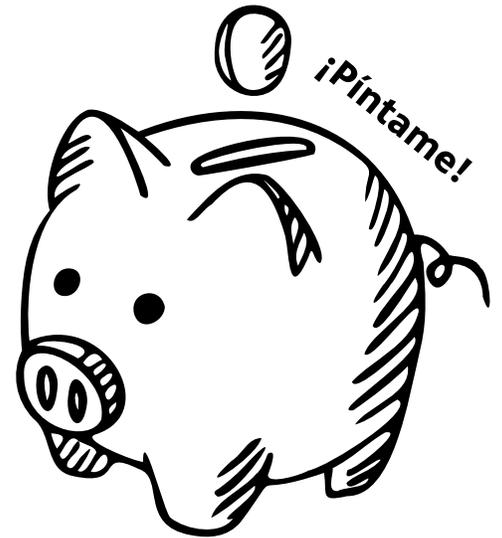
_____ centavos

2. ¿Cuántos centavos muestra la imagen?



_____ centavos

Las respuestas: A. 1-2 dimes, 6 pennies; 2-5 dimes, 4 pennies; 3-4 dimes, 10 pennies; B. 1-7 centavos, 2-13 centavos



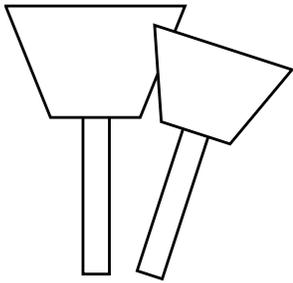
DALE FORMA (K-2)

Objetivo Central: Crea una nueva forma usando formas bidimensionales.

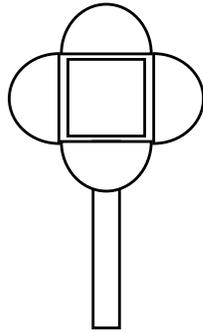
Opciones de Aprendizaje:

A. Colorea las formas de la imagen usando la clave.

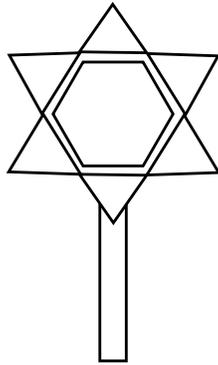
la forma	el color
cuadrado 	rojo
rectángulo 	verde
semicírculo 	azul
trapezoide 	morado
triángulo 	naranja
hexágono 	amarillo



1.

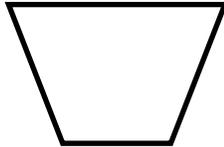
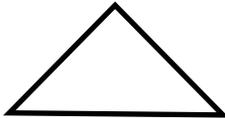
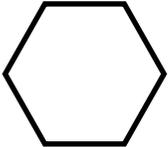


2.



3.

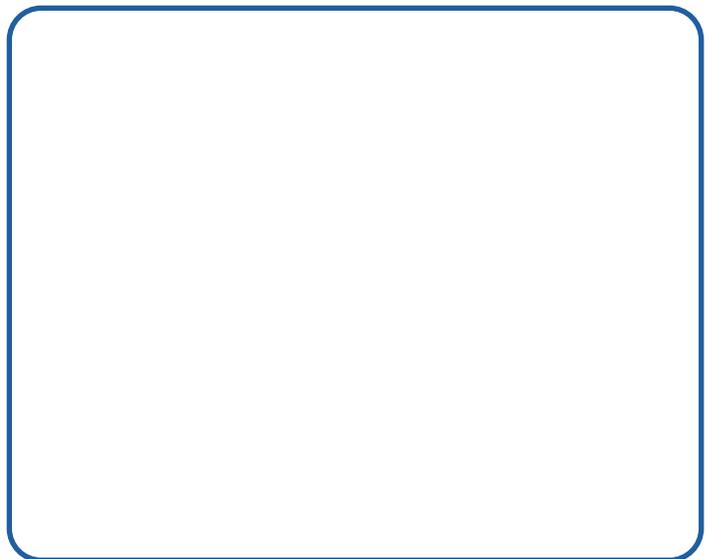
B. Usa las formas de abajo para dibujar tus propios compuestos.



1.



2.



Las respuestas: A. 1-dos trapezoides morados, dos rectángulos verdes; 2-uno cuadrado rojo, cuatro semicírculos azules, uno rectángulo verde; 3-seis triángulos naranjas, uno hexágono amarillo, uno rectángulo verde; B. Las respuestas variarán.

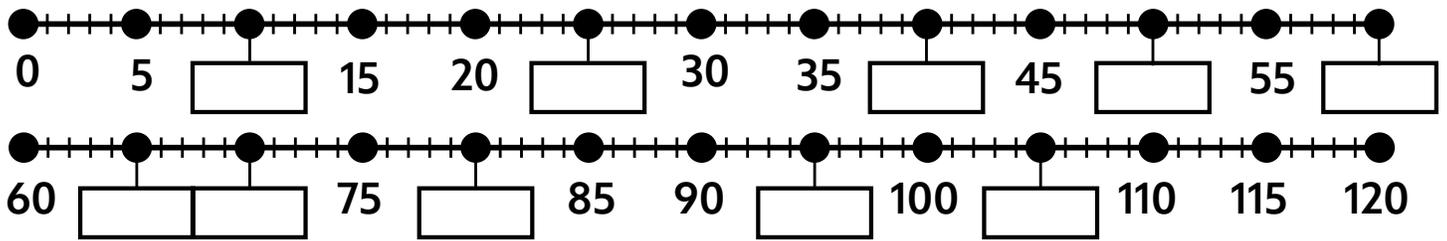
Salto de rana (K-2)

Objetivo central: Cuenta saltada por múltiplos de cinco.

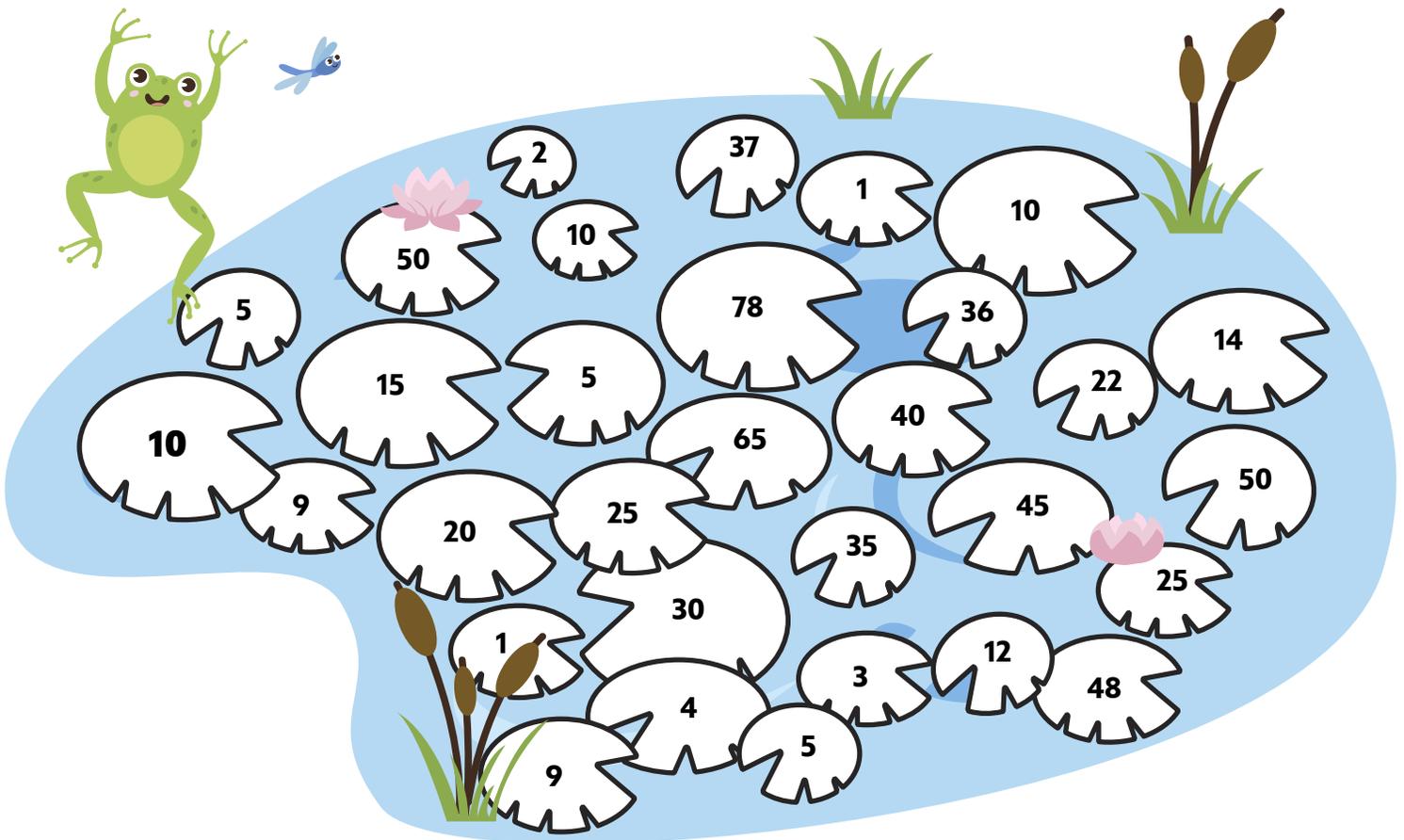
Opciones de Aprendizaje:

Una forma más rápida de contar grupos es contar saltado. Los números que usamos cuando contamos saltado también se llaman múltiplos. El conteo saltado por múltiplos de 5 comienza así: 5, 10, 15. Y continúa sucesivamente.

A. Escribe los múltiplos que faltan en las casillas de abajo para contar saltado de cinco en cinco. La segunda línea comienza donde termina la primera línea.



B. Usa el conteo saltado en múltiplos de 5 para ayudar a la rana a encontrar un camino hacia el otro lado del estanque. Colorea de **verde** las hojas de nenúfar (ninfa de agua) que debe usar.



Las respuestas: A. 10, 25, 40, 50, 60, 65, 70, 80, 95, 105; B. De izquierda a derecha, los nenúfares con 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, y 50 deben colorearse de verde.



Determinar el área (K-2)

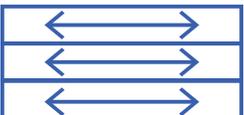
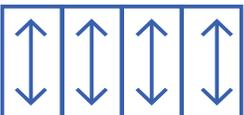
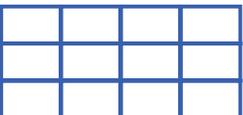
Objetivo central: Encuentra el área de los rectángulos usando filas y columnas para crear cuadrados del mismo tamaño y luego contando los cuadrados.

Opciones de Aprendizaje:

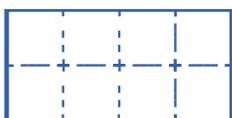
El área es la cantidad de espacio cubierto por una superficie plana. Para encontrar el área de un rectángulo, puedes dividir el rectángulo en unidades cuadradas más pequeñas creando filas y columnas.

Las filas son líneas horizontales. 

Las columnas son líneas verticales. 

rectángulo	rectángulo de 3 filas	rectángulo de 4 columnas	rectángulo de 3 filas y 4 columnas
			
1 rectángulo	3 rectángulos	4 rectángulos	12 unidades cuadradas

1. Crea cuadrados en el rectángulo de abajo haciendo 2 filas y 4 columnas.



¿Cuántos cuadrados creaste? _____ unidades cuadradas

2. Crea cuadrados en el rectángulo de abajo haciendo 3 filas y 5 columnas.



¿Cuántos cuadrados creaste? _____ unidades cuadradas

3. Crea cuadrados en el rectángulo de abajo haciendo 4 filas y 5 columnas.



¿Cuántos cuadrados creaste? _____ unidades cuadradas

4. Crea cuadrados en el rectángulo de abajo haciendo 2 filas y 5 columnas.



¿Cuántos cuadrados creaste? _____ unidades cuadradas

5. Crea cuadrados en el rectángulo de abajo haciendo 4 filas y 4 columnas.



¿Cuántos cuadrados creaste? _____ unidades cuadradas



Las respuestas: 1. 8; 2. 15; 3. 20; 4. 10; 5. 16

Valor Posicional (K-2)

Objetivo central: Identificar el valor posicional de las centenas, decenas y unidades en un número de tres dígitos.

Opciones de Aprendizaje:

La posición de un dígito en un número determina su valor. Por ejemplo, 7 en 470 representa 7 decenas o 70. ¡Identifiquemos más valores!

A. Mira el número, 826, en la tabla de valor posicional de abajo. Observa dónde va cada dígito en la tabla.

las centenas	las decenas	las unidades
8	2	6

Escribe los dígitos correctos en las casillas para completar esta tabla de valor posicional.
Usa la tabla de arriba como ayuda.

el número	las centenas	las decenas	las unidades
1. 789			
2. 367			
3. 834			
4. 951			

B. Mira los valores de cada posición para el número 826 de abajo. Observa que el dígito 8 tiene un valor de 800, el dígito 2 tiene un valor de 20 y el dígito 6 tiene un valor de 6.

valor de centenas	valor de decenas	valor de unidades
800	20	6

Escribe los valores correctos para cada número en la siguiente tabla.
Usa la tabla de arriba como ayuda.

el número	valor de centenas	valor de decenas	valor de unidades
1. 789			
2. 367			
3. 834			
4. 951			



Matemática inversa (K-2)

Objetivo Central: Resuelve sumas y restas usando operaciones inversas.

Opciones de Aprendizaje:

Las operaciones inversas son operaciones opuestas que invierten el efecto de la otra. Por ejemplo, la suma de $5 + 3 = 8$ se puede invertir mediante la resta ($8 - 5 = 3$, o también $8 - 3 = 5$).

A. Escribe el número correcto en el espacio en blanco para que las operaciones inversas sean correctas.

1. $7 + 2 = 9$

$9 - \underline{\quad} = 7$

$9 - \underline{\quad} = 2$

2. $3 + 2 = \underline{\quad}$

$5 - 3 = 2$

$5 - \underline{\quad} = 3$

3. $6 + 4 = \underline{\quad}$

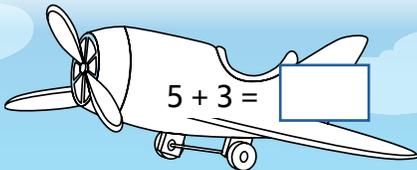
$10 - \underline{\quad} = 6$

$10 - 6 = 4$

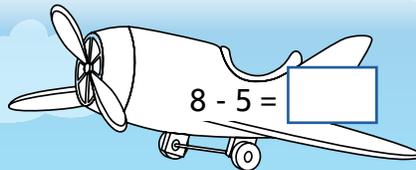
B. Cada columna de abajo representa problemas de suma y resta usando una operación inversa.

1. Resuelve los problemas de suma y resta.

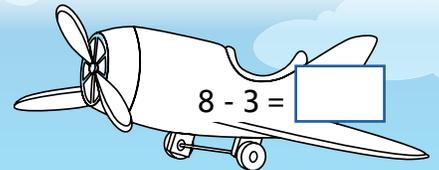
a.



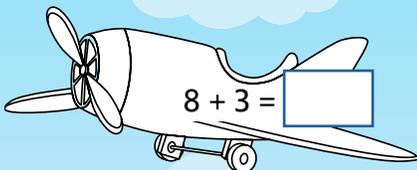
b.



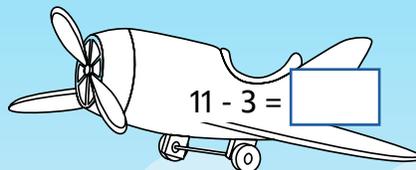
c.



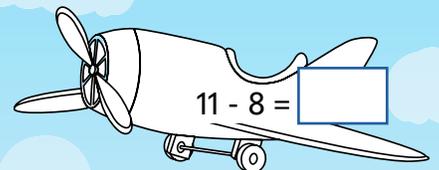
d.



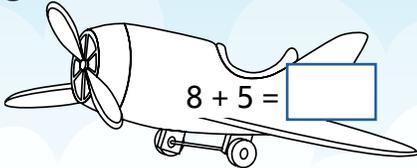
e.



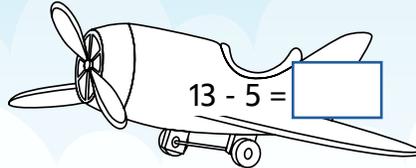
f.



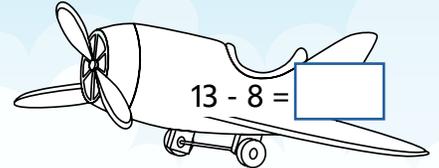
g.



h.



i.



2. Colorea de **azul** cada plano que sea igual a 8. Colorea de **verde** cada plano que sea igual a 3. Colorea de **rojo** cada plano que sea igual a 5. Elige cualquier color para el resto de los planos.



Las respuestas: A. 1-2, 7; 2-5, 2; 3-10, 4; B. 1-a, 8, b, 3, c, 5, d, 11, e, 8, f, 3, g, 13, h, 8, i, 5; 2-Colorea a, e, h de azul. Colorea b y f de verde. Colorea c y i de rojo. Colorea d y g de cualquier otro color.

Determinar el vuelto (3-5)

Objetivo central: Suma y resta dinero y calcula el vuelto/cambio correcto al recibir más del costo total.

Opciones de Aprendizaje:

A. Escribe la respuesta a cada problema de suma o resta. Luego dibuja una línea a la cantidad correcta de dinero.

1. $\$2.00 + \$2.05 = \$4.05$

a.



2. $\$1.50 + \$3.75 = \$$ _____

b.



3. $\$7.50 - \$2.50 = \$$ _____

c.



4. $\$3.25 - \$1.70 = \$$ _____

d.



B. Usa la resta para encontrar el vuelto/cambio correcto a devolver cuando alguien paga más del total. Siempre intenta usar la denominación de dinero más grande posible. Por ejemplo, si tienes un billete de cinco dólares y compras algo que cuesta \$3.54. Deberías recibir \$1.46 en vuelto/cambio. Eso sería 1 billete de un dólar, 1 quarter(moneda de .25), 2 dimes(monedas de 10) y 1 penny (centavo).

Direcciones: Escribe la cantidad correcta en la línea en el cuadro debajo de cada problema. Luego, dibuje o escriba la cantidad correcta de cambio en las mayores denominaciones de dinero posibles.

1. Zoie fue a la tienda y compró un paquete de lápices. Le dio al cajero \$5.00. Los lápices cuestan \$2.49. ¿Cuánto vuelto/cambio le dio el cajero a Zoie?

\$ _____

2. Karson compró un helado para él y un para su hermana. Le pagó al cajero \$10.00. El total de ambos helados fue de \$8.62. ¿Cuánto vuelto/cambio recibió Karson?

\$ _____



Las respuestas: A. 1-\$4.05 a "c"; 2-\$5.25 a "d"; 3-\$5.00 a "b"; 4-\$1.55 a "a"; B. 1-\$2.51, dos billetes de un dólar, dos quarters (monedas de .25) y un penny (centavo); 2.-\$1.38, un billete de un dólar, un quarter(moneda de .25), un dime (moneda de .10) y tres pennies (centavos)

CONSTRUIR UN JARDÍN (3-5)

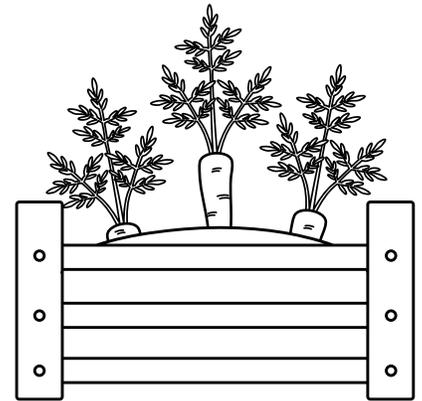
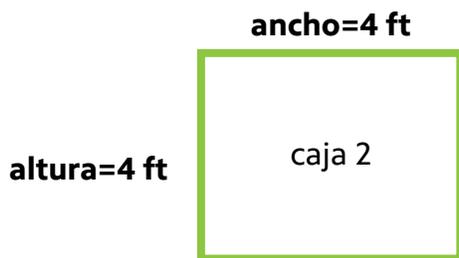
Objetivo Central: Usar fórmulas de área y perímetro para resolver problemas del mundo real.

OPCIONES DE APRENDIZAJE:

¡Ayuda a tu maestra a plantar un jardín en tu escuela!

Tu maestra de ciencias naturales ha decidido plantar un jardín en tu escuela. Quiere construir dos cajas para el jardín. Necesita saber el perímetro y el área de cada caja para comprar la cantidad correcta de madera y plantas.

El perímetro se encuentra sumando todas las longitudes de los lados de la caja. **El área** se encuentra multiplicando la altura y el ancho de cada caja. El área siempre tiene la unidad de medición al cuadrado. Por ejemplo, 6 pies x 3 pies = 18 pies cuadrados.



A. Encuentra el perímetro de cada caja sumando los lados de cada una. Luego suma los perímetros de cada caja para averiguar cuánta madera debe comprar tu maestra.

1. Caja 1: 2 pies + 2 pies + 7 pies + 7 pies = 18pies
2. Caja 2: _____ pies + _____ pies + _____ pies + _____ pies = _____ pies
3. ¿Cuánta madera debe comprar tu maestra? Pista: necesitará suficiente para dar la vuelta al perímetro de ambas cajas.
_____ pies + _____ pies = _____ pies

B. Encuentra el área de cada caja multiplicando la altura por su ancho. Luego suma las áreas de ambas cajas para saber cuánto espacio tiene para plantar.

1. Caja 1: 2 pies x 7 pies = 14 pies cuadrados
2. Caja 2: _____ pies x _____ pies = _____ pies cuadrados
3. ¿Cuál es el área total disponible para sembrar?
_____ pies cuadrados + _____ pies cuadrados = _____ pies cuadrados

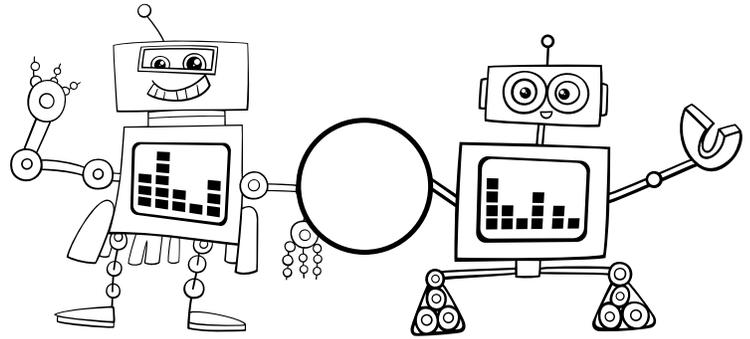


COMPARAR ESTOS (3-5)

Objetivo central: Compara dos números enteros de seis dígitos usando símbolos (>, =, <) para anotar los resultados de las comparaciones.

OPCIONES DE APRENDIZAJE:

Los matemáticos usan símbolos para comparar números. Usan el símbolo > para mostrar que el número de la izquierda es mayor que el número de la derecha. Usan el símbolo < para mostrar que el número de la izquierda es menor que el número de la derecha. Cuando los números son iguales, los matemáticos usan el símbolo =. Al comparar números con el mismo número de dígitos, comienza con los primeros dígitos del número. Si son iguales, compara los segundos dígitos y así sucesivamente de izquierda a derecha.



el símbolo	el significado	el ejemplo
>	mayor que	700,000 es mayor que 620,000 → $700,000 > 620,000$
<	menor que	240,000 es menor que 360,000 → $240,000 < 360,000$
=	igual a	200,000 es igual a 200,000 → $200,000 = 200,000$

Pista: Debería tener sentido cuando lo lees de izquierda a derecha.

A. Circula las casillas con comparaciones que usan símbolos correctamente. Escribe una "X" en las casillas con comparaciones que usan símbolos incorrectamente.

1. 780,000 = 600,000	2. 207,000 < 350,000	3. 128,000 < 122,000
4. 120,000 < 213,000	5. 490,000 < 490,000	6. 509,000 < 788,000
7. 800,000 > 790,099	8. 605,000 < 534,500	9. 899,000 = 899,000

B. Escribe el símbolo correcto en las comparaciones de abajo. Circula el dígito que muestra cómo obtuviste tu respuesta. Si los números son iguales, no circules nada. El primero se ha resuelto por ti.

1. 780,000 > 776,000

2. 500,000 _____ 509,000

3. 122,320 _____ 122,000

4. 490,000 _____ 490,000

5. 253,957 _____ 253,975

Las respuestas A. Se debe dibujar un círculo alrededor de las casillas 2, 4, 6, 7, y 9. Se debe escribir una X en n 1, 3, 5, y 8; B. 1- >, circula 8 en 780,000; 2- <, circula 9 en 509,000; 3- >, circula 3 en 122,320; 4- =, no circule; 5- <, circula 5 en 253,957



Forma de número (3-5)

Objetivo central: Leer y escribir números enteros hasta el 1,000,000 en varias formas.

Opciones de Aprendizaje:

forma textual	millones	cien miles	diez miles	miles	centenas	decenas	unidades
valor	1,000,000	100,000	10,000	1,000	100	10	1



A. Circula los valores que tienen un seis en la posición de los diez miles.

1. 6,987

2. 768,345

3. 3,769,746

4. 2,785,690

5. 8,063,668

6. 8,654

B. Escribe un número que incluya los valores dados. El primero se ha resuelto por ti.

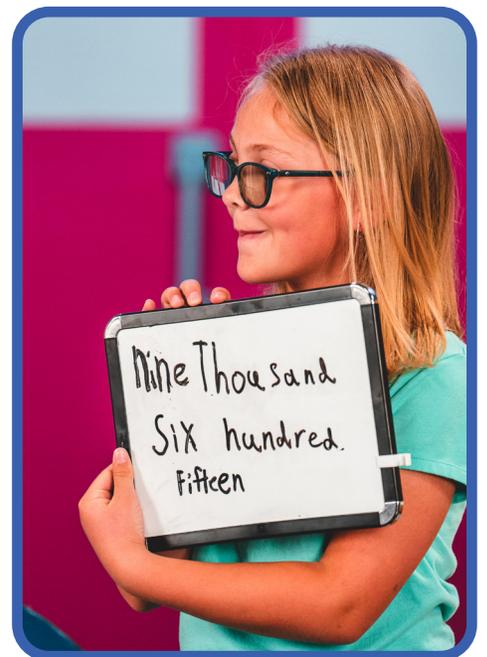
- cuarenta miles → 45,678
- seis decenas → _____
- dos centenas → _____
- siete cien miles → _____

C. La forma desarrollada de 925,763 se puede escribir como

$$900,000 + 20,000 + 5,000 + 700 + 60 + 3$$

Escribe la forma desarrollada para los siguientes números:

- 543 = _____
- 67,890 = _____
- 745,981 = _____



Las respuestas: A. Las opciones 2, 3 y 5 ser circuladas. B. 1-Las respuestas variarán, pero deben incluir un 4 en el lugar de los diez miles. 2- Las respuestas variarán, pero deben incluir un 6 en el lugar de las decenas. 3- Las respuestas variarán, pero deben incluir un 2 en el lugar de las centenas. 4- Las respuestas variarán, pero deben incluir un 7 en el lugar de los cien miles. C. 1-500 + 40 + 3. 2-60,000 + 7,000 + 800 + 90 + 3. 3-700,000 + 40,000 + 5,000 + 900 + 80 + 1

Redondear los números (3-5)

Objetivo central: Redondea números enteros a los valores posicionales de 10 y 100 más cercanos.

Opciones de Aprendizaje Je:

Redondear números puede darte números más fáciles para trabajar.

Sigue estos pasos al redondear.

Paso 1: Encuentra el dígito en el valor posicional al que redondearas.

Paso 2: Mira el dígito en el lugar a la derecha.

Paso 3: Si el dígito a la derecha es 4 o menos, mantienes el mismo dígito que estás redondeando. Si el dígito de la derecha es 5 o más, redondeas el dígito de la izquierda hacia arriba.

Paso 4: Haz los dígitos a la derecha ceros.

Este poema puede ayudarte a recordar.

“Encuentra tu lugar. Mira al lado.

Cuatro o menos, déjalo descansar.

Cinco o más, déjalo volar”.

Ejemplo:

Redondea el número 4,057 al lugar de las decenas más cercano.

Paso 1: (Encuentra tu lugar). El dígito 5 está en el lugar de las decenas. (Este “5” permanecerá igual o subirá a 6).

Paso 2: (Mira al lado). El dígito a la derecha es 7. (Este dígito ayudará a decidir si el 5 se queda o sube).

Paso 3: (Cinco o más, déjalo volar). El dígito 7 es mayor que 5, así que redondea el dígito de la izquierda (5) a 6.

Paso 4: Haz los dígitos a la derecha ceros.

número: 4,057

número redondeado al diez más cercano: 4,060

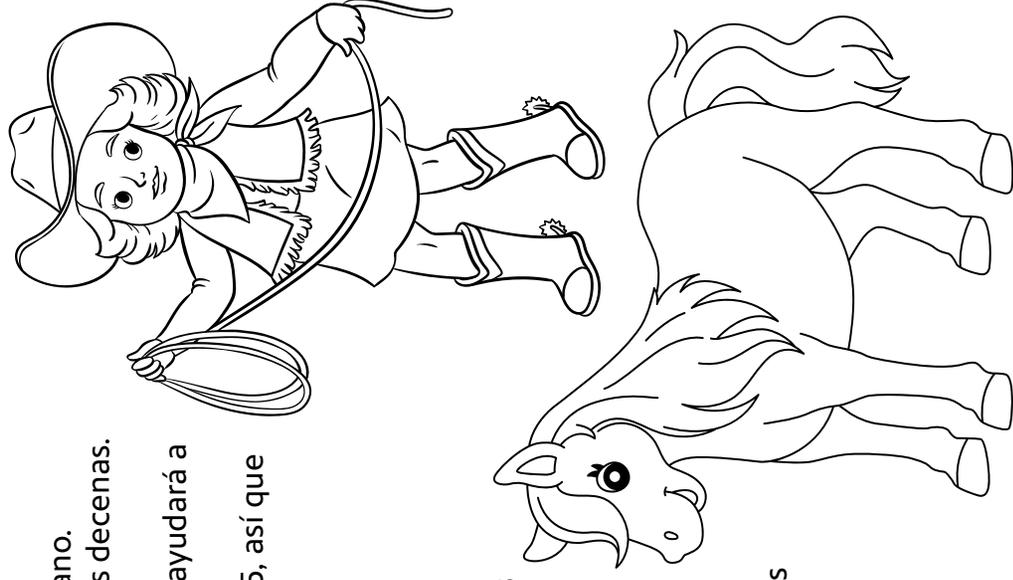
¡Practiquemos esto a continuación!

A. Redondea los siguientes números al lugar de las decenas más cercano.

- 6,253 → _____
- 8,289 → _____
- 9,233 → _____
- 2,365 → _____

B. Redondea los siguientes números al lugar de las centenas más cercano.

- 6,253 → _____
- 8,289 → _____
- 9,233 → _____
- 2,365 → _____



DESCOMPONERLO (3-5)

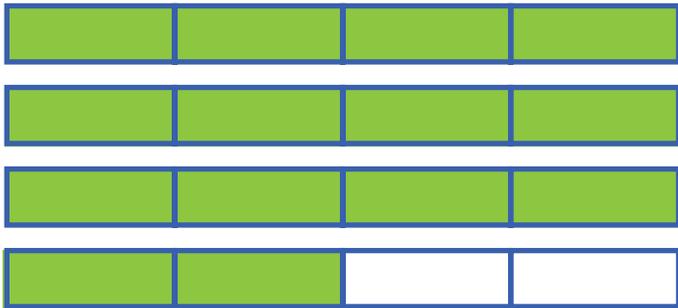
Objetivo central: Desglosar/descomponer fracciones —incluidas fracciones mayores que uno y números mixtos— en fracciones unitarias usando modelos concretos, dibujos y/o una recta numérica.

OPCIONES DE APRENDIZAJE:

Una forma de entender las fracciones es descomponerlas usando dibujos.

El número mixto $3 \frac{2}{4}$ se puede **descomponer** o dividir en unidades enteras y fraccionarias. En este número mixto, 3 representa 3 unidades enteras. La fracción $\frac{2}{4}$ representa parte de otra unidad entera. El denominador, que es 4, nos dice en cuántas partes iguales se divide el entero. El numerador, que es 2, nos dice cuántas de esas partes iguales están representadas.

Para dibujar esto, mira el siguiente ejemplo.



Paso 1: Mira el denominador.

Paso 2: Dibuja un diagrama de cinta que incluya filas de casillas para representar cada número entero y uno adicional para la fracción. Divide cada uno en el mismo número de casillas que el denominador.

Paso 3: Sombrea el número de filas completas que coincidan con el número entero.

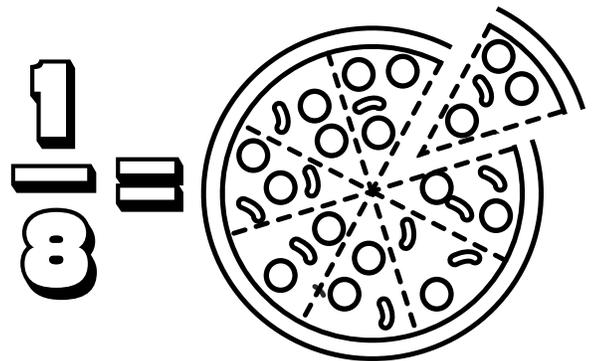
Paso 4: Sombrea el número de casillas en la última fila que son iguales al numerador.

A. Sombrea el número correcto de parte en el siguiente diagrama de cinta para representar la fracción dada.

1. $\frac{7}{8}$

2. $2 \frac{2}{3}$

3. $4 \frac{1}{2}$



B. Crea tu propio diagrama de cinta para descomponer o dividir las fracciones que se proporcionan a continuación.

1. $1 \frac{3}{5}$

2. $3 \frac{7}{10}$

Respuestas: A. 1-Sombrea siete casillas. 2-Sombrea dos filas completas y dos casillas de la última. 3-Sombrea cuatro filas completas y una casilla de la última. B. 1-Dibuja dos filas con cinco casillas cada una. Sombrea una fila completa y tres casillas de la última. 2-Dibuja cuatro filas de diez casillas cada una. Sombrea tres filas completas y siete casillas en la última.



Hora familiar

NOche familiar

¡Reúne a tu familia para una divertida noche familiar! No solo fomenta el tiempo de apego, sino que también te brinda la oportunidad de mostrar habilidades académicas como matemáticas y lectura. ¡Esto te ayudará a tener más seguridad propia! ¡Así que echa tu creatividad a volar! ¡Haz uno o pruébalos todos! ¡La mejor parte es que están repletos de diversión para todos!

¡Prepara algunos recuerdos!



¡Cocinar en familia tiene muchas recompensas! Saca algunas recetas antiguas de la familia o encuentra nuevas que puedan cocinar todos juntos. Luego, pueden usar ese tiempo en la cocina para ponerse al día y concentrarse el uno en el otro. Cocinar requiere demostrar habilidades como medir, contar, leer la temperatura y procedimientos de seguridad. También es una gran oportunidad para usar tus sentidos del olfato y el gusto para probar tus recetas. Mmm...

¡Lee todo sobre esto!

¡Haz que la hora del cuento sea parte de la noche divertida de tu familia! Tomen turnos para leer y permitan que todos elijan un libro. ¡Recuerda hacer preguntas sobre las historias a medida que avanzan! Agrega variedad haciendo que los miembros de la familia actúen lo que leen o escuchan. Háganlo al aire libre cuando haga buen tiempo y encuentren un lugar cómodo. Desafíense unos a otros para crear nuevos finales o secuelas de sus historias favoritas y conviértanlo en un juego. ¡Haz de la lectura sea una de las actividades favoritas de tu familia!



¡Cuéntame más!

¡Usa una noche familiar para entrevistar a los miembros de la familia! Graba la entrevista para que todos puedan verla o leerla nuevamente. Usa un teléfono celular o una cámara, ¡o incluso escribe las respuestas y comiencen un libro! ¡Deja que tu familia participe en la diversión tomándose turnos haciéndose preguntas unos a otros! Podrían escribir preguntas en fichas o trozos de papel y turnarse ideando preguntas para responder. Estas son algunas sugerencias para comenzar, ¡Pero puedes agregar tantas a tu lista como desees!

- ¿Cuál era tu juego favorito?
- ¿Cuál era tu actividad de verano favorita?
- ¿Cuál era tu comida favorita?
- Cuéntame sobre el momento en que aprendiste a andar en bicicleta, nadar, cocinar, etc.
- Cuéntame sobre cualquier mascota que hayas tenido cuando eras pequeño.
- ¿Quién fue tu maestro favorito? ¿Cómo era?

¡Ey, padres! Si publican alguna foto mientras ustedes y su familia pasan tiempo juntos, ¡etiquétanos!

#ARFamilyPowerHour #RiseandShineAR



@Arkansas_PBS



@ArkansasPBS



Ayudando a todos los estudiantes

Mientras trabaja con los niños para impulsar su aprendizaje, considere estos consejos y herramientas para ayudar a todos los alumnos y los recursos relacionados.

Habilidad	Estrategia/Recurso	Descripción
Comunicación	Asistir	Ayude a los niños para que puedan colaborar con las tareas cotidianas, como hablar con vendedores o pagar en una tienda.
Escritura	Fraccionar la tarea de escritura	En vez de pedirles que escriban un texto entero, fraccínelo en partes más pequeñas.
Escritura	Conversar	Si un niño necesita ayuda con la escritura, permítale dar sus respuestas oralmente en otras asignaturas como matemáticas o ciencia en vez de hacer que escriban sus respuestas.
Lectura	Fraccionar el texto	Divida textos extensos en partes más breves. Pídales a los niños que lean o escuchen una parte a la vez y haga pausas para conversar o escribir acerca de cada una antes de leer.
Lectura	Reforzar conceptos antes de la lectura	Antes de pedirle a un niño que lea un texto o un cuento, considere qué vocabulario o conceptos pueden resultarles desconocidos y explórenlos juntos.
Lectura en Matemáticas	Leer en voz alta	Cuando los niños tienen dificultad para la lectura, leerles los problemas de matemáticas los ayudará a concentrarse en resolver el problema y no en intentar entender lo que
Matemáticas	Manipulativos	Los niños pueden resolver problemas de matemáticas utilizando objetos pequeños que tengan en su casa, como ladrillitos, lápices, monedas, piedras, frijoles, cereales, etc.
Todas	Actividades multisensoriales	Promueva actividades de aprendizaje que involucren varios sentidos, por ejemplo:



- Naturaleza: Da un paseo y escribe todo lo que ves, hueles, escuchas y tocas.
- Movimiento del cuerpo: Crea una danza o rutina deportiva
- Palabras: Crea un poema o bromas utilizando ciertas palabras (power words).
- Personas: Reúne a familiares o amigos y jueguen o creen un juego, armen un rompecabezas o actúen.
- Sentimientos: Expresa cómo te sientes creando algo, dibujando o escribiendo en un diario.
- Números: Con algún objeto cotidiano, mide distintas cosas de tu casa (por ejemplo: la silla mide 12 tenedores)
- Música: Lee libros al compás de diferentes géneros musicales.
- Creatividad: Dibuja algo que hayas aprendido.
- Tecnología: Crea una presentación/juego para mostrar lo que has aprendido.

Para obtener la lista completa de consejos en español, visite myarpbs.org/helpinglearnerses

myarkansaspbs.org/riseandshine (English)
myarkansaspbs.org/riseandshine/es (Español)

