

Bienvenido A P.H. Miller Kínder



Paquete de Información 2023 - 2024

Juego Dramático

Tienda de Jardinería
Tienda de Mascotas

Juego Libre

Bloques
Actividades STEM

Supermercado
Granja
Clinica de Veterinario
Lugar de Campamento
Hogar

Casa de Muñecas
Creaciones artísticas

Juego Académico

Centros de aprendizaje
Actividades de lectura y matemáticas

¡Jugando, Aprendiendo y Creciendo Juntos!



Nos esforzamos

todos de

enseñanza

para ayudar a los estudiantes a aprender a través de la investigación, el juego y experiencias auténticas.
experiencias auténticas.

Comunicación

Hay varias formas de comunicarse con el maestro de su hijo. Éstas son:

- Email
 - Nota en la Carpeta de Comunicación
 - Llamada Telefónica
- Cada estudiante recibirá una carpeta de comunicación (púrpura). Esta carpeta será un medio de comunicación diario entre el hogar y la escuela. **Todas las notas y tareas importantes** se enviarán a casa en esta carpeta.

- Si desea enviar una nota al maestro de su hijo, por favor, inclúyala también en la carpeta.
- Todo el dinero que se envíe a la escuela (paseos, Scholastic...) debe colocarse en una **bolsa Ziploc** o **en un sobre** con el **nombre de su hijo**, indicando claramente **para qué es el dinero**.

Expectativas Generales del Programa

- Sé Respetuoso
- Sé seguro/a
- Sé un Amigo



para ir al
pueden ir

Procedimientos de Baño

Cada clase tendrá descansos programados baño a lo largo del día. Los estudiantes no al baño sin un adulto.

Cambio de Ropa

Los estudiantes necesitan tener una muda de ropa, en una bolsa de plástico, que debe permanecer en la mochila de su hijo en todo momento. Actualice la ropa a medida que cambien las estaciones. Si su hijo tiene un accidente y no tiene un cambio de ropa, una llamada será hecha por la enfermera.

Desayuno

El desayuno se ofrecerá de 7:10 a 7:30 a.m. cada día en el salón de clases. Usted puede optar por enviar a su hijo con un desayuno saludable / snack para comer durante este tiempo.

Snack Saludable

Se incluirá en el horario un tiempo para que los estudiantes tomen su snack. La escuela **no proporciona** snacks. Por favor, consulte la carta de merienda con respecto a lo que se considera una merienda saludable. No se permite compartir la comida debido a las alergias y no se permite absolutamente ningún caramelo/chatarra.

Almuerzo

Nuestro tiempo de recreo/almuerzo se ha programado de 10:30 a 11:30. Los estudiantes indicarán si van a almorzar en la escuela o en casa. El costo del almuerzo está por determinarse.



Boletín

Al final de cada semana se enviará a casa un boletín semanal.

Camiseta P.H. Miller Morada

Todos los estudiantes recibirán una camiseta morada de P.H. Miller. Los estudiantes pueden usar estas camisetas los viernes para mostrar el espíritu escolar. También se anima a los estudiantes a usar estos para excursiones.

Transporte

Pikmykid es la aplicación requerida para utilizar durante la salida. Todos los cambios para la salida deben ser introducidos antes de las **12:45 p.m.** a través de la aplicación.

Todos los estudiantes recibirán letreros que deben ser mostrados en la ventana de su carro si usted va a recoger a su hijo después de clases. Si usted no tiene una letrero de "car rider" tendrá que estacionarse e ir a la oficina con una identificación con foto para recoger a su hijo. Los padres que lleguen después del cierre de la puerta 10 tendrán que recoger a sus hijos en la oficina..

Biblioteca

Cada clase visitará la biblioteca una vez a la semana para escuchar un cuento y sacar un libro. Los alumnos aprenderán sobre el cuidado de los libros, los autores, los ilustradores y las partes de un libro. Todos los estudiantes tendrán la oportunidad de sacar un libro cada semana. Ayude a su hijo a aprender a cuidar los libros y a desarrollar buenas rutinas para que siempre devuelva sus libros el día designado a la biblioteca.

Salón

Aprendizaje Socioemocional

- Muestra autocontrol de los sentimientos y el comportamiento
- Realiza tareas difíciles por sí solo
- Es capaz de compartir espacio y materiales
- Participa en juegos de simulación/cooperativos con sus compañeros
- Participa en juegos de simulación con otros en torno a una idea compartida

Habilidades básicas/Motricidad fina

- Trazos de escritura
- Reconocer y escribir el nombre y el apellido
- Cortar sobre líneas rectas y curvas
- Reconocer 11 colores
- Colorear dentro de las líneas
- Sujetar correctamente el lápiz y las tijeras

Alfabetización

- Conceptos de escritura
- Conocimientos del alfabeto

- Sonidos de las letras, nombres de las letras, combinaciones, dígrafos, vocales cortas, sonidos iniciales, medios y finales.
- Combinación y pronunciación de palabras, fonética física, Heggerty
- Palabras difíciles y poderosas
- Desarrollo del lenguaje oral
- Escritura a mano (formación de las letras, espaciado correcto entre líneas, legibilidad)
- Escritura básica de frases (mayúsculas al principio, signos de puntuación al final, espacios entre palabras, ilustraciones con detalles, etc.)
- Comprensión de lectura

Matemáticas

- Sentido numérico 0-20: reconocer, escribir y correspondencia uno a uno
- Patrones: copiar y construir
- Conceptos posicionales (encima, debajo, dentro, fuera, al lado, delante, detrás, izquierda, derecha, arriba, en medio, abajo)
- Ordenar y clasificar objetos
- Reconocimiento de formas 2D/3D
- Contar de 1 en 1 y de 10 en 10 hasta 100
- Medir (unidades no estándar)
- Datos y gráficos
- Suma/resta
- Valor posicional (casillas de 10)
- Mayor que y menor que

Ciencias Sociales

Solicitud de información

- Crear preguntas que sean relevantes para uno mismo en relación con el contenido de los Estándares de Ciencias Sociales.

Contenido

- Civismo - Reglas
- Geografía - El Clima
- Historia - Días festivos

Palabras Engañosas

Las palabras difíciles son aquellas que no siguen las reglas. No se pueden pronunciar. Si ayuda a su hijo a aprender estas palabras, mejorará su capacidad de lectura.

one (uno)	yellow (amarillo)	out (fuera)
two (dos)	look (ver)	of (de)
three (tres)	I (yo)	funny (chistoso)
the (el)	are (hay)	all (todo)
a (un)	little (pequeño)	from (de)
blue (azul)	down (abajo)	was (fue)

Palabras Decodificables

A medida que los estudiantes aprendan nuevos sonidos y dígrafos, podrán leer palabras decodificables. He aquí un ejemplo de palabras que los estudiantes deben ser capaces de leer/sonar al final del año escolar.

am (soy)	at (en)	it (ello)	in (dentro)	an (un)
and (y)	can (puede)	on (en)	can't (no puede)	not (no)
had (tuvo)	him (el)	stop (parar)	big (grande)	lots (muchos)
but (pero)	up (arriba)	jump (saltar)	fun (divertido)	if (si)
yes (si)	will (ser)	is (es)	his (el)	as (como)
has (tener)	this (este)	that (ese)	with (con)	them (ellos)
then (entonces)				

STAMP/Especiales



STEM

Su estudiante recibirá 60 minutos de tiempo STEM cada semana. STEM significa ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Los estudiantes aprenderán sobre el clima, empujes/tirones, luz/sonido, plantas y animales.

Arte

Los estudiantes recibirán 60 minutos de Arte cada semana. Todos los estudiantes necesitan una camiseta para proteger su ropa de nuestros materiales de arte. Las camisetas de arte no deben tener botones ni corbatas y deben tener su nombre escrito en el interior del cuello con un marcador Sharpie. En la clase de arte, vamos a aprender acerca de los elementos de arte, principios y conceptos, incluyendo: forma, color, textura, contraste, patrón, la repetición y el arte abstracto.

Música

Los estudiantes recibirán 60 minutos de Música cada semana. En la clase de Música, aprenderemos sobre: compás, ritmo, voz, tono, melodía, instrumentos, dinámica, tempo y audición.

Educación Física

Todos los estudios recibirán 60 minutos de Educación Física cada semana. **Todos los niños deben tener un par de tenis limpios y que les queden bien aquí en la escuela.** Estos tenis sólo se usarán en el gimnasio durante la clase de Educación Física. Cuando los niños llevan a la clase de Educación Física el mismo par de zapatos que han llevado a la escuela, el suelo del gimnasio se ensucia muchísimo.

Los estudiantes aprenderán espacio personal/general, trabajo en equipo/cooperación, esquivar/eludir, seguir instrucciones, brincar/saltar y manipulación de pelota (manejo de pelota, lanzar, atrapar, rebotar, rodar, lanzar, patear, driblar con ambas manos y pies).