

¿La escuela está cerrada... ahora qué?

Anulando el Aburrimiento: Ideas para Mantener a los Hijos Centrados en el Aprendizaje

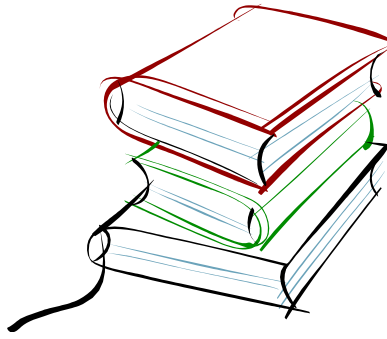
2011-2012

Distrito Escolar del Condado de Collier

5775 Osceola Trail

Naples, FL 34109

Dra. Kamela Patton, Superintendente



INTRODUCCIÓN:

Aunque la Escuela esté cerrada es muy importante para los estudiantes continuar la práctica de sus destrezas académicas. Este folleto les provee a los padres con una variedad de ideas para que sus hijos continúen practicando la lectura, escritura, y matemática mientras no tengan clase. Existen muchos sitios web (Internet) con enlaces en la página de inicio del sitio web del Distrito Escolar que proporcionan apoyo académico para estudiantes. Los estudiantes están familiarizados con estos enlaces. <http://www.collier.k12.fl.us/students>

Además, si los padres tienen acceso a la televisión por cable, el canal 99 es el Canal Educativo y este presenta *Story Time* (la Hora del Cuento) para los alumnos más jóvenes y *Class Act* para todos los estudiantes. Favor de animarles para que los vean. Si es posible, los padres deben mirar los programas con sus hijos y hablar juntos sobre la lección o actividad.

Lo más indicado es mezclar el tiempo con alguna actividad física. Los niños necesitan por lo menos una hora de actividad física por día. Considere llevarlos a montar bicicleta, jugar pelota, saltar cuerda, nadar, o tomar una caminata. Anímelos a ser activos y limite el tiempo enfrente de la pantalla (tele, computadora, juegos de video) a 1 – 2 horas diarias.

LECTURA

El sitio web del Distrito Escolar incluye muchas actividades de lectura para estudiantes. Es muy importante que usted les lea a sus hijos diariamente y también pedirle a sus hijos que le lean a usted, o que lean juntos. Esto sigue siendo el caso sin importar la edad de sus hijos. Mientras la escuela esté cerrada, busque por algo en su casa que puedan leer sus hijos. Esto podría ser el periódico, panfletos, revistas, libros o sitios web con enlace al sitio web del Distrito Escolar del Condado de Collier. Mientras lee con sus hijos, pare de vez en cuando para hacer preguntas tales como *por qué* y *cómo ha sucedido algo*. Pídales a sus hijos que le expliquen, analicen, o resuman la información. Lean una variedad de textos incluyendo la ficción y la no-ficción. Leer y discutir sobre los artículos en el periódico es una magnífica forma de reforzar las destrezas de lectura. Platiquen sobre el objetivo del autor, la idea principal del artículo, la causa y el efecto de los eventos, y hagan comparaciones a sus propias experiencias, etc. Los niños pueden escribir sus respuestas o sobre sus reacciones a los artículos.

LA ESCRITURA:

Caligrafía:

Los estudiantes pueden practicar sus destrezas de caligrafía al escribir una respuesta sobre un tema determinado. Los alumnos de grados K a 2 deben practicar escribir con letra de molde. Los alumnos en grado 3 o grados superiores deben practicar escribir en letra cursiva.

A los niños se les debe solicitar escribir sobre sus experiencias durante el período de tiempo en la cual la escuela estuvo clausurada. La causa por la clausura, lo que ellos están haciendo, y sus pensamientos. Los estudiantes pueden escribir en un diario durante su ausencia. Los niños más jóvenes pueden escribir oraciones cortas y dibujar ilustraciones. Deben animar a todos los niños a escribir sobre algo que les interese, aunque a veces es difícil encontrar ideas sobre las cuales puedan escribir. Pueden escribir cartas a la familia, a sus amistades o maestros, al periódico, u otras personas importantes. Las siguientes son ideas para proveerles a los hijos temas sobre las cuales pueden escribir.

Temas para la Escritura: Características 6+1, <http://educationnorthwest.org>

Grados Primarios: K-2

1. Escribe sobre lo que tú llevarías a la escuela para mostrar a la clase y explica por qué seleccionarías este artículo. (Solamente para Primaria)

Grados Intermedios: 3 – 8

1. Vuelve a escribir un cuento de hadas desde otro punto de vista. Por ejemplo,
 - o Los Tres Cochinitos dicho del punto de vista del lobo
 - o Hansel y Gretel dicho del punto de vista de la bruja
 - o O, utilice cualquier ejemplo que le guste. (Grados 5–8)
2. Piensa sobre tu mejor o peor día en la escuela. Cuéntanos lo que sucedió. (Grado 4 para arriba)
3. Escribe un cuento basado en uno de los siguientes:
 - o ¿Adonde se encuentra?
 - o Liberándose
 - o Si pudiera hacer lo que quiero...
 - o De repente, en la luz delantera ...
 - o ¡Ese ruido!
 - o Ni me lo recuerdes
 - o El mayor estorbo
 - o ¡Qué molestia!
 - o ¡Por fin! (Grados 5–12)
4. Escribe un relato basado en uno de los siguientes temas:
 - o Los hermanos menores.
 - o Los hermanos mayores
 - o Escapar como gato
 - o Mi primera memoria
 - o Yo quisiera regresar
 - o No lo vas a creer, pero ... (Grados 4 y Superiores)
5. Muchos padres se preocupan sobre cómo ayudar a sus hijos a obtener el éxito en la escuela. Produce un escrito que pueda servir de manual para padres: Cómo ayudar a los Hijos a Tener Éxito en la Escuela. (Grados 4–8)
6. Las invenciones nos rodean. Piensa en algún invento que ha ayudado o dañado a las personas, y escribe un ensayo explicando el motivo. (Grados 5 para arriba)
7. La gente se preocupa mucho sobre el crimen. Llena el blanco con cualquier tema que te guste. Después, escribe un ensayo que apoya tu afirmación. Convince a los demás para que ellos estén de acuerdo contigo. (Grados 5 para arriba)
8. Elabora un escrito en el cual tu estas DEACUERDO o en DESACUERDO con esta declaración: "Es más divertido ser niño que adulto." (Grados 4 para arriba)

Grados Superiores: 6- 12

1. Te encuentras 20 años en el futuro. Tu nombre acaba de ser anunciado y estas a punto de recibir un otorgamiento. Relata la historia de cómo te superaste tanto que ganaste este premio. (Grados 6–12)
2. Piensa sobre un evento que deseas recordar cuando seas mayor. Cuenta lo que ocurrió de una forma tan clara que cuando vuelvas a leer este relato a los ochenta años de edad, cada detalle regresará a tu mente como si hubiera sucedido hoy. (Grados 6–12)
3. Escríbeles una carta a tus nietos la cual abrirán después de 50 años explicándoles sobre el mundo de la actualidad. (Grados 8–12)
4. Piensa en algo que lograste hacer que te dio un sentimiento de satisfacción, placer o realización. Escribe sobre esa actividad o evento y relata por qué no lo has olvidado. (Grados 6–12)
5. Piensa en algo que elaboraste con tus propias manos. ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué cambiarías si lo fueras a volver a hacer? Escribe una explicación tan completa y clara que alguien de poca experiencia puede seguir las direcciones y elaborar el mismo artículo. (Grados 6–12)
6. Escribe una explicación clara para UNA de las siguientes:
 - Cómo cambiar una llanta pinchada
 - Cómo entrenar a un atleta para cualquier deporte
 - Cómo prepararse para ir de vacaciones
 - Cómo conducir un automóvil en un carretera muy transitada
 - Cómo escribir un ensayo el cual alguien más disfrutará leer. (Grados 7–12)
7. No todos pasan la prueba para la licencia de conducir la primera vez que la toman. A muchos les toma dos o tres intentos antes de lograrlo. Elabora un escrito que pueda utilizarse como folleto para nuevos conductores: Cómo Aprobar la Prueba Para la Licencia de Conducir. (Grados 9–12)
8. Selecciona un artículo sobre una película o un libro, haz un breve resumen, incluyendo el título del libro o la película. Explica por qué estás de acuerdo o en desacuerdo con el artículo. Utiliza detalles y suficiente información para convencer a tus lectores. (Sugerencia: NO cuentas toda la historia del libro o película; pero explica la razón por la cual piensas que vale la pena leer/ ir a ver la) (Grados 6–12)
9. Escribe un ensayo en el cual expresas enérgicamente el apoyo o desacuerdo (pero NO ambos) con UNA de las siguientes opiniones:
 - La manías de corto plazo nunca salen de moda
 - La vida en el siglo 21 será mejor que nunca
 - Las personas son más felices de lo que eran anteriormente
 - Los americanos le dan demasiada importancia a los bienes materiales
 - Uno puede saber mucho sobre los demás basado en los que comen
 - Uno puede saber mucho sobre los demás basado en lo que leen
 - Uno puede saber mucho sobre los demás basado en su vestuario
 - El Internet es lo mejor que jamás le ha sucedido a la educación (Grados 7–12)
10. "La cualidad de mayor importancia que cualquier persona puede poseer es un sentido de humor." ¿Estás de acuerdo o no? Produce un escrito en el cual adoptas una actitud firme, en pro o en contra de la declaración, y explica tu actitud de manera que el lector pueda comprender plenamente la razón por la cual te sientes así. (Grados 6 para arriba)
11. ¿Preferirías ser hijo único o tener muchos hermanos? Por qué? (Grados 6 para arriba)
12. Escribe un ensayo en el cual convences al lector a estar a favor o en contra de este declarado: "Hace 50 años la vida era más fácil para los adolescentes de lo que es ahora." (Grados 8–12)
13. Escribe un ensayo proponiendo un nuevo día festivo nacional. Toma en cuenta que pueden haber personas que no están de acuerdo con tu idea, debes defender tu razonamiento explicando el

significado y el historial del evento/ persona y su justificación. También podrías describir el modo en el cual se debe observar o celebrar el feriado. (Grados 6–12)

14. Muchas personas famosas, reales o ficticias, han sido honradas con su imagen imprimida sobre un sello postal. Escoge alguien real o ficticio quien tú piensas merece esta honra. Escribe un ensayo que persuadirá a tus lectores. (Grados 6–12)

Genérico para cualquier edad:

1. Piensa en un amigo tuyo. Relata un cuento que recuerdas cuando piensas en esta amistad.
2. No me lo vas a creer, pero esto es lo que sucedió ...
3. Piensa en un lugar tan especial para ti que gozas solamente en pensar en el.
 - Puede ser tan grande como una ciudad, o tan pequeña como un rincón de una habitación. Relata un cuento que te viene a la mente cuando piensas en este lugar.
 - Describe este sitio detalladamente para que tu lector sepa exactamente como te sientes al estar ahí.
4. Piensa en un maestro o amigo tuyo quien recordarás por muchísimos años. Descríbele precisamente para que tu lector comprenda el motivo por el cual le recuerdas.
5. Piensa en alguien quien ha sido importante para ti. Describe el motivo por el cual te impresionó tanto.
6. Imagínate que tu clase está recolectando artículos para una cápsula de tiempo. Puede que no se habra por 100 años o más. Este recipiente les indicará a las futuras personas sobre cómo era la vida en los años 2000. Tú puedes seleccionar un artículo para incluir en la cápsula. Describe tu selección y explica por qué la escogiste.
7. Piensa en una de las cosas más valiosas que posees la cual no compraste en una tienda. Explica por qué significa tanto para ti
8. Escribe sobre tu nombre
9. Selecciona una prenda de vestir que tienes puesta o algo dentro de tu escritorio o en tu bolsillo. Elabora un anuncio comercial para este artículo que convencería a alguien comprarlo.
10. Piensa en UN SOLO aspecto del los comerciales en televisión que te gustaría cambiar. Después, escribe una carta al Consejo de Publicidad explicando el cambio que propones y las razones por las cuales este cambio es importante.
11. Mantén un diario de los acontecimientos y eventos.

MATEMÁTICA

Existen muchas actividades que los padres pueden utilizar con sus hijos los cuales se relacionan con la matemática. Los niños de cualquier edad pueden practicar sus matemáticas (la adición, sustracción, multiplicación, división) en una variedad de formas. Intenten que sea algo divertido. Empleando los anuncios del periódico, propongan escenas para los hijos en las cuales hacen las compras en la tienda. Por ejemplo, imagínense que tiene \$100 dólares con cual comprar los alimentos utilizando las ofertas de los supermercados. ¡El reto es el ver cuando pueden comprar! Pueden utilizar los anuncios clasificados para trabajar con los estudiantes de niveles superiores imaginándose comprar artículos mayores como botes y carros y calcular los pagos mensuales, o buscar apartamentos para alquilar y calcular los gastos de mudanza, el alquiler del primer y último mes, y el depósito. ¡Tu único límite es el alcance de tu imaginación!

Las siguientes ideas provienen de www.mrsgoldclass.com .

El Juego de Concentración (la adición, sustracción, multiplicación, división): Necesitarán tarjetas en blanco. El objetivo del juego es el de encontrar pares de tarjetas iguales entre un grupo de tarjetas arrojadas boca abajo

sobre una superficie. Ayude a sus hijos escribir sencillas sumas, restas, multiplicaciones, y divisiones sobre una pila de tarjetas y las respuestas sobre otra. Baraje las tarjetas y arréglelas boca abajo sobre una mesa. El primer jugador le da vuelta a dos cartas. Si son iguales, el jugador las retiene y le toca un turno adicional. El siguiente jugador continúa buscando dos tarjetas pares. Cuando todas las cartas han sido colectadas, el jugador con más parejas de cartas gana.

Juegos de Dados (la adición): Necesitarán 2, 3, o 4 dados y una hoja de registro. Lleve la cuenta hasta cierto número de turnos o hasta alguna puntuación predeterminada tal como 0 o 100 puntos. Para variar pueden sumar las sumas de ambos dados, ¡Y la puntuación más pequeña o la más grande gana! O lo pueden cambiar utilizando tres dados de colores y un dado blanco. Resten el número del dado blanco de la suma de los dados de colores, y la suma más grande gana.

Juego de Cartas Go Fish (la adición): Prepare las tarjetas de aprendizaje (*Flash Cards*) del 0 al 13 (3 conjuntos de cada número). Jueguen “Go Fish” para sumar números hasta 10. (Ejemplo: Sally tiene el número 4, así que le pregunta a su mamá si ella tiene el número 6 porque $4+6=10$.)

Batalla (Juego de Cartas): Divida la baraja en dos pilas iguales. Cada jugador sacará dos cartas y las sumará. El jugador con el total más grande se apodera de todas las tarjetas. El objetivo es el de apoderarse de todas las tarjetas. Este juego también se puede jugar con las multiplicaciones.

Cerdo: (la adición): Los jugadores toman turnos tirando el dado. Un jugador puede tirar el dado cuantas veces quiera, mentalmente llevando la cuenta de la suma. Cuando el jugador deja de tirar el dado, se registra su suma individual y ésta se le suma a las puntuaciones de las rondas anteriores. PERO si al tirar el dado resulta en un 1, el jugador saca un cero para esa ronda, y el siguiente jugador toma su turno.

La Carrera por \$1.00 (la adición del dinero): Necesitarán 30 monedas de 1 centavo (*penny*), 10 monedas de cinco centavos (*nickel*), 20 monedas de diez centavos (*dime*), 1 moneda de 25 centavos (*quarter*), un dólar, 2 dados y un compañero. Se toman turnos, cuando es su turno, tire los dados. La suma le indicará cuántas monedas de 1 centavo debe tomar. Cuando tenga 5 monedas de 1 centavo, cámbielas por una moneda de cinco centavos. Cuando tenga 2 monedas de 5 centavos cámbielas por una moneda de 10 centavos. Cuando tenga 2 monedas de diez centavos y una de cinco, cámbielas por una moneda de 25 centavos. El primer jugador que llega a un dólar (\$1.00) es el ganador.

Adivina Mi Número (lógica): Necesitarán: un lápiz, una hoja de papel, y un compañero. El Primer Jugador selecciona un número de 0 a 99 y lo apunta. El Segundo Jugador trata de adivinar y escribe su conjetura en un papelito. El primer jugador ofrece una pista: “Tu conjetura es más grande que mi número” o “Tu conjetura es menor que mi número.” Continúa jugando hasta que el segundo jugador adivina el número del primer jugador. Intercambien sus papeles y vuelvan a jugar.

El Juego del 1 hasta el 10 (la adición): Necesitarán: 2 dados, 1 baraja, y un compañero. Solamente utilicen el as y las tarjetas del 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, y 10. Uno de ustedes toma las tarjetas rojas, uno toma las tarjetas negras. Tomen turnos. Cuando sea su turno, tire los dados y calcule la suma. Descarte suficientes tarjetas de su mano para alcanzar esa suma. Por ejemplo, si se saca un 5 y un 3 en los dados, uno puede llegar al 8 de varias formas ($5+3$, $4+4$, $4+2+2$, etc.) Si no puedes llegar a esa suma con las tarjetas en tu mano, tira los dados de nuevo. Si aun no puedes alcanzar la suma exacta después de tirar los dados tres veces, pierdes la partida. Ganas si tu compañero no puede alcanzar la suma después de tres tiradas o cuando tú juegas todas tus cartas.

Juego de Cartas “Rummy” de Familia Numérica (datos numéricos): Utilice una baraja de 40 naipes: Cuatro palos del as hasta el diez. El objetivo es de formar familias de tres cartas las cuales están relacionadas por medio de la adición o la sustracción. Por ejemplo: 5, 5, y 10 forman una familia porque $5+5=10$, y $10-5=5$. 6, 3, y 9 forman una familia porque $6+3=9$, $3+6=9$, $9-6=3$, y $9-3=6$. Baraje los naipes y distribúyelos a cada jugador. Coloque las cartas restantes en una pila boca abajo. Si tiene alguna familia de cartas, apártela si no tiene ninguna familia de cartas, puede tomar una carta de la pila y descartar una de las suyas. También puede descartar la carta que tomo, si no la necesita. El primer jugador quien utilice todas las seis cartas (2 familias de datos numéricos) es el ganador. Recuerden que la carta del as iguala el número uno.

Sustracción de Bolsa “Grab Bag”: Seleccione algunos artículos pequeños con los cuales pueda trabajar, colóquelos dentro de una bolsa; puede utilizar crayones, monedas, frijoles secos, botones, etc. Agarre un puñado de artículos y cuéntelos. Utilice la sustracción para calcular cuántos artículos permanecen en la bolsa. Es decir, si colocó 100 artículos en la bolsa y sacó 20, entonces anotaría $100 - 20 = 80$. Permita que su compañero tome un turno, y quien deja el número más pequeño de artículos en la bolsa, gana el juego.

Formación en Línea (orden de los números, múltiplos): Utilizando tarjetas en blanco, numérelas del 0 a 50. Si van a jugar más de dos personas, tal vez quiera preparar dos barajas. Barajee las cartas y distribuya 8 cartas a cada jugador. Los jugadores colocan sus cartas cara arriba en una fila horizontal, en el mismo orden en cual las recibieron. No se les permite cambiar el orden de las cartas. El objetivo del juego es el de ser el primero en tener sus cartas en la secuencia correcta del menor al mayor. Esto se realiza al tomar su turno el jugador toma una carta de la pila de cartas restantes, utilizándola para remplazar cualquier carta de su fila. Se descarta la carta antigua. Cualquier vez que encuentra que su fila de cartas está en orden correcto del menor al mayor, el jugador dice LINEUP y gana el partido.

Para variar este juego puede utilizar los múltiplos de los números. Aun tienen 8 cartas, pero se intenta alcanzar múltiplos en orden de inferior a superior. Pueden formar múltiplos de 2 (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16) o múltiplos de 3 (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24) Pueden tener números tales como 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40. Estos son múltiplos de 4, pero no necesariamente tiene que comenzar con el número 4. Sin embargo, aun resultan estar en orden del más pequeño al más grande.

Capturar las Cartas (la adición, sustracción, multiplicación, y división): Utilice una baraja de tarjetas de aprendizaje de matemática. Divida las cartas en partes iguales entre dos jugadores. Un jugador toma la ofensiva mientras el otro la defensiva. El defensor le muestra sus cartas (con los problemas de matemática) una por una al jugador de ofensa. Si el jugador de la ofensa sabe la respuesta correcta, captura la carta y la agrega a las suyas. Puede seguir capturando cartas hasta que no pueda solucionar un problema. Cuando esto suceda, le toca el ataque al otro jugador y obtiene la oportunidad de capturar cartas. Esto continua y las cartas son capturadas por ambos jugadores hasta que uno de ellos se gana todas las cartas, o tenga más cartas cuando acabe la hora del juego. También pueden fijar la regla para que el ganador sea el primer jugador en capturar 20 cartas, o cualquier número que desean.

Dar Vuelta a la Adición y la Sustracción: A cada jugador se le da 11 cartas enumeradas del 0 al 10; estas se colocan en una fila, cara arriba. Los jugadores tiran dos dados por turno y pueden seleccionar sumar o restar los dos números que aparecen sobre los dados. Si la suma o la diferencia que resulta es igual al valor de una de las cartas que permanecen cara arriba en la fila, el jugador le da vuelta cara abajo. Ahora le toca su turno al próximo jugador. Siguen de este modo hasta que uno de los jugadores le da vuelta a las 11 cartas y gana.

Cerdo de la Sustracción: Dos jugadores (o más) comienzan con 100 puntos cada uno. Los jugadores toman turnos para tirar dos dados y restar ese número de sus puntos. Un jugador continúa rodando los dados y restando los números de los puntos que le quedan hasta que aparezca un 1 en alguno de los dados, cuando se acaba su turno y le toca al próximo jugador. Cuando un jugador pierde todos sus puntos, queda eliminado del juego. El último jugador en el juego, gana.

¿Cuál es tu número favorito? (la multiplicación difícil): Pregúntele a un amigo por su número favorito entre el 1 y el 9. Multiplica ese número por 12345679, ¿Y sabes qué? Tu amigo quedará sorprendido cuando vea que escribes su número favorito una y otras veces al anotar la respuesta. Eso es, ¡Si lo multiplicas correctamente!

Carrera de Tarjetas Slot (adición, sustracción, multiplicación, división): Corte una abertura estrecha en una carta o papel en blanco. La apertura debe ser lo suficiente grande para poder ver un solo problema de matemática escrito en una columna sobre una hoja de papel. Los problemas deben ser del tipo que los jugadores los puedan solucionar en sus mentes. Cada jugador intenta solucionar los problemas tan rápido como le sea posible mientras se cronometra el tiempo transcurrido. La carta se desliza de un problema al siguiente al solucionar cada uno. Si la solución no es correcta, el líder retrocede la carta un puesto atrás. Los jugadores pueden volver a retarse. Para variar, la carta se puede mover a cierta velocidad para que todos los jugadores puedan ver cuántos problemas pueden completar con exactitud antes de cometer un error.

Truco de la Multiplicación: Esta es una forma rápida de multiplicar un número de dos dígitos por 11. Escribe el número que vas a multiplicar, pero deja un espacio en blanco en el medio. Suma los dos dígitos, escribiendo la suma en el blanco. Ahí tienes tu respuesta. Por ejemplo: si quieres multiplicar 11×36 , escribe el 3 y el 6 dejando un blanco por en medio $3+6=9$, y escribes 9 en ese espacio. La respuesta es 396.

Representaciones Gráficas: Utilizando una cuadrícula, el niño cuenta y completa la gráfica de acuerdo con el número de ventanas, puertas, sillas, etc., que tiene en su hogar. Después hágale preguntas sobre la gráfica que elaboró, tal como el número de ventanas, o cuantas más sillas tiene que mesas, etc. www.mathcats.com

Matemática Dominó: Este es un maravilloso juego ya que los niños de diferentes edades pueden jugar juntos. Haga una hoja para cada niño para la adición, sustracción, o multiplicación (la hoja tiene un rectángulo dividido en dos cuadrados como un dominó con los símbolos de la funciones de matemática en el centro (+, -, x). De vuelta a un juego de dominós cara abajo sobre la mesa. Pídale a un niño levantar un dominó. Cuenten los puntos en cada extremo del dominó, y apúntenlos sobre la hoja en el lugar apropiado. Ahora pídale al niño que sume, reste o multiplique el número y registrar el resultado en la casilla. Cuando haga la sustracción recuérdale que el número más grande debe escribirse dentro de la primera casilla. www.mathcats.com

RECURSOS DE ESCUELA INTERMEDIA Y ESCUELA SUPERIOR

Preparación para el Examen AP: La Escuela Ofrecida en Línea de *Florida Virtual School* incluye la preparación gratuita para la prueba AP: <http://www.flvs.net/areas/flvscourses/Pages/TestReviewAP.aspx>

Preparación Para el Examen EOC de Algebra: *Florida Virtual School* ofrece preparación gratuita en línea para el Examen EOC de Algebra 1 en el siguiente enlace: http://www.flvs.net/areas/student-services/eoc/algebra-review/module10/10_18a_a.htm

ANGEL: Los estudiantes de CCPS tiene acceso a muchos recursos en el Internet mediante ANGEL, incluyendo *Manga High* (Matemática), *Skills Tutor* (Matemática e Inglés de Escuela Intermedia), *The Island* (todas las materias de escuela superior), *Discovery Education*, y otros más.