

Recursos para el Programa de Aventuras y Descubrimientos de Jesús Carrillo Acosta

Diseñado con Grok 4

21 de julio de 2025

1 Introducción

Este documento detalla los recursos necesarios para el programa de enriquecimiento en casa para Jesús Carrillo Acosta (6 años), iniciado el 21 de julio de 2025. El programa incluye sesiones diarias de 10-15 minutos (matemáticas, piano, geografía, lectura, ciencias), diseñadas para ser divertidas, no abrumadoras, y alineadas con sus intereses: planetas, animales marinos, Numberblocks, cuentos, rompecabezas, experimentos, piano, dibujo.

Enfoque Mixto: Las actividades combinan *digital* (juegos HTML interactivos en tablet, Google Earth, apps como Khan Academy Kids) y *tradicional* (experimentos físicos, dibujo/pintura, juegos de mesa, PDF imprimibles). Cada día tiene un HTML principal (e.g., “Aventura del Lunes” con misiones en matemáticas, Kakooma, geografía, planetas, animales marinos) y tareas offline (e.g., dibujo manual, experimentos con KiwiCo). Los recursos confirmados están en la página 2, y opciones adicionales interesantes en la página 3.

2 Materiales Confirmados

Estos son los recursos confirmados, ya disponibles en casa o con compra/suscripción planificada, para actividades digitales y tradicionales.

Recurso	Descripción	Costo (MXN/USD)	Uso en el Programa	Formato
Globo físico para explorar países.	Ya disponible	Geografía (jueves, noches): Señalación manual con Google Earth/Instagram.	Tradicional Piano	Piano en casa (Jesús, nivel 2, clase semanal).
Ya disponible	Piano (martes): Práctica musical física.	Tradicional Jardín grande	Espacio al aire libre para experimentos.	Ya disponible
Ciencias (viernes): Experimentos físicos (flotación, semillas).	Tradicional Área de tareas	Espacio para dibujo/escritura.	Ya disponible	Lectura, geografía, matemáticas: Dibujar mapas, cuentos, Numberblocks.
Tradicional AI Feynman	IA (e.g., Grok) para explicaciones simples.	Gratis (con Grok)	Ciencias: Responder preguntas (integrable en HTML modales).	Digital Google Earth
App gratuita para países/planetas (e.g., Marte).	Gratis (Google Earth)	Geografía (jueves, noches): Explorar paisajes (app o HTML iframe).	Digital Genius Square	Juego de mesa para rompecabezas numéricos.
\$500 MXN (Amazon MX)	Matemáticas (lunes): Grillas Kakooma físicas o simuladas en HTML.	Tradicional/Digital KiwiCo Kits	Suscripción de experimentos (flotación, imanes).	\$20-30 USD/mes (KiwiCo)
Ciencias (viernes): Experimentos físicos, simulables en HTML.	Tradicional/Digital Khan Academy Kids	App gratuita (matemáticas, lectura, geografía).	Gratis (Khan Academy Kids)	Matemáticas, lectura: Juegos interactivos (app o HTML).
Digital Funexpected Math	App con puzzles matemáticos (3-7 años).	\$5-10 USD/mes (Funexpected)	Matemáticas (lunes): Puzzles (app o replicados en HTML).	Digital Tablet
Nueva tablet para actividades digitales.	Ya adquirida	Todas: Ejecutar HTMLs, Google Earth, apps interactivas.	Digital	

3 Opciones Adicionales Interesantes

Estos recursos opcionales enriquecen matemáticas, ciencias, lectura y geografía, con potencial para integración en HTML o uso tradicional.

Recurso	Descripción	Costo (MXN/USD)	Uso Potencial	Formato
Libro sobre Eugenie Clark, científica marina.	\$250-300 MXN (Amazon MX)	Lectura (miércoles): Curiosidad por animales marinos (físico o escaneado para HTML).	Tradicional/Digital <i>What If You Had Animal Teeth?</i>	Libro de ciencia animal imaginativa. <i>Shark Lady</i>
\$150-200 MXN (Amazon MX)	Lectura (miércoles): Historias interactivas en HTML con finales alternativos.	Tradicional/Digital Zingo 1-2-3 Number Bingo	Tradicional/Digital Juego de mesa para contar y sumas (4-7 años).	\$400-500 MXN (Amazon MX)
Matemáticas (lunes): Refuerza sumas Numberblocks (físico o HTML tarjetas).	Tradicional/Digital Number Bears	Juego de sumas/restas (5+ años).	\$500-600 MXN (Orchard Toys, Mercado Libre MX)	Matemáticas (lunes): Alternativa a Genius Square (HTML drag-and-drop).
Tradicional/Digital Math Kids	App gratuita para contar, sumas, restas (2-6 años).	Gratis (Google Play)	Matemáticas: Juegos rápidos (integrable en HTML como mini-misión).	Digital Astro Cats Solar System
App sobre planetas (4-11 años).	\$80 MXN (App Store)	Geografía (jueves): Explorar planetas (complementa Google Earth; HTML quizzes).	Digital Crayones y acuarelas	Materiales de arte para dibujo/pintura.
\$100-200 MXN (Amazon MX)	Lectura, geografía, matemáticas: Dibujar/pintar mapas, cuentos, Numberblocks.	Tradicional		

4 Notas de Implementación

- **Configuración:** Usa materiales confirmados primero (e.g., Genius Square para matemáticas físicas, Google Earth para geografía digital). HTMLs diarios (como “Aventura del Lunes”) para actividades interactivas en tablet (matemáticas, Kakooma, geografía, planetas, animales marinos). Actividades tradicionales (dibujo/pintura, experimentos físicos, juegos de mesa) detalladas en PDF imprimible.
- **Ejercicios Mixtos:** Digitales (HTML: quizzes, drag-and-drop, inputs táctiles, 10-12 min); tradicionales (PDF: dibujo/pintura, experimentos

con KiwiCo, Genius Square, 3-5 min). Ejemplo: Lunes: HTML math + dibujo Numberblocks en papel.

- **Evitar Presión:** Reduce a 5 ejercicios si Jesús está estresado. Usa AI Feynman en HTML modales para responder preguntas curiosas.
- **Recompensas:** Stickers físicos/diarios (planetas/Numberblocks, Amazon MX). HTMLs con stickers virtuales (localStorage). Semanal: Parque/helado por 5 días completados.
- **Evolución Semanal:** Semana 1: HTML simples (inputs/selección); Semana 2: Drag-and-drop, canvas dibujo; Semana 3: Animaciones (CSS keyframes); Semana 4: Sonido (Web Audio API), randomización.
- **Compra:** Verifica precios en Amazon MX/Mercado Libre MX (aproximados al 21 de julio de 2025).