

Para: Estudiantes de **Primir Grado**

30 de marzo de 2020

Estimadas familias y cuidadores de 4J:

Este paquete contiene actividades impresas de enriquecimiento del aprendizaje en el hogar para los estudiantes. Gracias por acceder a oportunidades para mantener el compromiso, aprendizaje y pensamiento de los niños mientras superamos estas condiciones cambiantes y desafiantes. Este paquete forma parte de la Fase Uno de actividades de aprendizaje remoto en 4J.

La Fase Dos comenzará el 6 de abril, cuando los maestros ofrezcan actividades educativas correspondientes al nivel del año que puedan realizarse en el hogar. Los maestros y las escuelas harán todo lo posible para conectarse con cada estudiante en sus comunidades de salón de clase y verificar que los servicios comunitarios, la tecnología y las actividades de aprendizaje estén a disposición de todos.

Mientras tanto, queremos compartir algunos recursos opcionales para respaldar el aprendizaje de Lectura/Artes Lingüísticas del Idioma Inglés y Matemáticas.

Dentro de este paquete encontrarás:

- Un tablero de opciones de actividades de Lectura/Artes Lingüísticas del Idioma Inglés
  - Los estudiantes pueden elegir una actividad por día. ¡Siempre podrán repetir sus actividades favoritas!
- Algunos artículos para que lean los estudiantes
- Un tablero de opciones de Matemáticas
  - Los estudiantes pueden elegir dos o tres actividades por día.
  - Las instrucciones para realizar los juegos y las actividades se encuentran al final del paquete.
  - **Materiales necesarios:** tijeras, lápiz, crayones/herramientas de escritura de varios colores, objetos pequeños (como frijoles, rocas o calcetines)
  - **Herramientas provistas** (algunas deben cortarse o ensamblarse): cuadro de 100, tarjetas numeradas, formas y nombres, espacio de registro, imágenes para algunas actividades

Si eliges usar estos recursos, hazlo de una manera que funcione tanto para ti como para tu familia.

Con mucho esmero para ti y tus seres queridos, el

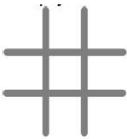
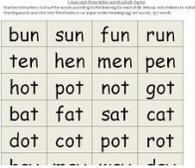
Departamento de Instrucción de 4J



# Tablero de opciones de alfabetización para primer grado

- ❑ **Lee con tu hijo durante 20 minutos por día.** ¡Procura que sea divertido! Formúlele preguntas, pídele que busque imágenes o letras y alientalo a que hable acerca de su parte favorita. ¡Está bien que lean la misma historia varias veces!
- ❑ ¡Elijan **una** actividad de alfabetización divertida a continuación para completar cada día!

*Palabras de uso frecuente:* ser, estar, preguntar, mejor, negro, ambos, abajo, divertido, ayuda, largo, mantener, debe, nuestro, por favor, jalar, pronto, comenzar, su, debajo, con trabajo, tu

<p><b>Obra de arte acerca de la historia</b> Lee/escucha una historia y utiliza marcadores, crayones o pintura para crear un dibujo acerca de la historia.</p> 	<p><b>Escritura en arcoíris</b> Traza o escribe tu nombre, letras y palabras de uso frecuente (indicadas con anterioridad) con crayones/marcadores de colores diferentes. Escribe la letra/palabra con un color y luego elige otro color para volver a escribir la palabra por encima de la primera palabra que escribiste. Repite esto varias veces con palabras distintas. Elige las palabras que deseas escribir.</p> 	<p><b>Nuestra oración</b> Escribe una oración sencilla acerca de tu día. Corta las palabras separándolas entre sí, mézclalas y vuelve a armar la oración. Dibuja una imagen que ilustre la oración. Por ejemplo: <i>Hoy comimos perros calientes.</i></p> 	<p><b>Jueguen "Combinaciones de tres en línea"</b>. Dibuja un tablero de tres en línea. Cada jugador debe elegir una combinación de letras (bl, cl, br, tr, fl, gl, pl, scr, sk) en lugar de X u O. El jugador debe decir una palabra que comience con esa combinación y escribir la combinación en un espacio vacío.</p> 	<p><b>Es tiempo de hacer rimas</b> Elige una de las siguientes palabras. Enumera todas las palabras que puedas que rimen con la palabra que elegiste. Después de escribir la palabra, observa si se ve bien. Vuelve a escribir la palabra en tu letra manuscrita más prolija. <i>gato tortita colina bicicleta mascota topo tetera pico sol mula</i></p> 
<p><b>Estudio de no ficción</b> Lee un libro de no ficción. Piensa en lo que aprendiste del texto. Crea un cartel o un volante con información importante que hayas rescatado del texto.</p> 	<p><b>Libro de instrucciones</b> Escoge una actividad que realices con frecuencia, como cepillarte los dientes o prepararte un tazón de cereal. Luego, crea un Libro de instrucciones para enseñarle a otra persona cómo se realiza la tarea. Asegúrate de incluir ilustraciones y rótulos.</p> 	<p><b>Entrevista familiar</b> Entrevista a un miembro de tu familia, ya sea en persona o por teléfono. Haz preguntas para obtener más información acerca de esa persona. Escribe una oración acerca de lo que aprendiste.</p> 	<p><b>Mapa del entorno</b> Lee una historia de ficción. Crea un mapa para mostrar dónde se desarrolla la historia. Asegúrate de rotular el mapa. Quizás desees crear una clave para mostrar dónde ocurren diferentes eventos en la historia.</p> 	<p><b>Escritura a mano</b> Elige cinco palabras de uso frecuente para escribir a mano con tu mejor letra. Escribe cada una de las palabras cinco veces.</p> 

# Whales Take a Trip (Las ballenas se van de viaje)

de ReadWorks



Las ballenas jorobadas viven en los océanos de la Tierra. Cada vez que llega el otoño, estas ballenas se van de viaje. Abandonan la zona donde el agua del océano está fría. Nadan hasta encontrar agua tibia en el océano.

¿Por qué? Las ballenas mamá quieren tener a sus bebés.

Quieren tener a sus bebés en agua tibia. Cuando nazcan, los bebés ya sabrán nadar.

Tomarán la leche de sus madres y crecerán. Luego, las madres y los bebés nadarán de regreso hacia el agua fría.

# Two Kinds of Whales (Dos tipos de ballenas)

de ReadWorks



La ballena es un animal marino enorme. En nuestros océanos viven diferentes tipos de ballenas. Las ballenas tienen orificios nasales en sus cabezas. Algunas tienen un orificio nasal y otras tienen dos. Las ballenas levantan la cabeza del agua para respirar a través de sus orificios nasales.

La **ballena asesina** tiene un orificio nasal. Tiene dientes filosos. Usa sus dientes para cazar focas. Es tan grande como un autobús escolar.

La **ballena azul** tiene dos orificios nasales. No tiene dientes, pero come mucho krill. El krill es muy pequeño y tiene un aspecto parecido a los camarones. La ballena azul es la ballena más grande que existe. En realidad, es el animal más grande en todo el mundo. ¡Es tan grande como tres autobuses escolares juntos!

# Whale Watch! (¡Cuidado de ballenas!)

Las ballenas son mamíferos oceánicos grandes.

Los mamíferos son los animales que toman la leche que producen sus madres. Las ballenas viven en los océanos. Existen muchos tipos de ballenas. Las ballenas se encuentran entre los animales más grandes que viven en el planeta.



Administración Oceánica y Atmosférica  
Nacional (National Oceanic and Atmospheric  
Administration, NOAA)

*Las ballenas jorobadas comen krill.*

## La alimentación de las ballenas

Algunas ballenas, como la jorobada, comen diminutos animales que tienen un aspecto similar a los camarones, también conocidos como krill. Las ballenas jorobadas abren la boca e ingieren agua y krill. Los surcos que tienen las ballenas en la garganta se estiran para ayudarlas a retener mucha agua y alimento. Luego expulsan el agua hacia afuera y comen el krill.

# La respiración de las ballenas

Todas las ballenas, como las ballenas azules, respiran a través de los orificios nasales, que son aperturas que se encuentran en la parte superior de sus cabezas. El orificio nasal se cierra cuando la ballena

se sumerge en el agua. Cuando la ballena sale a la superficie, el orificio nasal se abre. La ballena exhala, rociando agua hacia el aire. Luego, inhala y vuelve a sumergirse.



Administración Oceánica y Atmosférica  
Nacional (National Oceanic and Atmospheric  
Administration, NOAA)

*Las ballenas asesinas brechan o saltan fuera  
del agua.*

## Las ballenas brechan

La mayor parte de las ballenas, como las ballenas asesinas, brechan. Una ballena que brecha salta fuera del agua. ¡Luego salpican mucho al caer!

Nadie está seguro acerca del motivo por el cual las ballenas brechan. ¡Algunas personas dicen que solo lo hacen para divertirse!

# La comunicación de las ballenas

Algunas ballenas, como las belugas, se comunican. Las ballenas se comunican al hablar unas con otras. Los científicos piensan que las ballenas se comunican al emitir sonidos a través de su orificio nasal y su boca. ¡Algunas ballenas pueden comunicarse con otras a través de cientos de millas de agua en el océano!

## Wise Old Whales (Viejas ballenas sabias)



Administración Oceánica y Atmosférica Nacional (National Oceanic and Atmospheric Administration, NOAA)

*Ballenas boreales*

Los científicos de la Universidad de Alaska afirman que algunas ballenas boreales pueden vivir hasta los 100 o incluso 200 años de edad. Las ballenas boreales viven en el agua del Ártico.

Hace poco, los científicos estudiaron algunas ballenas que fueron asesinadas por nativos americanos cazadores de ballenas en el norte de Alaska. Las ballenas habían sido asesinadas con arpones, palos largos con puntas filosas.

Al abrir a las ballenas, en su interior se encontraron puntas de arpones de marfil y piedra. ¡El marfil y la piedra no se usaron para hacer puntas de arpones hasta la década de 1880!

## ¿Los mamíferos más viejos del mundo?

Los científicos afirman que esas ballenas deben haber sido cazadas con arpones hace más de 100 años. Los científicos determinaron que tres de las ballenas tenían entre 132 y 172 años cuando fueron asesinadas. ¡Y es posible que una de las ballenas haya tenido incluso 211 años!

Los científicos aseguran que la ballena boreal podría ser el tipo de mamífero más viejo de toda la Tierra. Un mamífero es un animal de sangre caliente que tiene una columna vertebral y los bebés se alimentan con la leche que produce su propia madre.

**Meta:** ¡Completa de dos a tres espacios por día y diviértete!

Tablero de opciones de Matemáticas de \_\_\_\_\_  
(nombre del estudiante)

<b>Cuenta y resuelve</b> + suma + - resta -	<b>Juego Suma diez</b>	1-2 Juego Nim	<b><u>Actividad para contar</u></b>
¡Vamos a cazar formas 3D! 	Encuentra patrones en un gráfico de 120	Juego del lector de mente	Elige un problema  1 o 2
Sentido numérico	<b>Juego doble comparación</b>	¡Movámonos!	Actividad para dibujar con formas
La respuesta es _____. ¿Cuál es la pregunta?	<b>¿Cuál no pertenece?</b> <b>Actividad</b>	Cerca de 20	Actividad para contar colecciones

# Problemas

Colorea las tiras de diez para que coincidan con cada problema de suma.  
Soluciona cada ecuación.

## Problema 1

<p><b>ex</b></p>	<p><b>a</b></p>	<p><b>b</b></p>	<p><b>c</b></p>
<p><b>d</b></p>	<p><b>e</b></p>	<p><b>f</b></p>	<p><b>g</b></p>

## Problema 2

Dibuja los puntos del lado derecho de cada tarjeta para obtener 11 en total. Luego escribe una familia de operaciones que coincida. Es posible que necesites una hoja de papel a parte para tus operaciones.

<p><b>Example</b></p>		$6+5=11$ $5+6=11$ $11-6=5$ $11-5=6$	
<p><b>a</b></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>b</b></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p><b>c</b></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>d</b></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

# Cuenta y resuelve

**Cuenta y resuelve un problema redactado de suma +:** Piensa en lo que significa sumar (unir o agregar) y cuenta una historia en la que se “agrega” más o donde se unen dos cantidades. Luego, resuélvela con dibujos, objetos o ecuaciones.

Ejemplos:

Tengo \_\_\_\_\_, luego agregué \_\_\_\_\_ más. ¿Cuántas unidades tendré ahora?

Tengo \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_. Cuando las uno, tengo \_\_\_\_\_.

**Cuenta y resuelve un problema redactado de resta -:** Piensa en lo que significa restar (separar o quitar) y cuenta una historia en la que algo se “separa” o donde se toma una cantidad de otra. Luego, resuélvela con dibujos, objetos o ecuaciones.

Ejemplos:

Tengo \_\_\_\_\_, luego separo \_\_\_\_\_. ¿Cuántas unidades tendré ahora?

Tengo \_\_\_\_\_. Algunas son \_\_\_\_\_ y algunas son \_\_\_\_\_. ¿Cuántas unidades de cada una tengo?

## Bonus:

Explora la igualdad. Usando los dígitos del 1 al 9, una vez cada uno como máximo, completa las casillas para crear una oración numérica verdadera con el mayor valor posible.

$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} - \boxed{\phantom{00}}$$

**Juegos**

**1-2 Nim:** Divide alrededor de 10 objetos entre dos jugadores. Los jugadores se turnan para  
Adaptado adecuadamente del Distrito Extensiones de aprendizaje de 10 días

eliminar uno o dos objetos de la pila. Debes tomar al menos un objeto en tu turno, pero no puedes tomar más de dos. Quien tome el último objeto es el ganador.

*Materiales necesarios:* dos jugadores y unos 10 objetos pequeños (centavos, frijoles, calcetines, etc.).

---

**Suma diez:** Este es un juego súper rápido y cooperativo para dos personas. Una persona muestra algunos dedos. La segunda persona presenta la cantidad de dedos necesarios para sumar diez. Cuando hay diez dedos adelante, los dos jugadores chocan las manos.

*Materiales necesarios:* dos jugadores y sus dedos.

---

**Doble comparación:** Quitar los comodines y los naipes J, Q y K del mazo. Repartir el mazo de naipes de modo que cada jugador obtenga la mitad del mazo. Las pilas están boca abajo. Los jugadores deben dar vuelta dos naipes cada uno y sumarlos para obtener un total. El jugador con el total mayor dice: “Mi suma es mayor que tu suma”.

El juego continúa hasta que un jugador toma todos los naipes. Bonus: Juega el naipe de valor más bajo y usa “menos que”.

*Materiales necesarios:* dos jugadores y un mazo de naipes (o cortar los que se adjuntan).

---

**Lector de mente:** Cada uno de los dos jugadores (o “lectores de la mente”) toma un naipe y, sin mirarlo, lo sostiene en su frente para que los demás lo puedan ver, menos él o ella. El tercer jugador (o “líder”) anuncia la suma de los dos naipes. Cada “lector de la mente” debe adivinar qué naipe está en su frente y decirlo en voz alta. Cuando ambos “lectores de la mente” han adivinado sus naipes, se elige un nuevo líder y el juego continúa.

*Materiales necesarios:* tres jugadores, un mazo de naipes y contadores (opcional).

---

**Cerca de 20:** Cada jugador recibe cinco naipes. Cada jugador usa tres naipes en su mano para sumar un total lo más cerca de 20 posible. Por ejemplo,  $8 + 7 + 3 = 18$ . Cada jugador registra su ecuación y determina su puntaje. El puntaje es la diferencia entre su total y 20. Por ejemplo,  $20 - 18 = 2$ . También está bien pasarse de los 20. Por ejemplo,  $8 + 10 + 3 = 21$ , entonces  $21 - 20 = 1$ . Coloca los naipes utilizados en una pila de descarte. Guarda los dos naipes restantes y reparte tres más por un total de cinco naipes. Juega cuatro rondas más del juego. El jugador con el puntaje más bajo al final del juego (cinco rondas) gana.

*Materiales necesarios:* dos jugadores, mazo de naipes sin las cartas 10, J, Q y K, hoja para registrar las ecuaciones numéricas que están cerca de 20, un lápiz y contadores (opcional).

# Actividades

**Sentido numérico:** Tienes los siguientes dígitos: 7, 5, 2, 4, 6 y 3. ¿Cuál es el número más alto de dos dígitos que puedes formar? ¿Cuál es el número de dos dígitos más bajo? ¿Cómo lo sabes? ¿Qué dígito te gustaría tener? ¿Por qué? Explícalo usando dibujos o palabras.

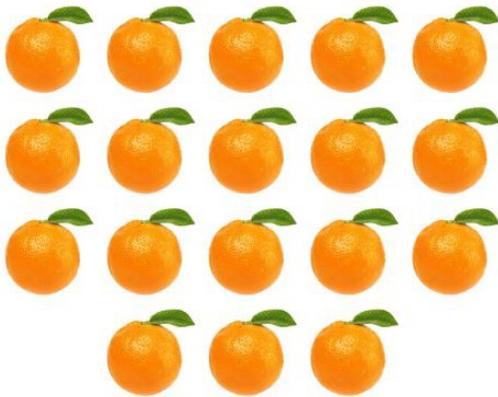
Número de dos dígitos más alto:

\_\_\_\_\_

Número de dos dígitos más bajo:

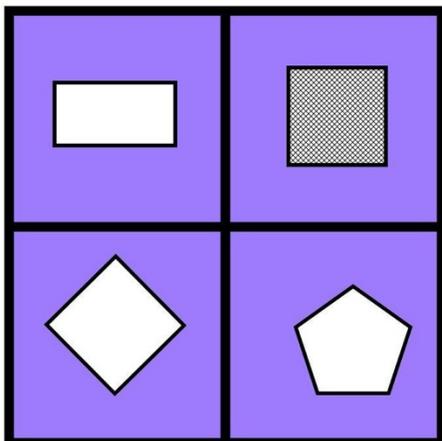
\_\_\_\_\_

**Actividad para contar:** ¿Cuántos ves? ¿Qué contaste? ¿Cómo los contaste?



*Bonus:* Prepara tu propio conjunto, ¡y luego haz las preguntas de nuevo para contar!

**¿Cuál no pertenece?** Elige un elemento. Explica por qué crees que no pertenece al mismo conjunto que los demás. ¿Puedes elegir otro elemento y dar una razón diferente?



*Bonus:* Prepara tu propio conjunto, ¡y luego haz las preguntas de nuevo para contar!

**Encuentra patrones en un gráfico de 120:** Cuenta de a uno, de a cinco y de a diez u observa los patrones en los números que van hacia arriba y hacia abajo. Habla sobre lo que observas. ¡Usa diferentes colores para mostrar tus ideas!

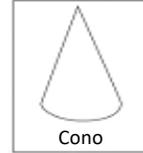
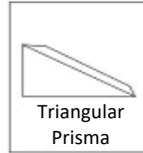
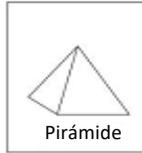
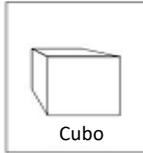
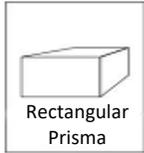
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

Habla sobre eso:

¿Qué observas? ¿Te parece que el patrón continuará? ¿Cómo lo sabes?

¿Puedes encontrar algún otro patrón?

**¡Vamos a cazar formas 3D!** Mira a tu alrededor en tu casa y afuera en busca de todos los objetos que tienen estas formas. Bonus: ¡Dibuja algunos de los objetos que encontraste!



Esto es lo que sé sobre estas formas:

---

---

Miré a mi alrededor y encontré... (usa dibujos o palabras)

La respuesta es \_\_\_\_\_ ¿Cuál es la pregunta? Elige un número entre 0 y 100, o una forma. Luego, di: “Si la respuesta es \_\_\_\_\_ (tu elección) \_\_\_\_\_ la pregunta podría ser...” Luego, di: “¡Así es como lo sé!” y representa las situaciones, modela con objetos, escribe ecuaciones o haz dibujos para mostrar cómo puedes probar que tu pregunta coincide con tu respuesta.

*Ejemplos:*

Si la respuesta es 28, la pregunta podría ser “¿Cuánto es 1 decena más 18 unidades?”.

Si la respuesta es una esfera, la pregunta podría ser “¿De qué forma es una pelota de baloncesto?”.

Si la respuesta es 12, la pregunta podría ser “¿Cuánto es 2 menos que 14?”.

---

**Dibuja con formas:** Dibuja una imagen que valga 14centavos. Puedes usar tantas formas como quieras. Etiqueta tu imagen. Demuestra que vale 14centavos.

Cuadrado:  
5 centavos



Círculo:  
2 centavos



Triángulo:  
1 centavo



Diseño de formas de \_\_\_\_\_.

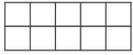
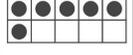
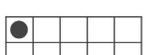
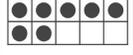
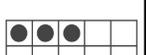
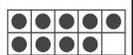
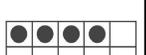
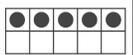
Hice un \_\_\_\_\_.

# ¡MOVÁMONOS!

Configura tu tablero de movimiento dibujando o escribiendo el nombre de un movimiento en cada cuadro. *Ejemplos:* salto de rana, estiramiento, salto de tijera, abdominales y más.

¡Dibuja tres (o más) tarjetas y completa una serie de movimientos! Luego suma tus movimientos totales. ¿Fue más o menos de 20?

¿Cómo lo sabes?

<div data-bbox="168 449 315 638"><p>0</p></div> <p data-bbox="358 600 737 646"><b>¡Escoge de nuevo!</b></p>	<div data-bbox="824 449 971 638"><p>6</p></div>
<div data-bbox="168 695 326 905"><p>1</p></div>	<div data-bbox="824 695 971 884"><p>7</p></div>
<div data-bbox="168 940 326 1150"><p>2</p></div>	<div data-bbox="824 940 971 1129"><p>8</p></div>
<div data-bbox="168 1186 326 1396"><p>3</p></div>	<div data-bbox="824 1186 971 1375"><p>9</p></div>
<div data-bbox="168 1432 326 1642"><p>4</p></div>	<div data-bbox="824 1432 971 1621"><p>10</p></div>
<div data-bbox="168 1680 315 1869"><p>5</p></div>	<div data-bbox="824 1680 971 1869"><p>Carta como dín</p></div> <p data-bbox="1045 1839 1382 1877"><b>¡Tú escoges el número!</b></p>

# Actividad para contar colecciones

## ¿Qué son las colecciones que se pueden contar?

Las colecciones que se pueden contar son un grupo de objetos que los niños pueden contar. Pueden ir de 20 objetos (jardín de infantes) a 100. Los niños toman la iniciativa sobre qué y cómo se agrupan para contarlos.

## ¿Qué pueden contar los niños?

En realidad, cualquier cosa, pueden juntar palitos mientras caminan, ropa o calcetines, frijoles o centavos, conjuntos en paquetes con algunos extras, juguetes, libros, crayones, clips para papel, rocas u hojas, las tablas de las cercas y más.



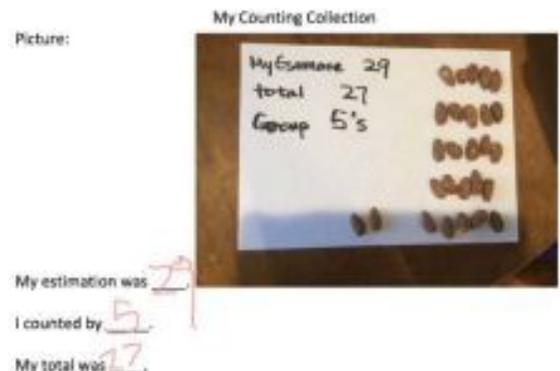
## ¿Qué puedo hacer para ayudar a mi hijo?

- Proporciónale los objetos (y posiblemente algunos contenedores como tazas, recipientes o bolsas para clasificar los grupos).
- Escucha a tu hijo.
- Cuenta junto con tu hijo.
- Hay muchas maneras de contar los mismos objetos. No hay una manera correcta de hacerlo y, a veces, intentar y volver a intentar conduce a nuevas maneras. No contamos por la velocidad, sino para hacer descubrimientos y preguntas.



## Registrar su pensamiento

Después de que tu hijo termine de contar su colección, registrarás su pensamiento en la hoja de registro adjunta (o en un papel en blanco). Explorar formas de capturar sus ideas con imágenes, números y palabras lo ayuda a darle vida a todo su pensamiento matemático.



## Hacer preguntas acerca de nuestras colecciones

Los niños pueden querer explorar sus colecciones haciendo preguntas acerca de sus conteos o agrupaciones, como...

- ¿Cuál es la diferencia entre la cantidad de rocas grises y la cantidad de marrones?
- Si cuento de a cinco, ¿cuántas quedarán para contar de a uno?
- Si encontraras tres más, ¿cuántas tendrías ahora?
- ¿Qué ecuaciones puedo escribir sobre mis grupos?

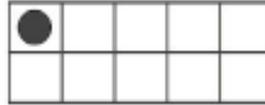
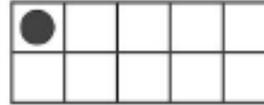
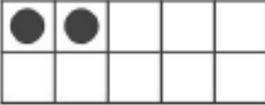
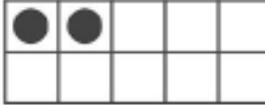
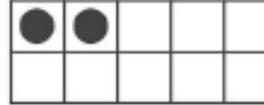
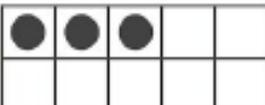
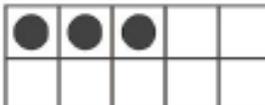
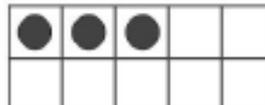
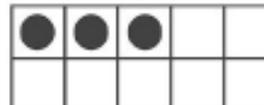
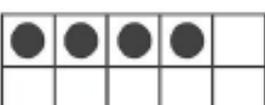
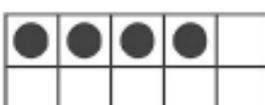
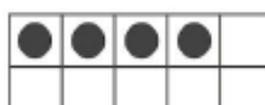
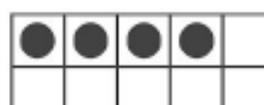
# ----Contar colecciones----

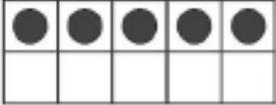
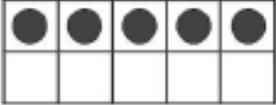
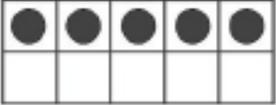
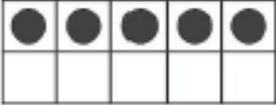
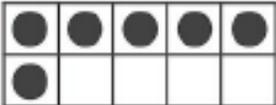
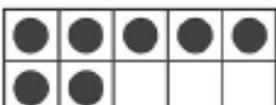
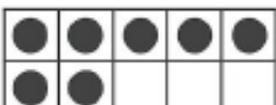
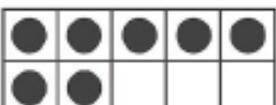
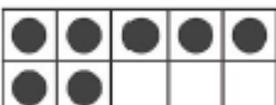
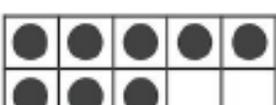
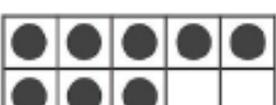
Nombre \_\_\_\_\_

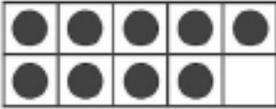
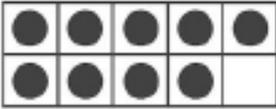
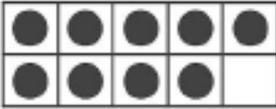
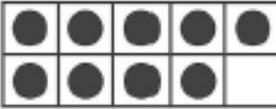
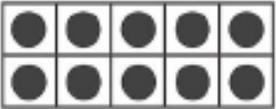
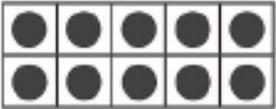
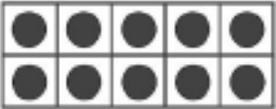
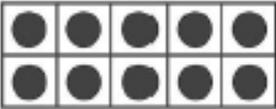
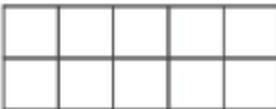
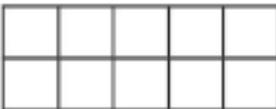
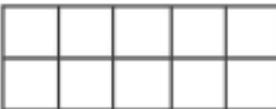
Conté \_\_\_\_\_.

Así es como conté mi colección:

Conté \_\_\_\_\_ elementos en mi colección.

1	1	1	1
			
2	2	2	2
			
3	3	3	3
			
4	4	4	4
			

5 	5 	5 	5 
6 	6 	6 	6 
7 	7 	7 	7 
8 	8 	8 	8 

<p>9</p> 	<p>9</p> 	<p>9</p> 	<p>9</p> 
<p>10</p> 	<p>10</p> 	<p>10</p> 	<p>10</p> 
<p>0</p> 	<p>0</p> 	<p>0</p> 	<p>0</p> 
<p>Carta comodín</p>	<p>Carta comodín</p>	<p>Carta comodín</p>	<p>Carta comodín</p>