

Para: Estudiantes de **Sugundo 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.

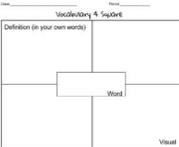
Con mucho esmero para ti y tus seres queridos, el

Departamento de Instrucción de 4J

Tablero de opciones de alfabetización para segundo grado

- ❑ **Leer durante 20 minutos todos los días.** Los estudiantes pueden leer solos, leerle a alguien más, o leerle a una mascota o a un animal de peluche. Intenta no usar ningún cronómetro; en cambio, pídeles que lean hasta el punto en que dejen de hacerlo naturalmente. No se trata tanto del tiempo sino de fomentar el disfrute de la lectura.
- ❑ ¡Elijan **una** actividad de alfabetización divertida a continuación para completar cada día!

Palabras de uso frecuente: siempre, alrededor, antes, mejor, llevar, cada, rápido, primero, amigo, encontró, conocer, reír, mucho, yo mismo, propio, nunca, correcto, están, son, juntos, que

<p>Volver a contar una historia</p> <p>Después de leer una historia, dibuja el personaje principal y los pasos que siguió para resolver un problema. Muéstrale tu trabajo a alguien en casa.</p> 	<p>Escritura en arcoíris</p> <p>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>Creación de personaje</p> <p>Elige tu personaje favorito de una historia que hayas leído. Utiliza objetos que se encuentren en tu casa para crear un modelo 2D o 3D del personaje. Podrías usar envases de comida, papel borrador, rollos de papel higiénico, pañuelos desechables, etc.</p> 	<p>Escritura de cartas</p> <p>Escríbele una carta al personaje principal de un libro que estés leyendo. Aconseja al personaje acerca de cómo solucionar el problema que se desarrolla en la historia. En tu carta, cuenta si alguna vez tuviste un problema similar. ¿Cómo solucionaste tu problema?</p> 	<p>La palabra del día</p> <p>Piensa en una palabra del día. Dobla una hoja de papel en cuatro partes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escribe la palabra. 2. Define la palabra. 3. Ilustra la palabra. 4. Utiliza la palabra en una oración. <p>Muestra la hoja y cuenta cuántas veces los miembros de tu familia usan la palabra al conversar.</p> 
<p>Estudio de no ficción</p> <p>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>Sopa de palabras</p> <p>Usa las tarjetas incluidas o corta 50 cuadrados de papel y escribe una letra del alfabeto en cada cuadrado. Haz copias adicionales de cada vocal (a, e, i, o, u) y consonantes comunes (l, m, n, s, t, r). Elige siete letras y usa las letras para formar la mayor cantidad posible de palabras.</p> 	<p>Entrevista familiar</p> <p>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 un párrafo acerca de lo que aprendiste.</p> 	<p>Mapa del entorno</p> <p>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>Escritura a mano Elige 10 palabras de uso frecuente para escribir a mano con tu mejor letra. Escribe cada una de las palabras tres veces.</p> 

Ideas that Pop (Ideas explosivas)

Inventar no es solo un tema de adultos. Niños de todo el país mostraron recientemente sus grandes ideas. Participaron de un concurso para encontrar un nuevo uso para el papel de burbujas. El papel de burbujas es un material de embalaje que tiene burbujas de plástico llenas de aire. Se usa para proteger objetos frágiles.

En Texas, Andy Boler, un niño de 10 años, utilizó el papel de burbujas para hacer un cobertor para plantas. Protege a las plantas del frío. “Me gusta crear cosas que puedan ayudar a las personas”, dijo Andy.

Otros inventos del concurso incluyeron un kit para armar una cometa y una almohadilla para muñeca. Algunos de los inventos de los niños podrían convertirse en productos reales.

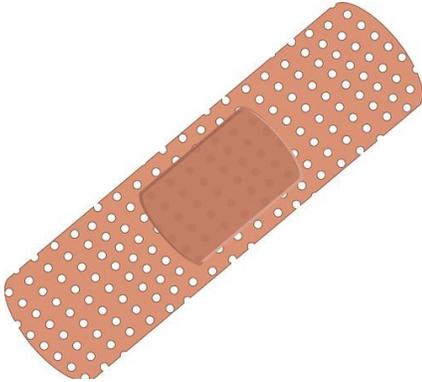
“Tenemos muy pocas reglas”, dijo un vocero del concurso. “Uno de los principales objetivos es hacer que los estudiantes jóvenes piensen”.



Cortesía de Weber Shandwick

Aquí está Andy Boler con su invento hecho con papel de burbujas.

Great Ideas! (¡Grandes ideas!)



apósitos adhesivos



galletas con chispas de chocolate



semáforo

Inventos sorprendentes Conoce algunas ideas brillantes

¿Cómo sería la vida sin **inventos**? Es difícil imaginarlo. Un invento es una cosa o idea nueva. Puede cambiar la manera en que viven las personas. Algunos inventos resuelven problemas y facilitan la vida. Otros inventos hacen que la vida sea más divertida (¡o deliciosa!). Lee acerca de algunos inventos geniales.

Una idea pegadiza

La próxima vez que te pongas un apósito adhesivo, agradécele a Earle Dickson. Inventó el apósito adhesivo listo para usar en 1920. Quiso ayudarle a su esposa, que

a menudo se cortaba los dedos al cocinar.

En aquel momento, las personas debían cortar trozos de gaza y cinta para hacer vendajes. Eran difíciles de usar. La idea simple de Dickson fue un gran éxito. Actualmente, los apósitos adhesivos listos para usar vienen en varias formas, tamaños y colores.

Un invento delicioso

¿Sabías que las galletas con chispas de chocolate se hicieron por error? Ruth Graves Wakefield las creó en los años treinta. Estaba mezclando un lote de galletas de chocolate y no tenía chocolate para hornear. Decidió cortar en trozos una barra de chocolate semiamargo. Cuando estuvieron listas las galletas, ¡los trozos de chocolate no se habían derretido! Su forma de chispa se mantuvo en todas las galletas.

La seguridad es lo primero

Antes de los años 20, las personas tenían accidentes de tránsito muy seguidos. Un día, Garrett Morgan vio un accidente terrible entre un auto y un carruaje de caballos. Decidió resolver el problema e inventó una señal de tráfico. Era un poste con señales que indicaban cuándo detenerse y cuándo avanzar. Los semáforos con luces rojas, amarillas y verdes de hoy se basan en la idea de Morgan.

What Does an Engineer Do? (¿Qué hace un ingeniero?)

de Linda Ruggieri



¿Te gusta descubrir cómo funcionan las cosas? ¿Te emociona resolver problemas? Si es así, podrías pensar en convertirte en ingeniero.

Los ingenieros trabajan buscando soluciones a problemas. También diseñan nuevos productos que ayudan a las personas.

Algunos ingenieros trabajan para que los autos sean más seguros. Otros ingenieros descubren cómo construir puentes fuertes. Algunos ingenieros desarrollan nuevos medicamentos o encuentran mejores maneras para mantener los alimentos frescos y seguros.

Los ingenieros comienzan identificando un problema a resolver o un producto nuevo a diseñar. Buscan maneras de arreglar el problema o hacer el producto. Consideran varias ideas diferentes y eligen la mejor.

A menudo, los ingenieros crean un modelo y lo prueban. Buscan la manera de mejorar lo que han creado.

Sandra Cruz-Pol es una ingeniera. También les enseña a los estudiantes de ingeniería en la universidad. Sandra diseña productos que les permiten a las personas saber cuándo se acercan tormentas e inundaciones. Dice que se siente bien encontrar maneras de mejorar la vida de las personas.

Building a Better Bicycle (Cómo mejorar una bicicleta)

de Linda Ruggieri



Las bicicletas tienen una historia larga e interesante. La primera bicicleta se desarrolló hace más de doscientos años. Sin embargo, las primeras bicicletas no lucían como las de hoy.

Una de las primeras bicicletas se llamó *hobby horse* (caballo de pasatiempo). ¡Era de madera! Las personas se desplazaban empujando con sus pies en el suelo.

Más adelante, se inventó una bicicleta que tenía pedales y ruedas de metal. No era cómoda. Se llamó *boneshaker* (sacudehuesos). Los inventores continuaron trabajando para hacer que las bicicletas sean más cómodas.

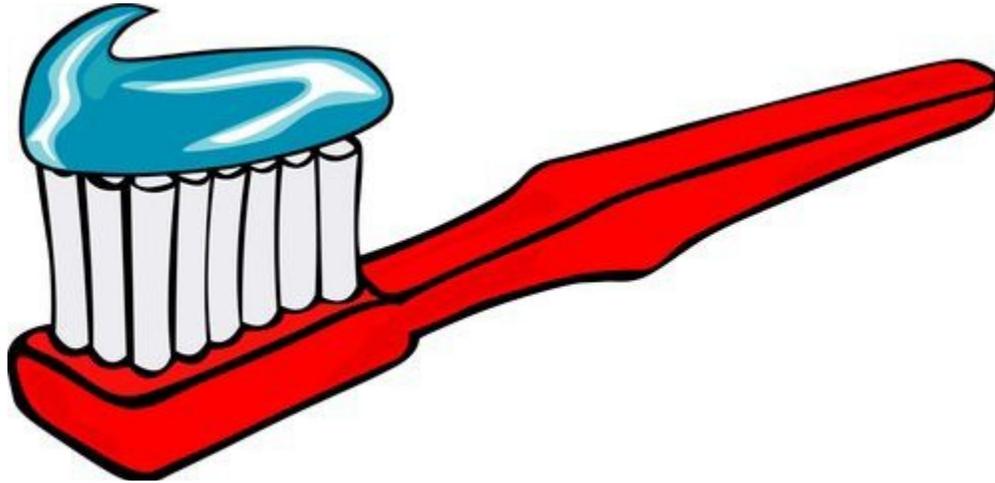
A continuación, se desarrolló el biciclo. Tenía una rueda muy grande en la parte delantera. Esta bicicleta no era fácil de manejar, porque el conductor se sentaba muy alto sobre ella. El conductor podía lastimarse mucho si se caía. Luego, las bicicletas comenzaron a tener dos ruedas del mismo tamaño. Estas bicicletas se veían parecidas a las de hoy.

Hace más de cien años, las bicicletas comenzaron a tener ruedas de goma rellenas con aire. Esto fue una solución al problema de los paseos con saltos. Las nuevas ruedas hacían que los paseos sean más suaves.

Hoy en día, las bicicletas de los niños y las bicicletas de carrera son populares. Las personas andan en bicicleta para ejercitarse. Andar en bicicleta también es más seguro. En la actualidad, las personas usan cascos y las bicicletas tienen reflectores.

A Brush with History (Un cepillo con historia)

de Linda Ruggieri



Sabes que es importante cepillar tus dientes con un cepillo para mantenerlos saludables. Pero, ¿cómo se limpiaban los dientes antes de que se inventara el cepillo de dientes?

Los primeros limpiadores dentales eran ramitas finas llamadas varas para mascar. En un extremo, las varas eran rizadas. Las personas frotaban la vara para mascar contra sus dientes para mantenerlos limpios.

Hace doscientos años aproximadamente, William Addis inventó algo cercano al cepillo de dientes actual. Recolectó pelos animales gruesos llamados cerdas. Pegó los pelos a un mango hecho de hueso animal. Addis descubrió que muchos clientes querían su invento.

Sin embargo, las personas aún querían mejorar el limpiador dental. ¡Los pelos de animales no se sentían bien contra los dientes humanos! Finalmente, se crearon las cerdas artificiales. Se hicieron con nylon. Luego se usó plástico para los mangos. En la actualidad, los cepillos de dientes se fabrican de forma rápida y barata. Se han vendido millones.

Hace cincuenta años aproximadamente, se inventó el cepillo de dientes eléctrico. Hace un gran trabajo para limpiar los dientes. Hoy en día, tenemos cepillos de dientes con cerdas suaves o duras. Hay tamaños para adultos, niños y bebés.

Los limpiadores dentales han recorrido un largo camino desde las varas para mascar. ¿Quién sabe qué tipo de limpiador dental se inventará en el futuro?

When Television Became Colorful (Cuando la televisión se volvió a color)

de Linda Ruggieri



Hoy en día, casi todos los programas de televisión se transmiten a color. Si pones un juego de béisbol, puedes ver que el césped del campo es verde o que el lanzador tiene una gorra azul. Sin embargo, cuando tus abuelos eran pequeños, la mayoría de las personas que miraban la televisión en casa no podían ver esos colores.

Los programas de televisión se transmitían solo en blanco y negro.

Los televisores que pueden transmitir a color han existido durante mucho tiempo. Un ingeniero llamado John Logie Baird inventó un televisor a color en la

década de 1930. Sin embargo, la imagen del televisor de Baird parpadeaba y no era clara. Las empresas no venderían un televisor que no sea de buena calidad.

Durante muchos años, las personas trabajaron para mejorar el funcionamiento de los televisores a color. Con el tiempo, las empresas encontraron maneras de hacer que la imagen fuera más clara. Las mejoras también significaron que un usuario podría mover un dial para agregar la cantidad justa de color a la imagen.

Al final de la década de 1960, muchas personas compraron televisiones a color. Poco después, la mayoría de los programas de televisión se transmitían a color y la mayoría de las personas en los EE. UU. tenían un televisor a color.

En la actualidad, es poco frecuente encontrar un programa de televisión que todavía se transmita en blanco y negro. Ahora, ¡el mundo de la televisión está lleno de color!

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	<u>M</u>	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	<u>W</u>	X	Y
Z				



Tarjetas con mosaicos de letras mayúsculas

Fonética

Mosaicos del alfabeto por orden de nombre

P.009.AMIb

a	<u>b</u>	c	<u>d</u>	e
f	g	h	i	j
k	l	<u>m</u>	<u>n</u>	o
<u>p</u>	q	r	s	t
<u>u</u>	v	<u>w</u>	x	y
z				



Tarjetas con mosaicos de letras minúsculas

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

Tablero de opciones de Matemáticas de _____

(nombre del estudiante)

Usar datos	Juego Veintiuno	Cerca del 20 o Cerca del 100	<u>Actividad para contar</u>
¡Vamos a cazar formas 3D! 	Encuentra patrones en un gráfico de 200	Juego del lector de mente	Elige un problema 1 o 2
Crea una ecuación	Juego Doble comparación	¡Movámonos!	Actividad para dibujar con formas
La respuesta es _____. ¿Cuál es la pregunta?	¿Cuál no pertenece? Actividad	6 monedas	Actividad para contar colecciones

Problemas

Problema 1

Cuando la cachorra Lápiz hace una suma de dos dígitos, ella suma las decenas primero. Después, suma las unidades. Luego, ella suma los dos números para obtener la respuesta. Intenta su estrategia.

<p>ex</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>30 + 20 = 50 7 + 7 = 14 50 + 14 = 64</p> 	Dec.	Unid.	3	7	+		2	7	<p>a</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>40 + 30 = _____ 8 + 4 = _____ 70 + 12 = _____</p>	Dec.	Unid.	4	8	+		3	4	<p>b</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>5</td><td>8</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>50 + 20 = _____ 8 + 8 = _____ 70 + 16 = _____</p>	Dec.	Unid.	5	8	+		2	8
Dec.	Unid.																									
3	7																									
+																										
2	7																									
Dec.	Unid.																									
4	8																									
+																										
3	4																									
Dec.	Unid.																									
5	8																									
+																										
2	8																									
<p>c</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>6</td><td>9</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>20 + 60 = _____ 5 + 9 = _____ _____ + _____ = _____</p>	Dec.	Unid.	2	5	+		6	9	<p>d</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>5</td><td>9</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>30 + 50 = _____ 4 + 9 = _____ _____ + _____ = _____</p>	Dec.	Unid.	3	4	+		5	9	<p>e</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><th>Dec.</th><th>Unid.</th></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">+</td></tr> <tr><td>4</td><td>6</td></tr> </table> <hr style="width: 100%;"/> <p>40 + 40 = _____ 5 + 6 = _____ _____ + _____ = _____</p>	Dec.	Unid.	4	5	+		4	6
Dec.	Unid.																									
2	5																									
+																										
6	9																									
Dec.	Unid.																									
3	4																									
+																										
5	9																									
Dec.	Unid.																									
4	5																									
+																										
4	6																									

Bonus: Intenta la estrategia de la cachorra Lápiz con números de tres dígitos. ¿Funciona? ¿Por qué?

Problema 2

Jen tenía algunas flores. Su amigo le dio 9 flores más. Ahora, ella tiene 14 flores. ¿Cuántas flores tenía Jen al comienzo? Muestra tu trabajo.



Había 15 galletas en el plato. El perro se comió algunas. Ahora hay solo 7 galletas en el plato. ¿Cuántas se comió el perro? Muestra tu trabajo.



Usar datos

Mascotas favoritas de 2.º grado	
Mascotas	Cantidad de niños
Peces	17
Aves	8
Gatos	45
Perros	62

Todos los alumnos de segundo grado de la Escuela Primaria Oregon Valley realizaron una encuesta. Utiliza la tabla para contestar las preguntas.

¿De qué se trata la encuesta?

¿Cuántos alumnos respondieron la encuesta? ¿Cómo lo sabes?

Compara y resuelve utilizando problemas escritos: Usando la tabla, escribe cinco preguntas de matemáticas que puedes hacer sobre los datos y, luego, muestra tu trabajo. *Ejemplos:* ¿A cuántos alumnos les gustó ____ y ____? ¿Cuántos alumnos más votaron por __ votos en vez de ____? ¿Qué categoría tiene la menor cantidad de votos?

Bonus:

Resta con reagrupación de dos dígitos: Usa los dígitos del 1 al 9, cómo máximo una vez cada uno, para completar las casillas y hacer que la diferencia sea igual a 39.

$$\begin{array}{r} \square \square \\ - \square \square \\ \hline 39 \end{array}$$

Juegos

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.

Cerca de 100: En esta versión del juego, los jugadores reciben seis naipes y los colocan en una fila frente a ellos. Los jugadores seleccionan cuatro naipes para formar dos números de dos dígitos que, cuando se suman, están lo más cerca posible de 100. Por ejemplo, con los naipes 4, 3, 7, 9, 1, 4, un jugador puede seleccionar $19 + 73 = 92$ y se obtiene el puntaje de $100 - 92 = 8$.

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).

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 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 mente" debe adivinar qué naipe está en su frente y decirlo en voz alta. Cuando ambos "lectores de 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).

Veintiuno: El objeto de este juego es ser el primero en decir "21". La primera persona debe empezar en "1". Cada persona puede decir uno, dos o tres números por turno, y los números deben estar en orden de conteo. Cada persona debe empezar con el número que sigue al último que dijo la otra persona. Por ejemplo, la primera persona puede decir "1", "1, 2" o "1, 2, 3". Si la primera persona dice "1, 2", entonces la segunda persona puede decir "3", "3, 4" o "3, 4, 5". El que dice "21" gana el juego. Juega este juego varias veces y trata de descubrir una estrategia ganadora.

Actividades

Crea una ecuación: Usa los dígitos del 1 al 7, cómo máximo una vez cada uno, para completar las casillas y crear una verdadera ecuación.

$$\boxed{} = \boxed{} + \boxed{}$$

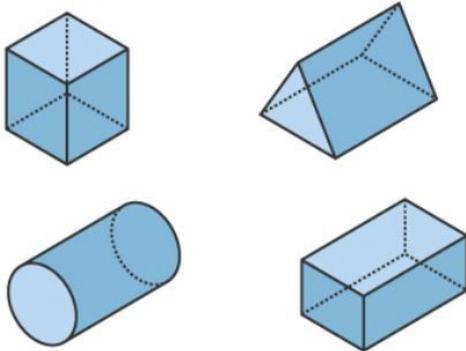
6 monedas: Tengo seis monedas que valen 51 centavos. ¿Qué monedas te parece que tengo? ¿Hay más de una respuesta?

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!

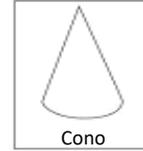
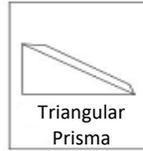
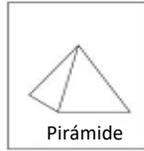
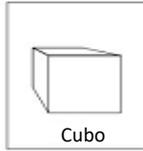
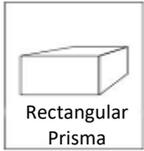
Encuentra patrones en un gráfico de 200: Completa el gráfico y, luego, cuenta de a uno, de a dos, de a cinco y de a diez u observa los patrones en los números que van hacia arriba, hacia abajo o en diagonal. Habla sobre lo que observas. ¡Usa diferentes colores para mostrar tus ideas!

1	2	3	4	5	6	7	8		
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25		27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42		44	45	46	47	48	49	50
51	52		54	55	56	57	58	59	60
61			64	65	66		68	69	70
71	72	73	74	75			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			
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153				157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168		170
171	172	173	174	175	176				180
181	182	183	184	185	186	187	188		190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

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. 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 228, la pregunta podría ser “¿Cuánto es 1 centena, 11 decenas y 18 unidades?”

Si la respuesta es 10, la pregunta podría ser “¿Cuánto es un salto en la línea de números entre 23 y 33?”

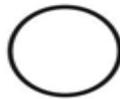
Si la respuesta es 54, la pregunta podría ser “¿Cuánto es 6 menos que 60?”

Dibuja con formas: Dibuja una imagen que valga 94 centavos. Puedes usar tantas formas como quieras. Etiqueta tu imagen. Demuestra que vale 94 centavos.

Cuadrado:



Círculo:



Triángulo:



Diseño de formas de _____

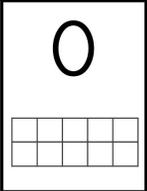
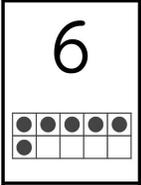
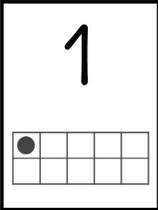
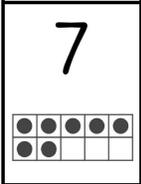
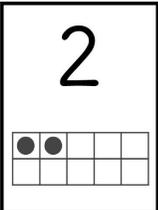
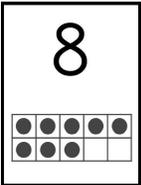
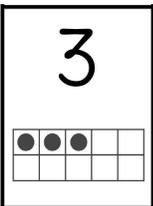
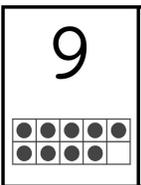
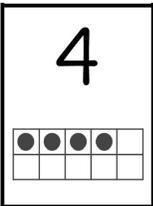
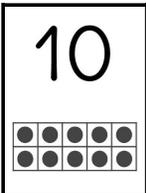
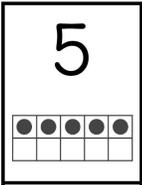
Hice un _____

¡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.

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

¿Cómo lo sabes?

 <p>0</p> <p>¡Escoge de nuevo!</p>	 <p>6</p>
 <p>1</p>	 <p>7</p>
 <p>2</p>	 <p>8</p>
 <p>3</p>	 <p>9</p>
 <p>4</p>	 <p>10</p>
 <p>5</p>	<p>Cart a</p> <p>¡Tú eliges el número!</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?

- Proporcióname 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.



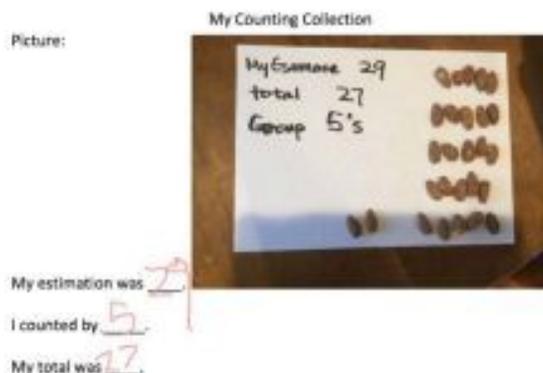
Registrar su pensamiento

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 encontrara tres más, ¿cuántas tendrías ahora?
- ¿Qué ecuaciones puedo escribir sobre mis grupos?



----Contar colecciones----

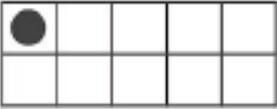
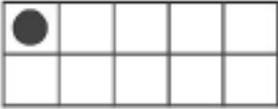
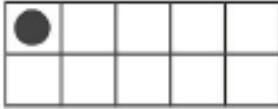
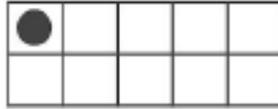
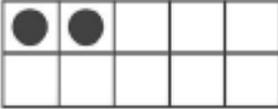
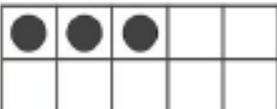
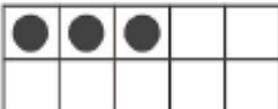
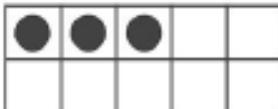
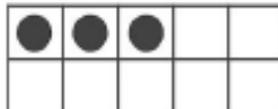
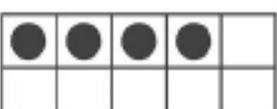
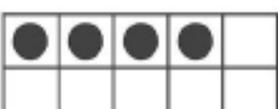
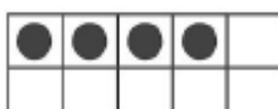
Nombre

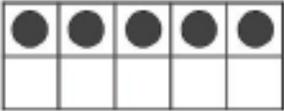
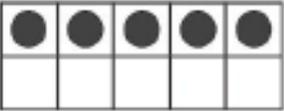
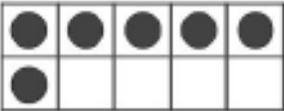
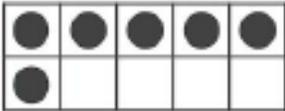
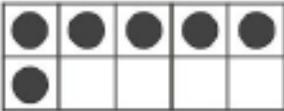
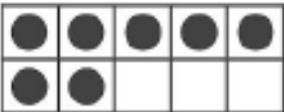
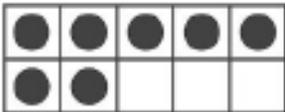
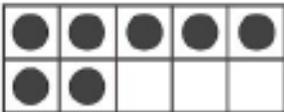
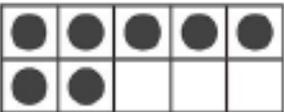
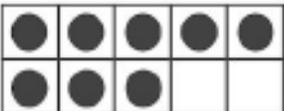
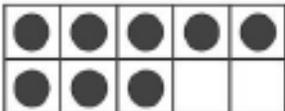
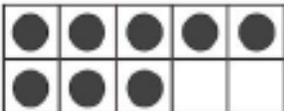
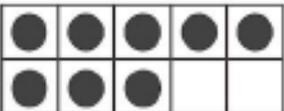
Conté _____.

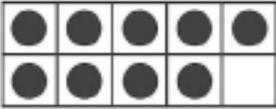
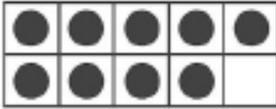
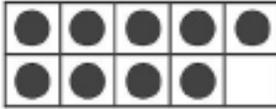
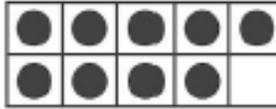
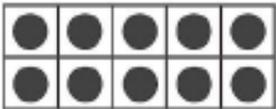
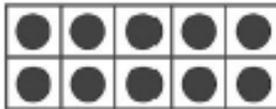
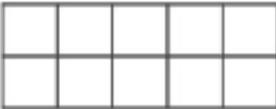
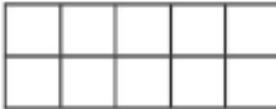
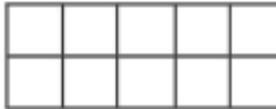
Así es como conté mi colección:

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>