

Para: Estudiantes de **Jardín de Infantes** 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.

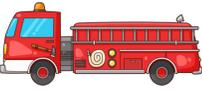
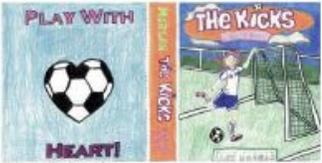
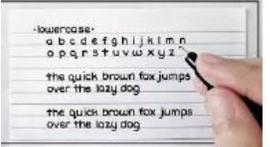
Con mucho esmero para ti y tus seres queridos, el

Departamento de Instrucción de 4J

Tablero de opciones de alfabetización para jardín de infantes

- ❑ **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: en, y, grande, gato, para, bueno, aquí, es, esta, ello, ver, mí, correr, dijo, ver, el, arriba, nosotros, leer, pero

<p>Escritura en arcoíris 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 desees escribir.</p> 	<p>Jugar “Combinaciones de tres en línea”. 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>Juego Palabras cantadas Canten canciones en familia. Juega juegos de palabras y sonidos. Inventa palabras con sonidos graciosos. ¡Crea movimientos que vayan con las canciones!</p> 	<p>Nuestra comunidad Lee y conversa sobre diferentes trabajos en la comunidad. ¿Cómo ayudan esos trabajos a la gente? ¿Qué trabajo te gustaría hacer? ¿Por qué? Haz un dibujo de ti mismo realizando ese trabajo.</p> 	<p>Nuestra oración 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>Nueva portada del libro Elige una historia que hayas leído. Relee la historia. Crea una nueva portada para el libro.</p> 	<p>Estudio de no ficción 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>Libro del alfabeto Crea tu propio libro del alfabeto. Utiliza nombres y objetos familiares que se encuentren en tu casa.</p> 	<p>Mosaico de palabras de uso frecuente Utiliza papel borrador, folletos viejos, periódicos o bolsas de papel para cortar en pedazos pequeños. Pega los pedazos de papel para crear un mosaico de palabras de uso frecuente.</p> 	<p>Escritura a mano Elige cinco palabras de uso frecuente para escribir a mano con tu mejor letra. Escribe cada una de las palabras cinco veces.</p> 

How Do Seeds Grow? (¿Cómo crecen las semillas?)

de ReadWorks



Muchas plantas comienzan como pequeñas semillas. ¿Cómo crece una semilla?

Primero, una semilla cae o es sembrada en la tierra. El agua y la luz solar pueden ayudar a la semilla a comenzar a crecer.

Pronto, la semilla se abre. Las raíces comienzan a crecer bajo la tierra. Luego, un brote se abre paso a través de la tierra. A continuación surgen el tallo y las hojas.

En breve, la pequeña planta habrá crecido.

Wind Helps Plants Grow (El viento ayuda a las plantas a crecer)

de Linda Ruggieri



Crédito: Alex Valavanis, CC BY-SA 2.0

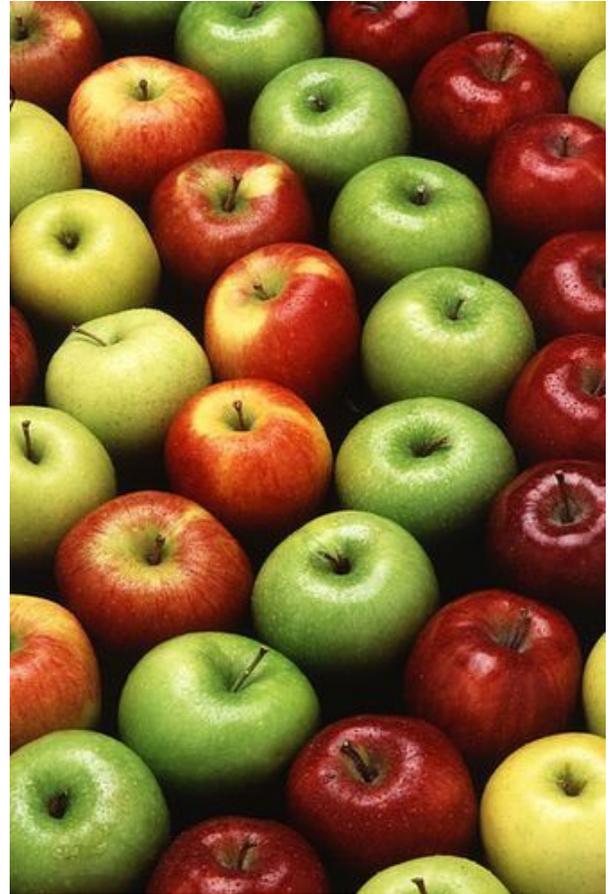
El viento es aire en movimiento. Cuando el aire se mueve, lleva cosas de un lugar a otro.

El viento hace volar las semillas. Eso permite que nuevas plantas crezcan. Piensa en el diente de león. ¿Has visto cuando uno se vuelve blanco? Adentro tiene semillas. Cuando el viento sopla sobre un diente de león blanco, sus semillas salen volando.

Algunas de esas semillas caerán al suelo. Pronto, algo cambiará en el lugar hacia donde el viento llevó las semillas. ¡Allí crecerán nuevas plantas de diente de león!

A Man Who Liked Apples (Un hombre al que le gustaban las manzanas)

de ReadWorks



Conoce a un hombre que ayudó al cultivo de manzanas. Vivió hace mucho tiempo. Su nombre era John Chapman.

Le gustaba cultivar manzanas. Él entregaba semillas de manzanos y pequeños manzanos a la gente. Pronto los manzanos crecieron por todo el país.

Algunos dicen que llevaba una olla de hojalata sobre la cabeza. Dicen que la usaba para recoger bayas para comer. Pronto, la gente comenzó a llamarlo Johnny "Semillas de Manzana". Era un buen nombre para un hombre al que le gustaban las manzanas.

Pumpkin Time! (¡Hora de calabazas!)

De semilla a calabaza

Así es como crecen las calabazas

El otoño llegó. Es hora de recoger calabazas. Lee los pasos para aprender sobre el ciclo de vida de la calabaza.

(1) Semilla



Kate Eisemann para Weekly Reader

Las calabazas comienzan siendo solo una semilla. Las semillas se plantan en la tierra durante mayo y junio.

(2) Brote

Después de unos 10 días, crece un **brote**. Un brote es una planta muy pequeña.

(3) Planta enredadera



Sharon Meredith/Shutterstock

El brote crece y se convierte en una **enredadera**. Una enredadera es un tallo largo. ¡Puede crecer más de 20 pies!

(4) Flor



Arlete Shaeffer/Weekly Reader

Pronto, crecerán unas **flores** amarillas. Debajo de algunas flores se encuentra una pequeña calabaza.

(5) Calabazas pequeñas



John Kaprielian/Photo Researchers, Inc.

Comienzan a crecer pequeñas calabazas verdes. Crecen más y más.

(6) Calabazas grandes



Mark Edward Atkinson/Photo Library

En octubre, llega la hora de recoger las grandes calabazas anaranjadas. Las semillas que tiene en el interior se pueden usar para cultivar más calabazas.

Fruits Have Seeds (Las frutas tienen semillas)

de Linda Ruggieri



Las frutas crecen de diferentes maneras. Las manzanas crecen en los árboles. Las uvas crecen en las parras. Los arándanos crecen en los arbustos.

Cada fruta contiene algo especial. ¿Sabes qué es? ¡Semillas! Algunas frutas tienen una sola semilla. Otras tienen muchas semillas.

El durazno tiene una sola semilla. El coco tiene una sola semilla. La calabaza tiene muchas semillas pequeñas. La frutilla tiene muchas semillas pequeñísimas. Están en la parte exterior de la fruta.

Las semillas son importantes porque de ellas pueden crecer nuevas plantas.

¿Qué pasa cuando las semillas caen al suelo? Las plantas crecen. Esas plantas tendrán tallos, hojas, flores, frutos y... más semillas.

How Plants Get Water and Food (¿Cómo obtienen el agua y alimento las plantas?)

de ReadWorks



La mayoría de las plantas tienen raíces. Las raíces comienzan a crecer bajo la tierra. Las raíces toman agua de la tierra. Las raíces también toman minerales y otros nutrientes de la tierra.

La planta utiliza estas cosas para producir alimento. El agua y el alimento suben por el tallo de la planta. También avanzan hacia otras partes de la planta. Esto ayuda a la planta a crecer.

Bright as the Sun (Brillante como el sol)

de ReadWorks



Los girasoles son plantas grandes y hermosas. Muchos son brillantes y amarillos, como el sol. Algunos girasoles son naranjas, marrones o rojos.

Los girasoles crecen en el campo. Necesitan de la luz solar y el calor para crecer desde que son una semilla hasta convertirse en flor. ¡Los girasoles necesitan mucha agua!

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

Tablero de opciones de Matemáticas de _____

(nombre del estudiante)

<p>Cuenta y resuelve + suma + - resta -</p>	<p>Juego Suma diez</p>	<p>Juego 1-2 Nim</p>	<p>Actividad para contar</p>
<p> ¡Vamos a cazar formas <input type="checkbox"/> <input type="radio"/></p>	<p>Encuentra patrones en un gráfico de 100</p>	<p>Número del día</p>	<p>Elige un problema 1 o 2</p>
<p>Juego Sacudir + tirar</p>	<p>Juego de comparación</p>	<p>¡Movámonos!</p>	<p>Actividad para dibujar con formas</p>
<p>La respuesta es _____. ¿Cuál es la pregunta?</p>	<p>¿Cuál no pertenece? Actividad</p>	<p>Practica escribir los números del 0 al 20</p>	<p>Actividad para contar colecciones</p>

Problemas

Problema 1

$1 + _ = 5$	$5 = _ + 2$	$5 = 3 + _$
$4 + _ = 5$	$2 + _ = 5$	$5 = 5 + _$

Problema 2

$3 + _ = 10$	$10 = _ + 5$	$10 = 7 + _$
$6 + _ = 10$	$1 + _ = 10$	$10 = 2 + _$

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, ¡resuelve utilizando 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, ¡resuelve utilizando dibujos, objetos o ecuaciones!

Ejemplos:

Tengo _____, luego separo _____. ¿Cuántas unidades tendré ahora?

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

Juegos

I-2 Nim: Divide alrededor de 10 objetos entre dos jugadores. Los jugadores se turnan para 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 adelanta 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.

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 un naipe cada uno. El jugador con la carta de mayor valor dice: "Mi carta _____ es mayor que tu carta _____". 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).

Sacudir y tirar: Elige un número entre 5 y 10. Luego coloca esa cantidad de objetos pequeños en un vaso. Cubre el vaso y sacude. Luego, tíralos suavemente y cuenta cuántos están boca arriba y cuántos están boca abajo. Plantea un problema como este: "Tengo ____ objetos. ____ están boca arriba ____ están boca abajo y así sé que ____ es igual a ____ y ____". Considera redactar ecuaciones para todos los objetos. ¡Mantén el mismo número de objetos y repítelo al menos cinco veces!

Materiales necesarios: vaso o contenedor y unos 5 a 10 objetos que puedan caer de dos lados, como monedas o tapas, o bien utiliza un pedazo de papel pequeño para registrar los que caen dentro o fuera del papel.

Practica escribir los números

0	0	0	0	0	0
★ 1	1	1	1	1	1
★★ 2	2	2	2	2	2
★ ★★ 3	3	3	3	3	3
★★ ★★ 4	4	4	4	4	4
★★★ ★★ 5	5	5	5	5	5

●●● ●●● 6	6	6	6	6	6
●●●● ●●● 7	7	7	7	7	7
●●●● ●●● 8	8	8	8	8	8
●●●● ●●● 9	9	9	9	9	9
●●●●● ●●● 10	10	10	10	10	10

Ahora intenta escribir 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,
18, 19 y 20 en tu propia hoja de papel.

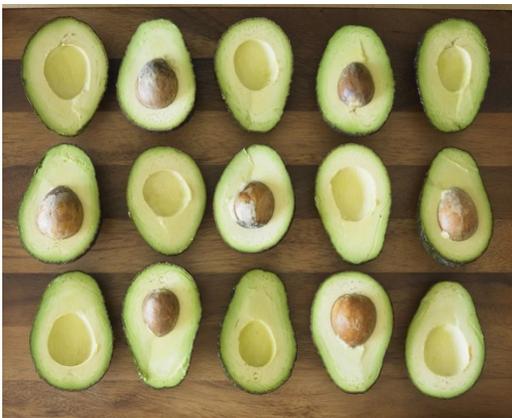
Actividades

Número del día: Escoge un número del 10 al 20 y muestra de cuántas formas puedes formar el número usando dibujos, números o ecuaciones en tu propia hoja de papel. Luego responde...

Escogí el número: _____

¡Lo hice de _____ maneras!

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!

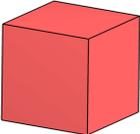
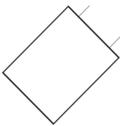
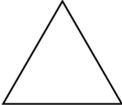
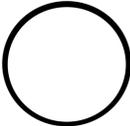
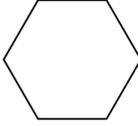
Encuentra patrones en un gráfico de 100: Cuenta de a uno y de a diez u observa los patrones en los números que van hacia arriba y hacia abajo. Habla sobre lo que observas. ¡Usa diferentes colores para mostrar tus ideas!

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

Habla sobre eso:

¿Qué observas? ¿Te parece que el patrón continuará? ¿Cómo lo sabes? ¿Puedes encontrar algún otro patrón?

¡Vamos a cazar formas geométricas! Escoge una forma. 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 encuentres!

cubo	rectángulo	triángulo	círculo	cuadrado	cilindro	cono	hexágono
							

Escogí un _____.

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 20 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.

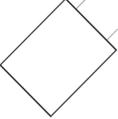
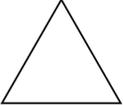
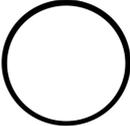
Ejemplos:

Si la respuesta es 1, entonces la pregunta podría ser: “¿Cuántas de mis tres galletas quedarán si reparto una a cada uno de mis dos amigos?”

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

Si la respuesta es 5, la pregunta podría ser: “¿Cuántos dedos tengo en mi pie derecho?”

Dibujar con formas: Crea un diseño usando al menos cinco formas. ¡Puedes usar una forma más de una vez! Ponle nombre a tu diseño. ¡Luego usa los nombres de las formas para describir tu diseño a alguien más!

rectángulo	triángulo	círculo	cuadrado	hexágono
				

Diseño de formas de _____

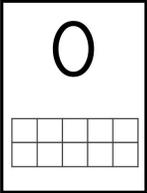
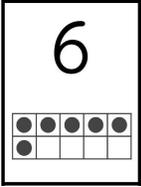
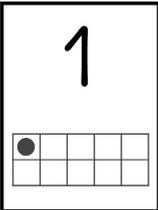
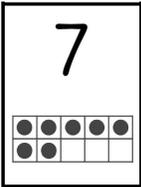
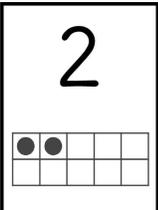
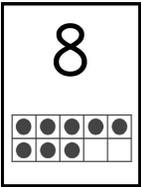
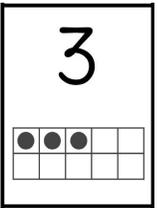
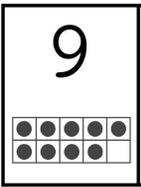
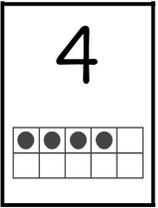
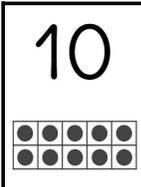
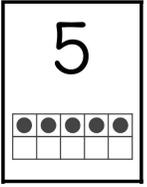
Hice un _____.

¡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.

Luego toma una carta y realiza ese movimiento el número de veces que indica tu carta.

Desafío: ¡Escoge tres o más tarjetas y completa una serie de movimientos!

 <p>¡Escoge de nuevo!</p>	
	
	
	
	
	<p>Carta a como</p> <p>¡Tú escoges 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?

- 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.



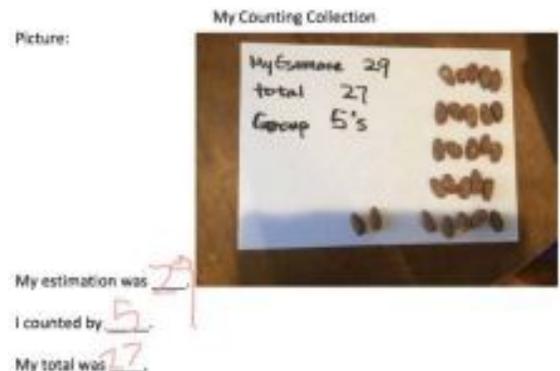
Registrar su pensamiento

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



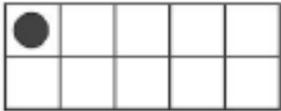
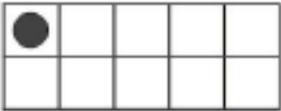
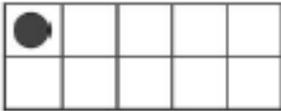
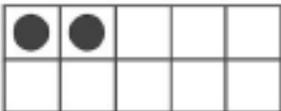
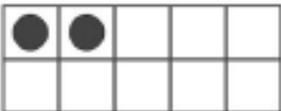
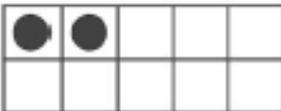
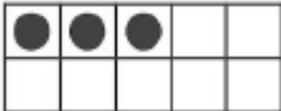
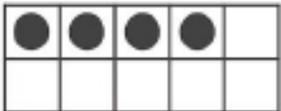
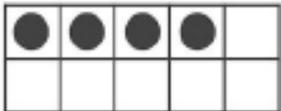
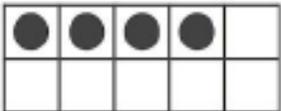
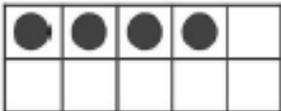
----Contar colecciones----

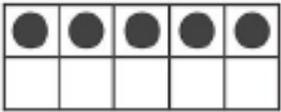
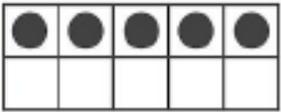
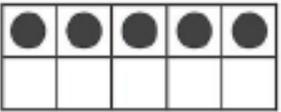
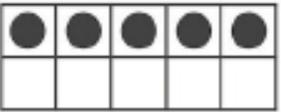
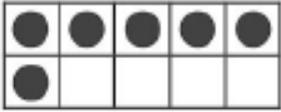
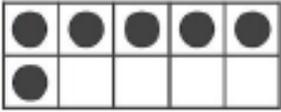
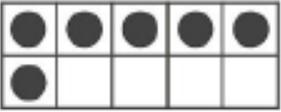
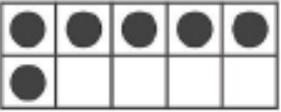
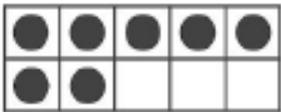
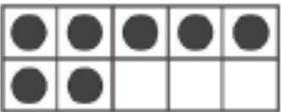
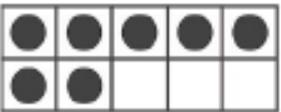
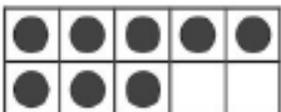
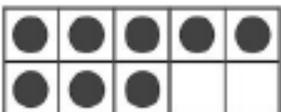
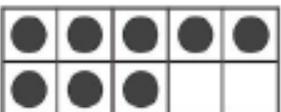
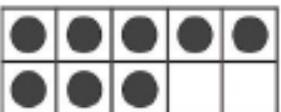
Nombre _____

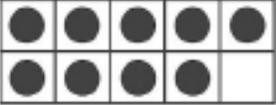
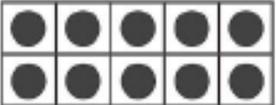
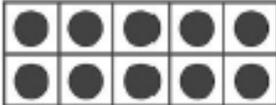
Conté _____.

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>