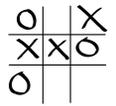


Aprendizaje en Casa Menú de Actividades para alumnos del primer grado
Escoge 5 actividades al día y comparten tu trabajo con un adulto

<p>Lee un libro con tu familia y habla de los personajes, el trama y haz predicciones</p> 	<p>Actividad de Matemáticas- Make Go Fish</p> 	<p>Escribe una carta a alguien importante y mándalo por correo</p> 	<p>Escribe tu reacción a un libro que alguien en casa te leyó</p> 	<p>Recoge cinco cosas en tu casa. Di el nombre de cada cosa y di una palabra que rima con cada una</p> 
<p>Llama y habla con un familiar</p> 	<p>Escucha un cuento de un familiar</p> 	<p>Canta una de tus canciones favoritas con un familiar. Inventate movimientos para acompañar las palabras</p> 	<p>Actividad de Matemáticas- Close to 20</p> 	<p>Cuenta la puertas que hay en tu casa. ¿Cuántas ventanas? ¿Cuántos cuartos? Escribe los nombres y números en un pedazo de papel y compártalos con alguien. ¡Pídeles que cuenten las puertas, ventanas y los cuartos también!</p>
<p>“Lee” un cuarto en tu casa: nombra todas las cosas que veas en voz alta y con qué sonido de letra comienzan</p> 	<p>Haz los sonidos que escuchas alrededor. El sonido de un carro, la refrigeradora, un avión, la lavadora... Pide a alguien que adivine qué sonido estás haciendo.</p> 	<p>Escribe tu reacción a un libro que alguien en casa te leyó</p> 	<p>Haz un libro que muestra cómo las figuras se pueden convertir en animales. Nombra cada figura y el animal en el que se convierte.</p> 	<p>Actividad de Matemáticas-Visual Patterns</p> 
<p>Actividad de Matemáticas- Tic Tac Toe Sums</p> 	<p>Escribe una oración en una hoja de papel, recorta cada palabra, mézclalas y después vuelve a armar la oración. ¡Deja que alguien más lo intente!</p> 	<p>Haz un libro ABC</p> 	<p>Haz un dibujo de tu lugar favorito en Colorado para visitar. Escribe un cuento que dice por qué te gusta</p> 	<p>Inventa una cuento y deja que alguien más cuente el final</p> 

*Siéntase libre de modificar actividades y sustituir materiales

1st Grade

Que se van

Números bajo 10

Este juego funciona bien con los números de 5 – 9 (y 10 también). Solo usa las tarjetas que están menos del número de meta.

Por ejemplo: Si están jugando “8 que se van” usa solo las tarjetas 1– 7.

Números entre 11 – 19

Usa las tarjetas de 1 – 10

Se puede usar más que dos tarjetas para alcanzar la meta.

Por ejemplo: Si está jugando “13 que se van,” podría usar las tarjetas 3, 2, y 7 para llegar a 13

Si una queda sin tarjetas en la mano, tome 5 cartas nuevas de la fila.

Si es imposible pedir una tarjeta para sumar a la meta, se puede decir “paso” y tomar dos tarjetas de la fila.

Por ejemplo: Si me quedo con solo un 2 en mi mano, y estamos jugando “15 que se van,” tendría que pedir un 13, que no existe. Entonces diría “paso” y tomo dos tarjetas de la fila.

El juego termina cuando no hay suficiente tarjetas para continuar. El jugador que tiene más combinaciones en la mesa gana.

Opcional: Si un jugador recibe lo que está pidiendo, puede tomar otro turno.

Cerca de 20 (Instrucciones)

Material de juego:

Una baraja de cartas de números de 0-10 (cuatro de cada número) sin los comodines; Halo de actividades 10, la hoja de, puntuaciones para Cerca de 20; fichas de juego

Jugadores: 2 a 3

El objetivo es escoger tres cartas cuyo total esté lo más cerca posible de 20.

1. Repartan a cada jugador cinco cartas de números.
2. Trnèense para jugar. Seleccionen ties de sus cartas para Llegar a un total lo más cerca posible de 20.
3. Escriban esos números y el total en la hoja de puntuaciones de Cerca de 20.
4. Hallen su puntuación. La puntuación para la rondo es la diferencia entre el total y 20. Por ejemplo, si escogieron $8+7+3$, su total es 18 y su puntuación para la segundo rondo, es 2.
5. Después de anotar su puntuación, tomen esa misma cantidad de fichas.
6. Pongan las cartas ya usadas en un montón de descarte y reparten tres cartas nuevas a cada jugador. Cuando ya no queden cartas, mezclen las del montón de descarte y úsenlas de nuevo.
7. Al cabo de cinco rondas, sumen todos los puntos y cuenten todas fichas. Deben ser el mismo número. El jugador con la puntuación más baja y la cantidad más pequeña de fichas gana

Hoja de anotaciones para Cerca de 20

Juego

Puntaje

Vuelta 1 _____ + _____ + _____ = _____

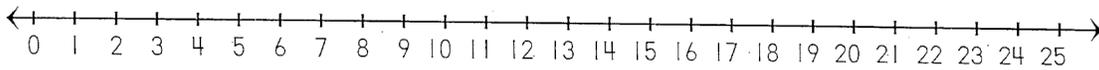
Vuelta 2 _____ + _____ + _____ = _____

Vuelta 3 _____ + _____ + _____ = _____

Vuelta 4 _____ + _____ + _____ = _____

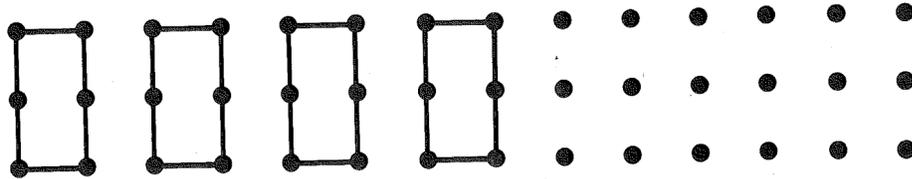
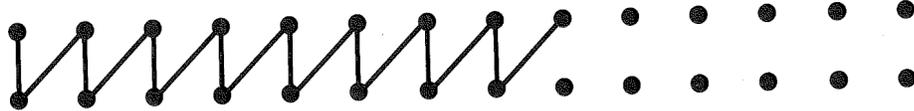
Vuelta 5 _____ + _____ + _____ = _____

PUNTAJE TOTAL _____



LINE PATTERNS

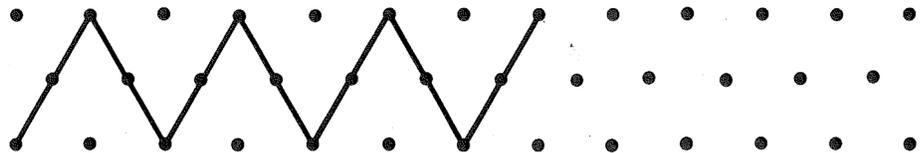
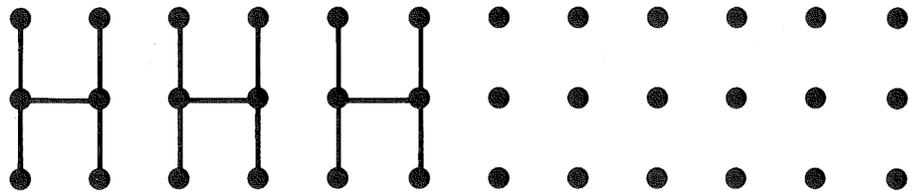
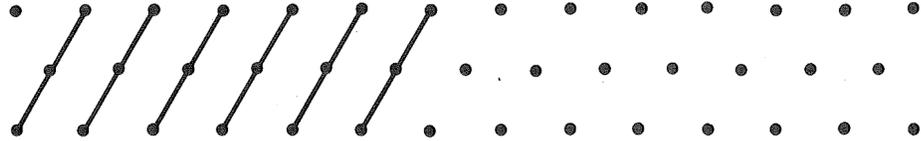
Continue each pattern.



MORE LINE PATTERNS



Continue each pattern.



LINES AND SHAPES (I)



Continue each pattern.

1.

2.

3.

4.

5.

MORE LINES AND SHAPES (I)



Continue each pattern.

1.
 A sequence of four squares, each formed by four dots connected by lines. To the right is a 2x6 grid of dots for continuation.

2.
 A sequence of four zig-zag shapes. Each shape consists of a horizontal line of three dots, a vertical line down from the right dot, a horizontal line to the left, a vertical line up from the left dot, and a vertical line down from the top dot. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

3.
 A sequence of four mountain shapes. Each shape consists of a horizontal line of three dots, a diagonal line up from the left dot to the top dot, a diagonal line down from the top dot to the right dot, and a vertical line down from the right dot. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

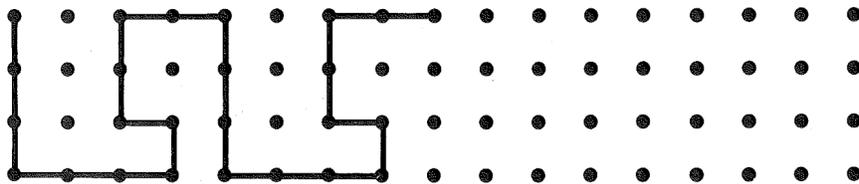
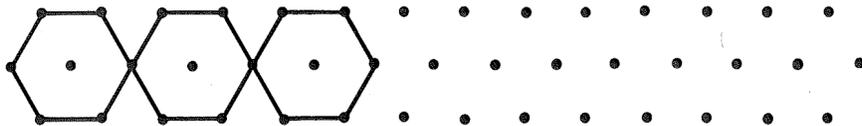
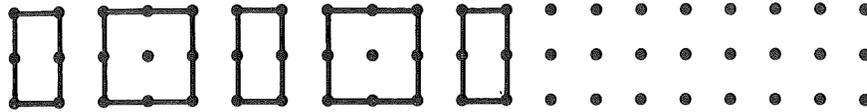
4.
 A sequence of three diamonds, each formed by four dots connected by lines. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

5.
 A sequence of four stepped shapes. Each shape consists of a horizontal line of three dots, a vertical line up from the right dot, a horizontal line to the left, a vertical line down from the left dot, and a vertical line down from the top dot. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

REPEAT THE PATTERN (I)



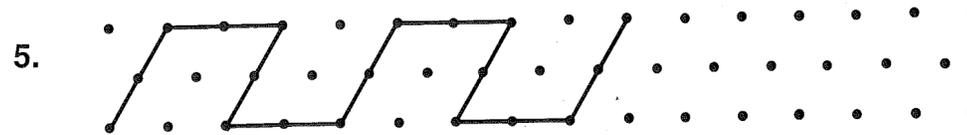
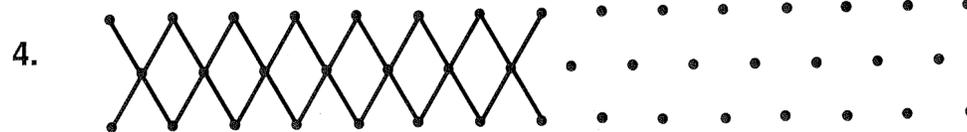
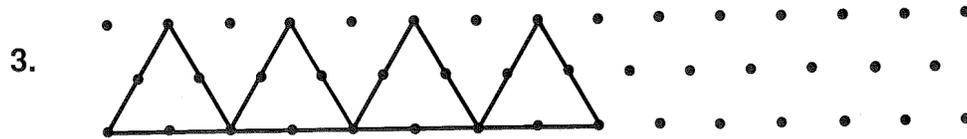
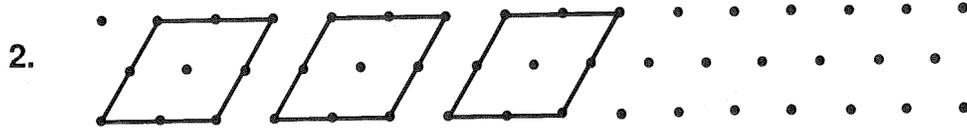
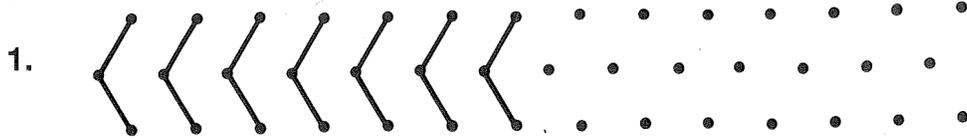
Continue each pattern.



LINES AND SHAPES (II)



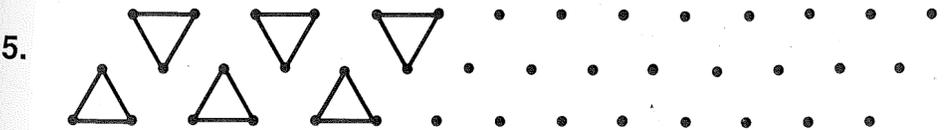
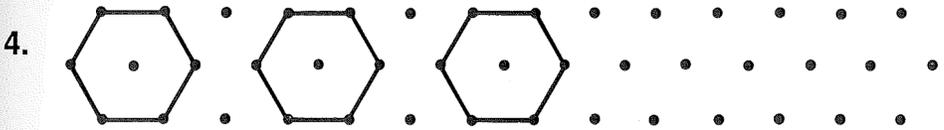
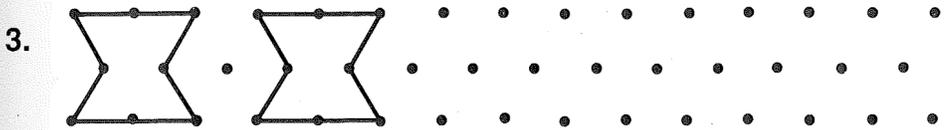
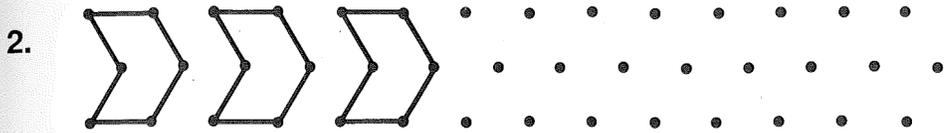
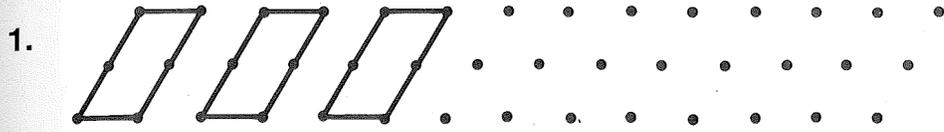
Continue each pattern.



MORE LINES AND SHAPES (II)



Continue each pattern.



REPEAT THE PATTERN (II)



Continue each pattern.

1.

2.

3.

4.

REPEAT THE PATTERN (III)



Continue each pattern.

1.

2.

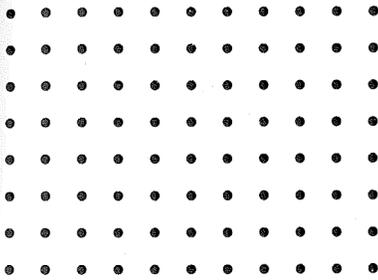
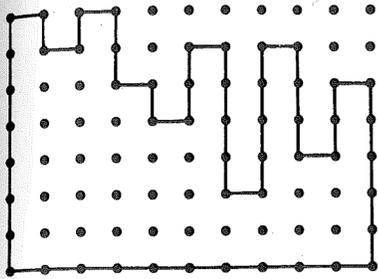
3.

4.

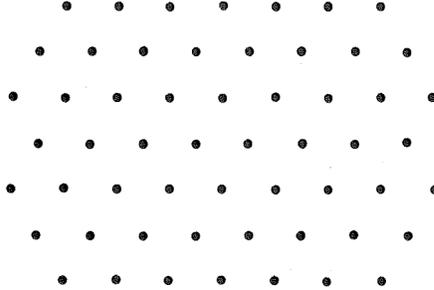
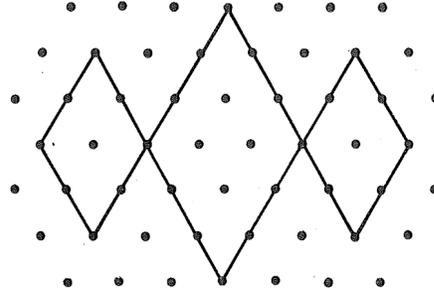
DOT DESIGN (II)

Copy each design.

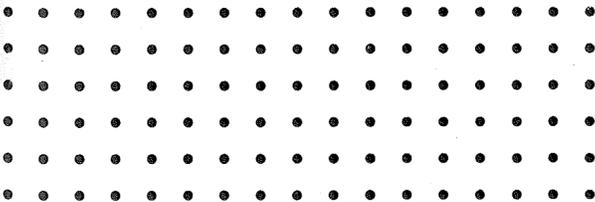
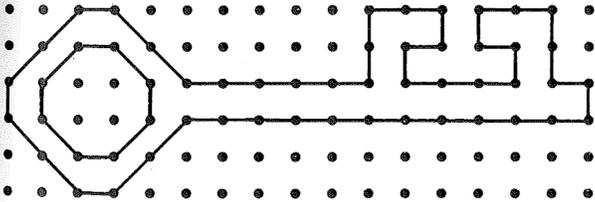
1.



2.

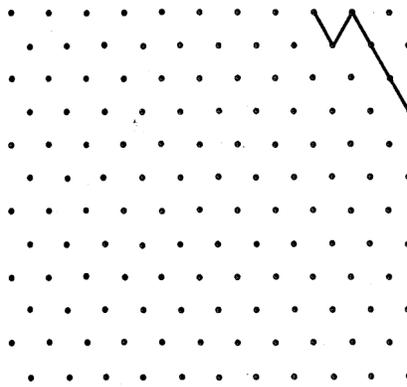
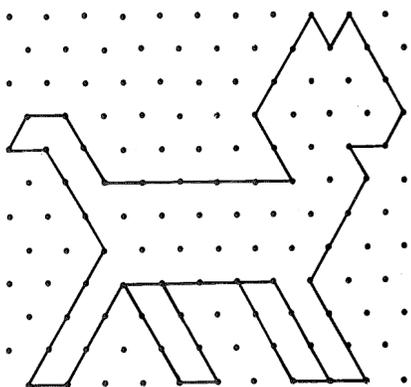
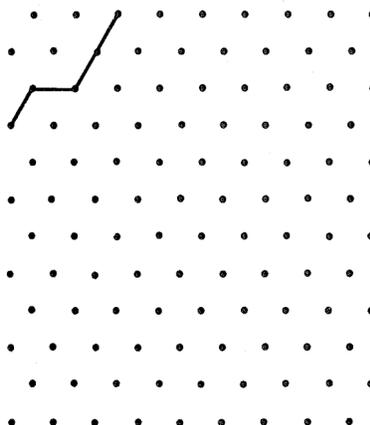
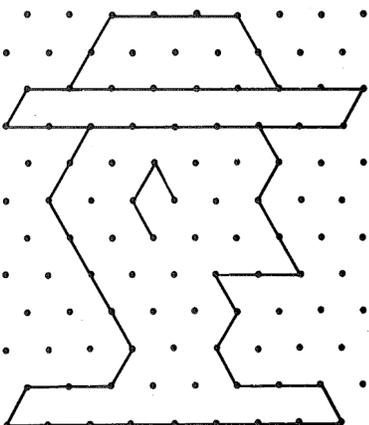
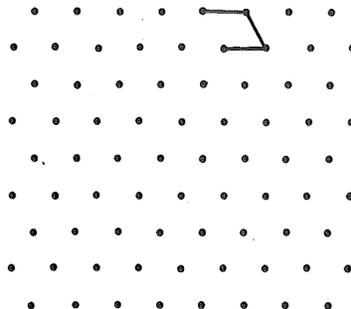
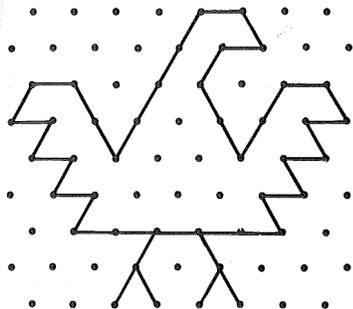


3.



MORE DOT DESIGNS (I)

Copy each picture. Start at the lines given.

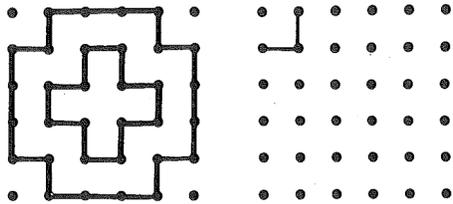


MORE DOT DESIGNS (II)

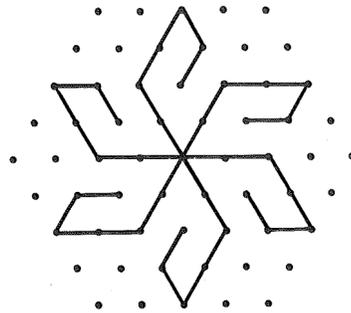


Copy each design. Start at the line given.

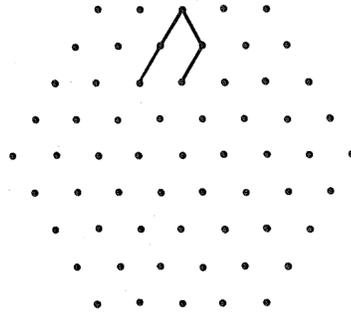
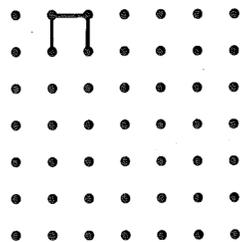
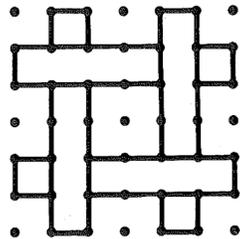
1.



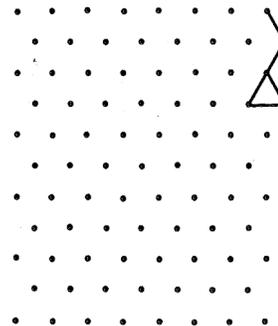
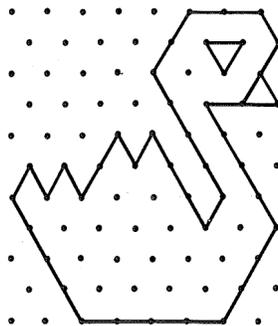
2.



3.



4.



Sumas de Gato

Objeto

Se el primer equipo que resuelve 4 sumas en hilera (horizontal, vertical o diagonalmente).

Dividanse en 2 equipos (Las Xs y las Os)

1. El equipo de la O selecciona 2 cifras colocando un marcador en los números (del 0 al 12) para sumarlos. La suma se encierra en un círculo colocando una O en la cuadrícula.
2. El equipo de la X puede mover 1 marcador para hacer una nueva suma y colocar una X en la cuadrícula.
3. Los equipos se alternan para mover el marcador cuando es tu turno y continúan colocando Xs y Os hasta que el equipo haya marcado 4 sumas en hilera.
4. Después de varios juegos, los jugadores deberán discutir sus estrategias.

Sumas "Tic Tac Toe"

1	24	3	22	5	14
20	8	16	10	12	15
13	23	15	9	17	6
19	7	21	4	23	2
13	20	6	16	17	14
4	19	5	11	18	21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12