INSTRUCCIONES: Elige y completa una actividad de cada categoría. Asegúrate de devolver esta hoja a tu maestro(a) para que recibas crédito por tu día de aprendizaje a distancia.

MATEMÁTICAS	LECTURA	ESCRITURA	SEL	ESPECIALES
¡A la caza de formas! Encuentra tantas formas 2D o 3D como puedas y lleva el puntaje de cuántas has encontrado.	Elige un libro que te interese. Léeselo a un familiar, amigo, muñeco de peluche o mascota.	Diseña la recámara de tus sueños y escribe al respecto.	Dibuja una cara que exprese cómo te sentiste hoy.	Busca objetos de tu casa y ordénalos de acuerdo con los colores del arco iris.
Juega uno de los juegos matemáticos adjuntos.	Pídele a alguien que te lea un libro.	Encuentra en tu casa objetos que empiecen con cada letra del alfabeto.	Mírate en un espejo y muéstrate haciendo las siguientes caras: triste, feliz, entusiasmada y enfadada.	
Juega un juego de mesa o de cartas o el juego incluido.	Escoge un audio libro para que lo escuches sólo, con un familiar o con un amigo.	Dibuja algo sobre un cuento que hayas leído.	Practica haciendo 3 respiraciones profundas y contando lentamente hasta 10.	Golpea con las manos: Utilizando un globo (o un objeto similar), mira cuánto tiempo puedes mantenerlo en el aire.
Midiendo objetos alrededor de la casa con el tipo unidad que elijas (legos, autos de juguete, lápices, etc.) O construye la torre más alta y mide su altura.	Busca objetos en tu casa y pronuncia sus sonidos. (por ejemplo: l-a-m-p - l- á-m-p-a r-a)	Escribe sobre tus partes favoritas de un cuento e incluye la razón.	Discúlpate por algún error que hayas cometido hoy.	Escoge una canción y muévete al ritmo
Crea una historia numérica utilizando los números 16, 10 y 6.	Lee las señales y etiquetas alrededor de tu casa o del barrio.	Dibuja sobre algo que hayas hecho hoy y escribe una frase acerca de esto.	Dile a alguien que le estás agradecido y por qué.	caminando, zapateando, saltando, deslizándote o de cualquier otra forma que se te ocurra.



^{*}Para los estudiantes que reciben servicios de educación especial, los contactos serán hechos por los proveedores de servicios del IEP según el IEP de los estudiantes.

Spin & Subdreed IO-Materiales: Lápiz, clip, fichas o monedas 6 2 jugadores: Gira y luego resta tu número del 10. Encuentra la respuesta en el tablero y cúbrela con tu ficha. Si un número está tomado, puedes QUITAR al otro jugador y colocar allí tu propia ficha. El primero que consiga 5 seguidos, ¡gana! ljugador: Gira, luego resta tu número del 10. Encuentra la respuesta en el tablero y cúbrela con una ficha. Continúa hasta que consigas un número que esté cubierto. MOHIOP - WOHOL 8 6 6 2 8 6 8

Suma Top-It

Juego Básico

Materiales: Cuatro juegos de cartas numéricas cada uno con los números del 0 al 10, un centavo (opcional)

Número de Jugadores: 2 o 3

Un jugador baraja las cartas y las coloca con el número hacia abajo sobre la superficie de juego. Cada jugador voltea dos cartas y dice su suma. El jugador con la suma más alta gana la ronda y se lleva todas las cartas. En caso de empate, cada jugador da la vuelta a dos cartas y dice su suma. El jugador con la suma más alta se lleva todas las cartas de ambas jugadas. El juego termina cuando no quedan cartas suficientes para que cada jugador tenga otro turno. Gana el jugador que tenga más cartas.

Opción: Los niños tiran una moneda para determinar si gana el jugador con más o menos cartas.

Variaciones del Juego: Utilice un juego de dominó doble nueve en lugar de un juego de cartas numéricas para generar problemas de suma. Coloque las fichas de dominó boca abajo sobre la superficie de juego. Cada jugador da la vuelta a una ficha y dice en voz alta la suma de los puntos de las dos mitades. El ganador de una ronda se lleva todas las fichas que estén en juego.

Para practicar la suma con tres sumandos, utilice tres cartas.