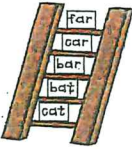
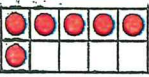




Julio



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1 ¡Jugar un juego de mesa!
2 Escribe una carta a un amigo o familiar.	3 Jugar "Matemáticas, revolución matemática" . (Ver direcciones)	4 Ir a una lectura sitio web o aplicación. Pruebe la aplicación Sight Word Ninja	5 ¡Pruebe una aplicación/juego de matemáticas en la computadora o tableta! MathPlayground.com	6 Jugar "Lista de la compra." (Ver direcciones)	7 Crea un cuadro de tareas. ¡Ilustrarlo y establecer metas!	8 ¡Practica escribir números, palabras o ecuaciones matemáticas con tiza en la acera o en la arena!
9 Haz un proyecto de cocina. Lea las instrucciones y mida ingredientes. 	10 Jugar "Fui al zoológico" (Ver direcciones) 	11 Recoge conchas y otros tesoros de la playa. Crea una pantalla con etiquetas.	12 Lee de 10 a 15 etiquetas en cosas de tu casa. 	13 Use un aro de hula hula o salte la cuerda para saltar al ritmo de su rima favorita. O mientras saltas, cuentas o cantas el alfabeto.	14 ¡Juega un juego de palabras! Prueba: ¡Zingo, Snap It Up, Boggle o Pop! (¡Vea las instrucciones para más ideas!)	15 Llama a un familiar o amigo de la familia y habla sobre un libro que hayas leído. 
16 Elige una letra del alfabeto. Haz una búsqueda de palabras en tu casa. Anota las cosas que puedas encontrar que empiecen con esa letra.	17 Jugar "Escaleras de letras." (Ver direcciones) 	18 Haz una lista de "cosas por hacer" de todas las cosas que quieres hacer. Márcalas mientras las haces. 	19 Juega un juego de mesa en casa que use dados. (Yahtzee, Tenzi, Bump u otro) 	20 Recoge un montón de monedas. Ordena las monedas. Cuente los centavos, las monedas de cinco, las monedas de diez y las monedas de veinticinco. ¿Cuánto dinero tiene usted? 	21 Escribe los números 1-12 en una pelota de playa u otra pelota grande. Cuando un jugador lo atrape, suma o resta los dos números que tocan tus pulgares. 	22 Sople una tapa de botella, un bolígrafo y un trozo de cereal sobre la mesa. Medir hasta dónde llegan. ¿Cuál va más lejos? ¿Por cuánto? 
23 Encuentra 20 juguetes pequeños. Ordenarlos por forma, tamaño o color. BONOS: haz un gráfico para compartir tu clasificación.	24 Forma palabras o letras con diferentes cosas como: Play-Doh, rocas, cereales, conchas, centavos, etc.	25 Comienza en 100. Tira dos dados. Resta la suma. ¡La primera persona en obtener cero gana! 	26 Jugar "Gato del primer ministro" (Ver direcciones) 	27 Jugar "Concentración" (Ver direcciones) o jugar en línea @ Concentration - Illumination on www.nctm.org	28 Recoge conchas o rocas en la playa. Haz un patrón o una matriz con ellos. 	29 Escriba algunas preguntas para hacerle a un amigo o familiar mayor. ¡Llámalos por teléfono y mantén una conversación y averigua sobre ellos!
30 Jugar "Diez cuadros" (Ver direcciones) o Ten Frame @ www.nctm.org 	31 Toma 5 centavos. ¿Cuál es el valor total de las monedas de diez que tienes? ¿Puedes hacer esa cantidad de una manera diferente con otras monedas?					



Agosto



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		1 Jugar "Tutti Frutti." (Ver direcciones)	2 Tome un paseo o una caminata. ¿Cuántas formas diferentes puedes encontrar?	3 Jugar "Hink Pink." (Ver direcciones)	4 Jugar "Contando con" (Ver direcciones) 	5 Consigue un libro que nunca hayas leído. (Trate de conseguirlo en Book Mobile, Atheneum, Little Library o un amigo).
6 Escribe en tu diario. ¿Cuál es tu lugar favorito que has visitado? 	7 Use objetos pequeños como cereales, legos, cuentas o dulces para practicar el conteo. Haz grupos de 10. ¿Puedes llegar a 100 o más?	8 Lea un libro de chistes, un cómic, una revista o algo diferente de lo que normalmente elegiría.	9 Jugar "Ratón y queso." (Ver direcciones) 	10 Encuentra y recoge conchas o rocas en la playa. ¿Cuántos encontraste? Ordena y cuenta por 1, 2, 5 y 10.	11 Practica decir la hora en un reloj analógico. ¿Cuántos minutos en una hora? 	12 Use revistas viejas para hacer un collage que use imágenes y palabras. ¿Podría ser sobre ti, Nahtucket, una mascota o cualquier cosa!
13 Encuentra monedas por toda la casa. Identificarlos, clasificarlos y contarlos. ¿Cuánto dinero tiene usted? 	14 Sal a caminar y lee las señales que pasas. BONOS: ¡Haga un seguimiento de cuántas palabras hay en cada letrero! 	15 ¡Participa en una búsqueda del tesoro de números! ¡Mira cuántos números diferentes puedes encontrar en un día! ¡Busque números donde quiera que vaya!	16 ¡Inventa tu propio juego de matemáticas! ¿Podría ser un juego de mesa, un juego de dados o un juego que use cartas! 	17 ¡Lea un libro afuera! 	18 Jugar Deep Sea Duel - Illuminations on www.nctm.org 	19 Haga bolos con botellas de agua vacías, latas o rollos de toallas de papel. ¡Usa una pelota para jugar a los bolos y haz una ecuación de resta para mostrar cuántos derribas!
20 Recoge conchas, rocas u otros tesoros de la playa. Ordenarlos. Crea una pantalla con etiquetas. ¡Escribe sobre tu colección!	21 Juega "Adivina mi número" . El jugador 1 elige un número misterioso y el jugador 2 debe adivinar cuál es haciendo preguntas al respecto.	22 Ve a la Atheneum para pedir un libro prestado. Si tiene tiempo, haga el Story Walk in the Garden. 	23 Encuentra un poema corto o una canción infantil. Trate de memorizarlo y recitarlo alguien. 	24 ¡Lee un libro ilustrado de matemáticas! (Algunos para probar: <i>One Hundred Hungry Ants</i> , <i>7 ate 9</i> , or <i>Math Curse</i>) 	25 Escribe en tu diario: ¿Qué compartirás con tus nuevos compañeros de clase sobre tu verano? (¡Vea las instrucciones para obtener más ideas para diarios!)	26 Juega "Palabras en palabras" (Ver direcciones) 
27 Haz un álbum de recortes. 	28 Juega "Matemática se va a pescar" con una baraja de cartas. Intenta formar parejas que sumen 10. (Ver direcciones)	29 ¡Lea un libro afuera! 	30 Practique haciendo números o oraciones numéricas con Play-Doh o escriba los números en los colores del arcoíris.	31 Juega "Códigos secretos" (Ver direcciones) 	MATH ROCKS	



Llevar tu calendario a la sala de lectura de NES antes del 15 de septiembre para mostrar que hiciste algunas actividades de tu Calendario de Aprendizaje de Verano... y ¡GANA UN PREMIO!
 ¡Pon una X o colorea los días del mes cuando completes una actividad!





Queridas familias,

Durante el tiempo que su hijo no asiste a la escuela, es importante involucrarlo en actividades divertidas y educativas para que siga pensando y aprendiendo. Además de las actividades sugeridas que el maestro de su hijo envió a casa, hemos incluido algunos juegos y actividades para seguir aprendiendo de forma divertida y motivadora.

¡Use el calendario de aprendizaje de verano adjunto para seguir aprendiendo durante todo el verano! Este calendario se proporciona para brindarle a usted y a su familia inspiración e ideas para actividades de matemáticas y lectura. Planeamos una cosa para que usted y su hijo hicieran cada día durante los próximos dos meses. Después de completar una actividad, colorea o marca la casilla. ¡Intenta hacer tantas actividades como sea posible!

Hemos incluido páginas con ideas y actividades adicionales de matemáticas y alfabetización para probar si encuentra que un juego o actividad es demasiado fácil o demasiado desafiante para su hijo. ¡No se sienta obligado a hacer todas las actividades y no deje que la lista de ideas lo limite!

¡Lo más importante de estos tableros es seguir aprendiendo, practicando y divirtiéndonos!

Atentamente,

Srta. Maher, especialista en lectura de NES

Sra. Jones, especialista en lectura de NES

Srta. Buono, NES Matemáticas Specialist



Ideas para practicar hechos matemáticos y palabras de uso frecuente

- Hacer y practicar hechos o palabras de uso frecuente con tarjetas didácticas
- Actividades de matemáticas o lectura en sitios web: intente: *sightwords.com*
- Tira dos dados. Suma, resta o compara los dos números.
- Use naipes o tarjetas de palabras a la vista. Voltar dos cartas. Suma, resta o lee los dos números.
- Practica el conteo salteado (2, 4, 6, 8... or 5, 10, 15, 20...)
- Imprima hojas de práctica de hechos o una lista de palabras de uso frecuente. Trate de completar tantos problemas o leer tantas palabras como pueda en un minuto. Intenta superar tu mejor puntuación cada vez.
- Use una tabla de 100 para encontrar la respuesta a los problemas de matemáticas.



¡Inspiraciones de revistas para todas las áreas temáticas!

- Escribe sobre algo que te gustaría comprar si tuvieras \$20.00 para gastar. ¿Por qué?
- Los números son hermosos. Escribe sobre tu número favorito.
- Elija un lugar en la isla para sentarse y observar. Escribe sobre las diferentes formas que ves y descríbelas con detalles.
- Escribe sobre tu deporte favorito.
- Escriba instrucciones sobre cómo hacer algo (por ejemplo, un sándwich de PB&J). Dé las instrucciones a alguien y vea si pueden seguir sus instrucciones.
- Ver un deporte (en persona o en la televisión). Escribe sobre todas las formas y números que ves.
También puede probar esto como un concurso con alguien, ¡vea quién puede encontrar más!
- Todos los días usamos matemáticas. Usted o un miembro de su familia ya lo ha usado hoy. Puede haber sido suma, resta, multiplicación, división, fracciones, tiempo o dinero. Explique cómo se usaban las matemáticas en la actualidad.
- Escribe sobre tu profesor favorito. ¿Por qué él o ella es tu favorito?
- Escribe sobre alguien que te haya inspirado. ¿Qué hicieron o dijeron?
- ¿Cómo esperas que sea el maestro de tu próximo año? ¿Por qué?
- Escribe sobre un amigo especial. ¿Qué hace que sea divertido estar cerca de ellos?
- Si pudieras ser cualquier animal, ¿qué animal sería? ¿Por qué?
- Si pudieras viajar a cualquier parte del mundo, ¿a dónde irías? ¿A quién llevarías contigo en el viaje?
- Escríbele una carta a tus padres/familiares para convencerlos de que te lleven a alguna parte. Asegúrese de dar buenas razones para apoyar por qué debería ir a este lugar.
- Escribe sobre una cosa que te gusta de ti y por qué te hace especial.
- Escriba sobre su lugar favorito en Nantucket.
- ¿Qué barco para salir de la isla es mejor? ¿Por qué?
- ¿Prefieres volar para salir de la isla o tomar el barco? ¿Por qué?
- ¿Qué quieres ser cuando seas grande? ¿Por qué?
- Escriba algunos problemas verbales. Déselo a otra persona para que lo resuelva. (¡Asegúrate de saber las respuestas!)
- Haz una página de problemas de matemáticas. Resuélvelos y haz que alguien verifique tus respuestas..
- Tira un dado 100 veces. Adivina qué número sacarás más. Lleva un registro de qué número sacas más. ¿Qué número sacaste más? ¿Tenías razón?
- Prueba un alimento que nunca hayas comido antes. Escribe sobre eso.
- Inventa una idea loca de sándwich con alimentos en tu casa. Escribe sobre los ingredientes. Si te atreves, prueba a hacerlo y dale un mordisco. ¿Era bueno? Escribe sobre cómo sabía y qué cambiarías si lo hicieras de nuevo.



Juegos de palabras

¡Los juegos de palabras tienen la ventaja de ser a la vez destructores del aburrimiento y potenciadores de la alfabetización! Hay un juego de palabras para cada niño y situación, aquí hay algunas ideas.



Yo espío

I-Spy se puede jugar con niños de todas las edades e intereses. El "espía" comienza diciendo "Yo-Veo, con mi ojito, algo que empieza con...". y los otros jugadores deben adivinar cuál es el artículo. La primera persona en adivinar correctamente se convierte en el "espía". Para los niños más pequeños, puede adaptar el juego "espiando cosas" de un color particular.

Fui al zoológico

Para empezar, la primera persona dice: "Fui al zoológico y vi un..." y elige un animal. La siguiente persona dice "Fui al zoológico y vi un..." y dice el animal del primer jugador y luego agrega uno propio. Los jugadores se turnan hasta que alguien recita la cadena de animales **incorrectamente**.

- Puedes jugar de muchas maneras diferentes:
 - **Utilizando una sola letra.** Si elige L, todos los animales comenzarían con L.
 - **Usando todas las letras del alfabeto, en orden.** Entonces, la primera persona elige un animal que comience con A, la segunda un animal que comience con B, y así sucesivamente.
 - Para niños mayores, puede restringir los animales de un continente o tipo de lugar en particular.



El gato del primer ministro

Para jugar El gato del primer ministro, los niños deben tener un vocabulario lo suficientemente amplio como para incluir muchos adjetivos (palabras descriptivas). El primer jugador comienza diciendo: "El gato del primer ministro era un gato ____" y agregan un adjetivo que comienza con la letra A. Podrías decir "El gato del primer ministro era un gato enojado". El siguiente jugador repite el proceso, pero con la letra B: "El Gato del Primer Ministro era un gato valiente"... y así sucesivamente.

Hink Pink

Hink Pink es un juego de rimas de palabras. El primer jugador piensa en dos palabras que riman, como "Big Rig", pero no les dice a los otros jugadores cuáles son sus palabras. El jugador luego da una pista de sus palabras. Entonces, usando "Big Rig", la pista podría ser "camión grande". Luego, otros jugadores deben tratar de adivinar el par que rima.





Lista de la compra

Para jugar este juego, el primer jugador dice "Voy a la tienda a comprar _____", y nombra un artículo de comestibles. Luego se vuelven hacia el jugador a su izquierda y le preguntan "¿Quieres algo en la tienda?"

El segundo jugador debe pedir algo que comience con la última letra del elemento anterior. Si el primer artículo es comida para perros, la siguiente persona elige algo que comience con D.

El primer jugador luego dice "Está bien, necesito" y enumera los dos elementos. Por ejemplo, "Necesito comida para perros y desodorante" Esto continúa hasta que el "comprador" comete un error en su lista. El papel del comprador pasa entonces a la persona a su izquierda. Para facilitar el juego, los jugadores pueden omitir el cambio de nombre de la lista.

Palabras en palabras

Cada jugador necesita un lápiz y papel. Un jugador elige una palabra larga o compuesta y todos la escriben. Luego, los jugadores escriben tantas palabras como puedan dentro de un límite de tiempo acordado, usando las letras de la primera palabra.

Se otorga un punto por cada palabra correcta, y el ganador es el que tiene más puntos. Ajusta la dificultad del juego para que coincida con la edad de los jugadores. Es posible que desee dar una lista de palabras para usar para comenzar el juego.

Tutti Frutti

Cada jugador recibe un lápiz y papel. Todos los jugadores se turnan para pensar en una categoría como "animales". Cada jugador escribe tantas de esas cosas como se le ocurran en un tiempo determinado (esto también se puede hacer oralmente si se hace en silencio o en otra habitación). El ganador es la persona con más artículos. Haga que sea más difícil para los niños mayores al reducir la categoría, como "animales que comienzan con la letra P"

Ratón y Queso (Como Hangman)

Comience dibujando una línea en zig-zag para representar los pasos. Luego dibuja un ratón en la parte inferior de los pasos. Un jugador piensa en una palabra y dibuja una serie de guiones, uno para cada letra. Otros jugadores se turnan para nombrar una letra. Si son correctos, la letra se escribe en el guión correspondiente.

Si la suposición es incorrecta, dibuja una flecha para representar al ratón subiendo las escaleras. El primer jugador en adivinar la palabra gana o, si el mouse llega a la parte superior, el juego termina.



Códigos secretos

En parte juegos de palabras y en parte travesuras encubiertas, los códigos secretos son una buena opción para los niños que aún no se sienten seguros con sus habilidades independientes de lectura y escritura. Haga que los niños hagan códigos secretos reemplazando símbolos con letras. ¡Los niños pueden hacer su propio código y escribir mensajes secretos!



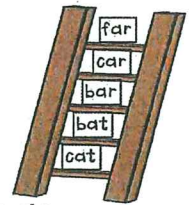
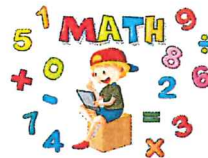
Escaleras de letras

Dé a cada jugador un diagrama de escalera básico con una palabra de su elección en la parte superior. Luego, los jugadores cambian una letra para formar una nueva palabra y escriben la nueva palabra en el siguiente peldaño. El ganador es la persona que llega más abajo en la escalera. Haga que el juego sea más difícil escribiendo una palabra en la parte superior, otra en la parte inferior y desafiando a su hijo a pasar de una a otra cambiando una letra a la vez.

Ideas de juegos de matemáticas

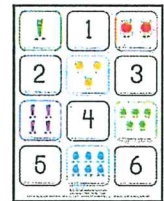
Concentración

La concentración se puede jugar como un juego de lectura o un juego de matemáticas. Para jugar como un juego de matemáticas, escriba un hecho matemático en una tarjeta y la respuesta en la otra tarjeta (también puede crear muchas variaciones diferentes de esto). Coloca todas las cartas boca abajo sobre la mesa. Recoge dos cartas. Si un hecho matemático y la respuesta correcta se recogen al mismo tiempo, ¡eso es una coincidencia! El jugador se queda con la carta. ¡El jugador con más coincidencias gana!



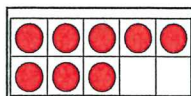
Otras variaciones (matemáticas o lectura):

- Número en una tarjeta, palabra en la otra
- Número en una tarjeta, puntos que representan el número en la otra
- Número en una tarjeta, cuadro diez en la otra
- Forma en una tarjeta, palabra en la otra
- Palabras de vista: 2 de la misma palabra
- homófonos/homónimos
- Vocabulario con palabras y definiciones.
- Letras: una letra mayúscula y una letra minúscula
- Letras que coinciden con una imagen que comienza con el primer sonido



Diez fotogramas/¿Qué es igual a diez?

Haga un cuadro de diez (5 cajas en la parte superior, 5 en la parte inferior) para cada jugador. Cada jugador lanza 2 dados o usa las cartas de números de una baraja de cartas. Al mismo tiempo, cada jugador tira o roba cartas. Si el número es igual a diez, el jugador obtiene un punto. ¡El primer jugador en obtener diez puntos gana! (Mantenga contadores cerca para realizar un seguimiento de sus puntos en el marco de diez o use el marco de diez para ayudarlo a agregar los números de las tarjetas o dados si es necesario).





Matemáticas, Math Revolution (como Dance, Dance Revolution)

Escriba las respuestas de operaciones matemáticas en pedazos de papel o cartulina en el suelo, o con tiza si está afuera. ¡El jugador 1 dice en voz alta la operación matemática y el jugador 2 debe bailar con las respuestas correctas pisando el suelo donde están! ¡Levántate y baila!



Decenas van a pescar

Necesitarás una baraja de cartas. Retire todas las cartas con figuras y las cartas con el número 10. Te quedarán cuatro cartas cada una de los números 1-9. Reparte cinco cartas a cada jugador. Coloque la pila de cartas restantes boca abajo en el centro de la mesa. Esta es la pila "Go Fish".



- Antes de comenzar, busque pares de cartas en su mano con una suma de 10. Coloque todos los pares con una suma de 10 boca arriba en la mesa frente a usted.
- Para comenzar, los jugadores se turnan para pedirse la carta deseada. **Sin embargo, en lugar de buscar pares de la misma carta, los jugadores quieren parejas para hacer la suma de 10.** Por ejemplo, si tengo un 4, podría pedir un 6 para poder "hacer 10".
- Si un jugador obtiene la carta que pidió, pone el par sobre la mesa. Si no obtienen la carta que pidieron, deben "Ir a pescar" y elegir una nueva carta del mazo. Si un jugador se queda sin cartas, elige dos cartas nuevas. El turno de un jugador termina cuando ya no puede hacer 10.
- El juego termina cuando no quedan más cartas o no se pueden formar más parejas. ¡Quien tenga más pares gana!



Contando con: el juego de cartas

Retira las figuras de una baraja de cartas y obtén un par de dados. El primer jugador da la vuelta a una carta y luego tira los dados. El número en los dados indica qué tan lejos "cuentan" de la carta. (Por ejemplo, un jugador voltea un tres y saca un cuatro. Cuentan desde el tres y dicen "cuatro, cinco, seis, siete"). Si el jugador acierta, se queda con la carta y el otro jugador (s) conseguir un turno. Los jugadores también pueden comparar qué número era mayor y esa persona se queda con ambas cartas. El juego continúa hasta que no quedan más cartas en el mazo. ¡El jugador que tenga más cartas al final gana!

