

Estimadas familias,



Durante el tiempo que sus hijos no asisten a la escuela, es importante involucrarlos en actividades divertidas y educativas para que sigan pensando y aprendiendo. Además de las actividades sugeridas que el maestro de su hijo ha enviado a casa, hemos incluido algunos juegos y actividades para seguir aprendiendo de forma divertida y motivadora.

También es importante que los estudiantes tengan salidas saludables para canalizar el estrés y regularse emocionalmente. Con suerte, al probar algunas de estas actividades, encontrarán algunas que les sean útiles. A menudo les decimos a los estudiantes que tienen que descubrir qué funciona para ellos. ¡Aquí está la exploración de opciones!

¡Use los tableros de BINGO adjuntos para seguir aprendiendo durante todo el verano! ¡Un tablero es Matemáticas, otro es Lectura y un tercero es SEL (Aprendizaje Socioemocional)! ¡Vea si su hijo puede obtener 5 seguidos en cada uno! ¡Entonces intente DOBLE BINGO! ¿Puede obtener un "COVER-ALL"?

¡Hemos incluido 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 y no permita 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, Especialista en Matemáticas de NES

Sra. Clark, Consejera Escolar

Sra. Hood, NES Consejera Escolar.



Ideas para practicar hechos matemáticos y palabras a la vista



- Haz y practica hechos o palabras a la vista con tarjetas didácticas
- Actividades de matemáticas o lectura en sitios web
- Tira dos dados. Suma, resta o compara los dos números.
- Use naipes o tarjetas de palabras a la vista. Voltear dos cartas. Suma, resta o lee los dos números.
- Practique el conteo salteado (2, 4, 6, 8... o 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 describe en detalle.
- 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 las 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 traerías?
- 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?
- ¿Que quieres ser cuando seas grande? ¿Por qué?
- Escriba algunos problemas verbales. Déselo a otra persona para que lo resuelva. (Asegúrese de saber la respuesta)
- Haga una página de problemas de matemáticas. Resuélvelos y haz que alguien verifique tus respuestas.
- Tira un dado 100 veces. Lleve un registro de qué número saca con más frecuencia. ¿Qué número sacaste más?
- 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.



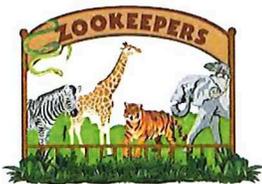
I-Spy

I-Spy se puede jugar con niños de todas las edades e intereses. El "espía" comienza diciendo "E-Veo, con mi ojito, algo que comienza 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 comenzar, 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 dicen el animal del primer jugador y luego agregan uno propio. Los jugadores se turnan hasta que alguien recita la cadena de animales **incorrectamente**.

- Puedes jugar de muchas maneras diferentes:
 - Usando 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 al gato del primer ministro, los niños deben tener un vocabulario lo suficientemente amplio como para incluir muchos adjetivos.

El primer jugador comienza diciendo: "El gato del primer ministro era un gato ____" y agregan un adjetivo que comienza con **letra A**. Podrías decir "El gato del primer ministro era un gato atento". El siguiente jugador repite el proceso, pero con la **letra B**, y así sucesivamente.



Hink Pink

Hink Pink es un juego de palabras que riman. 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 a sus palabras. Entonces, usando "Big Rig", la pista podría ser "gran camión". Luego, otros jugadores deben tratar de adivinar el par que rima.

Lista de compras



Para jugar este juego, *el primer jugador dice "Voy a la tienda a comprar _____"*, y nombra un artículo de abarrotes. 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 *perrosd*, siguiente persona elige algo que comience con D.la

Luego, el primer jugador dice "OK, necesito" y enumera los dos artículos. 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 de su izquierda. Para facilitar el juego, los jugadores pueden omitir el cambio de nombre de la lista.

Palabras en Palabras

Cada jugador necesita 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 bolígrafo 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 el ahorcado)

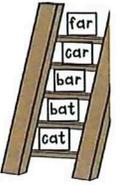


Comience dibujando una línea en zig-zag para representar los pasos. Luego dibuja un ratón en la parte inferior de los pasos. Un jugador piensa en una palabra y dibuja una serie de guiones, uno para cada letra. Otros jugadores se turnan para nombrar una letra. Si son correctos, la letra se escribe en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

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.



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.!

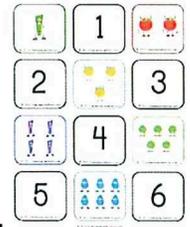
Ideas para Juegos de Matemáticas

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
- Tarjeta Número en una tarjeta, cuadro de diez en la otra
- Forma en una tarjeta, palabra en la otra
- Palabras reconocibles a la 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 mismo sonido



Diez Cuadros/¿Qué es Igual a Diez?

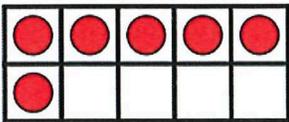


Haga un cuadro de diez (5 cajas en la parte superior, 5 en la parte inferior) para cada jugador. Cada jugador lanza 2 dados o usa las cartas de números de una baraja de cartas. Al mismo tiempo, cada jugador tira o roba cartas. Si el número es igual a diez, el jugador obtiene un punto. ¡El primer jugador en llegar a 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).

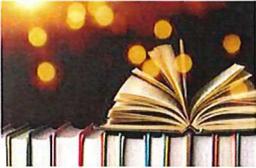
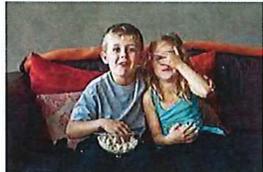
¡Haz tu mejor esfuerzo para hacer todas las actividades en este tablero para que tu cerebro de LECTURA siga aprendiendo durante todo el verano! A ver cuantas veces se puede llenar todo el tablero este verano!! 

L	E	E	R	!
<p>Juegue "El gato del primer ministro" o "Lista de compras" (ver adjunto)</p> 	<p>Escriba una carta o una nota de agradecimiento a un amigo o familiar. ¡Entrégaselo o ponlo en el correo para enviárselo!</p>	<p>Leer dos o más libros que formen parte de una serie.</p> 	<p>Recoge conchas, rocas u otros tesoros de la playa. Ordenarlos. Crea una pantalla con etiquetas. Escribe sobre tu colección.</p>	<p>Comienza un diario. Decora la portada o primera página. Escribe y dibuja en tu diario. (¡Vea la lista de ideas!)</p> 
<p>Lea las instrucciones para un juego, luego juegue. (Ideas para juegos: juegos de mesa, juegos de cartas, juegos de dados)</p>	<p>Forma palabras o letras con diferentes cosas como: Play-Doh, rocas, cereal, conchas, centavos, etc.</p> 	<p>Lee un libro sobre un deporte (BONO: practica el deporte o enseña a alguien al respecto!)</p>	<p>Lee una receta (BONIFICACIÓN: ¡haz la receta!)</p> 	<p>Consigue un libro que nunca hayas leído. (Trate de obtenerlo de Book Mobile, Atheneum, una pequeña biblioteca, un amigo)</p>
<p>Haga una lista de "cosas por hacer" de todas las cosas que quiere hacer. Márcalas mientras las haces.</p> 	<p>Haz títeres y organiza un espectáculo de títeres. Desafío: ¡escriba un guión y realice el guión!</p>	<p>GRATIS</p> 	<p>Ir al Ateneo. Pida prestado un libro de no ficción y un libro de ficción. Haga la <i>caminata de la historia</i> en el jardín.</p>	<p>Lee de 10 a 15 etiquetas en cosas de tu casa.</p> 
<p>Juegue un juego de palabras: Juegos de Scrabble Zingo Snap it Up Boggle Pop (Ver adjunto)</p>	<p>Llame a un pariente o amigo de la familia y hable sobre un libro que haya leído.</p> 	<p>Escribe una historia corta. Una historia debe tener: personajes y un problema. ¿Cómo se resuelve el problema? ¿Dónde transcurre tu historia?</p>	<p>Encuentra un poema corto o una canción infantil. Trate de memorizarlo y recitarlo a alguien.</p> 	<p>Haz una búsqueda de palabras en tu casa. Escribe todas las palabras que encuentres que comiencen con una vocal. (Desafío: escribe todas las palabras que tienen un equipo de vocales en la palabra). ¡Asegúrate de revisar la cocina!</p>
<p>Use un hula hoop, salte la cuerda o salte al ritmo de su rima favorita, o mientras cuenta o canta el alfabeto.</p> 	<p>Use revistas o periódicos viejos para hacer un collage que use imágenes y palabras. ¡Podría ser sobre ti, Nantucket, una mascota o cualquier cosa!</p>	<p>¡Lea un libro afuera!</p> 	<p>Escriba la lista de compras para su familia antes del viaje a la tienda. Ayuda con las compras y lee las etiquetas en la tienda.</p>	<p>Juega "Fui al zoológico" (ver adjunto)</p> 

Haz tu mejor esfuerzo para hacer todas las actividades en este tablero para mantener tu cerebro matemático aprendiendo durante todo el verano! A ver cuantas veces se puede llenar todo el tablero este verano!! 

M	A	T	H	!
<p>Juega Diez cuadros (ver adjunto)</p> <p>Diez cuadros</p> 	<p>Comience en 100. Lance dos dados. Resta la suma. ¡La primera persona en obtener cero gana!</p>	<p>¡Juega un juego de mesa en casa que usa dados en un día lluvioso! (Yahtzee, Bump u otro)</p> 	<p>¡Hornee o cocine usando matemáticas! Busca una receta y mide los ingredientes. ¿Qué pasa si quieres duplicar la receta? (Como 24 muffins en lugar de 12).</p>	<p>Escriba los números del 1 al 11 en una pelota de playa u otra pelota grande. Cuando un jugador atrape la pelota, suma o resta los dos números que tocan tus manos.</p> 
<p>¡Lee un libro ilustrado de matemáticas!</p> <p>(Algunos para probar: <i>7 comieron 9</i>, <i>Cien hormigas hambrientas</i>, <i>Maldición matemática</i>)</p>	<p>Encuentra y recoge conchas o rocas en la playa. ¿Cuántos encontraste? Cuenta de 1, 2, 5 y 10</p> 	<p>¡Ve a la búsqueda del tesoro de números! Encuentre todos los números que pueda en las placas y letreros mientras está en el automóvil.</p>	<p>Encuentra monedas por toda la casa. Ordena las monedas y cuéntalas. ¿Cuánto dinero tiene usted?</p> 	<p>Jugar Deep Sea Duel</p> <p>Deep Sea Duel - Illuminations</p> 
<p>¡Resuelve un Sudoku!</p> 	<p>¡Elige un juego de matemáticas para jugar!</p> <p>(ver adjunto)</p>	<p>GRATIS</p> 	<p>Consigue un montón de monedas. Muestre todas las formas de hacer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 15 centavos 2) 20 centavos 3) 50 centavos 	<p>Haga una "Lista de deseos" de las cosas que quiere para su cumpleaños, Navidad o cosas para las que está ahorrando su dinero. ¿Cuanto dinero necesitas?</p>
<p>¿Cuántos días de verano hay? ¡Usa un calendario para contar! ¿Cuántos días faltan para que comience la escuela?</p>	<p>Realice una caminata matemática y busque diferentes formas</p> 	<p>Use objetos o juguetes pequeños en casa para practicar el conteo</p> <p>Haga grupos de diez.</p>	<p>Haz un patrón con legos o bloques.</p> 	<p>Juega Concentración (ver adjunto)</p> <p>Concentración - Illuminations</p>
<p>¡Escribe números o ecuaciones matemáticas con tiza afuera!</p> 	<p>Juega matemáticas Go Fish con una baraja de cartas. Trate de hacer pares que sumen 10.</p>	<p>¡Pruebe una aplicación de matemáticas en la computadora o tableta!</p> 	<p>¡Practica haciendo números o oraciones numéricas con plastilina! O escríbalos en los colores del arcoíris.</p>	<p>Practica decir la hora en un reloj analógico. ¿Cuántos minutos en una hora?</p> 

¡Haz tu mejor esfuerzo para hacer todas las actividades en este tablero para aumentar tus habilidades de SEL! ☀️

<p>Social and Emotional Learning</p> 	<h1>S</h1>	<h1>E</h1>	<h1>L</h1>	<h1>!</h1>
<p>¡Leer!</p> 	<p>Da un paseo consciente.</p> 	<p>Jardín</p> 	<p>Visite museos</p> 	<p>¡Escriba una historia creativa!</p> 
<p>Practica yoga</p> 	<p>Mira una película.</p> 	<p>Haz un álbum de recortes.</p> 	<p>Crema un cuadro de tareas.</p> 	<p>¡Cocine o hornee!</p> 
<p>Voluntario</p> 	<p>Pintura</p> 	<p>GRATIS ☀️</p> 	<p>Sorteo</p> 	<p>Ve al parque!</p> 
<p>Haz un tablero de visión.</p> 	<p>¡Monta tu bicicleta!</p> 	<p>¡Come helado!</p> 	<p>¡Dibuja en la acera!</p> 	<p>¡Tener un picnic!</p> 
<p>¡Mirada de estrellas!</p> 	<p>¡Jugar con amigos!</p> 	<p>Ayuda en casa.</p> 	<p>¡Llama a un pariente favorito!</p> 	<p>¡Envía una carta a alguien que amas!</p> 