

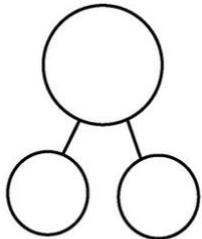
SHAWNEE MISSION SCHOOL DISTRICT



Actividades para un Continuo Aprendizaje
Kindergarten

Sitio Web de Recursos Multimedia de la Biblioteca <https://sites.google.com/smsd.org/smsdlibrary>

Lectura	Escritura/Artes del Lenguaje	Matematica	Ciencias	Estudios Sociales
<p>Escuche a un adulto o hermano leer una historia. Lee las palabras que conoces en algunas páginas. Practique haciendo los sonidos en las palabras que ve en el texto. (RF.K.3)</p>	<p>Ordena las palabras por su parecido y su diferencia. (RI.K.12)</p>	<p>Haga tarjetas numéricas escribiendo números del 0 al 20 en hojas de papel individuales o tarjetas de índice para parecerse a una tarjeta flash. Usando tarjetas numéricas, identifica los números 0-20. (K.CC.1)</p>	<p>Salga a caminar. Identifica todos los seres vivos. Comparta con un adulto lo que los seres vivos necesitan para sobrevivir. (K-ESS3-1)</p>	<p>Describe las reglas en su casa. ¿Por qué necesitamos reglas en casa y en la escuela? (Estándar # 1)</p>
<p>Haga preguntas sobre palabras desconocidas en un texto. Usa pistas para descubrir los significados. (RL.K.4)</p>	<p>Ir en una búsqueda de palabras. Encuentre palabras en revistas, periódicos o volantes de correo. Haga listas de palabras para las que conoce y las que no conoce</p>	<p>Practique contando oralmente números del 0 al 100 (K.CC.1)</p>	<p>Usa diferentes fuerzas para mover una pelota. ¿Cómo puede hacer que una pelota se mueva rápido y lejos? (K-PS2-1)</p>	
<p>Cuente las sílabas en palabras (puede usar cualquier objeto para ayudar a contar). Produce palabras que riman. (RF.K.2)</p>	<p>Contar sobre un evento con palabras, imágenes o ambos. Secuencia de ideas para que tengan sentido. (W.K.3)</p>	<p>Encuentra el juego de los números Necesitarás crear 2-3 juegos de seis cartas de números (0, 1,2,3,4,5) y dados. Los materiales se pueden hacer con fichas y cubos de madera en blanco. El juego se juega en parejas o</p>	<p>Usando materiales alrededor de su casa, diseñe algo que proporcione sombra a un cubito de hielo y evite que se derrita al sol. (K-2-ETS1-2)</p>	<p>Cuente una historia sobre algo que sucedió en el pasado. (Estándar # 4)</p>

		<p>tríos. Cada jugador coloca un conjunto de las tarjetas numéricas 0-5 hacia arriba, en secuencia, frente a él o ella. Los jugadores se turnarán para lanzar el dado 0-5. Después de rodar, él o ella necesitan encontrar el número correspondiente en la fila de cartas, diga el nombre del número en voz alta al otro jugador y gírelo hacia abajo. Si un jugador tira un número que ya ha entregado, pierde ese turno. Los jugadores continúan tirando hasta que a un estudiante no le quedan cartas hacia arriba. El jugador con todas las cartas entregadas primero gana el juego. (K.CC.2)</p>		
<p>Ilustra una escena de una historia con plastilina o materiales de arte. Cuente por qué eligió esa escena de la historia.</p>	<p>Practique escribir preguntas con QUIÉN, QUÉ, CUÁNDO, DÓNDE y POR QUÉ utilizando un signo de interrogación al final. (W.K.10)</p>	<p>Use el enlace numérico para hacer problemas de suma y resta con números del 0 al 10.</p>  $\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$ $\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ <p>(K.OA.1; K.OA.2)</p>	<p>Dibuja un venado viviendo afuera. En su dibujo, piense en lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde están las plantas? • ¿Dónde están los animales? • ¿Qué es la luz brillante en las plantas? • ¿Qué puede comer el venado ? • ¿Dónde podría encontrar refugio el venado? • ¿Qué rodea a todas las plantas y animales que ve? <p>(K-ESS3-1)</p>	<p>Diga cómo las comunidades son iguales o diferentes. (Estándar # 5)</p>

--	--	--	--	--