

## Menú de aprendizaje de 2º grado

Inglés /Lectura	Matemáticas	Estudios sociales
<p><b>Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir y dibujar sobre un personaje.</li> <li>• Escribir y dibujar sobre tu parte favorita.</li> <li>• Escribir 5 hechos que aprendiste.</li> <li>• Escribir y dibujar el conflicto/ resolución en una historia.</li> <li>• Escribir y dibujar sobre el comienzo, la mitad y el final de una historia.</li> <li>• Escribir un nuevo final para una historia.</li> <li>• Enumerar los personajes, el escenario, el conflicto y la resolución de una historia.</li> <li>• Leer un libro a otra persona, una mascota o un animal de peluche.</li> <li>• Escribir un resumen del libro.</li> <li>• Hacer una nueva portada y título para un libro.</li> <li>• Volver a leer tus libros favoritos.</li> <li>• Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un número de 3 dígitos con tus tarjetas de dígitos. Decirle a alguien cuánto es cien más y cien menos que el número. Inténtalo de nuevo con 5 números diferentes.</li> <li>• Escribir un problema verbal en el que la respuesta sea 12. Hacer que alguien más lo resuelva. Elegir otro número y escribir un problema de palabras y hacer que alguien lo resuelva.</li> <li>• Durante una de sus comidas, dile a un adulto dónde cortar su comida para hacer mitades, cuartos y octavos. Hablar sobre qué trozo sería más grande y cuál sería más pequeño.</li> <li>• Usar tus tarjetas numéricas o baraja de cartas para hacer un número de 3 dígitos. Hacer que un compañero haga otro número de 3 dígitos. El mayor número gana.</li> <li>• ¡No olvides practicar Reflex Math!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos (teléfonos rotativos, discos, cintas, utensilios de cocina viejos). Dárselo a tu hijo para que responda las siguientes preguntas. ¿Qué VES? ¿En qué te hace PENSAR este objeto? ¿Qué te PREGUNTAS sobre este objeto? ¿Para qué CREES que se puede usar este objeto? ¿Cómo ha cambiado este objeto con el tiempo?</li> <li>• Mirar un viejo álbum de fotos. Hacer un árbol genealógico de los miembros de su familia.</li> <li>• Llamar a un familiar mayor. Pedirle que comparta historias de cómo era la vida cuando tenía tu edad. Escribir la información para compartir con tu maestro o clase.</li> <li>• Crear un mapa de tu casa. Incluir una llave, una brújula de viento y una escala.</li> </ul>
Ciencias	Educación Física	Artes Plásticas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunir una variedad de materiales y un imán. Predecir cuáles serán atraídos por el imán y cuáles no. Prueba tus materiales.</li> <li>• Dar un paseo por el campo y observar un hábitat. Describir los componentes vivos y no vivos que ves.</li> <li>• Observar, describir y registrar las condiciones climáticas diarias. ¿Qué patrones notas?</li> <li>• Identificar un problema simple que se pueda resolver creando una nueva herramienta o mejorando un objeto que usa fuerzas o imanes. Construir o mejorar tu objeto.</li> <li>• Con la supervisión de los padres, crear un experimento para investigar el efecto del calor sobre el estado de la materia (por ejemplo, de hielo a agua líquida y de agua líquida a vapor de agua).</li> <li>• Visitar la página web de "Hora del Código" y completar una actividad. ¡Prueba una diferente cada día!</li> </ul>	<p><b>Ejercicios de calentamientos diarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 saltos</li> <li>• 30 saltos de zancada</li> <li>• 30 saltos cruzados</li> <li>• 10 arriba y abajo</li> <li>• Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada una</li> <li>• Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos</li> <li>• 10 Abdominales, 10 flexiones</li> </ul> <p><b>Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer la actividad de lanzar y atrapar, usando una pelota o un disco volador. 10 minutos</li> <li>• Hacer una habilidad locomotora durante 10 minutos (saltar, galopar, correr, caminar o saltar con los 2 pies)</li> <li>• Andar como un cangrejo/gatear como un oso alrededor de 10 minutos (intenta equilibrar elementos, como una almohada)</li> <li>• Si tiene acceso a Internet, revise el enlace PE en internet: <a href="https://tinyurl.com/rb4232d">https://tinyurl.com/rb4232d</a></li> </ul>	<p><b>Arte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer que su hijo cree tejidos de papel con papel de construcción, periódicos y revistas viejas. Deberá cortar ranuras en el papel grande. Asegúrese de parar a 1 pulgada de la parte superior e inferior. Corte tiras de papel que tengan como mínimo el ancho de la base del papel. Si las tiras son muy largas, se pueden recortar más tarde. Pegue los extremos de las tiras para mantenerlos en su lugar.</li> <li>• Usar cajas vacías que tenga en la casa para crear una escultura de caja. Usar papel y pintura para mejorar el diseño.</li> </ul> <p><b>Música</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar su teléfono para grabar a su hijo cantando su canción favorita. Escuchar la canción juntos. ¿Qué puedes hacer para mejorarla? ¿Qué piensas si agregas un ritmo?</li> </ul>

## Recursos de la biblioteca

### Libros electrónicos

**Página web de la biblioteca:** <http://destiny.spotsylvania.k12.va.us>

**Aplicación gratis:** Destiny Read

#### Información de acceso del estudiante:

**Usuario:** Identificación del estudiante (*Nombre e inicial del segundo nombre, apellido – 2 dígitos #*)

**Clave:** scps + 5 dígitos del número de identificación de la cafetería

**Ejemplo:** usuario: gpstilton-78

clave: scps12345

#### Instrucciones para usar los libros electrónicos desde una computadora / computadora portátil:

- Seleccione su escuela.
- Inicie la sesión en Destiny Discover.
- Haga clic en “See All” en “E-books”.
- Seleccione el libro que le gustaría leer.
- Haga clic en el botón de “Checkout”. Luego haz clic en el título nuevamente.
- Seleccione “More Details”. Haga clic en “Open”.

#### Instrucciones para usar libros electrónicos desde la aplicación:

Después de seleccionar un libro de Destiny a través de la página web en la computadora, puede usar la aplicación para leer el libro.

- Seleccione la ubicación (Virginia)
- Escriba el nombre de la escuela

Inicie la sesión; escriba nombre de usuario y contraseña.

### Opciones de referencia

[www.worldbookonline.com](http://www.worldbookonline.com)

**Usuario:** read

**Clave:** books

## Información de acceso del estudiante

“Five Ponds Press” para estudiantes:

<https://student.efiveponds.com/> **Usuario:** SpotsyS **Clave:** 22407S (Por favor use las letras mayúsculas como se indica.)