



# Resource Sample

Grade 5 (Spanish)

## Table of Contents

Learn and Create Guide (3 pages)

Sample Game Cards (4 cards)

**Guía para aprender y crear de 5º grado**

¡Bienvenidos!

¡Hola, estudiantes de quinto grado! Hemos creado algunas actividades de lectura, de matemáticas y otras actividades de aprendizaje para que trabajen la mente durante la pausa escolar. Encontrarán dos libros, una baraja de cartas y esta guía de aprendizaje.

- Empezarán por leer los libros. Hay un libro de ficción cómica y un interesante libro de no ficción sobre animales y sus extrañas adaptaciones.
- Después de leer los libros, vayan a las páginas 2-5 de esta guía. Allí encontrarán una variedad de actividades divertidas relacionadas con los libros.
- ¿Les gustan las matemáticas? En las páginas 6-7, hay juegos de matemáticas retadores.
- En las páginas 8-11 hay más actividades divertidas para hacer en familia y con amigos.

**Resumen de los libros**

<p><b>Ficción: <i>El increíble reto animal</i></b></p> <p>Los equipos de animales han estado tratando de reunir siete gemas ocultas en el increíble reto animal. Hasta ahora, ninguno lo ha logrado. El Equipo Mundial incluye un animal de cada continente. ¿Lograrán trabajar juntos? ¿Serán los primeros en ganar el gran premio?</p>	<p><b>No ficción: <i>Increíble pero real: Animales extraños</i></b></p> <p>Descubre las vidas secretas de algunos insectos y animales que son realmente extraños, como el aye-aye, el pangolín y el pez borrón. Aprende todo sobre las adaptaciones únicas e interesantes que han desarrollado para sobrevivir. Este libro es un tesoro lleno de datos curiosos sobre animales.</p>
--	---

**Animales Extraños** (Incríble pero real)

**El increíble reto animal**

**Fraction Action**

Joe Rhatigan  
Ilustrado por Rakesh Kumar

**Learn  
— and —  
Create**

# Guía para aprender y crear

de **5.º** grado

**¡Bienvenidos!**

¡Hola, estudiantes de quinto grado! Hemos creado algunas actividades de lectura, de matemáticas y otras actividades de aprendizaje para que trabajen la mente durante la pausa escolar. Encontrarán dos libros, una baraja de cartas y esta guía de aprendizaje.

- Empiecen por leer los libros. Hay un libro de ficción cómica y un interesante libro de no ficción sobre animales y sus extrañas adaptaciones.
- Después de leer los libros, vayan a las páginas 2–5 de esta guía. Allí encontrarán una variedad de actividades divertidas relacionadas con los libros.
- ¿Les gustan las matemáticas? En las páginas 6–7, hay juegos de matemáticas retadores.
- En las páginas 8–11 hay más actividades divertidas para hacer en familia y con amigos.

## Resumen de los libros

### Ficción: *El increíble reto animal*

Los equipos de animales han estado tratando de reunir siete gemas ocultas en el increíble reto animal. Hasta ahora, ninguno lo ha logrado. El Equipo Mundial incluye un animal de cada continente.

¿Lograrán trabajar juntos?  
¿Serán los primeros en ganar el gran premio?



### No ficción: *Increíble pero real: Animales extraños*

Descubre las vidas secretas de algunos insectos y animales que son realmente extraños, como el aye-aye, el pangolín y el pez borrón. Aprende todo sobre las adaptaciones únicas e interesantes que han desarrollado para sobrevivir. Este libro es un tesoro lleno de datos curiosos sobre animales.



# Batalla de fracciones (2 jugadores)

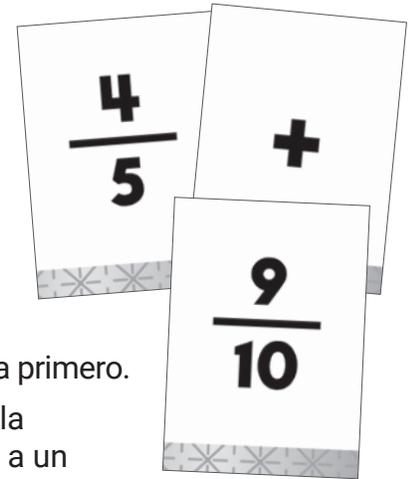
**Meta:** Suma o resta fracciones. El jugador que obtenga la fracción más grande gana.

**Organizar:** Mezcla las cartas verdes y reparte la misma cantidad de cartas a cada jugador. Mezcla las cartas azules y colócalas en una pila boca abajo.

## Reglas

1. Cada jugador saca dos cartas verdes de su pila y una carta de operación azul de la pila del centro.
2. Cada jugador suma o resta las fracciones de las cartas que sacaron.
  - ★ Si obtienes una carta decimal, convierte el decimal en una fracción antes de sumar o restar. Por ejemplo, 0.25 es  $\frac{25}{100}$ , lo cual puede reducirse a  $\frac{1}{4}$ .
  - ★ Ordena las expresiones de resta para que la fracción más grande venga primero.
3. Compara tu resultado con el resultado del otro jugador. El jugador con la respuesta más alta toma todas las cartas verdes de la ronda y las apila a un lado. Coloca las cartas de operación azules al fondo de la pila del centro. Cada jugador saca dos cartas verdes más y una carta azul para jugar otra ronda.
4. Continúen hasta que no queden más cartas.

**Cómo ganar:** El jugador con más cartas verdes al final del juego gana.



# Fracciones iguales (2-4 jugadores)

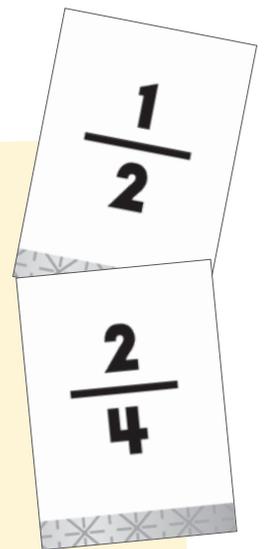
**Meta:** Encuentra la mayor cantidad de pares de fracciones equivalentes.

**Organizar:** Separa las cartas azules de la baraja y déjalas a un lado. Mezcla las cartas verdes. Reparte cinco cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas verdes boca abajo en una pila en el centro.

## Reglas

1. El jugador más joven comienza su turno sacando una carta de la pila del centro y sumándola a las que tiene en la mano. Si tiene dos fracciones equivalentes, coloca el par en la mesa boca arriba.
  - ★ Los demás jugadores deben verificar que las fracciones sean iguales.
2. El jugador continúa colocando pares. Una vez que se hayan colocado todos los pares, el jugador debe descartar una carta y colocarla en una pila de cartas descartadas a la derecha de la baraja.
3. El jugador a la derecha va después y puede decidir si saca una carta de la pila del centro o de la pila de cartas descartadas. Luego, muestra y coloca las posibles cartas pares. Su turno termina cuando descarta una carta y la coloca boca arriba en la pila de cartas descartadas.
4. El juego continúa por turnos hasta que un jugador se queda sin cartas.

**Cómo ganar:** El jugador que coloque la mayor cantidad de fracciones pares gana.



# Tiempo en familia

## Apoyo a su estudiante de 5.º grado



En quinto grado, su hijo está desarrollando habilidades que lo ayudan a organizarse, a gestionar las tareas y a hacer amigos. También está comenzando a explorar su propia identidad y a aprender cómo ser un buen amigo. Recuerde que su participación juega un papel importante en el desarrollo de su hijo. Su apoyo le servirá para desarrollar habilidades significativas que utilizará a lo largo de su vida.

- ◆ Establezca una rutina regular para las tareas. Ofrezca ayuda cuando sea necesario, pero también anímelo a resolver problemas de manera independiente.
- ◆ Anime a su estudiante a hacer amigos y participar en actividades sociales. Hable sobre lo que significa ser un buen amigo y cómo manejar los desacuerdos. Para conocer nuevos amigos, fomente su participación en eventos comunitarios regularmente; estos pueden ser en la biblioteca o en un centro comunitario local.



- ◆ Es probable que su estudiante pase mucho tiempo usando tecnología. Asegúrese de guiarlo en el uso responsable de la tecnología. Establezca límites en el tiempo que pasa frente a la pantalla y hable sobre la seguridad en internet. Sea un ejemplo a seguir en la moderación del uso de la tecnología.
- ◆ Anime a su hijo a explorar sus intereses y talentos. Esto puede servirle para conocerse mejor y aumentar su autoestima.
- ◆ Dé ejemplos de buenos hábitos como la puntualidad, la responsabilidad y el respeto hacia los demás. Ayúdelo a fortalecer estos hábitos mediante comentarios positivos.



Learn  
— and —  
Create

**FRACTION  
ACTION**

**TCM** Teacher  
Created  
Materials

2-4 players 154135 (154136)



979-8-7659-9572-3

$$\frac{2}{5}$$



**0.3**



