



















Aprendizaje en casa Menú de Actividades para alumnos de los grados 4 y 5 #1

Escoge 5 actividades al día y comparten tu trabajo con un adulto (*Siéntase libre de modificar actividades y sustituir materiales)

<p>Actividad de matemáticas: Revisa las instrucciones para el juego: Multiplication Tic Tac Toe</p> 	<p>Escoge un estado que quieres visitar o en donde vive un familiar. Piensa en las cosas que te gustaría investigar o visitar. Lee y escribe las respuestas</p> 	<p>Llama y habla con un familiar. Pregúntale por lo menos cuatro preguntas sobre cuando era muy joven. Haz una lista de lo que aprendiste sobre su vida y cómo era diferente o parecida a la tuya</p> 	<p>Haz un “Diario de dos columnas” usando un diagrama en forma de T. A la izquierda escribe lo que pasó en un capítulo y a la derecha escribe lo que piensas que va a pasar en el próximo capítulo. Sigue escribiendo entradas antes y después de leer cada capítulo.</p>	<p>Haz unos problemas escritos de matemáticas y deja que tus familiares los solucionen.</p> 
<p>Recoge cinco cosas en tu casa al azar. Describe cada cosa sin decir qué es. Pide a tus familiares que lean lo que escribiste y adivinen qué es cada cosa.</p> 	<p>Haz una tira cómica que cuenta la historia en tus propias palabras. No te olvides de incluir los personajes importantes, los eventos emocionantes, conflictos y la resolución.</p> 	<p>Actividad de matemáticas: Revisa las instrucciones para el juego Factor Captor</p> 	<p>El pájaro madrugador se lleva los gusanos... ¿O quizás no? ¿Piensas que es importante llegar temprano o puntualmente a un evento? Escribe un discurso para convencer a los demás de que tu opinión es la correcta.</p> 	<p>Haz tres cartas coleccionables para los personajes usando la técnica artística que quieras. No te olvides de incluir el nombre del personaje, una imagen y por lo menos cinco características para cada personaje.</p> 
<p>Juega pictionary usando cosas en tu casa</p> 	<p>Inspiración de la Tierra: ¿Qué es tu criatura favorita de nuestro planeta? ¡Comparte información sobre esta criatura y enséñanos algo nuevo!</p> 	<p>Sal a caminar y anota todo lo que ves, hueles, escuchas y sientes mientras caminas. Escribe algo (un poema, dibujo con descripciones) sobre la experiencia.</p> 	<p>Piensa en un invento que haría tu vida más fácil. ¿Qué sería? ¿Cómo funcionaría? Describe tu idea usando el género de escritura que prefieras.</p>	<p>Piensa en un momento pasado de tu vida en el que sentiste una emoción fuerte: orgullo, sorpresa, enfado, tristeza... Cuenta la historia en la manera que quieras (poema, caricatura, narración, etc.).</p> 
<p>Actividad de matemáticas: Revisa las instrucciones para el juego: Visual Patterns</p> 	<p>Hornea un receta favorita de tu familia. Cocina el doble o 1/2 de la receta y convierte los ingredientes</p> 	<p>Haz una nueva sobrecubierta para la novela. Usa la técnica artística que prefieras (dibuja, pinta, etc.). No te olvides de incluir un resumen sobre el autor y una imagen que llama la atención.</p> 	<p>Inventa un superhéroe, haz un dibujo y escribe algo sobre sus superpoderes. Ronda extra: escribe un cuento en el que tu superhéroe soluciona un problema para salvar a todos.</p> 	<p>Actividad de matemáticas: Revisa las instrucciones para el juego: Close to 1000</p> 

***Siéntase libre de modificar actividades y sustituir materiales**

4th/5th

Sumas de Gato

Objeto

Se el primer equipo que resuelve 4 sumas en hilera (horizontal, vertical o diagonalmente).

Dividanse en 2 equipos (Las Xs y las Os)

1. El equipo de la O selecciona 2 cifras colocando un marcador en los números (del 0 al 12) para sumarlos. La suma se encierra en un círculo colocando una O en la cuadrícula.
2. El equipo de la X puede mover 1 marcador para hacer una nueva suma y colocar una X en la cuadrícula.
3. Los equipos se alternan para mover el marcador cuando es tu turno y continúan colocando Xs y Os hasta que el equipo haya marcado 4 sumas en hilera.
4. Después de varios juegos, los jugadores deberán discutir sus estrategias.

Productos del "Gato"

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
54	56	63	64	72	81

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tablero de juego *Captor de Divisor* (o patrón del juego 59 o 60)

Fichas, por jugador (48 para la cuadrícula 1, 70 para la cuadrícula 2)

Materiales adicionales (por grupo)

2 calculadoras

2 hojas de papel borrador

Jugadores 2

Objetivo del juego Obtener el resultado total más alto

1. Los jugadores escogen la cuadrícula 1 (nivel principiante) o la cuadrícula 2 (nivel avanzado). Para empezar la primera ronda, el jugador 1 escoge un número de dos dígitos en la cuadrícula de número, cubre con una ficha y anota el número en el papel borrador. Este es el puntaje del jugador 1 en la ronda.
2. El jugador 2, cubre todos los divisores del número del jugador 1. El jugador 2 saca la suma de los divisores y registra en la hoja de papel borrador. Este es el puntaje del jugador 2 en la ronda.

Un número divisor puede ser cubierto una sola vez durante la ronda.

3. Si al jugador 2 le falta poner algún divisor. El jugador 1 puede cubrirlos con fichas y sumarlos a su puntaje.
4. En la próxima ronda, los jugadores cambian su papel. El jugador 2 escoge un número que no ha sido cubierto por una ficha. El jugador 1 cubre todos los divisores de ese número.
5. Cualquier número que está cubierto por una ficha ya no está disponible y no podrá ser usado otra vez.
6. El primer jugador en la ronda no podrá cubrir un número que sea menor de 10, a menos que no haya más números disponibles.
7. El juego continúa con los jugadores cambiando sus papeles en cada ronda, hasta que todos los números en la cuadrícula hayan sido cubiertos. Entonces los jugadores utilizan sus calculadoras para calcular su puntaje final. El jugador con el puntaje más alto gana el juego.

EJEMPLO

1era ronda: Jugador 1 cubre 27 y gana 27 puntos. Jugador 2 cubre 1, 3, 9 y gana 13 puntos (1+3+9).

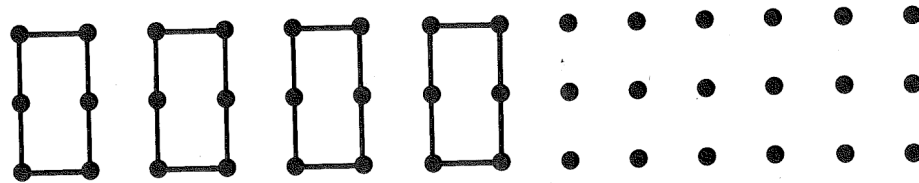
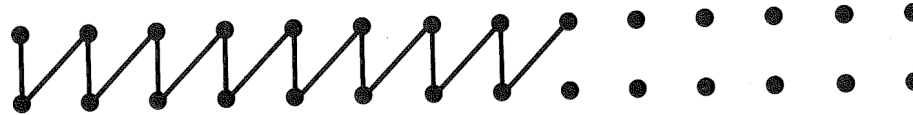
2da ronda: Jugador 2 cubre 18 y gana 18 puntos. Jugador 1 cubre 2,3,6 y gana 11 puntos (2+3+6). Jugador 2 cubre 9 con una ficha, porque el 9 es un divisor de 18. Jugador 2 gana 9 puntos más.

Captor de Divisor

1	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	4	4	4
4	5	5	5	5	6	6
6	7	7	8	8	9	9
10	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	30
32	33	34	35	36	38	39
40	42	44	45	46	48	49
50	51	52	54	55	56	60

LINE PATTERNS

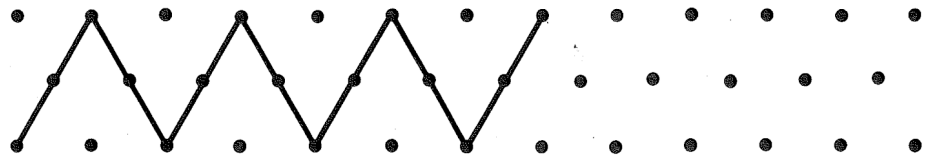
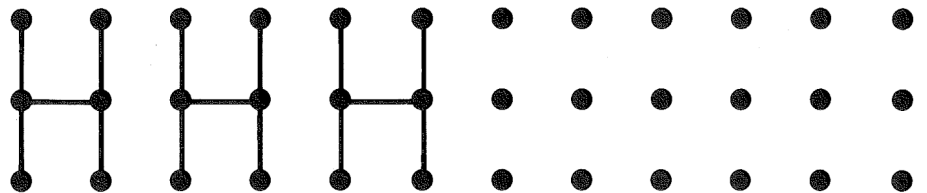
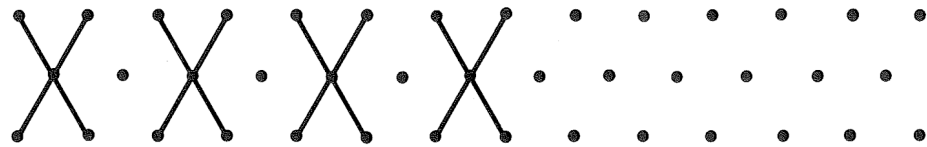
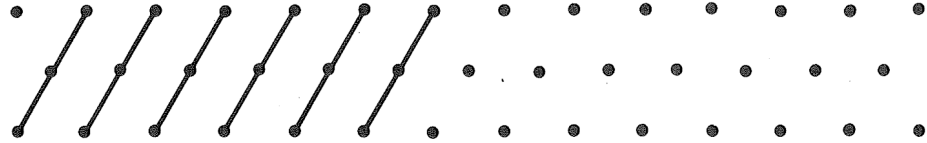
Continue each pattern.



MORE LINE PATTERNS



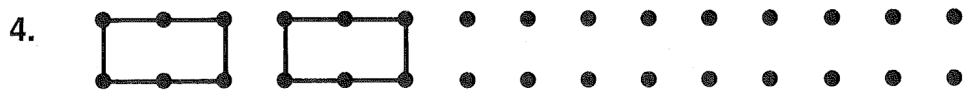
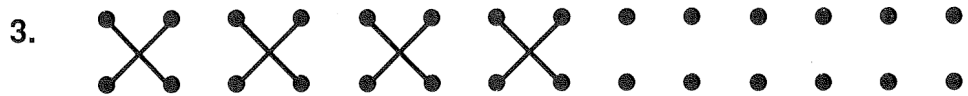
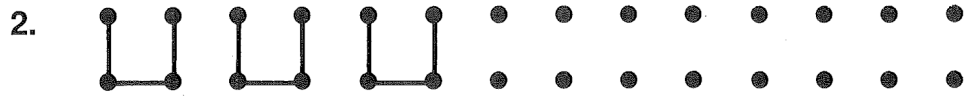
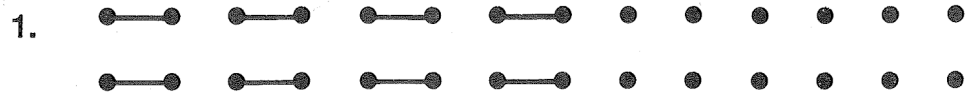
Continue each pattern.



LINES AND SHAPES (I)



Continue each pattern.



MORE LINES AND SHAPES (I)



Continue each pattern.

1. A sequence of four squares, each formed by four dots connected by lines. To the right is a 2x6 grid of dots for continuation.

2. A sequence of four U-shaped patterns. Each U-shape is formed by four dots connected by lines, with the top two dots connected by a horizontal line. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

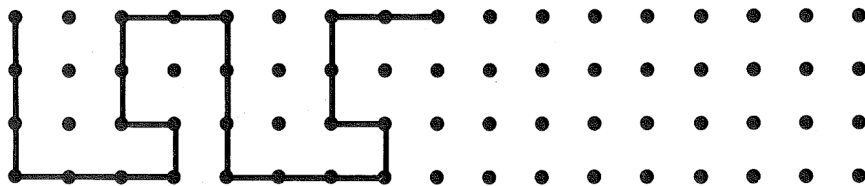
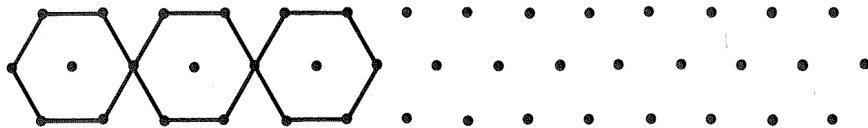
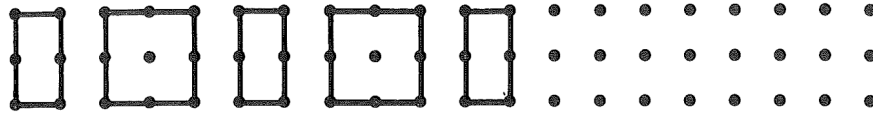
3. A sequence of four zigzag patterns. Each zigzag is formed by four dots connected by lines, forming a 'W' or 'M' shape. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

4. A sequence of three diamonds, each formed by four dots connected by lines. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

5. A sequence of four stepped patterns. Each step is formed by four dots connected by lines, with a horizontal line at the top and a vertical line on the right. To the right is a 3x6 grid of dots for continuation.

REPEAT THE PATTERN (I)

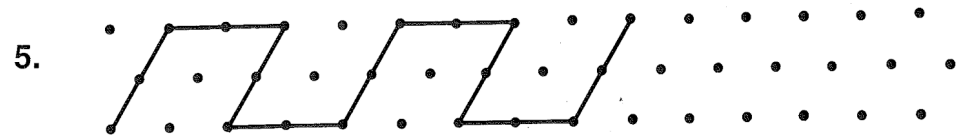
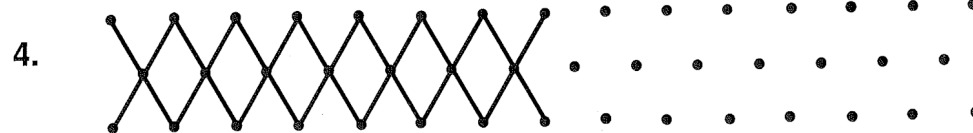
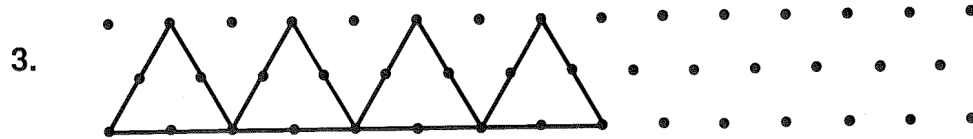
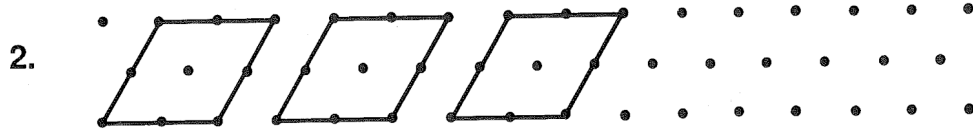
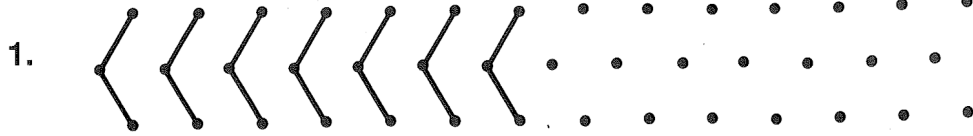
Continue each pattern.



LINES AND SHAPES (II)



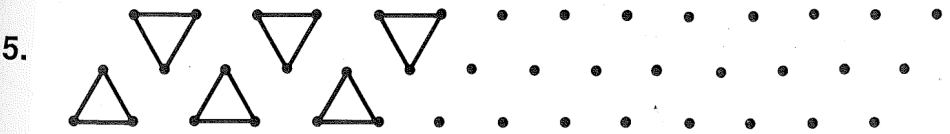
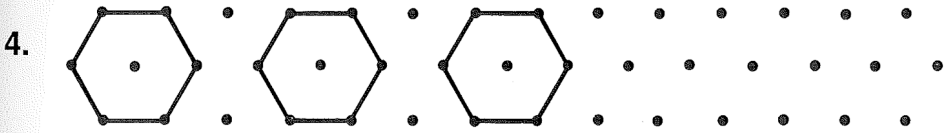
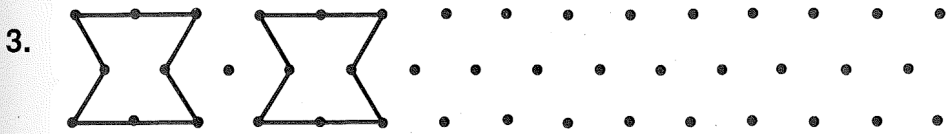
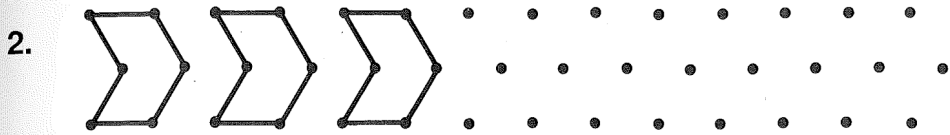
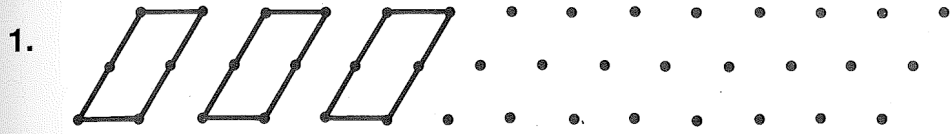
Continue each pattern.



MORE LINES AND SHAPES (II)



Continue each pattern.



REPEAT THE PATTERN (II)



Continue each pattern.

1.

2.

3.

4.

REPEAT THE PATTERN (III)



Continue each pattern.

1.

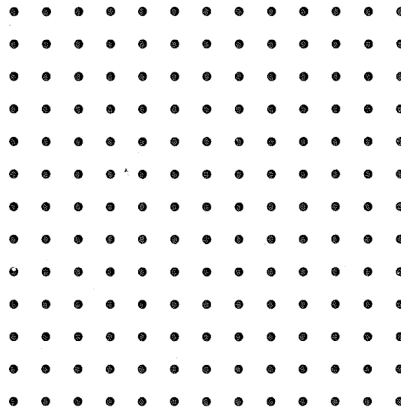
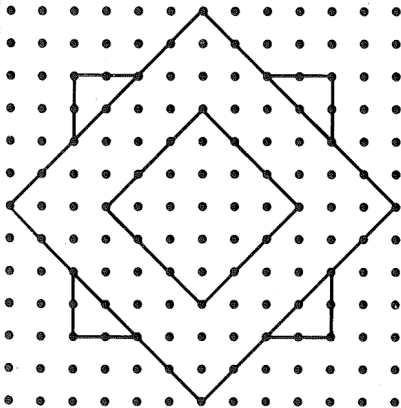
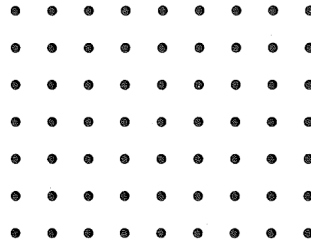
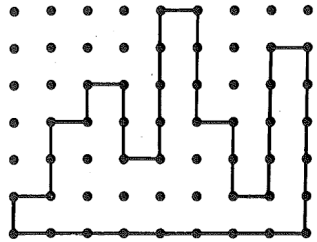
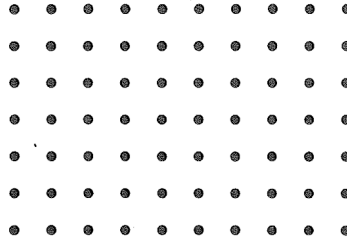
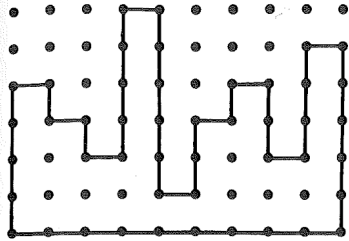
2.

3.

4.

DOT DESIGN (I)

Copy each design.

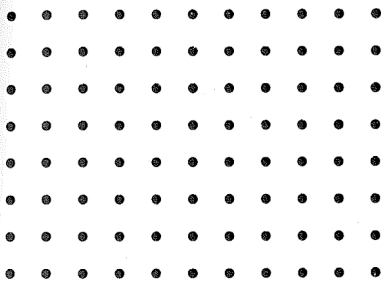
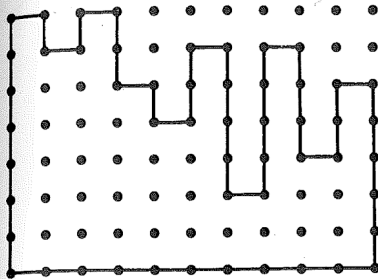


3)
s

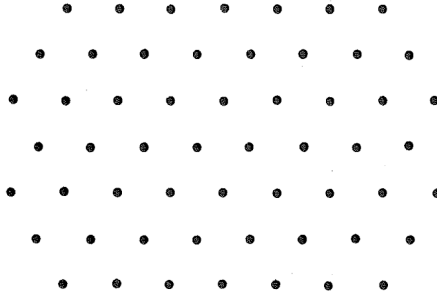
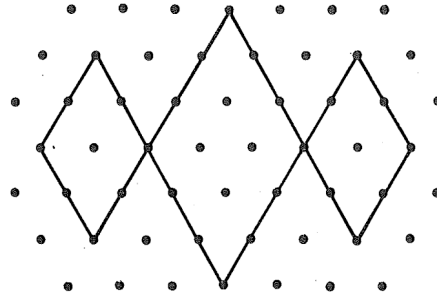
DOT DESIGN (II)

Copy each design.

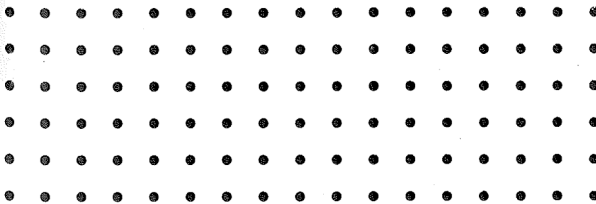
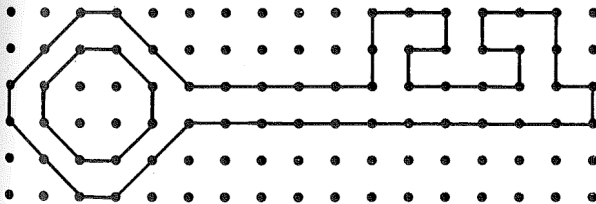
1.



2.

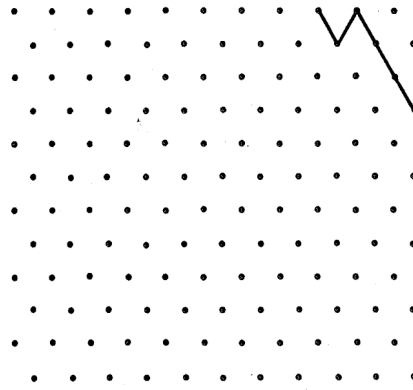
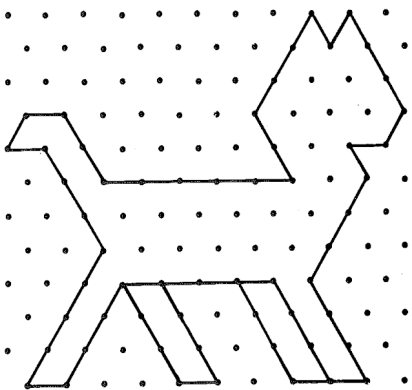
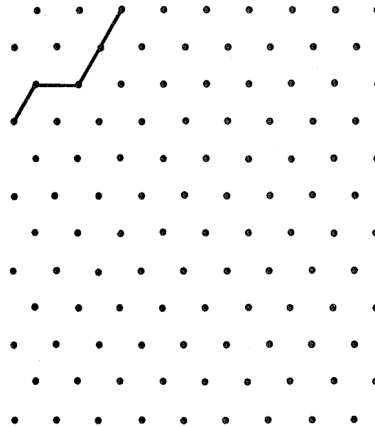
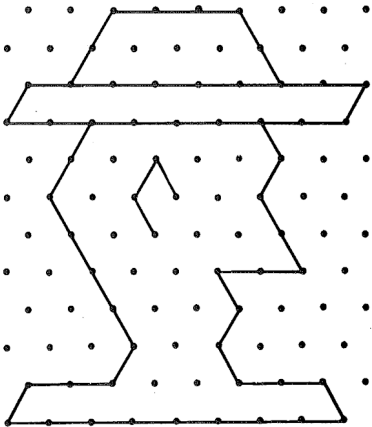
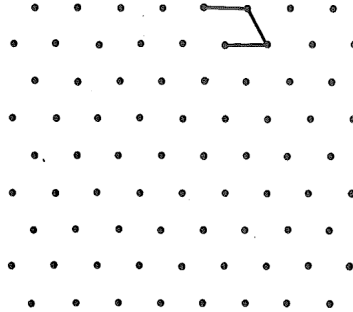
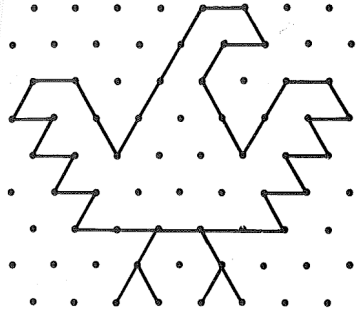


3.



MORE DOT DESIGNS (I)

Copy each picture. Start at the lines given.



Material de juego

Una baraja de tarjetas de números

Una hoja de puntuaciones del Cerca de 1000 para cada jugador

Jugadores: 1,2 o 3

El juego

1. Se reparten a cada jugador ocho tarjetas de números.
2. Se usan seis cualesquiera de las tarjetas para formar dos números. Por ejemplo, 6, 5, 2 podría formar 652, 625, 562, 256, o 265. Los comodines sirven para representar cualquier número. Se trata de formar números que, al sumarse, den un total próximo a 1000.
3. En la hoja de puntuaciones del cerca de 1000, se escriben estos números y el total. Por ejemplo: $652 + 347 = 999$.
4. Se halla el número de puntos obtenido mediante la diferencia entre el total y 1000.
5. Las tarjetas ya usadas se van colocando en un montón de descarte. Las dos tarjetas sin usar se guardan para la próxima ronda.
6. Para jugar en cada ronda, se reparten a cada jugador seis tarjetas nuevas. Se forman más números que se aproximen a 1000/ cuando ya no quedan tarjetas, se mezclan las tarjetas del montón de descarte y estas vuelven a usar.
7. Se suma el número de puntos obtenido por cada jugador en las cinco rondas. La puntuación más baja es la que gana.

Puntuación alternativa

Se escribe el número de puntos con el signo de más o de menos para mostrar que el total es más o menos que 1000. Por ejemplo: si el total es 999, entonces se consigue -1 punto, y si el total es 1005, entonces se consiguen +5 puntos. El total de estas dos puntuaciones sería +4. El objetivo es obtener, después de las cinco rondas, una puntuación total próxima a 0.

Nombre _____

Fecha _____

Hoja de puntuaciones de Cerca de 1000

Nombre _____			
Partida 1			Puntuación
Ronda 1:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 2:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 3:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 4:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 5:	_____ + _____ = _____		_____
PUNTUACIÓN TOTAL			_____

Nombre _____			
Partida 2			Puntuación
Ronda 1:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 2:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 3:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 4:	_____ + _____ = _____		_____
Ronda 5:	_____ + _____ = _____		_____
PUNTUACIÓN TOTAL			_____