

Menú de aprendizaje de 5º grado

Inglés /Lectura	Matemáticas	Estudios sociales
<p>Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escribir una carta a un personaje. ● Escribir sobre tu parte favorita. ¿Por qué es tu favorita? ● Escribir 6 hechos que aprendiste. ● Escribir una nueva solución al problema en la historia. ● Fingir que estás entrevistando al personaje principal. ¿Qué preguntarías y cómo respondería? ● Escribir un nuevo final para una historia. ● Escribir un nuevo capítulo para un libro, ● Escribir una carta a un autor / ilustrador. ● Escribir un resumen del libro. ● Hacer una nueva portada y título para un libro. ● Crear una línea del tiempo de eventos. ● Escribir un anuncio para un libro. ● Escribir un poema. ● Dibujar una historieta sobre un libro. ● Hacer un collage sobre un libro usando revistas. ● Volver a leer tus libros favoritos. ● Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Escribir 15 números entre 10 y 60. Crear un diagrama de tallo y hojas para mostrar tus datos. Usar los datos para resolver la mediana, la moda y el rango. ● Crear 2 problemas de palabras para cada uno: 15×53, $183 \div 8$ y $8 \times 3/4$. Ahora resolver los problemas para crear una clave de respuestas. Encontrar a un miembro de la familia para resolver cada uno. ● Encontrar 2 ejemplos de cada uno de los siguientes: ángulos rectos, agudos y obtusos. ● Usando una baraja de cartas, formar una fracción con 2 de tus cartas numéricas. Hacer que tu compañero haga otra fracción. La persona con la fracción más grande gana el punto. Juega 10 rondas de este juego. ● Usar sus tarjetas numéricas para hacer un número de 6 dígitos con 3 decimales. Hacer que un compañero haga otro número. El mayor número gana. Juega 10 veces más. ● ¡No olvides practicar Reflex Math! 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mirar alrededor de tu casa para encontrar arquitectura ¿Qué tipos ves? Usa objetos de la casa para crear arcos o columnas. ● Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos. Responde las siguientes preguntas. ¿Que 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? ● 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. ● Mirar un viejo álbum de fotos. Hacer un árbol genealógico de los miembros de su familia. ● Crear un mapa de tu casa. ● Crear un teléfono celular para una persona de la historia. ¿Qué tipo de aplicaciones necesitaría esta persona para su teléfono? Dibuja una imagen de la pantalla de inicio del teléfono celular de la persona con todas las aplicaciones necesarias.
Ciencias	Educación Física	Artes Plásticas
<ul style="list-style-type: none"> ● Planificar y realizar un experimento para separar dos o más tipos de materias dentro de una mezcla. ● Con la supervisión de un adulto, medir y hacer un gráfico de las cantidades para demostrar que, independientemente del tipo de cambio que ocurra al calentar, enfriar o mezclar sustancias, la masa total de materia no cambia. ● Crear modelos para mostrar los movimientos de las placas en los límites tectónicos (divergentes, convergentes y transformados). Explicar cómo el movimiento de las placas tectónicas se relaciona con la superficie cambiante de la Tierra. ● Visitar la página web de “Hora del Código” y completar una actividad. 	<p>Actividades de calentamiento diarias</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 50 saltos/50 saltos con zancadas ● 30 saltos cruzados ● 10 arriba y abajo ● Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada una ● Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos ● 10 Abdominales, 10 flexiones <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hacer la actividad de lanzar y atrapar, usando una pelota o un disco volador. 10 minutos ● Hacer una habilidad locomotora durante 10 minutos (saltar, galopar, correr, caminar o saltar con los 2 pies) ● Andar como un cangrejo/gatear como un oso alrededor de 10 minutos (intenta equilibrar elementos, como una almohada) ● Si tiene acceso a Internet, revise el enlace PE en internet: https://tinyurl.com/rb4232d 	<p>Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dele a su hijo dos o tres objetos. Haga que combine los objetos para crear un objeto. Un ejemplo podría ser un gato y una cortadora de césped. ¿Cómo sería eso? <p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crear un órgano musical usando 5 o 6 botellas con varios niveles de agua para crear diferentes sonidos. Practicar el hacer un tono soplando en la parte superior de una botella de vidrio. Llena las botellas con diferentes niveles de agua. (Si su hijo ha asistido a algunas lecciones de música, podría intentar ajustar las botellas a notas específicas).

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

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.)