



Resource Sample

Grade 3 (Spanish)

Table of Contents

Learn and Create Guide (3 pages)

Sample Game Cards (3 cards)

Learn and Create Guía para aprender y crear de 3.º grado

¡Bienvenidos!

¡Hola, estudiantes de tercer grado! Estamos contentos de poder ofrecerles actividades divertidas para la pausa escolar. En esta guía, encontrarán dos libros, una baraja de cartas y esta guía de aprendizaje. ¿Listos para aprender?

- Empiecen con un libro. Pueden elegir cuál quieren leer primero.
- Luego, vayan a las páginas 2-5. Allí encontrarán muchas actividades relacionadas con los libros para escoger.
- ¿Les gustan las matemáticas? En las páginas 6-7, encontrarán juegos matemáticos divertidos.
- Las páginas 8-11 contienen más actividades divertidas de aprendizaje para hacer en familia.

Resumen de los libros

Ficción: El dilema del dragón
Finn está cubierto de una sustancia pegajosa. La damisela Zely y el escudero Kip quieren ayudarlo. ¿Podrán sacarle la asquerosa sustancia? ¿Podrá Finn regresar al mar?

No ficción: Al rescate de los anfibios
¡Los anfibios son criaturas interesantes! Tristemente, algunas especies están en peligro de extinción, debido a enfermedades y a la reducción de su hábitat. Pero, hay científicos y grupos de rescate que están trabajando para ayudar a los anfibios en peligro.



**Learn
and
Create**

Guía para aprender y crear

de **3.^{er}** grado

¡Bienvenidos!

¡Hola, estudiantes de tercer grado! Estamos contentos de poder ofrecerles actividades divertidas para la pausa escolar. En esta guía, encontrarán dos libros, una baraja de cartas y esta guía de aprendizaje. ¿Listos para aprender?

- Empiecen con un libro. Pueden elegir cuál quieren leer primero.
- Luego, vayan a las páginas 2–5. Allí encontrarán muchas actividades relacionadas con los libros para escoger.
- ¿Les gustan las matemáticas? En las páginas 6–7, encontrarán juegos matemáticos divertidos.
- Las páginas 8–11 contienen más actividades divertidas de aprendizaje para hacer en familia.

Resumen de los libros

Ficción: *El dilema del dragón*

Finn está cubierto de una sustancia pegajosa. La damisela Zel y el escudero Kip quieren ayudarlo. ¿Podrán sacarle la asquerosa sustancia? ¿Podrá Finn regresar al mar?



No ficción: *Al rescate de los anfibios*

¡Los anfibios son criaturas interesantes! Tristemente, algunas especies están en peligro de extinción, debido a enfermedades y a la reducción de su hábitat. Pero, hay científicos y grupos de rescate que están trabajando para ayudar a los anfibios en peligro.



Fracciones para todos (2-4 jugadores)

Meta: Empareja cartas con fracciones o colores equivalentes.

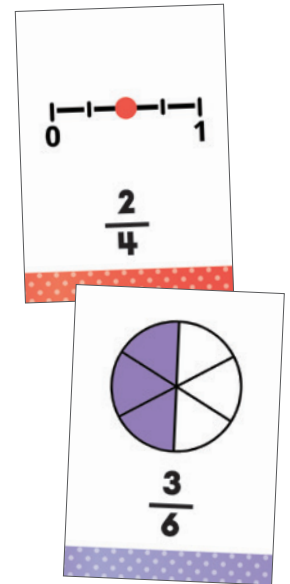
Ejemplo: La carta roja se puede jugar sobre la azul porque las fracciones son equivalentes.

Organizar: Mezcla las cartas. Reparte cinco cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas boca abajo en una pila.

Reglas

1. Voltea la carta de encima y déjala boca arriba junto a la pila.
2. El jugador con más edad va primero.
3. Pon una de tus cartas encima de la carta boca arriba. La carta con la que juegues debe ser del mismo color o tener una fracción equivalente. Si no tienes una carta para jugar, saca una de la pila.
4. El próximo turno es del jugador a tu izquierda.

Cómo ganar: La primera persona que se quede sin cartas gana.



¡Fracción en segundos! (2-4 jugadores)

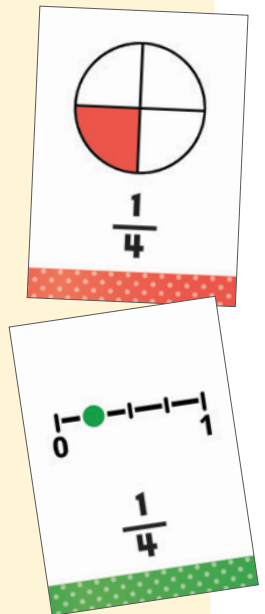
Meta: Encuentra fracciones equivalentes.

Organizar: Mezcla todas las cartas. Reparte una carta a cada jugador hasta que no queden más cartas. Puede que cada jugador tenga diferentes cantidades de cartas. Los jugadores deben colocar sus cartas en una pila boca abajo.

Reglas

1. Inicia un cronómetro con 10 minutos. El juego termina cuando pasen los 10 minutos.
2. La persona que recibió la última carta va primero.
3. En tu turno, voltea una carta de tu pila y déjala boca arriba.
 - ★ Todas las cartas volteadas deben permanecer boca arriba y visibles para todos los jugadores durante el juego.
 - ★ Di "¡Fracción!" si ves dos cartas en la mesa que muestren fracciones equivalentes. Cualquier jugador puede decir "¡Fracción!" en cualquier momento del juego.
 - ★ El jugador que dice "¡Fracción!" toma todas las cartas equivalentes de la mesa. Las debe colocar debajo de su pila boca abajo. Luego, voltea la carta que está encima de su pila.
4. Le toca al jugador a la izquierda voltear una carta de su pila.

Cómo ganar: El que recoja la mayor cantidad de cartas gana.



Tiempo en familia

Apoyo a su estudiante de 3.^{er} grado



En tercer grado, su niño seguirá necesitando orientación sobre el bienestar físico, emocional y social. Anímelo a escoger alimentos saludables, a expresarse y a tratar a los demás con respeto. Estas son ideas de actividades que pueden ayudar a su niño a desarrollar estas habilidades en casa.

- ◆ Comuníquese abiertamente en casa. Conversen sobre diferentes situaciones. Por ejemplo, enséñele cómo expresar su espacio personal y los límites que debe tener con sus hermanos o amigos.
- ◆ Planifiquen y preparen las comidas en casa juntos para ayudar a su niño a entender y saber elegir opciones alimenticias saludables. Conversen sobre la importancia de comer una variedad de alimentos saludables y las diferentes maneras de prepararlos.
- ◆ Muestre cómo ser amable y cuidadoso con los demás. Realicen un juego de roles para ayudar a su niño a aprender cómo responder a diferentes situaciones apropiadamente. Por ejemplo, muestre cómo comportarse con un nuevo estudiante en la escuela o una persona mayor en un autobús.
- ◆ Ayude a su niño a organizar su agenda, carpetas y cuadernos de la escuela. Comenten sistemas de organización y ayúdelo a encontrar uno que le funcione. Encuentren un lugar del hogar donde pueda guardar la tarea y los documentos importantes.
- ◆ Creen un plan de seguridad para su hogar y conversen al respecto. Además, practiquen maneras de mantenerse a salvo cuando caminan y van en bicicleta por la calle.



Learn
— and —
Create

FRACTION MATCH

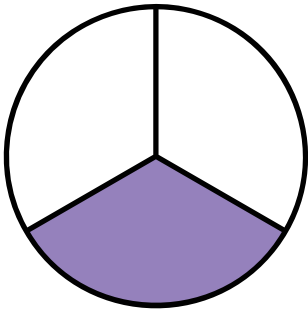
TCM Teacher
Created
Materials

2-4 players

154131 (154132)

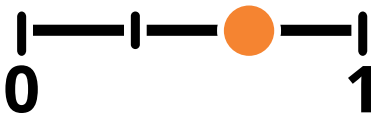


979-8-7659-9570-9



$$\frac{1}{3}$$





$$\frac{2}{3}$$