



Resource Sample

Grade 1 (Spanish)

Table of Contents

Learn and Create Guide (3 pages)

Sample Game Cards (3 cards)

Learn and Create **Guía para aprender y crear** TCM **de 1.º grado**

¡Bienvenidos!
¡Saludos, estudiantes de primer grado! Hemos diseñado estas actividades de aprendizaje para la pausa escolar. Hay todo tipo de cosas divertidas para hacer:

- Hay dos libros que pueden leer.
- Hay juegos de cartas para que se diviertan.
- Van a leer, dibujar, hacer juegos matemáticos y ¡mucho más!

¿Listos para empezar? Escogjan un libro para leer. Luego, en las páginas 2-5 están las actividades.

Resumen de los libros

Ficción: ¡Ratones de a montones!
Esta ratona tiene una familia muy grande. ¿Qué tan grande? ¡MUY grande!
La familia es también muy inteligente. ¡La abuela ratona sabe cómo resolver laberintos!

No ficción: Cómo hacer bastones de caramelo
¡Los bastones de caramelo son una delicia! ¿De qué están hechas? ¿Cómo se consiguen su forma? Con este libro aprenderán cómo se preparan los bastones de caramelo paso por paso.

¡Ratones de a montones!

Cómo hacer bastones de caramelo

Learn and Create Monster Hunters

TCM Danica Kassebaum


 LEARN
— and —
CREATE

Guía para aprender y crear

de **1^{er}** grado

¡Bienvenidos!

¡Saludos, estudiantes de primer grado! Hemos diseñado estas actividades de aprendizaje para la pausa escolar. Hay todo tipo de cosas divertidas para hacer:

- Hay dos libros que pueden leer.
- Hay juegos de cartas para que se diviertan.
- Van a leer, dibujar, hacer juegos matemáticos y ¡mucho más!

¿Listos para empezar? Escojan un libro para leer. Luego, en las páginas 2–5 están las actividades.



Resumen de los libros

Ficción: ¡Ratones de a montones!

Esta ratona tiene una familia muy grande. ¿Qué tan grande? ¡MUY grande!

La familia es también muy inteligente. ¡La abuela ratona sabe cómo resolver laberintos!



No ficción: Cómo hacer bastones de caramelo

¡Los bastones de caramelo son una delicia! ¿De qué están hechos? ¿Cómo se consigue su forma? Con este libro aprenderán cómo se preparan los bastones de caramelo paso por paso.



Atrapa 10 (de 2 a 4 jugadores)

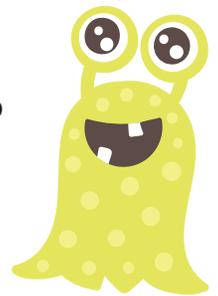
Meta: Recoge el mayor número de cartas con monstruos. El total de la suma de las cartas debe ser 10.

Organizar: Coloca las cartas trampa con ecuaciones a un lado. Mezcla las cartas con monstruos y colócalas boca abajo esparcidas delante de los jugadores.

Reglas

1. Todos voltean una carta. El jugador con el número más alto es el primero en jugar. Coloca todas las cartas boca abajo y las mezcla.
2. El primero en jugar debe voltear dos cartas y dejarlas boca arriba. Se quedan boca arriba hasta que alguien las recoja.
3. En tu turno, di "Atrapa 10" si ves dos cartas que juntas sumen 10. Si todos los jugadores están de acuerdo contigo, recoge las dos cartas y ponlas boca abajo frente a ti.
4. Ahora es el turno del jugador a tu izquierda de voltear dos cartas.

Cómo ganar: El juego se termina cuando se han recogido todas las cartas. El jugador que tenga más cartas es el ganador.



Trampa para monstruos (de 2 a 4 jugadores)

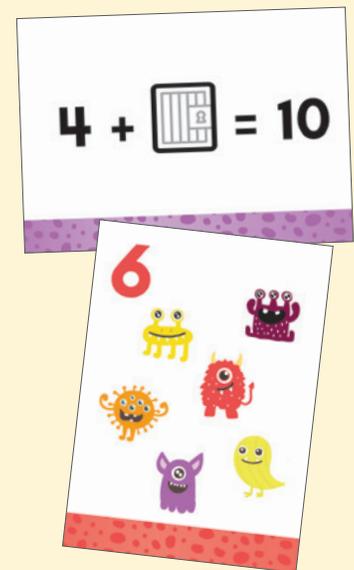
Meta: Juega con la carta del monstruo que tenga el mismo número que falta en la ecuación que aparece en la carta trampa.

Organizar: Mezcla las cartas trampa con ecuaciones y ponlas boca abajo en una pila. Toma la carta de encima y colócala boca arriba en el medio. Mezcla las cartas con monstruos y reparte tres a cada jugador. Pon el resto de las cartas en una pila boca abajo.

Reglas

1. El jugador más joven va primero.
2. Cuando sea tu turno, saca una carta con monstruos de la pila.
 - ♦ Si tienes una carta con monstruo con un número que resuelva la ecuación, muestra tu carta. Si todos los jugadores están de acuerdo, recoge la carta trampa con ecuación. Voltea otra carta trampa con ecuación que está en el medio.
 - ♦ Si no sacaste una carta que resuelva la ecuación, ahora le toca al jugador que está a tu izquierda.

Cómo ganar: El primer jugador que tenga tres cartas trampa con ecuación gana y se termina el juego.



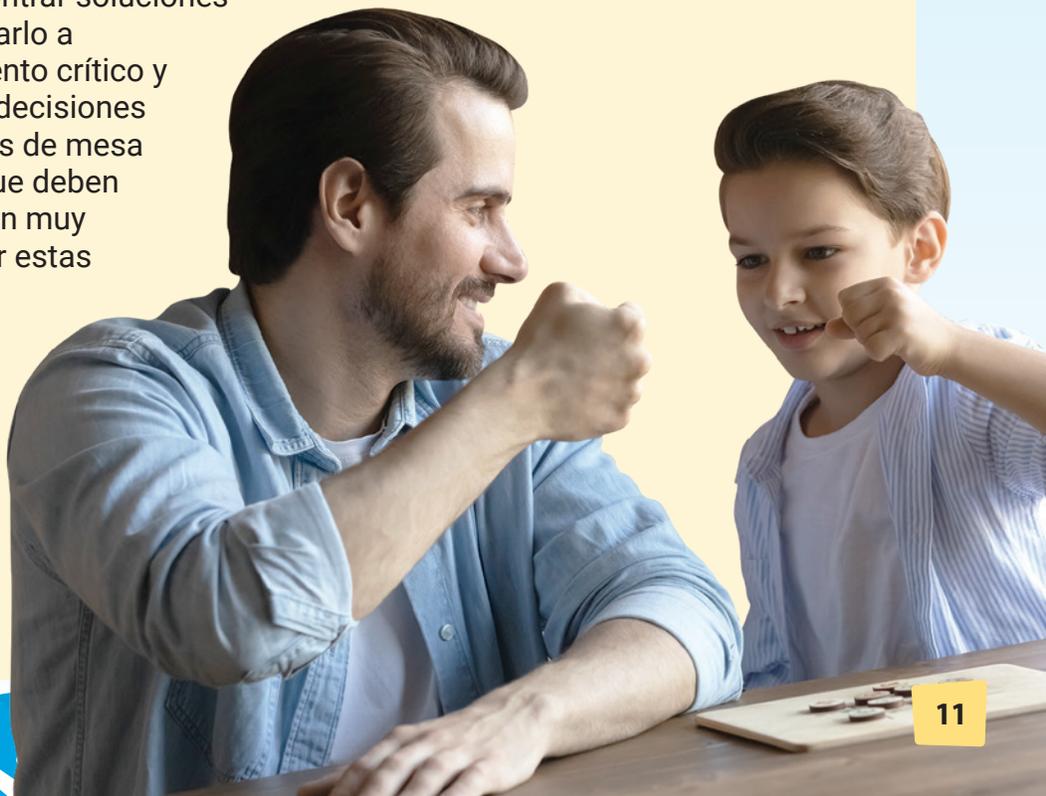
Tiempo en familia

Apoyo a su estudiante de 1.^{er} grado



Su estudiante de primer grado está aprendiendo a comprender y gestionar sus propias emociones, sentir empatía hacia los demás y desarrollar relaciones positivas. También está aprendiendo a tomar decisiones responsables y manejar situaciones difíciles de manera constructiva. Aquí hay algunas maneras en las que puede apoyarlo mientras desarrolla estas habilidades.

- ◆ Converse con su niño a menudo sobre sus emociones y sentimientos. Esto lo ayudará a comprenderse a sí mismo y a expresar lo que siente.
- ◆ Los niños suelen aprender del comportamiento de los adultos que observan a su alrededor. Enséñele cómo reaccionar de manera positiva y con calma en diferentes situaciones.
- ◆ Enseñe a su niño a entender y respetar los sentimientos de otros. Esto se puede lograr a través de actividades como leer libros sobre las emociones o en conversaciones sobre cómo se sienten los personajes que ven en la televisión o en las películas.
- ◆ Anime a su niño a encontrar soluciones a problemas para ayudarlo a desarrollar el pensamiento crítico y para aprender a tomar decisiones inteligentes. Los juegos de mesa y otros juegos en los que deben usar su imaginación son muy buenos para desarrollar estas habilidades.
- ◆ Organice citas con otros niños u otras actividades sociales con sus compañeros. Hable a menudo sobre lo que significa ser un buen amigo.



Learn
— and —
Create

MONSTER HUNTERS

TCM Teacher
Created
Materials

2-4 players

154127 (154128)



979-8-7659-9568-6

1



$$2 + 3 =$$

