

Registro de actividades de aprendizaje electrónico para estudiantes Día 1: Grado 5

Number _____ Grado _____

Maestro/a _____

Complete su actividad seleccionada por materia y haga que sus padres / tutores la firmen. Puede usar un aparato electronico para las actividades en línea o completar las actividades en papel. Los estudiantes deben participar en las actividades de eLearning para ser contados como presentes durante los días de eLearning. Envíe el formulario a su maestro de aula el día después del día de eLearning. Las actividades deben tomar alrededor de 5 horas para completarse.

Día 1

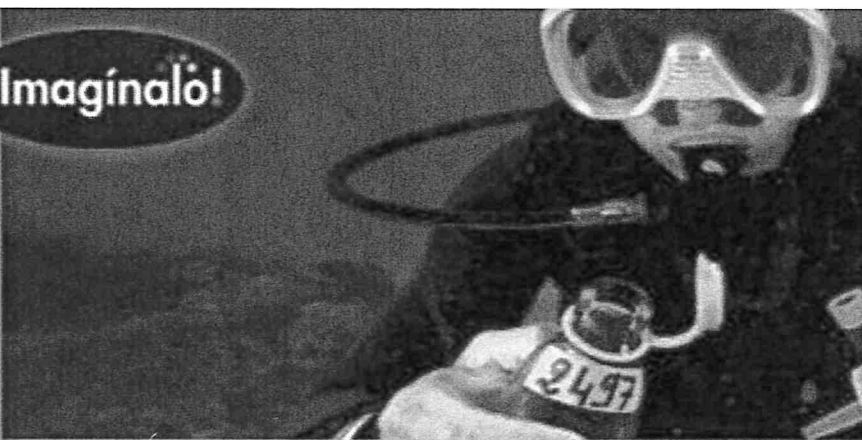
Language Arts	Math	Social Studies	Science	Specials
Engage in Reading activities with RazKids, Lexia accessed via Clever. (www.clever.com/in/maywood89)	Engage in Math activities using Imagine Math via Clever.	Read "Money in the USA" on RAZ kids and then summarize the reading in 4-5 sentences. Then write a pretend history of a dollar bill in in 3-4 sentences.	Read "Curiosity on Mars" on RAZ Kids and then summarize the reading in 3-4 sentences and then create 2 questions and ask a family member to see if they know how to answer.	PE: Exercise along with this video: https://www.youtube.com/watch?v=lmhi98dHa5w Practice throwing and catching a ball.
Read for 20 minutes on RAZ Kids and complete a Z-Chart Graphic Organizer OR				Music: Dance and sing along to a favorite song.
Read a story and complete a Z-chart graphic organizer	Complete Math handouts and return them to school.	Complete the Social Studies handouts and return them to school.	Complete the Science handouts and return them to school. Complete the Science handouts and return them to school. Describe in 6-8 sentences what a Chicago Snowstorms is like compared to a hot summer day.	Art: Draw a picture illustrating your favorite season. Use crayons, markers, or pencils.
Using the Z-chart graphic organizer, write a paragraph summarizing the story.				

Firma de Padres _____ Fecha _____

Lección 1

¿Qué hacen los científicos?

¡Imagínalo!



Di qué crees que está aprendiendo este científico sobre el océano.

mi diario del planeta

Datocurioso

En las profundidades del océano hay un mundo casi completamente inexplorado por los seres humanos.

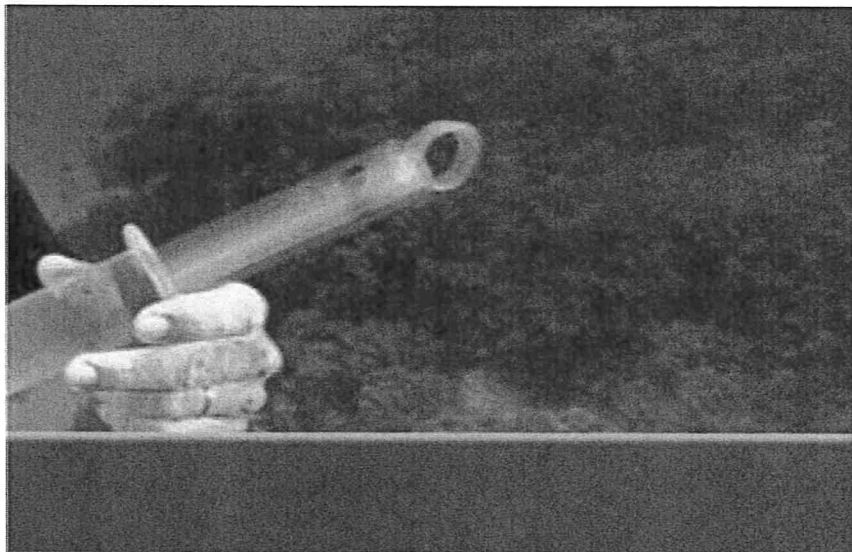
Algunos animales, como el gusano de tubo gigante, viven en condiciones extremas a 2,600 metros bajo la superficie del océano. A tanta profundidad de la superficie, la presión es extremadamente alta y no hay mucho oxígeno ni luz. Cerca de los volcanes hay estructuras llamadas fumarolas, o fuentes hidrotermales, de las que fluye agua muy caliente. ¡La temperatura del agua puede superar los 400 °C!

Los gusanos de tubo gigantes pueden crecer hasta alcanzar 2.5 metros de largo y 10 centímetros de ancho. No tienen boca. En cambio, ¡los gusanos de tubo gigantes absorben nutrientes producidos por bacterias diminutas que viven en su interior!



gusano de tubo gigante

Describe ¿Qué podría hacer un científico para saber cómo interactúan los gusanos de tubo gigantes con su medio ambiente?



Voy a aprender cómo utilizan la indagación los científicos para aprender sobre el mundo que los rodea.

Palabras que vas a aprender

hipótesis
observación

Problemas, decisiones y nuevas ideas

¿Qué profundidad tiene el océano? ¿Qué organismos habitan en sus profundidades? El mundo que nos rodea está lleno de cosas que todavía no conocemos. Para comprender mejor el mundo, los científicos primero definen un problema y después intentan encontrar respuestas.

La investigación científica comienza con una pregunta que se puede poner a prueba. Casi todos los aspectos de tu vida han mejorado de alguna manera gracias a la ciencia o a algo que la ciencia ha hecho posible. Además, la ciencia puede ayudarte a obtener la información que necesitas para tomar buenas decisiones. ¿Deberías merendar un plátano o una bebida gaseosa? ¿Cómo puedes evitar un resfriado? Los científicos pueden ayudar a las personas a responder preguntas, resolver problemas y formular nuevas ideas mediante el uso de procesos científicos.

1.  **Elementos del texto** Completa la tabla para explicar los elementos del texto que aparecen en esta página.

Elementos del texto	Clave
fotografía	Muestra el modelo de un instrumento que se utiliza para hallar la profundidad.
encabezado en azul	



Este instrumento muestra la temperatura y la profundidad del agua. Se utiliza para la pesca.

2. **Predice** Di qué problema crees que ayudaría a resolver el instrumento anterior.

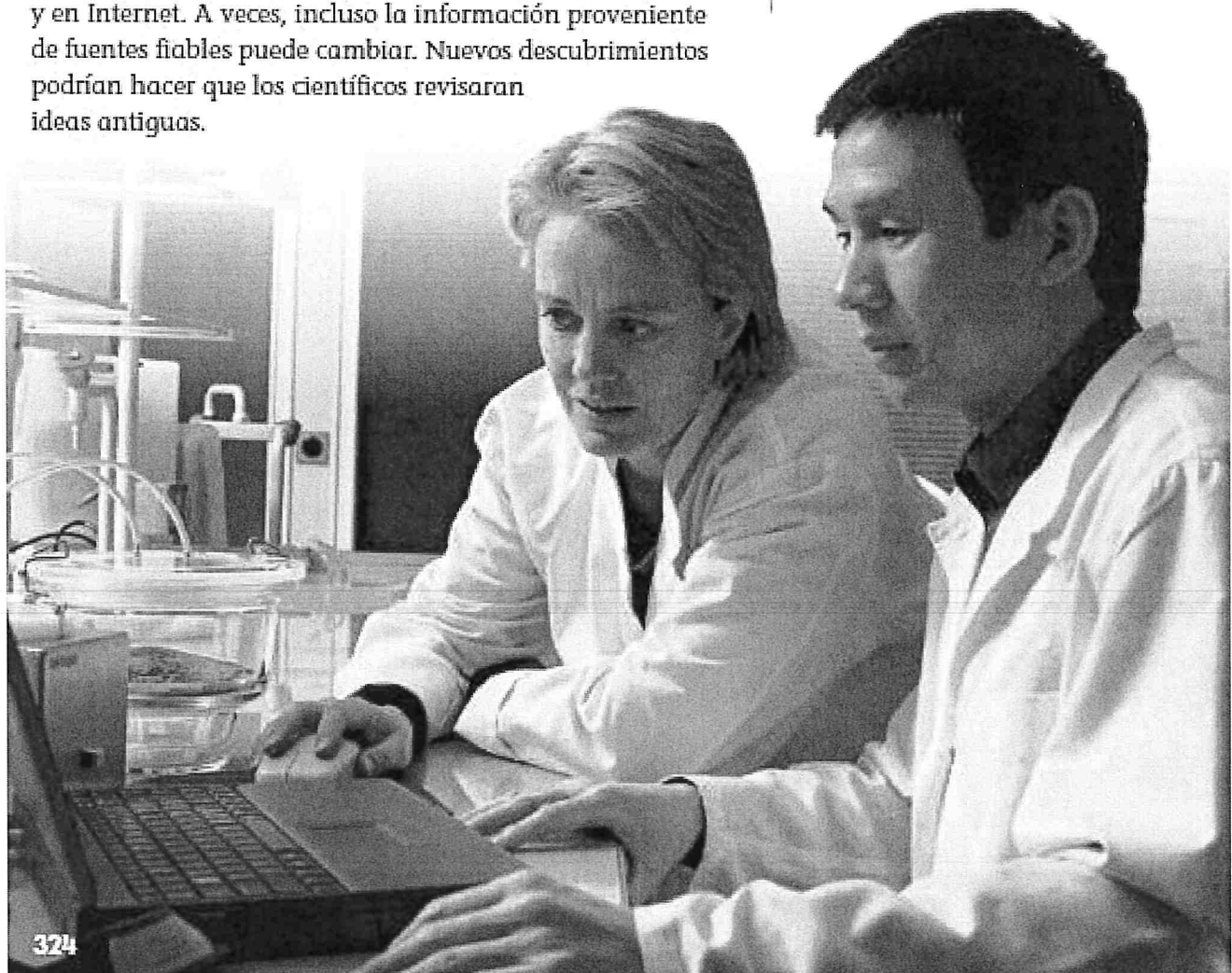


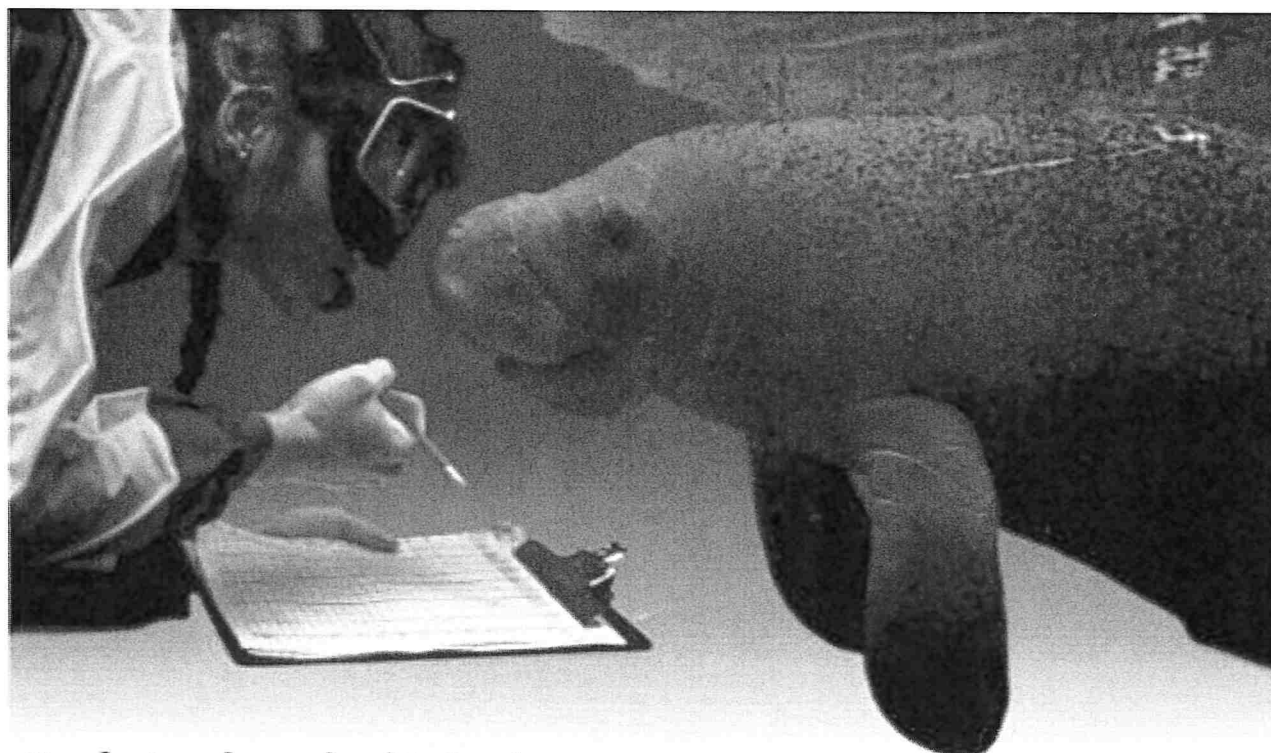
Investigación y conocimiento científicos

Después de haber definido un problema, los científicos comienzan a investigar. Necesitan una variedad de materiales de referencia útiles para realizar su investigación. Los materiales de referencia que utilizan deben venir de fuentes de información aprobadas por los científicos. No pueden sacar conclusiones válidas de información que no haya sido verificada por otros científicos. Por ejemplo, un científico que realiza una investigación sobre el agua del océano no puede simplemente obtener información de cualquier fuente de Internet y usarla en una investigación. La fuente debe ser fiable y la información debe haber sido revisada y verificada por otros científicos.

Algunos ejemplos de materiales de referencia apropiados son los libros y las revistas científicas. Los científicos pueden utilizar los artículos de revistas científicas para realizar su investigación. Estos artículos están escritos por científicos y son revisados por otros científicos antes de ser publicados. Muchas de estas revistas se pueden buscar en bibliotecas y en Internet. A veces, incluso la información proveniente de fuentes fiables puede cambiar. Nuevos descubrimientos podrían hacer que los científicos revisaran ideas antiguas.

- 3. Analiza** Los científicos de la fotografía buscaron información en un *blog* de Internet. ¿Crees que podrían usar esa información para resolver un problema científico que hayan definido?





Predecir y formular hipótesis

Los científicos utilizan un problema que han definido e investigan a partir de fuentes apropiadas para formular una predicción, o hipótesis. Una **hipótesis** es un enunciado de lo que crees que sucederá durante una investigación. A menudo se expresa en forma de enunciado *si..., entonces..., porque*. Los científicos emplean la experiencia y lo que han descubierto en su investigación para predecir lo que podría ser una solución para el problema.

Observa la ilustración de arriba. Un ejemplo de hipótesis que la científica podría haber hecho es el siguiente: *Si el nivel de contaminación del agua aumenta, entonces, la población de manatíes disminuirá, porque las plantas que comen no pueden vivir en aguas altamente contaminadas.*

4. **Redacta** Has leído una posible hipótesis sobre los manatíes. Escribe un ejemplo de una hipótesis diferente que podría haber formulado la científica.



Cuida el ambiente

Un invento brillante

Mediante la investigación y observación atentas, los científicos suelen encontrar soluciones para los problemas cotidianos. Piensa en tu comunidad. Define un problema de contaminación que la afecte. ¿Qué ideas se te ocurren para resolver este problema? Comenta tus ideas con los demás.

Hacer observaciones

Los científicos usan una gran variedad de destrezas y procesos para buscar solución a problemas. Uno de ellos es hacer observaciones. Una **observación** es algo que averiguas sobre los objetos, los acontecimientos o los seres vivos mediante el uso de tus sentidos. Los científicos hacen observaciones poniendo mucha atención. De esta manera se aseguran de que la información que reúnen es confiable. Con frecuencia, los científicos utilizan instrumentos, como termómetros, para ampliar la percepción de sus sentidos. Los científicos también organizan bien sus observaciones. Cuando los científicos han reunido su información, la analizan y evalúan para sacar conclusiones. Asimismo, comparten sus descubrimientos con otros científicos, quienes entonces pueden ver si sus propios resultados son similares.

Por ejemplo, los científicos pueden haber observado que un grupo de tortugas marinas regresa a la misma playa todos los años para poner sus huevos. Los científicos quieren averiguar qué hace que las tortugas regresen a la misma playa todos los años y adónde van entre las visitas anuales. Los científicos utilizaron placas de identificación y transmisores de radio para observar que una tortuga marina puede recorrer miles de kilómetros en un año y regresar a la misma playa.

5. **Analiza** La científica de la fotografía observa una tortuga marina. ¿Qué problema podría definir la científica y cómo podría buscar respuestas al problema?



Sacar conclusiones

Los científicos usan sus observaciones para sacar conclusiones. Cuando sacan una conclusión, hacen un resumen de lo que han aprendido analizando sus observaciones. Por ejemplo, un científico puede observar que algunas poblaciones de aves que se alimentan de ciertos peces han disminuido. Luego, el científico puede observar que los peces han estado muriendo. Al analizar las propiedades de algunas muestras de suelo del lecho del río, el científico puede observar las particularidades de ese suelo, tal como la presencia de contaminación. Mediante esta observación, el científico podría concluir que la contaminación del río está causando que los seres vivos que lo habitan enfermen, mueran o emigren.



Estos científicos hacen pruebas para determinar si hay contaminación.

6. **Describe** Explica de qué manera las pruebas científicas ayudan a los científicos a sacar conclusiones.

¿Entiendes?

7. **Explica** Nombra cuatro procesos que siguen los científicos.

8. **Explica** ¿De qué manera se pueden resolver problemas?

9. **Saca conclusiones** ¿Por qué debes usar una variedad de fuentes cuando realizas una investigación?



¡Para! Necesito ayuda con _____



¡Espera! Tengo una pregunta sobre _____



¡Sigue! Ahora sé que _____

Un juego prohibido por los conquistadores regresa a la Ciudad de México

By Natalia Cano, Agence France-Presse, adaptado por la redacción de Newsela on 09.13.19

Word Count 880

Level 1130L



El mexicano Uriel Ordaz, jugador del juego de pelota precolombino conocido como "ulama" en la lengua indígena náhuatl, golpea el "ulamaloní" (balón de caucho sólido) con su cadera, durante una sesión fotográfica en el centro cultural FARO Poniente, en la Ciudad de México, el 21 de agosto del 2019. Fotografía tomada por: Omar Torres/AFP/Getty Images

Cuando llegaron al territorio que en nuestros días llamamos México, hace cinco siglos, los conquistadores españoles prohibieron un juego de los aborígenes. Este juego empleaba un balón pesado, aros de piedra circular y sacrificios humanos.

Hoy en día, algunos jóvenes jugadores están haciendo que el juego vuelva a la vida por primera vez en la ciudad de México (sin los sacrificios humanos), en el terreno de un antiguo depósito de basura.

Ulama, una mezcla de deporte y rito ceremonial

Con orgullo, los jugadores se atan cinturones gruesos de piel alrededor de sus cinturas mientras se preparan para jugar "ulama", como se le llama a este juego en náhuatl, la lengua del pueblo de los aztecas. Ulama es una mezcla de deporte y ceremonia cuyos promotores están usando en estos

días para ayudar a los jóvenes en situación de riesgo en un barrio marginado del norte de la capital mexicana.

Los juegos de pelota se remontan miles de años en el pasado y los practicaban civilizaciones como los mayas, los incas y los aztecas, a lo largo de grandes extensiones del continente americano. Ese periodo de tiempo anterior a 1492 se conoce como precolombino, debido a que Cristóbal Colón aún no había llegado a lo que a partir de esa época se conoció como el Nuevo Mundo. Durante los tiempos modernos, los juegos han vuelto a la vida en otras zonas de México y de la región.

Sin embargo, esta es la primera vez en 500 años que surge un lugar en la Ciudad de México para practicar el juego conocido en español como "juego de pelota". Durante algún tiempo, la capital del imperio azteca estuvo ubicada en el mismo lugar donde ahora está la Ciudad de México.

"El juego había caído en el olvido", dijo Emmanuel Kakalotl, quien entrena a los jugadores en el centro cultural donde se construyó una nueva cancha de ulama.

"Fue derribado hace 500 años, pero ahora lo estamos levantando de nuevo", le dijo Kakalotl a la agencia de prensa de origen francés AFP (Agence France-Presse).

Jugadores y jugadoras

Ataviados con sus cinturones y taparrabos tradicionales, sus jugadores golpean con la cadera un balón de caucho que pesa casi 4 kilogramos (9 libras). El objetivo del juego es hacerlo pasar a través de un aro de piedra vertical que se encuentra a 6 metros (20 pies) de altura sobre el suelo.

El juego se disputa entre equipos que cuentan con entre uno y siete jugadores.

Siglos atrás, únicamente había jugadores hombres, pero ahora también pueden practicar el juego las mujeres.

"Somos mujeres guerreras de corazón porque el juego no es fácil. No cualquiera puede jugar este deporte. Requiere de mucha práctica y el cuerpo recibe muchos golpes", apunta Beatriz Campos, de 25 años de edad.

En el México anterior a la conquista, el ulama se practicaba dentro de diversos contextos que incluían la guerra y los rituales de fertilidad.

La cancha de juego era un ámbito sumamente simbólico donde se representaba la dualidad del universo. Pero el resultado era muy real para los jugadores quienes corrían el riesgo de ser sacrificados, por lo general mediante la decapitación.

Tradiciones religiosas

Los investigadores explican que, con el paso de los siglos, la tradición fue variando. Unas ocasiones, los ganadores eran los sacrificados, y se consideraba un honor, pero otras veces se sacrificaba a los perdedores.

"El juego y su connotación religiosa cambió con el paso del tiempo. Los recuentos de primera mano del período posclásico (900-1521) sugieren que para esa etapa a quienes sacrificaban eran a los perdedores", señala Annick Daneels, experta en juegos de pelota precolombinos de la UNAM. UNAM es la Universidad Nacional Autónoma de México, la universidad más grande del país.

El ritual desapareció poco después de la llegada de los conquistadores católicos a esa zona, en 1519.

"Cuando los españoles llegaron, debido a sus características políticas y religiosas, el juego de pelota fue probablemente una de las primeras cosas que prohibieron", apunta Daneels, que nació en Bélgica.

El juego no se había vuelto a practicar en el territorio donde antes estuvo la capital azteca Tenochtitlán, sino hasta ahora, que el centro cultural buscó proyectos que le dieran nueva vida al viejo basurero en el barrio (llamado ahora alcaldía) de Azcapotzalco y decidiera construir una cancha de ulama en el sitio.

Una alternativa ante las adicciones y el crimen

Los jugadores se toman el juego muy en serio y sus reglas no permiten fumar ni beber alcohol en la cancha. Para algunos, el ulama es un medio para combatir la drogadicción y cambiar sus antecedentes delictivos.

Lía Membrillo es una coordinadora del centro cultural, que dirige el gobierno de la ciudad. Existen algunos conceptos fundamentales en la forma de ver el mundo, o cosmovisión, de los pueblos nativos, estos incluyen la unidad de los aspectos físico, intelectual, emocional y energético de nuestro ser, explicó Membrillo. "Muchas veces, cuando las personas extravían su camino, es porque no encuentran esa unidad. Nosotros les ayudamos a encontrar ese camino de nuevo", dijo.

Giovanni Navarro, de 30 años, tiene una opinión algo distinta acerca del rescate del juego y no está de acuerdo con la idea de que ellos están "rescatando" la práctica del ulama.

"Más bien el ulama nos está rescatando a nosotros", concluye.

Quiz

1

Los siguientes fragmentos del artículo destacan el carácter espiritual o religioso del ulama:

Ulama es una mezcla de deporte y ceremonia cuyos promotores están usando en estos días para ayudar a los jóvenes en situación de riesgo en un barrio marginado del norte de la capital mexicana.

En el México anterior a la conquista, el ulama se practicaba dentro de diversos contextos que incluían la guerra y los rituales de fertilidad.

La cancha de juego era un ámbito sumamente simbólico donde se representaba la dualidad del universo.

¿Cuál de los siguientes fragmentos del artículo termina MEJOR dicha evidencia?

- (A) "El juego y su connotación religiosa cambió con el paso del tiempo. Los recuentos de primera mano del período posclásico (900-1521) sugieren que para esa etapa a quienes sacrificaban eran a los perdedores", señala Annick Daneels, experta en juegos de pelota precolombinos de la UNAM. UNAM es la Universidad Nacional Autónoma de México, la universidad más grande del país.
- (B) "Cuando los españoles llegaron, debido a sus características políticas y religiosas, el juego de pelota fue probablemente una de las primeras cosas que prohibieron", apunta Daneels, que nació en Bélgica.
- (C) Los jugadores se toman el juego muy en serio y sus reglas no permiten fumar ni beber alcohol en la cancha. Para algunos, el ulama es un medio para combatir la drogadicción y cambiar sus antecedentes delictivos.
- (D) Existen algunos conceptos fundamentales en la forma de ver el mundo, o cosmovisión, de los pueblos nativos, estos incluyen la unidad de los aspectos físico, intelectual, emocional y energético de nuestro ser, explicó Membrillo.

2

¿En qué sección del artículo se indican las razones por las que el ulama fue prohibido?

- (A) "Ulama, una mezcla de deporte y rito ceremonial"
- (B) "Jugadores y jugadoras"
- (C) "Tradiciones religiosas"
- (D) "Una alternativa ante las adicciones y el crimen"

3

¿Cuál de las siguientes opciones describe MEJOR la actitud principal de Giovanni Navarro hacia el ulama?

- (A) orgullo
- (B) respeto
- (C) agradecimiento
- (D) responsabilidad

4

El juego es demasiado violento y primitivo.

En el artículo, ¿quiénes es MÁS PROBABLE que hubieran expresado la opinión anterior?

- (A) los conquistadores españoles
- (B) Annick Daneels y Emmanuel Kakaloti
- (C) Lía Membrillo y Cristóbal Colón
- (D) Giovanni Navarro y Beatriz Campos

Nombre _____

- El **complemento directo** es la parte de la oración que se refiere a la persona o cosa sobre la que recae la acción del verbo. Por lo general, se encuentra inmediatamente después del verbo. Ejemplo: *Me gusta comprar frutas para mis hermanos.*
- El **complemento indirecto** es la parte de la oración que indica en quién termina la acción de verbo o el destinatario de la acción. Usualmente se encuentra después del complemento directo. Ejemplo: *Lucía le contó una historia a Felipe.*

Lee las oraciones. Subraya los complementos directos y escríbelos sobre la línea.

1. Los historiadores se dedican a recopilar la historia de la humanidad.

2. Mi abuelo nos contaba cuentos a mi hermano y a mí. _____
3. Al amigo de mi papá le gusta leer el periódico en el parque. _____
4. El contratista envió la lista de materiales por correo electrónico. _____
5. El pescador sumergió la red en el río. _____
6. Las plantas necesitan luz solar para llevar a cabo el proceso de fotosíntesis.

7. Mi hermano me dio un buen consejo. _____
8. Mi papá trajo una nueva mascota a nuestra casa. _____
9. El contador Geiger registra la radiación presente en el entorno. _____
10. Los aviadores deben revisar todos sus equipos antes de despegar.

CC.5.OA.1 Use parentheses, brackets, or braces in numerical expressions, and evaluate expressions with these symbols.

1. Kylie wrote the expression below.

$$(9 + k) \times 5$$

What is the value of Kylie's expression for $k = 4$?

- A 65
- B 41
- C 29
- D 28

2. Julie earns \$9 each week as an allowance. If she spends \$5 each week for lunch money and saves the rest, which expression shows how much money she will save in x weeks?

- A $\$9 - \$5x$
- B $(\$9 - \$5)x$
- C $\$9 - (\$5 - x)$
- D $\$95x$

3. Ina writes the expression below.

$$[x + 5] \div [x - 5]$$

What is the value of Ina's expression for $x = 10$?

- A 10
- B 5
- C 3
- D 1

4. Marlisa has 23 seashells in her collection. She collects s more shells during a trip to the beach. Then she doubles the number of seashells in her collection by buying new shells at the souvenir shop.

Write an expression to find out how many seashells Marlisa has after her visit to the souvenir shop.

5. Pedro has 9 coins. His friend John gives him 9 more coins. Pedro decides to share his coins evenly with his two brothers. Which expression shows how many coins each brother will get?

- A $(9 + 9) \times 4$
- B $(9 + 9) \times 3$
- C $(9 + 9) \div 3$
- D $(9 + 9) \div 4$

6. What is the value of this expression?

$$[(9 + 5) \times (4 - 2)] \times (5 - 1)$$

- A 108
- B 112
- C 148
- D 336

Name _____

7. Ling earns \$44 each week for 6 weeks mowing lawns in his neighborhood. His weekly expenses for supplies are d .

Write an expression to show the amount of money Ling has after paying his expenses.

If Ling's expenses are \$13 each week, how much money will Ling have?

8. Adele has 19 stamps in her collection. For her birthday, Don gave her 5 more, and then her father offered to buy her more stamps to triple the number in her collection. Which expression shows how many stamps Adele will have in her collection after her birthday?

- A** $19 - (5 \times 3)$
B $19 + (5 \times 3)$
C $(19 - 5) \times 3$
D $(19 + 5) \times 3$

9. Todd writes this expression on the board.

$$[(15 - 9) \div 2] \times (10 - 4)$$

What is the value of Todd's expression?

- A** 10
B 18
C 42
D 48

10. Paul runs 3 miles around the school track and then half that distance on a treadmill each day.

Write an expression to show the number of miles Paul runs in d days.

11. Mackinley writes the expression below.

$$[(12 + 4) \times 3] \div (m + 6)$$

What is the value of Mackinley's expression when $m = 6$?

- A** 4
B 6
C 8
D 12

12. Ayden rents skates at the skate park for \$1.25. He also spends \$1.75 on snacks and a drink each time he goes. If Ayden has \$20, which expression shows how much money Ayden will have left over if he visits the skate park a times?

- A** $\$20 + [(\$1.25 + \$1.75) \times a]$
B $\$20 + (\$1.25 + \$1.75 \times a)$
C $\$20 - [(\$1.25 + \$1.75) \times a]$
D $\$20 - (\$1.25 + \$1.75 \times a)$

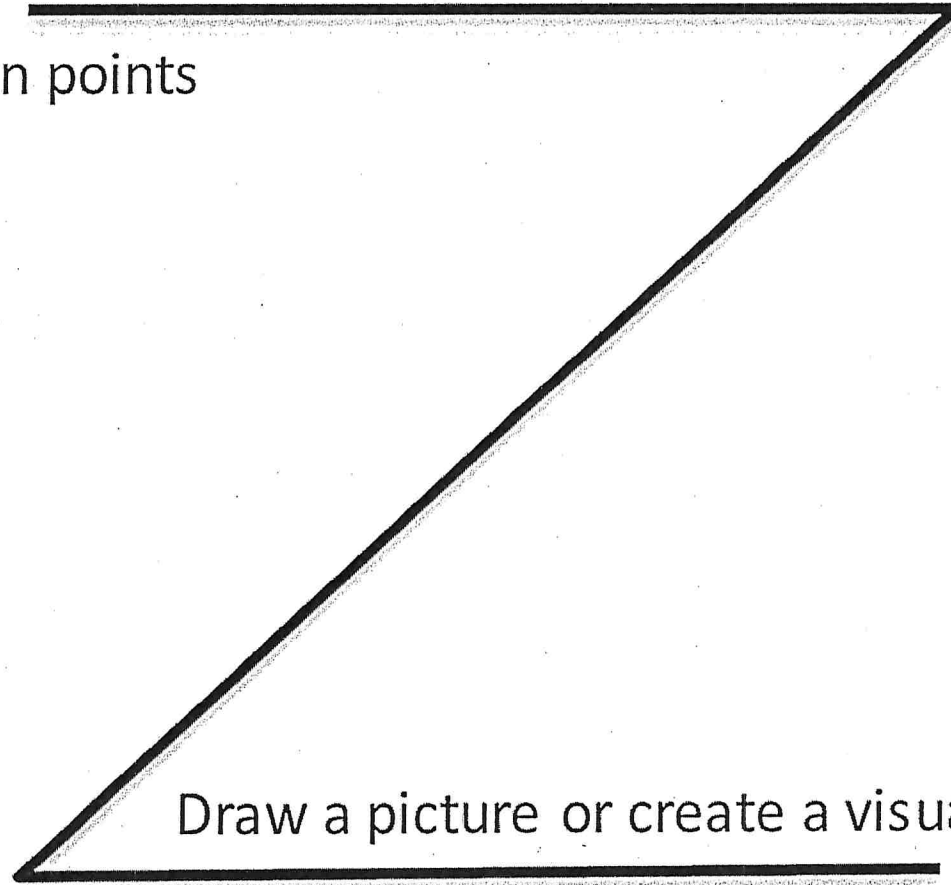
13. Elin has 51 balloons and 64 marbles she wants to share with her class. If there are a total of 17 students in her class, write an expression to show how many items each classmate receives.
- _____

Topic or Title: _____

Main Idea: _____

3 main points

-
-
-



Draw a picture or create a visual representation