

Programación de PBS Arkansas

SciGirls	SciGirls nos muestra a niñas talentosas y muy inteligentes que usan la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) de manera práctica en su vida diaria.
Arthur	Los objetivos del programa de ARTHUR son fomentar el interés por la lectura y la escritura, promover el desarrollo de habilidades sociales adecuadas y ejemplificar el uso de estrategias de resolución de problemas adecuadas para la edad de los niños.
Odd Squad	Los personajes principales de este programa son Olive y Otto, quienes forman parte de "Odd Squad", un grupo que tiene como misión ayudar siempre que algo raro sucede en su pueblo.
Kid Stew	El propósito del programa es inspirar e iluminar a los niños de todas las edades para que aprendan más sobre libros, música, artes y ciencias.
Cyberchase	Cyberchase es un programa de acción y aventuras que se enfoca en enseñar conceptos básicos de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).
Apple Seeds	El aprendizaje basado en el jardín llega a una parte profunda de todos nosotros. Cuando los jóvenes estudiantes plantan una semilla, la ven crecer, cosechan un vegetal y prueban algo en lo que tuvieron que cultivar, recuerdan esa experiencia. Garden-based learning reaches into a deep part of all of us. When young students plant a seed, watch it grow, harvest a vegetable and taste something that they had a hand in growing, they remember that experience.

Literacy Corner

Choose at least 4-6 literacy learning opportunities to practice your reading, writing and communication skills.
Don't forget to grab a good book and **read daily.**



- **Lee un Artículo:** Lee "Los pies de Gecko & Robots Espaciales" y contesta las preguntas de comprensión.
- **Guión de Interacción del Robot:** En SciGirls: Robots to the Rescue, las científicas escribieron un guión para que el robot jugará tic-tac-toe. Piensa en una tarea simple que un robot podría completar con una persona. Escribe un guión para que el robot interactúe con la persona y completa la tarea. Asegúrate de incluir un saludo, instrucciones claras y un adiós amistoso en su guión para el robot.
- **Palabras con Múltiples Significados:** En SciGirls: Robots to the Rescue, los científicos tenían algunos "bugs" para resolver con su robot. La palabra "bugs" tiene múltiples significados. Escribe tantos significados como puedas, luego escribe al menos 3 oraciones que resalten los diferentes significados de la palabra "bugs". Usa la palabra de tantas maneras diferentes como puedas cuando hables con otros.
- **Describe un Árbol:** En SciGirls: Terrific Trees, los jóvenes científicos aprenden a registrar información sobre dos árboles que viven en su área. Tómate el tiempo para examinar un árbol cerca de tu casa: describe el suelo, calcula el tamaño del árbol, proporciona detalles sobre los alrededores y observa a los animales en la copa y en el tronco

o en el suelo. Usa esta información para escribir una descripción científica del árbol en su entorno o usa esta información para escribir un poema sobre el árbol.

- **Disfraz de Personaje de un Libro:** En Kid Stew 104, Sierra Decoratova participa en un concurso de cosplay. Cada disfraz está hecho de materiales reciclados y rinde homenaje a un personaje de un libro. Dibuja tu diseño para un disfraz que represente tu libro favorito. Escribe una breve descripción de tu diseño, incluido el título del libro, tu inspiración para el diseño y los materiales utilizados.
- **Haz un Juego de Memoria:** En Odd Squad: Night Shift, el jefe está jugando un juego de concentración con imágenes. Usa 20 fichas o trozos de papel para escribir conjuntos de preguntas y respuestas que coincidan. Estas pueden ser palabras y definiciones de vocabulario, preguntas y respuestas sobre uno de los programas que miraste, etc. Para jugar, toma turnos para voltear dos cartas y ver si coinciden. Si coinciden, conserve las cartas correspondientes. Si no coinciden, voltear las cartas y recuerda lo que acabas de ver para que coincida la próxima vez.
- **Crea una Receta:** En Applesseeds, Ellen comparte una receta para su Batido de Mango Súper Verde. Ella también pide grandes recetas de niños como tú. Crea una receta simple y pruébala. Si es delicioso y nutritivo, envíalo a Applesseeds, 1850 E Township St, Fayetteville, AR 72703 o pídele a un adulto que comparta tu receta con Applesseeds, Inc. en Facebook.
- **Avistamientos de Animales:** En Cyberchase: The Migration Situation, recopilan datos sobre "trillers" para comprender por qué se interrumpió su migración. Con el permiso de un adulto, pasa quince minutos afuera y registra cada animal que veas: describe el animal, que está comiendo, la ubicación y si está solo o con otros.
- **Si yo Fuera del]Tamaño de una Hormiga:** En Arthur: Happy Anniversary, Arthur se encoge al tamaño de una hormiga. Imagina que estás reducido al tamaño de una hormiga y escribe una historia corta desde esa perspectiva.
- **Tema Libre** - Pregúntale a tu hijo sobre sus intereses? Permítele elegir algo para leer, escribir u obtener más información sobre el día de hoy.



Matemanía:

Elige 3 a 4 oportunidades de aprendizaje matemático para construir y reforzar tu habilidades matemáticas..

- **Khan Academy:** Si tienen acceso a internet, te recomendamos que trabajes por lo menos tres días a la semana en los módulos de Khan Academy. Selecciona tu grado aquí o escríbelo en la página web de Khan Academy y pulsa el botón GET STARTED. (Cuenta como uno diario) De ser necesario, puedes elegir un grado inferior al tuyo.
[2nd grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-2nd-grade-math) [https://www.khanacademy.org/math/cc-2nd-grade-math](https://www.khanacademy.org/math/cc-third-grade-math)
[3rd grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-third-grade-math) [https://www.khanacademy.org/math/cc-third-grade-math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fourth-grade-math)
[4th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fourth-grade-math) [https://www.khanacademy.org/math/cc-fourth-grade-math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fifth-grade-math)
[5th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fifth-grade-math) [https://www.khanacademy.org/math/cc-fifth-grade-math](https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math)
[6th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math>
- **Dame:** Juguemos un juego de sentido numérico. Para este juego, necesitas dos jugadores. El jugador 1 da la respuesta y el jugador 2 plantea un problema para encajar en la respuesta.
 - Ronda 1, el jugador 1 dice, "La respuesta es 20 - dame dos números." El jugador 2 entonces aparece con el problema que tiene una respuesta de 20.
 - Ronda 2, El jugador 1 dice, "La respuesta es 68 - Dame tres números." El jugador 2 aparece con que un problema de suma que tiene una respuesta de 68.
 - Ronda 3, el jugador 1 dice, "La respuesta es 101 - dame tres números y dos operaciones." El jugador 2 aparece con un problema que tiene una respuesta de 101 y usa dos operaciones.
 - Sigue jugando hasta que hayas pasado por las 3 rondas, entonces intercambia los roles y juega otra vez usando diferentes números.



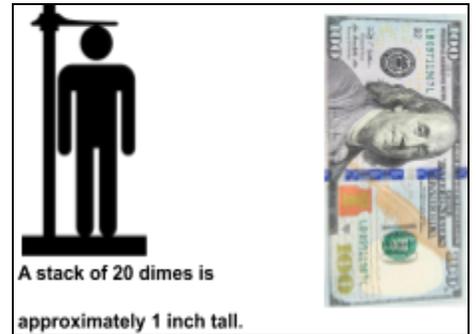


● **Búsqueda del Tesoro Matemático:** In *Odd Squad: Put Me In, Coach*, se les pide a los agentes que vayan a buscar ciertos artículos. ¡Vamos a buscar tesoros matemáticos por la casa! Después de encontrar un elemento que se ajuste a la descripción, escríbelo o toma una foto. Aquí están las pistas para que cada elemento encuentres: un círculo, algo cuadrado, algo que viene en pares, algo que tiene simetría, líneas paralelas, algo que dice la hora, un patrón, algo que es el doble de largo que tu pie, el número 5 y un número par. Ve a la búsqueda del tesoro de nuevo y vea si puede encontrar diferentes artículos usando las mismas pistas.

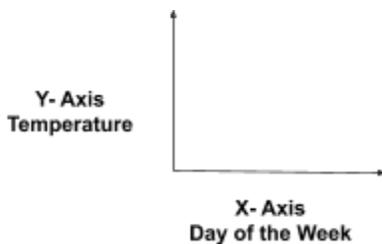
● **¿Cuál escogerías?** ¿Escogerías una pila de monedas de diez centavos de tu misma altura O un billete de \$ 100? Haz tu elección. Luego calcula tu altura y cuanto dinero tu pila de monedas de diez centavos sería para ver si tomaste la decisión correcta.

● **Solución de Problemas:** después de un día difícil de resolver pistas, *Odd Squad* necesitaba un descanso de agua. La botella de agua de Olive tenía 24 onzas. Después de que ella bebió "x" onzas de agua, quedaron 10 onzas. Seleccione todas las ecuaciones que se pueden usar para resolver este problema.

- $24 \div 10 = x$
- $24 + 10 = x$
- $24 - 10 = x$
- $x + 10 = 24$
- $10x = 24 - 10$



● **Aumentando Nuestras Habilidades Gráficas:** en *Cyberchase: The Migration Situation*, Digit y el *Cyber Squad* estaban recopilando datos para encontrar las aves desaparecidas. Recopilemos nuestros propios datos y practiquemos nuestras habilidades gráficas. Mantén un diario y rastrea las temperaturas de la semana. Cada día, registra la temperatura baja y la temperatura alta (usa una aplicación meteorológica, un sitio meteorológico, un segmento meteorológico en las noticias locales, etc.). Al final de la semana, crea un gráfico de barras para representar tus hallazgos. El eje Y (vertical) del gráfico puede representar las temperaturas y el eje X (horizontal) puede representar los diferentes días de la semana. Para que la temperatura alta se vea diferente de la temperatura baja cada día, sombrea una barra de un color y deje la otra en blanco. Estudia tus datos y comparte tus hallazgos con alguien.



● **¿Qué es lo que veo?: Multiplicacion**

Valor de las Cartas:

Ases- 1 or 11

Valor Nominal- 10

1-10 Cartas- Valor Nominal

Baraja y distribuye las 52 cartas boca arriba en una matriz de 13 cartas x 4 cartas. (Sin comodines) Un jugador dice que "veo" dos cartas con un producto de un número. Las cartas tienen que estar una al lado de la otra, ya sea vertical u horizontalmente. Ejemplo, veo dos cartas con un producto de 18. Luego el jugador dos tiene que encontrar las cartas y quitarlas. Entonces los jugadores cambian de roles. A medida que la matriz se hace más pequeña, las tarjetas deberán moverse más juntas. El jugador con más cartas al final gana el juego. Extensión: Dale a las cartas de la cara valores más altos (Ej. : Ases - 25; Rey - 20; Reinas - 15; Jacks - 12)

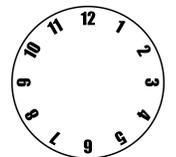
3	K	Q
A	2	6
3	9	

Vertical

3	K	Q
A	4	6
3	6	

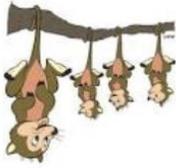
Horizontal

● **Diario de Reloj:** creemos una página de diario de reloj para capturar un momento memorable de nuestra semana. Agarra un trozo de papel y dibuja una esfera de reloj en la parte superior del papel. Elige una hora memorable del día y marca la hora en la esfera del reloj que dibujó. Debajo del reloj, escribe una breve descripción sobre el momento y luego haz un dibujo para acompañarlo.



Piensa como un Científico!

Elige 2 - 3 oportunidad de aprendizaje científico para la semana.



- **Use tus Sentidos:** Pon a tus sentidos en uso. Sal y trata de observar tantos seres vivos como puedas durante quince minutos. Mira, escucha y huele. Registra tus observaciones en una tabla basada en el sentido que utilizaste para observar a cada animal.

- **Poder de Criatura:** Los animales tienen algunos rasgos sorprendentes. Las zarigüeyas tienen bolsas para sostener a sus bebés, colas largas para agarrar y agarrar cosas, ¡y no se ven afectadas por el veneno de serpiente! Conviértete en un inventor de animales diseñando un nuevo animal que tenga rasgos especiales que le permitan vivir en los árboles. Haz un boceto de tu animal y escribe una historia corta sobre cómo sus rasgos especiales lo ayudan a sobrevivir.

- **Cavar-Cavado:** El suelo es importante para toda la vida en la Tierra. Las plantas crecen en el suelo y nos proporcionan alimentos para comer y materiales para construir nuestras casas. Entonces, ¿qué hay en el suelo? Sal y haz observaciones del suelo alrededor de donde vives. Si tienes un jardín, observa la tierra allí. Compara el suelo de dos lugares diferentes, como debajo de un árbol o al aire libre. Observa el color y la textura del suelo y la humedad del suelo. Haz una tabla y registra tus medidas.

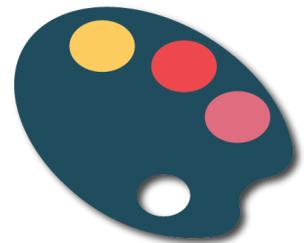
- **Representación de Plantas:** La primavera es un momento increíble para ver crecer las plantas. Muchas plantas tienen flores en esta época del año, y eso invita a todo tipo de insectos a pasar un rato con ellas. Sal y observa una planta cerca de tu casa. ¿Qué ves en la planta? ¿Qué notas sobre la planta? Dibuja un esquema simple de una planta y agrega símbolos a la planta que representen las cosas que ves.



- **Todo Creciendo:** La larva de la mariposa monarca tiene 5 etapas en su vida. Entre cada etapa de su vida, la larva cambia de piel. Este evento se llama muda. Como una larva, has crecido desde que naciste, pero no tienes que mudar en tu cumpleaños para seguir creciendo, ¡vaya! Crea una visualización de tus etapas de vida hasta el momento, comenzando con la Etapa 1 de tu vida, cuando eras un bebé. ¿Cuáles son los momentos notables en tu vida que podrían considerarse etapas? ¿Cuántas "etapas" has pasado hasta ahora? Sea creativo con tu visualización: usa color y agrega dibujos con etiquetas. Sobre todo, ¡diviértete!

Para Divertirse

- ★ **Mantente Activo-** baila, haz ejercicios, crea una carrera de obstáculos
- ★ **Actúa-** Vístete y actúa. Representa tu historia favorita o la que escribiste esta semana
- ★ **Juega** un juego familiar (Uno, Heads Up, Battleship, Guess Who, etc...)
- ★ **Haz una Obra Maestra** - usa tizas de arte, pintura, crayones, etc.
- ★ Echa un vistazo a los niños de PBS para juegos específicos y oportunidades de aprendizaje adicionales para cada programa. <https://pbskids.org>





Photograph of a gecko clinging to glass

Los Pies de Gecko & Robots Espaciales

(From ReadWorks.org)

¿Alguna vez has visto a un gecko escalar una pared? Si es así, sabrías que esta pequeña criatura tiene la impresionante capacidad de deslizarse por los techos. ¡Es casi como si el gecko pudiera desafiar la gravedad! Pero, por supuesto, la gravedad afecta a los geckos. Sus cuerpos simplemente se han adaptado. Para evitar caer al suelo, los geckos tienen pies pegajosos. Sus pies están cubiertos con millones de pelos microscópicos que agarran las superficies. Cuando se aplica peso a los pelos, se adhieren a la superficie.



Photo Credit: Matt Reinbold, CC BY-

Photograph of gecko feet

Los pies de Gecko han inspirado la invención de un nuevo robot de la NASA. La Estación Espacial Internacional, un gran satélite que alberga un laboratorio de investigación, necesita ser revisado y mantenido. Dado que está ubicado en el espacio, es difícil para los astronautas revisar el exterior del satélite de manera regular. El nuevo robot de la NASA fue inventado para abordar este problema. Los científicos crearon robots que tienen "pinzas de gecko". Estas pinzas básicamente permiten que los robots se adhieran al exterior de la estación mientras la reparan.



Douglasy, CC BY-SA 3.0

Photograph of a sticky robot

ReadWorks.org - © 2017 ReadWorks®, Inc. All Rights Reserved

Preguntas de Comprensión

1. ¿Qué tienen los geckos en sus pies?

- A. millones de plumas microscópicas que agarran superficies
- B. millones de escamas microscópicas que agarran superficies
- C. millones de pelos microscópicos que agarran superficies
- D. millones de alas microscópicas que agarran superficies

2. ¿Qué describe el texto?

- A. como los pies de los geckos han evolucionado con el tiempo
- B. cómo la NASA construyó "pinzas gecko"
- C. diferentes formas en que los científicos se inspiran en la naturaleza
- D. los pies de gecko y el robot de la NASA que inspiraron

3. La naturaleza puede ayudarnos a encontrar nuevas ideas para inventos.

¿Qué información del texto respalda mejor esta afirmación?

- A. La Estación Espacial Internacional, un gran satélite que alberga un laboratorio de investigación, necesita ser revisado y mantenido.
- B. Los pies de gecko están cubiertos con millones de pelos microscópicos que sujetan las superficies.
- C. Es difícil para los astronautas revisar el exterior de la Estación Espacial Internacional de forma regular.
- D. La NASA inventó un nuevo robot basado en la forma en que los pies de gecko ayudan a los geckos a adherirse a las superficies.

4. ¿Las "pinzas de gecko" del nuevo robot de la NASA son similares a qué parte del cuerpo de un gecko?

- A. los pies del gecko
- B. la cabeza del gecko
- C. la espalda del gecko
- D. la cola del gecko

5. ¿Cuál es la idea principal de este texto?

- A. Es difícil para los astronautas revisar el exterior de la Estación Espacial Internacional de forma regular
- B. Un nuevo robot de la NASA se inspiró en los pies de geckos que permiten a los animales agarrar superficies.
- C. Los geckos pueden trepar paredes y escabullirse a través del techo gracias a millones de pelos microscópicos en sus pies que agarran las superficies.
- D. La NASA inventó un nuevo robot que se adhiere al exterior de la Estación Espacial Internacional mientras la reparan.