



**SEMANA 2
ABRIL 6 - ABRIL 10
8:00 - 9:30 A.M.**

Programas en PBS Arkansas y Horarios

| | |
|--|---|
| Music in Arkansas | En este programa conoceremos sobre la rica herencia musical del estado de Arkansas, desde los primeros registros grabados de canciones de origen Quapaw hasta el desarrollo de Arkansas Post y posteriores. |
| Exploring Arkansas | Este programa destaca las mejores opciones entre todo lo que Arkansas tiene para ofrecer para disfrutar al aire libre. |
| Champion Trees | Los "champion trees" o árboles campeones de Arkansas han vencido los ataques de la naturaleza y del ser humano y han crecido hasta convertirse en gigantes impresionantes. |
| Cyberchase | Cyberchase es una serie infantil de acción y aventura enfocada a enseñar conceptos básicos de STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). |
| The Amazing Human Body | Explora los mecanismos internos del cuerpo humano a través de los más novedosos gráficos y casos científicos que te cautivarán. |
| Nature | El programa NATURE trae la belleza y las maravillas del mundo natural a tu hogar, al tiempo que se convierte en el nuevo parámetro para los programas de historia natural. |
| Once Upon a Time in AR | Sumérgete en esta muestra única de folklore del estado de Arkansas y descubre cómo ha dado origen a la forma en que percibimos al sur del país y a nosotros mismos. |
| Poetry in America | Junto con la anfitriona, Elisa New y otros invitados distinguidos, explora doce inolvidables poemas americanos.. |
| Poetry Out Loud | Alumnos de high school compiten por la oportunidad de representar al estado de Mississippi en el National Recitation Contest (Concurso Nacional de Poesía) en Washington, D.C. |
| Juega BINGO de vocabulario a lo largo de la semana. Cuando estés viendo los programas de PBS, busca las palabras clave. Cuando encuentres cuatro palabras en un mismo renglón, en una columna o en diagonal, tienes un BINGO. | |

Rincón de lectura y escritura

Elige de 4 a 6 de estas oportunidades de aprendizaje para fortalecer tus habilidades de lectura, escritura y de comunicación. No olvides elegir un buen libro y leer diariamente.

- Haga una **presentación** sobre algo que aprendió esta semana. Asegúrese de incluir hechos e imágenes. Esto se puede hacer en papel, póster, presentación en Google, etc. ¡Puede presentar a su familia en casa o chatear por video con familiares y amigos para una experiencia de aprendizaje para todos!
- **Cuentacuentos:** Los cuentos populares y / o mitos son parte de comunidades y familias. Vuelva a contar una historia sobre un objeto o una fotografía que se haya transmitido de persona a persona en su familia y / o comunidad. Recuerde: muchas de estas historias están adornadas por el narrador. ¿Qué nuevos detalles puedes agregar?
- **Chuck por el día:** Chuck Dovich viaja por Arkansas y comparte historias sobre nuestro hermoso estado. Imagina que eres "Chuck por el día". ¿Qué compartirías sobre tu área del estado? Crea un espectáculo escribiendo un guión. Puede grabar y compartir o presentar en vivo a la familia.
- **Poesía:** Un haiku es un poema japonés de tres líneas con cinco sílabas en la primera y tercera línea y siete sílabas en la segunda línea. El haiku puede comunicar sensaciones, como el sonido. Instrucciones: Después de ver "Música en Arkansas: Origins 200 aC –1941 dC", elija un género que se discutió en el video que le pareció interesante. Algunos ejemplos son: espirituales, gospel, ragtime, folk, country, jazz y rock and roll. Piensa en palabras que describan el género. Luego, crea un haiku que exprese cómo suena el género. Considere lo que siente el oyente al escuchar ese género de música. Luego, crea un collage o una representación visual del género de música que seleccionaste usando fotos de una revista o dibujos que creas tú mismo, colocando tu haiku en el medio de la página. Asegúrese de incluir ideas que se relacionen con los hechos que aprendió sobre cómo se desarrolló este género musical en el estado de Arkansas.



- **Leer un artículo:** Lea el artículo, El arte del diseño, y responda las preguntas de comprensión.
- **Redacción de diarios:** comience a llevar un diario o diario sobre la pandemia actual.
- **Creatividad:** el término bricolaje significa hacer algo con lo que tienes. Muchos de los músicos de Exploring Arkansas Special Edition: Country Music hablan sobre hacer esto. Ahora es tu turno, haz algo con lo que tienes. Esto podría ser cualquier cosa, como comida, arte o una herramienta. Tome una fotografía o dibuje un boceto rápido de su creación y luego escriba una reflexión sobre su proceso. ¿Qué suministros estaban disponibles? ¿Cómo seleccionaste qué hacer? ¿Qué pasos tomaste? ¿Estás satisfecho con tus resultados?
- **Opción GRATUITA:** ¿Cuáles son sus intereses? Elija un tema y cree un documento, presentación o actuación que enseñe a otra persona sobre su tema.

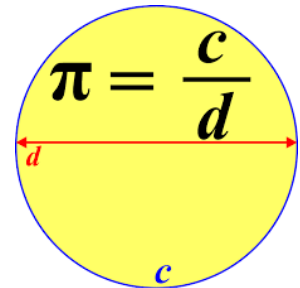
Math Mania:

Choose 3 to 4 math learning opportunities to build and reinforce your math skills.

- **Khan Academy:** Si tiene acceso a Internet, le recomendamos a su hijo que haga los módulos de Khan Academy con instrucción incorporada para apoyar el aprendizaje de las matemáticas al menos 3 días a la semana. Seleccione su nivel de grado o escriba la dirección web y seleccione el botón COMENZAR. (Cuenta como uno cada día) Está perfectamente bien seleccionar un nivel de grado más bajo, independientemente de la edad.
[5th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fifth-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-fifth-grade-math>
[6th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math>
[7th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-seventh-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-seventh-grade-math>
[8th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-eighth-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-eighth-grade-math>

Algebra I

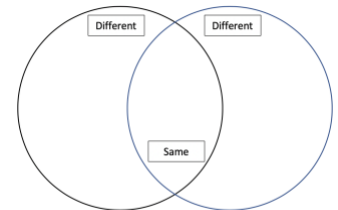
- **Coin Toss Ratio:** lanza una moneda 30 veces y registra el número de caras y colas. Cree tantas proporciones como sea posible a partir de los datos experimentales (ej. 20 caras: 10 colas, o 20/10). Para cada razón, escriba tres razones equivalentes más (ej. $20/10 = 40/20 = 10/5 = 2/1$).
- **Rompecabezas matemático:** haga que un amigo o familiar haga esto donde no pueda ver su trabajo. Escribe un número. Añadir 5 a la misma. Multiplique esa respuesta por 2. Agregue 10 a esa respuesta. Haga que le digan su resultado. ¿Puedes descifrar su número original? ¿Cómo? Crea tu propio rompecabezas de números. Juegue esto varias veces con un compañero de clase virtualmente o un miembro de la familia.
- **Dominó de venta de garaje:** el Sr. Blake compra en las ventas de garaje para encontrar cosas para su salón de clases. Encontró juegos de dominó y quiere asegurarse de que sean juegos completos. ¿Cuántas fichas de dominó debería haber en un juego completo de fichas de doble seis? Use palabras, dibujos y / o números para explicar su respuesta.
- **Discover Pi: Materiales:** cinta métrica, 5 objetos circulares, calculadora
Mida y registre la circunferencia (distancia alrededor del círculo) y el diámetro (una línea recta que pasa de lado a lado a través del centro) de cada objeto. Divida la circunferencia de cada objeto por su diámetro y registre el resultado (cociente). ¿Qué notas sobre cada cociente? Si midió con cuidado, ¿cada uno debería ser aproximadamente 3.14 o Pi!
- **Práctica de números negativos múltiples y divididos:** Hoja de trabajo



THINK like a Scientist!

Choose at least 2-3 science learning opportunities for the week.

- **Observación:** Sal y encuentra tres árboles diferentes. Toma notas detalladas de cada árbol. ¿Cómo son iguales? ¿Diferente? ¿Qué árbol prefieres? Vea si puede descubrir el tipo de árbol y otros hechos que quizás aún no conozca.
- **Comparación / contraste:** salga y observe el comportamiento de un pájaro y un insecto volador durante 15 minutos cada uno. Usa un diagrama de Venn para comparar cómo son iguales y cómo son diferentes.
- **Diseño:** Diseñe un polinizador manual con un limpiador de pipas, bola de algodón, cinta adhesiva. Su polinizador de mano debe recoger el polen, como un colibrí o una abeja, del estambre y entregarlo al pistilo en la flor. NOTA: el brillo podría ser sustituido por polen.
- **Recolección:** Sal y recoge diez tipos diferentes de hojas. Póngalos en papel y trace sus contornos. Escriba las observaciones de cada hoja.



FUN ZONE

- ★ **Get active-** dance, do exercises, create an obstacle course, go for a walk or run.
- ★ **Perform-** Write and perform an original song or dance.
- ★ **Play** a family game (Uno, Heads Up, Battleship, Chess, etc...)
- ★ **Create a masterpiece-** Paint or draw
- ★ Check out the PBS.org for additional learning opportunities for each show.



The Art of Design (Article from ReadWorks)

This text is provided courtesy of The Museum of Modern Art.



Everything in this subway car, from the height of the seats to the placement of hand rails, was carefully considered by a designer.

Design Is a Noun

From the time you wake up to the time you go to sleep, design plays a role in your everyday life. Design makes ideas tangible, translating them into physical form. Someone is responsible for designing the things we consume, use, and interact with every day, be they objects, spaces,

landscapes, or communications and transportation systems. Every moment, we encounter a set of solutions to a problem that has been considered by someone, or as Paola Antonelli, Curator of Architecture and Design at MoMA, has said: “Everything is designed, one way or another.”

Prior to the 20th century, design was thought of mainly in the context of decorative arts, which emphasized unique and hand-crafted forms often available in limited quantity. Over time, the growth and complexity of modern society changed the way people interacted and went about their daily lives, which increased the demand for consumer products that met the needs of a broader public and were affordable. The Industrial Revolution and the emergence of mass production enabled designers to consider form, function, material, and affordability in ways that were not previously possible or viable.

Eventually, the classical notion of design expanded beyond the decorative arts into a broader field, subdivided into specialized areas of practice in design for the built environment, such as industrial design, interior design, and fashion design. The development of new technologies, materials, and user needs continues to spur new forms of design practice, such as interaction design.

Design Is a Verb

“Design” does not only refer to things and spaces; it is also the process of planning, evaluating, and implementing a plan or answer to a problem. The first step in the design process is often to brainstorm possible solutions. The brainstorm could take the form of words, sketches, or photographs that articulate the designer’s ideas. Once the ideas have been expressed, the designer chooses the best resolution for the problem. Sometimes, a designer will consult an engineer, who helps produce a prototype. The prototype is tested to ensure that the design is functionally and aesthetically viable.

As consumers of everyday objects, we play an important role in the design process. Designers often look to consumers to evaluate and respond to the appearance and functionality of things they create. From choosing a new shape or color for a cell phone to deciding how tall to make seats on a subway car, designers rely heavily on market research and consumer input.

© 2018 The Museum of Modern Art. All rights reserved. Used by Permission.

Comprehension Questions

1. What kinds of things do designers today design, based on the text?

2. How does the process of design address problems in people's everyday lives? Support your answer with evidence from the text.

3. What is the main idea of the text?

4. How are you impacted by design in your everyday life? Support your answer with evidence and examples.