

Programación de PBS Arkansas

Wild Kratts	Wild Kratts se une a las aventuras de los hermanos Kratt cuando se encuentran con animales salvajes, combinando la educación científica con la diversión y la aventura mientras viajan a hábitats de animales.
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.
Cyberchase	Cyberchase es un programa de acción y aventuras que se enfoca en enseñar conceptos básicos de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).
Mister Rogers	El señor Rogers habla de una manera que los niños pequeños entienden, a un ritmo que pueden absorber y con una consistencia que crea un lugar tranquilo y seguro para ellos.
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.
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.

Rincon Literario

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

- **Lee un Artículo:** Lee "Water, Water, Everywhere!" y contesta las preguntas.
- **Descriptor de Draco:** En Wild Kratt's Flight of the Draco, aprendemos sobre los lagartos voladores de Draco. Haz una lista de adjetivos y una lista de sustantivos que podrían usarse para describir a los lagartos voladores Draco. Une una palabra de cada lista para hacer descriptor para los lagartos voladores Draco. Escribe al menos tres oraciones usando los descriptor.
- **Describe su comida favorita:** Al comienzo de cada episodio de Kid Stew, la camarera comparte algunas opciones de comida "interesantes". Piensa en tu comida favorita y escribe una descripción de párrafo para un menú, que incluya lo que contiene y cómo se prepara, pero sobre todo, ¡haz que suene delicioso!
- **Mejor libro:** En la entrevista con Judy Blume en Kid Stew 203, habló sobre cómo los libros la inspiraron a escribir. Ser un buen lector te ayuda a ser un buen escritor. Reflexiona sobre los libros que has leído y que te han inspirado. Escribe sobre el libro que más disfrutaste y qué hizo que el libro fuera tan especial para ti.



- **Inclusión o historia de exclusión:** Al final de Kid Stew 203, los niños hablan de sentirse solos, invisibles, aislados, ignorados o excluidos. Escribe una breve representación o historia sobre cómo

podrías ayudar a esos niños a superar estos sentimientos.

- **Experimentando discapacidad:** En The Wheel Deal, Arthur pasa un tiempo en una silla de ruedas como resultado de una lesión. Pasa quince minutos experimentando cómo es tener una discapacidad. Por ejemplo, mira televisión en silencio o escribe el alfabeto con la mano que normalmente no usas. Escribe un breve artículo sobre tu experiencia.
- **Solo por Risas:** En Kidstew 101, Milena entrevista al autor Dave Barry. El Sr. Barry dice que comenzó a escribir para hacer reír a sus amigos. Escribe algo para hacer reír a la gente. Podría ser una tira cómica, una historia corta, un grupo de bromas, una descripción de una broma práctica o una canción divertida.
- **Carta "admirable":** en The Buster Report, Arthur y su clase son asignados a escribir un informe sobre alguien a quien admiran. ¿A quién admiras? ¿Qué admiras de ellos? Escribe una breve carta a la persona o personaje que admira y explique por qué la admira tanto. Asegúrese de incluir la fecha, un saludo, el cuerpo, un cierre y su firma.
- **Presentación:** ¡Es hora de que su hijo sea el experto! Permita que él o ella haga una presentación usando hechos e imágenes sobre algo aprendido esta semana. Esto se puede hacer en papel, póster o computadora. Presente para familiares o amigos en casa o por video chat.
- **Tema Libre** - Pregúntele a su hijo sobre sus intereses? Permítale elegir algo para leer, escribir u obtener más información sobre el día de hoy.

Matemania:

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. De ser necesario, puedes elegir un grado inferior al tuyo.

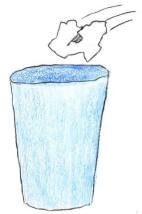
[2nd grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-2nd-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-2nd-grade-math>

[3rd grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-third-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-third-grade-math>

[4th grade math](https://www.khanacademy.org/math/cc-fourth-grade-math) <https://www.khanacademy.org/math/cc-fourth-grade-math>

[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>



Juego Sin Miedo a las Fracciones: este juego se puede jugar solo o con varios jugadores.

Necesario: papelera (o contenedor similar), una bola pequeña (o elemento similar a una bola pequeña en tamaño y forma) y un trozo de papel para registrar los resultados. Elija un lugar abierto dentro o fuera para establecer su papelera. Su lugar de lanzamiento debe estar a seis pies de distancia de la papelera. Por turnos (si hay más de un jugador), los jugadores intentarán tirar la pelota en la canasta. Cada jugador obtendrá 10 intentos. Después de cada lanzamiento, el jugador registra un hit o miss. Un golpe tiene que aterrizar dentro de la papelera. Después de cada ronda, los jugadores individuales representarán sus puntajes de aciertos y fallas en fracciones. (Ej: si el jugador uno golpea 3, entonces su fracción sería 3/10. Si juega con varios jugadores, el jugador con el numerador más alto (número superior en una fracción) en cada ronda es el ganador de esa ronda. Si juega solo, intenta superar tu ronda anterior. Si juegas con varios jugadores, juega los mejores 2 de 3 rondas.

- **Cual es el Valor?** Cual es el valor de la última fila?

$$\text{Basketball} + \text{Basketball} + \text{Basketball} = 9$$

$$\text{Football} + \text{Football} + \text{Basketball} = 27$$

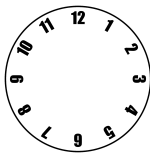
$$\text{Lime} + \text{Lime} + \text{Football} = 28$$

$$\text{Basketball} \times \text{Lime} + \text{Lime} + \text{Football} = ?$$

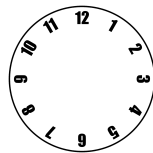
- **Búsqueda de Datos de Multiplicación:** practiquemos nuestros datos de multiplicación. Tome un pedazo de papel (puede usar papel cuadrado si lo tiene) y copie la siguiente cuadrícula y números de 10 por 10. Busque datos de multiplicación a través, hacia atrás o hacia arriba y hacia abajo (no en diagonal). Cuando encuentres un dato de multiplicación, coloca una x al lado de los 3 números (dos factores y su producto) que lo hacen correcto. Se ha hecho uno para comenzar. Cuando termine, crea tu propia Búsqueda de datos de multiplicación.

3x	3x	9x	2	2	1	12	5	4	5
2	4	5	20	2	7	6	1	6	6
7	11	45	1	4	4	2	13	24	30
14	1	8	8	64	9	9	5	8	40
16	8	2	10	5	2	3	2	17	3
12	3	4	1	1	1	3	4	1	7
4	19	3	5	15	24	3	8	7	21
9	25	9	5	23	16	4	4	7	28
36	5	27	31	2	3	6	5	7	35
37	5	3	6	18	9	2	4	8	32

- **Actividad de Tiempo:** En Odd Squad: A Case of the Sing-Alongs, los agentes notaron que el alcalde comenzaría su actividad de canto en diferentes momentos durante el día. Exploremos a qué hora y cuánto tiempo estamos completando algunas actividades diarias. Graba 3 actividades diferentes que haces en un día. (Ej.: cenar, jugar, mirar televisión, etc.) Escriba la hora en que comenzó y terminó cada actividad. Para cada actividad, dibuje una esfera con las manecillas del reloj para mostrar cuándo comenzó y terminó la actividad. Calcule la cantidad de minutos que dedicó a cada actividad.



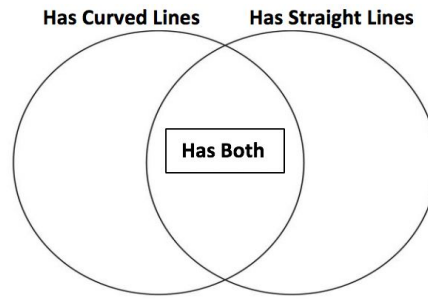
Activity Began



Activity Ended

Cuantos minutos ocupaste en esta actividad?

- **¿Curvo o recto?** En Cyberchase: Of All the Luck, el escuadrón usa un diagrama de Venn para descubrir el conejito de la suerte. Realiza una búsqueda del tesoro por tu casa y completa tu propio diagrama de Venn. Consigue un pedazo de papel. Dibuja y etiqueta el siguiente diagrama de Venn. Busca en tu casa para encontrar elementos que se ajusten a cada círculo. Escribe el nombre del elemento o haz un dibujo de cada elemento en la parte correcta del círculo. Ponte a prueba para encontrar al menos 3 o más elementos para cada sección del círculo.



- **¿Cuántos tienes?** Mister Rogers ha comprado baterías para usar. Tiene entre 10 y 20 baterías. Cuenta las baterías poniéndolas en pilas de 4 y descubre que le sobran 3. Luego los contó poniéndolos en pilas de 3 y descubrió que le quedaba uno. ¿Cuántas baterías tiene? Extensión: ¿Qué pasaría si tuviera entre 30 y 40 baterías?

Piensa como un Científico!

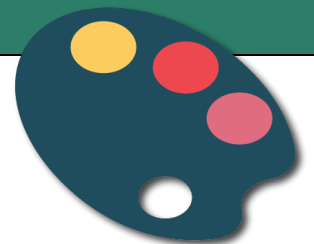
Elige 2 - 3 oportunidad de aprendizaje científico para la semana..

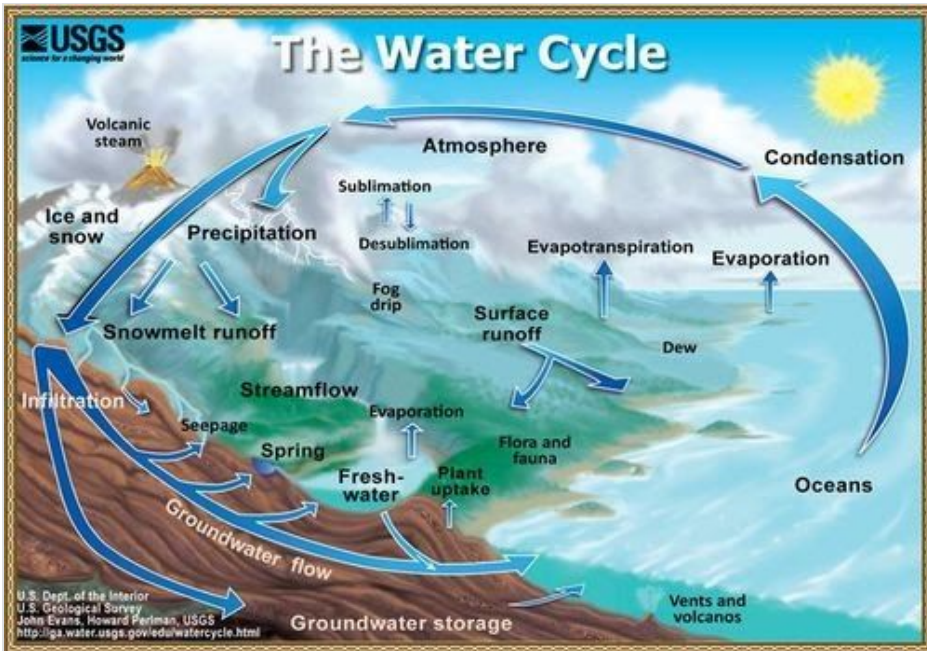
- **Clasifica Esto:** Los seres vivos se colocan en grupos según lo que tienen en común. Todos los lagartos tienen garras y piel escamosa, todos los pájaros tienen plumas y picos, y todos los mamíferos tienen pelo o piel y diferentes tipos de dientes. Sal y observa 10 plantas diferentes. Piensa en cómo podrías clasificar las plantas que observas en dos o tres grupos diferentes según sus características. Da nombres creativos a sus grupos y cuéntele a tu familia sobre tu sistema de nombres.
- **Planeadores:** En Wild Kratts: Flight of the Draco, Aviva compara un trozo de papel arrugado con un avión de papel. El avión de papel puede viajar mucho más lejos debido a sus características de paracaídas. Piensa en dos diseños diferentes que podrías usar para aviones de papel. Construye un prototipo de cada uno de los diseños y pruébalos. Registra qué tan lejos viaja cada avión de papel y compáralos para ver cuál fue el más alejado. Explícalo: escribe algunas oraciones que expliquen por qué crees que un diseño viajó más lejos que el otro.
- **Cultivar una planta:** Usa una taza de plástico vacía (yogur, requesón o gelatina, por ejemplo) para cultivar una planta. Comienza con semillas que puedas tener en tu cocina, como semillas de tomate, naranja o limón. Agregua tierra y un poco de agua y pronto tendrás una planta.
- **Estación de Observación:** A medida que se acerca el verano, nuestro clima está cambiando. El clima es principalmente temperatura y precipitación (como lluvia y nieve). Recientemente hemos tenido algunos días cálidos o incluso calurosos en Arkansas, seguidos de algunos días más fríos o incluso fríos. Haz algunas observaciones del clima donde vives todos los días, durante una semana. Si no tiene herramientas, como un termómetro o pluviómetro, está bien hacer mediciones relativas. ¿Hace frío, frío, calor o calor? ¿Llueve o hace sol? ¿Nublado o despejado? Haz una tabla para registrar sus observaciones diarias.



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...)
- ★ Echa un vistazo a los niños de PBS para juegos específicos y oportunidades de aprendizaje adicionales para cada programa. <https://pbskids.org>





Water, Water, Everywhere

(From ReadWorks.org)

El agua se puede encontrar en toda la tierra, tanto en los seres vivos como en el entorno físico. Está en nuestros cuerpos, en los cuerpos de animales e insectos, y dentro de todas las plantas. La mayor parte del agua en la tierra está contenida en nuestros océanos. El resto del agua en la tierra está bajo tierra, en ríos y en la atmósfera, entre otros lugares.

El Ciclo del Agua

El agua se mueve constantemente sobre, arriba y debajo de la superficie

de la tierra a medida que cambia de estado entre líquido, vapor y hielo. Este movimiento del agua sobre, encima y debajo de la superficie de la tierra se conoce como el ciclo del agua. El estudio del movimiento y distribución del agua en la tierra se llama "hidrología".

El Agua en los Océanos

Más del 70 por ciento de la superficie total de nuestro planeta está cubierta de agua. Alrededor del 96.5 por ciento se encuentra en los océanos. Aunque no hay límites físicos que separen un océano del otro, se han demarcado y nombrado cinco océanos. El Océano Pacífico es el más grande en términos de superficie, seguido por los océanos Atlántico, Índico, Antártico y Ártico. Estos océanos, aunque están conectados, separan los siete continentes principales. El Océano Pacífico separa Asia, Australia y sus islas circundantes de América del Norte y del Sur. El Océano Atlántico separa los dos continentes americanos de Europa y África.

El título de este texto, "Agua, Agua en Todas Partes", proviene del poema de Samuel Taylor Coleridge:

Agua, agua, en todas partes,
Y todas las tablas se encogieron.
Agua, agua por todas partes,
Ni ninguna gota para beber.

Cuenta la historia de un barco atrapado cerca de la Antártida. A pesar de estar rodeados de agua por todos lados, los marineros morían de sed. Aunque el agua de mar del océano es compatible con otras formas de vida como las ballenas, las tortugas marinas y muchos tipos de peces, es salina y no es apta para el consumo humano. En promedio, esta agua contiene 3.5 por ciento de sal. Beber esto daría como resultado que se excrete más agua del cuerpo para drenar toda la sal.

Agua dulce

¿De dónde obtienen los humanos su agua potable si más del 96 por ciento del agua de la Tierra no es potable? Lo obtenemos de una de las muchas fuentes de agua dulce que tienen una menor concentración de sal y otros

sólidos disueltos que el agua de mar. Esta agua también se llama "agua dulce". Existe en muchas formas sobre y debajo de la superficie de la tierra. El sesenta y nueve por ciento está congelado en glaciares y casquetes polares, el 20 por ciento forma los lagos de la tierra, y el resto se puede encontrar en otras fuentes de agua dulce como la atmósfera, ríos, pantanos y marismas.

La cantidad de agua dulce en un área determinada depende de una serie de factores relacionados con el ciclo del agua. Por ejemplo, la cantidad de agua en ríos y lagos siempre está cambiando debido a las entradas y salidas. Según el Servicio Geológico de los Estados Unidos, las entradas a estos cuerpos de agua provienen de la precipitación, la escorrentía terrestre, la filtración de aguas subterráneas y las entradas de afluentes. Las salidas de lagos y ríos incluyen la evaporación, el movimiento del agua hacia las aguas subterráneas y las extracciones por parte de las personas. Las personas usan mucha agua dulce superficial para diversos fines, incluida la agricultura, la industria y la recreación.

Cualquier Gota Para Beber

El agua es crucial para mantener la vida. Cuando estudiamos otros planetas o sus lunas, buscamos rastros de agua para ver si el lugar podría haber soportado la vida. ¡Es tan importante que mucha gente teme que si continúa escaseando, las guerras se librarán por el agua en el futuro!

© 2014 ReadWorks®, Inc. All rights reserved.

Preguntas de Comprensión

1. ¿Qué es la hidrología?

- A. el estudio de los patrones climáticos en toda la tierra
- B. el estudio de los océanos y las fuentes de agua dulce
- C. el estudio del movimiento y distribución del agua en la tierra
- D. el estudio del movimiento del aire por toda la tierra

2. ¿Qué describe el autor en el pasaje?

- A. la evolución de las especies acuáticas
- B. el movimiento y la distribución del agua en la Tierra
- C. la historia de la exploración marítima
- D. vida en la tierra durante la edad de hielo

3. Lea las siguientes oraciones.

Cuando estudiamos otros planetas o sus lunas, buscamos rastros de agua para ver si el lugar podría haber soportado la vida. ¡Es tan importante que mucha gente teme que si continúa escaseando, las guerras se librarán por el agua en el futuro! Con base en la evidencia anterior, ¿qué conclusión se puede hacer?

- A. El agua realiza ciclos constantemente sobre, debajo y por encima de la superficie de la tierra.
- B. El agua es crucial para mantener la vida.
- C. Más del 70% de la superficie total de nuestro planeta está cubierta de agua.
- D. Alrededor del 96.5% del agua del mundo se encuentra en los océanos.

4. La cantidad de agua en ríos y lagos siempre está cambiando debido a las entradas y salidas. Según la información de este pasaje y el diagrama, ¿de qué forman parte estas entradas y salidas?

- A. el proceso de evaporación
- B. el ciclo del agua
- C. el proceso de precipitación
- D. sistemas controlados por humanos

5. ¿Dónde podemos encontrar "agua dulce"?

6. ¿Los océanos contienen qué porcentaje del agua en la tierra?

7. El autor escribe que el agua es "tan importante que muchas personas temen que si sigue escaseando, ¡las guerras se libran por el agua en el futuro!" Describa al menos un factor contribuyente que pueda conducir a una escasez de agua en el futuro. Use evidencia del pasaje para apoyar su respuesta.