

WEEK 4
ABRIL 20 - ABRIL 24
9:30 - 11:00 A.M.

Programación y Horarios de PBS Arkansas

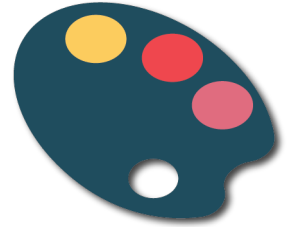
SciGirls	SciGirls nos muestra a niñas talentosas y muy inteligentes que usan la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) de manera práctica en su vida diaria.
Cyberchase	Cyberchase es un programa de acción y aventuras que se enfoca en enseñar conceptos básicos de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).
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.
Ready Jet Go	En READY JET GO! Jet Propulsion y su familia deja su planeta natal, Boltron 7, para hacerse pasar por terrícolas y experimentar el planeta de cerca.
Xavier Riddle and the Secret Museum	Xavier Riddle con su hermana, Yadina Riddle, y su amigo, Brad, van al Museo Secreto para viajar en el tiempo hacia el pasado, para observar, interactuar, aprender de los heroes historicos.
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**.

- **Presentación:** ¡Ahora te toca a ti ser el experto! Elabora una presentación sobre algo que hayas aprendido esta semana. Puedes hacerla usando papel, un póster, google presentation, etc. Comparte tu presentación con tu familia y amigos en tu casa o en una videoconferencia.
- **Crea tu propia mascota animal:** crea un póster con la mascota. Puedes hacer un dibujo o usar manualidades para diseñar tu póster y animal. Escriba una descripción detallada de su animal y explique por qué sería una gran mascota. Asegúrese de nombrar a su mascota y describir lo que los hace tan especiales.
- **Leer Texto Emparejado:** Lea "Cuando la televisión se volvió colorida" y "Un cepillo con historia" y responda las preguntas.
- **Descripción del Personaje:** Elige un personaje favorito de una historia o uno de los programas. Escribe una descripción del personaje. ¿Qué es lo que parecen? ¿Cómo actúan? ¿Cómo sus acciones impactaron la historia?
- **Escribe una Carta:** Escribe una carta a un personaje de una historia o un episodio que viste esta semana. ¿Qué problema enfrentaron en su historia? Explícales otras formas en que podrían haber resuelto su problema.

- **Comparar y Contrastar:** En Arthur: The Squirrels, discutieron cosas que daban miedo y no daban miedo. Piensa en otros antónimos (opuestos) y compara y contrasta las diferencias en los dos. Proporciona ejemplos de cada uno.
- **Piensa en Sinónimos:** Piensa en todas las palabras que son sinónimos de la palabra sorprendente. Puedes usar un diccionario, un diccionario de sinónimos o Internet para descubrir más sinónimos de la palabra sorprendente.
- **Describe:** En Odd Squad: Running on Empty, el artista de la acuarela pintaba escenas del desierto. Pinta o dibuja un dibujo de tu lugar favorito para divertirte. Escribe un párrafo descriptivo de tu lugar favorito para divertirte. Asegúrate de usar muchas palabras descriptivas.
- **Escribe una Carta:** escribe una carta a uno de tus compañeros de clase esta semana. Asegúrese de incluir la fecha, el saludo, el cuerpo de la carta, el cierre y la firma.
- **Tema Libre -** Pregúntele a su hijo sobre sus intereses? Permítales 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>
- **Resolución de Problemas:** en Cyberchase: Resolución de problemas en Shangri-La, el CyberSquad debe utilizar técnicas de resolución de problemas para vencer a Hacker y ganar el juego. Una variación del juego que CyberSquad jugó contra Hacker requiere 16 elementos encontrados en tu casa (15 elementos que son iguales, 1 elemento diferente). Dos jugadores se turnan para eliminar 1, 2, 3 o 4 mismos artículos de la pila a la vez. El jugador que se quede con el elemento diferente durante su turno PERDERÁ el juego. ¿Existe una estrategia ganadora para cualquiera de los jugadores? Vuelve a jugar, pero esta vez el que tenga el elemento diferente GANA el juego. ¿Existe una estrategia ganadora para cualquiera de los jugadores?
- **Tiempo Transcurrido:** En Cyberchase: A Time to Cook, Matt ayuda a Digit a cocinar tres comidas para vencer a Hacker y el reloj ganar el juego. Registre el tiempo (usando minutos) que toma para hacer sus tareas, ayudar a un miembro de la familia a cocinar, hacer el trabajo escolar y jugar afuera. Haz una tabla de tus tiempos y práctica grabando tu tiempo en un reloj analógico.
- **Trabajando Hacia Atrás:** en Cyberchase, CyberSquad debe usar técnicas de resolución de problemas, incluido el trabajo hacia atrás, para vencer a Hacker. Resuelva los siguientes problemas y hable con un miembro de la familia sobre cómo resolvió los problemas. Trate de confundir a un miembro de la familia con su propio problema de "trabajar hacia atrás".
 - Si le sumas 4 a un número, luego resta 3, luego suma 9, obtiene 8. ¿Cuál es el número?
 - Si le sumas 4 a un número, luego le restas 4, luego le agregas 7, luego le restas 7, obtienes 20. ¿Cuál es el número?

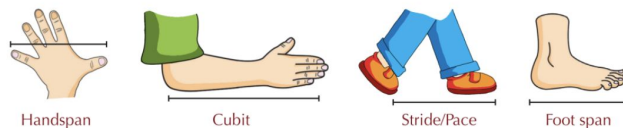


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- Si le sumas 1 a un número, luego le sumas 3, luego le sumas 5, luego le restas 7, obtienes 20. ¿Cuál es el número?

- **Patrones:** Pídale a un miembro de la familia que te acompañe para encontrar patrones. Use una tabla de cientos y tres colores diferentes. Marca los cuadros con múltiplos de 2 de un color, múltiplos de 3 de otro color y múltiplos de 6 del tercer color. ¿Qué patrón notas? ¿Puedes encontrar otros patrones en la tabla? Habla con un miembro de la familia sobre los patrones.

- **Medidas del Cuerpo 1: En Cyberchase:** Ecohaven Case, el CyberSquad debe encontrar al ladrón que robó la poderosa bestia, Choocroca, usando sólo una pista: la huella del ladrón. Corta un trozo de cuerda un poco más largo que tu altura. Comienza al final de la cuerda y marca siete de las longitudes de tus pies con un marcador. Use la cuerda para medir la distancia desde la muñeca hasta el codo (antebrazo), la parte más ancha de la muñeca, alrededor de la frente, la distancia desde la rodilla hasta el tobillo, la envergadura del brazo (los brazos abiertos) y desde la cabeza al pie. Registra el número de pies de longitud para cada artículo. ¿Qué notas sobre cada medida? ¿Ves un patrón? Haz esta actividad con un miembro de la familia. ¿Que notaste? ¿Ves un patrón?



- **Medidas del Cuerpo 2:** Muchas de las primeras unidades de medida eran partes del cuerpo. Mide y registra artículos alrededor de tu casa usando estas medidas. Pídale a un miembro de la familia que mida los mismos artículos. ¿Que notaste? ¿Qué te preguntas? Habla con un miembro de la familia sobre por qué ya no usamos partes del cuerpo para medir.
- **Diseña un Restaurante:** Crea un menú para tu restaurante. El menú debe incluir aperitivos, platos principales, postres, bebidas y más. Cada artículo debe tener un precio listado y no hay dos precios iguales. Una vez que el menú esté terminado, pídele a un miembro de la familia que haga un pedido y tu calcula la cantidad total. Si pagaran con billete de \$ 100, ¿cuál sería su cambio?

¡Piensa como científico!

Elige 2 o 3 actividades de aprendizaje científico para realizar esta semana.

- **La cromatografía** es una técnica para separar mezclas. Escoge 3 tipos diferentes de plumas / marcadores y un filtro de café. Corta el filtro de café en 3 tiras. Haz una línea punteada con una de las plumas aproximadamente a $\frac{1}{4}$ del camino hacia arriba en una tira de filtro de café y una línea punteada con las otras dos plumas en las otras dos tiras de filtro de café. Coloca agua en un recipiente pequeño y transparente y coloca el extremo más cercano al punto de la pluma en el agua, pero no dejes que la línea punteada se sumerja bajo el agua. Puedes sostener la tira del filtro de café o puedes diseñar una forma de mantener solo un extremo del papel en el agua. Haz una predicción de lo que verás. Luego observa lo que sucede mientras el agua sube por el filtro de café. Graba tus observaciones.
- **Adivinanzas:** Tengo pelaje suave, tengo pies y orejas grandes, salto y tengo una cola de pelusa. ¿Qué soy yo? ¡Un conejo! Eso fue fácil. Ahora intenta inventar tres acertijos sobre tus animales favoritos u otros temas. Pruébalos con los miembros de tu familia o llama a un amigo para ver si puede resolver tu adivinanza.
- **Resolver Misterios** es divertido. Si tienes el juego "Clue", júégalo con tu familia y, mientras juegas, crea un tablero de pruebas con todas tus pistas.
- **I Spy Birds:** Ve afuera, haz una lista de todas las aves que ves con o sin binoculares. Haz esto todos los días de esta semana y registra tus resultados. Para identificar a las aves, puedes preguntarle a un adulto o descargar la aplicación gratuita, Merlin Bird ID.

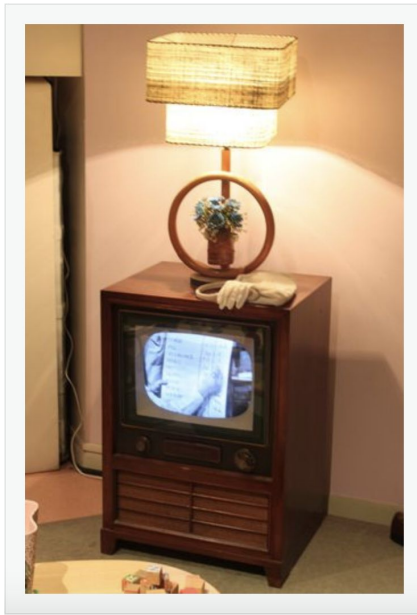


Para divertirse

- ★ **Get active-** Haz una fiesta de baile. Enciende la música y baila.
- ★ ¡**Juega** al fútbol o atrapa afuera!
- ★ **Kits de Manualidades:** ¿tienes algún kit de manualidades o arte? Qué puedes hacer?
- ★ Echa un vistazo a los niños de PBS para juegos específicos y oportunidades de aprendizaje adicionales para cada programa. <https://pbskids.org>

Diseño y resolución de Problemas

PAIRED TEXT (From ReadWorks.org)



Quando la Televisión se Volvió Colorida

Hoy, casi todos los programas de televisión se transmiten en color. Si enciende un juego de béisbol, puede ver que la hierba en el campo es verde o que el lanzador tiene una gorra azul. Pero cuando tus abuelos eran niños, la mayoría de las personas que miraban televisión en casa no podían haber visto ninguno de esos colores. Los programas de televisión se transmitieron solo en blanco y negro.

Los televisores que podrían transmitir en color han existido durante mucho tiempo. Un ingeniero llamado John Logie Baird inventó un televisor a color en la década de 1930. Pero la imagen en la televisión de Baird parpadea y no era clara. Las empresas no venderían un televisor que no fuera de buena calidad.

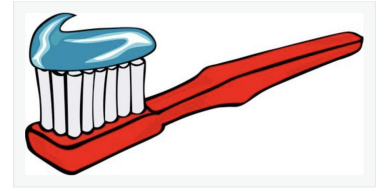
Durante muchos años, la gente trabajó para mejorar el funcionamiento de los televisores en color. Con el tiempo, las empresas encontraron formas de aclarar la imagen. Las mejoras también significaron que un usuario podría girar un dial para agregar la cantidad justa de color a la imagen. A fines de la década de 1960, muchas personas compraban televisores en color. Pronto, la mayoría de los programas de televisión se transmitían en color, y la mayoría de las personas en los EE. UU. Tenían televisores en color.

Hoy en día, es inusual encontrar cualquier programa de televisión que todavía se transmita en blanco y negro. ¡Ahora el mundo de la televisión está lleno de color!

© 2014 ReadWorks®, Inc. All rights reserved.

Un Cepillo con Historia

Usted sabe que es importante cepillarse los dientes con un cepillo de dientes para mantenerlos saludables. ¿Pero cómo la gente limpiaba sus helicópteros antes de que se inventaran los cepillos de dientes? Los primeros limpiadores de dientes fueron ramitas delgadas llamadas palos



masticables. Los palos masticables eran suaves en un extremo. Una persona frotó el palo de mascar contra sus dientes para mantenerlos limpios.

Hace unos doscientos años, William Addis inventó algo más cercano al cepillo de dientes de hoy. Recolectó gruesos pelos de animales llamados cerdas. Pegó los pelos a un mango hecho de hueso de animal. Addis descubrió que muchos clientes querían su invención. Sin embargo, la gente todavía quería mejorar el limpiador dental. ¡Los pelos de animales no se sentían bien contra los dientes humanos! Finalmente, se crearon cerdas artificiales. Estaban hechos de nylon. Luego se usó plástico para las manijas. Ahora se pueden hacer cepillos de dientes de forma rápida y económica. Millones fueron vendidos. Hace unos cincuenta años, se inventó el cepillo de dientes eléctrico. Hace un gran trabajo al limpiar los dientes. Hoy tenemos cepillos de dientes con cerdas suaves o duras. Hay tamaños para adultos, niños y bebés. Los limpiadores de dientes han recorrido un largo camino desde los palos masticables. ¿Quién sabe qué tipo de limpiador de dientes se inventará en el futuro?

© 2014 ReadWorks®, Inc. All rights reserved.

Preguntas de Comprensión

Usa el artículo “Un Cepillo con Historia” para responder las preguntas 1 a 2.

1. Describa el limpiador de dientes que inventó William Addis. Asegúrese de mencionar de qué fue hecho.
2. ¿Por qué se crearon cerdas artificiales para el limpiador dental? Apoye su respuesta con evidencia del artículo.

Usa el artículo “Cuando la Televisión se Volvió Colorida” para responder las preguntas 3 a 4.

3. Un problema con el televisor en color que John Logie Bard inventó fue que parpadeó. ¿Cuál fue otro problema con eso?
4. ¿Cuál fue la mejora en los televisores en color? Apoye su respuesta con evidencia del artículo.

Usa los artículos “Un Cepillo con Historia” y “Cuando la Televisión se Volvió Colorida” para responder la pregunta 5.

5. ¿En qué se parece la historia de la televisión en color a la historia del cepillo de dientes? Use evidencia de los textos para apoyar su respuesta.

Usa los artículos "Un Cepillo con Historia" y “Cuando la Televisión se Volvió Colorida” para responder la pregunta 6.

6. Basado en estos dos artículos, ¿por qué las personas pueden hacer cambios en un producto que ya existe? Apoye su respuesta con evidencia de ambos artículos.