

Programación de PBS Arkansas

Wild Kratts	Wild Kratts narra las aventuras de Chris y Martin Kratt quienes combinan las ciencias con aventuras divertidas a la vez que viajan por todo el mundo y visitan diferentes hábitats.
Odd Squad	Este programa se enfoca en dos agentes jóvenes que forman parte del Odd Squad, una agencia cuya misión es salvar el día cuando algo inusual pasa en su ciudad.
Molly of Denali	El programa se sitúa en una zona rural del estado de Alaska y nos presenta las aventuras de Molly, su familia y sus amigos. Molly Of Denali nos muestra diversas formas en que los niños pueden crear textos informativos en su vida diaria.
Peg + Cat	¿Cómo sería despertar y darte cuenta de que ahora estás viviendo dentro de un problema de matemáticas?
The Cat in the Hat Knows a lot about That!	En el programa "The Cat in the Hat Knows a Lot About That!" nos presentan a Sally y Nick quienes son vecinos y mejores amigos. Ellos hacen viajes mágicos por lugares increíbles del mundo en los que juegan y aprenden.
Xavier Riddle and the Secret Museum	Xavier Riddle, su hermana Yadina Riddle, y su amigo Brad van al Museo Secreto para viajar al pasado y así observar, interactuar y aprender sobre héroes de la historia.
Let's Go Luna	LET'S GO LUNA! sigue las aventuras de tres animalitos, ellos viajan con sus padres y son parte de un grupo de actores.
Ready Jet Go	En READY JET GO! Jet Propulsion y su familia dejan el planeta en donde viven, llamado Boltron 7, y viajan a la Tierra en donde se hacen pasar por humanos para experimentar de cerca la vida en nuestro planeta.

Rincón de Lectura

Escojan de 3 a 5 oportunidades de aprendizaje para que su niño practique la lectura, escritura y sus habilidades de comunicación. No se olvide de elegir un buen libro, buscar un lugar cómodo y leer con su niño todos los días.

- **Escribir una Historia:** Escoge tu programa favorito y escribe o dibuja una imagen del comienzo, la mitad, y el fin del programa.
- **Dibujar y escribir:** Sal a caminar y busca insectos que se vean interesantes. Pon atención a los detalles. ¿De qué color son? ¿Tienen alas? ¿Cuántas patas tienen? ¿Qué los hace especiales? Cuando regreses a casa, inventa tu propio insecto y dibújalo. Describe a tu insecto y dale un nombre. Pláticale a alguien qué lo hace diferente o especial.
- **Instrucciones para hacer un diseño:** En *Xavier Riddle*, los hermanos Wright dijeron que los errores nos ayudan a aprender. Con tu familia hagan avioncitos de papel. Experimenten con distintos tipos de papel y diferentes dobles para ver cuál avión vuela más lejos. Platica, dibuja o escribe sobre cada paso.

Beginning	Middle	End

- **Cuentos de miedo:** Molly se asustó con algunos animales e insectos en el programa “Bird in Hand”. ¿Alguna vez te has asustado al ver un animal? ¿Te han asustado los ruidos que hace un animal? Escribe una historia o haz un dibujo sobre esa experiencia.



- **Lectura:** Lee “Fireflies” y responde las preguntas.
- **Diorama:** ¿Cuáles han sido tus vacaciones favoritas? Usa objetos que encuentres en tu casa para hacer un diorama que represente tu momento favorito de esas vacaciones. Luego, platica con alguien sobre tu diorama.

- **Jeroglíficos:** en *Let’s Go Luna! Amazing Man*, Andy, Carmen, Leo y Luna leen un cómic que tiene jeroglíficos. Los jeroglíficos son la forma más antigua de escritura. Los jeroglíficos son dibujos que representan palabras. Escribe una oración en inglés o español y luego tradúcela usando tus propios jeroglíficos.

- **Describiendo tu invento:** Leonardo Da Vinci inventó muchas cosas cuando era niño. ¿Hay alguna cosa que te gustaría inventar? Describe qué te gustaría inventar y porqué.
- **Libre elección:** ¿Qué le interesa a su niño? Permita que su niño escoja qué prefiere leer, escribir o aprender.
- **LEXIA:** Complete recommended units

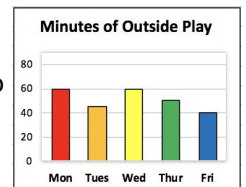
Matemania

Escojan de 2 a 4 oportunidades para reforzar e incrementar el conteo, el concepto de número y la clasificación de objetos.

- **IXL star work**
- **Xtra Math**
- **Tomando medidas:** Usa una regla para medir cinco objetos que encuentres en tu casa. Escribe cuánto mide cada uno. ¿Puedes encontrar un objeto que mida exactamente 10 pulgadas de largo ?
- **Restas:** En *Odd Squad: Flawed Squad* Jeremy tenía que encontrar la diferencia entre dos números para poder abrir la camioneta. A esto se le llama restar. ¿Sabes restar? Trata de resolver los siguientes problemas y explica qué te llevó a tus resultados.
 - Tienes 20 stickers. Si les das 12 stickers a una amiga, ¿Con cuántos te quedas tú?
 - Meg tiene 12 galletas para compartir. Después de darle algunas a su hermana, le quedan solamente cuatro. ¿Cuántas galletas le dio a su hermana?
 - En el parque hay algunos perros. Seis de ellos se fueron a sus casas y ahora quedaron cinco en el parque. ¿Cuántos perros había en un principio?

- **Gráficas:** Los villanos en *Odd Squad: Flawed Squad* usaron una gráfica de barras para registrar votos. Crea tu propia gráfica de barras en la que registres cuánto tiempo juegas afuera cada día. Recolecta los datos durante una semana. Incluye en tu gráfica los días de la semana y el número de minutos que jugaste afuera.

- ¿Qué días jugaste más tiempo? ¿Qué días jugaste menos tiempo?
- ¿Hay días en que hayas jugado el mismo número de minutos?



- **Pistas con monedas:** Junta algunas monedas en tu mano. Sin enseñárselas a los demás, diles cuánto dinero y cuántas monedas tienes en total para ver si alguien puede adivinar el valor de tus monedas. Por ejemplo: “Tengo 17 centavos en 5 monedas. ¿Qué monedas tengo?” (3 monedas de 5 centavos o nickels y 2 monedas de un centavo o pennies). Tomen turnos para seguir jugando.

- **Contando las distintas posibilidades:** Puedo juntar 10 centavos usando un dime (moneda de 10) o dos nickels (monedas de 5). ¿De cuántas formas puedes juntar 25 centavos, 50 centavos, 75 centavos? Compara tus respuestas con las de otros, ¿Encontraste todas las posibilidades ?
- **Comparando cantidades:** En *Peg + Cat: The Pig Problem* compararon la cantidad de flores y triángulos que Pig tenía en su casa con los que recibió en la ópera. ¿Puedes comparar cantidades?
 - Hay 28 niños en el patio. Algunos son chicos y 13 son chicas. ¿Cuántos chicos hay? ¿Hay más chicos o más chicas? ¿Cómo lo sabes?
 - Mae tiene 16 flores y Lee tiene 19 flores. ¿Quién de los dos tiene más flores? ¿Quién tiene menos flores? Explica cómo llegaste a tu conclusión.
- **Figuras:** En *The Messy Room Problem*, Peg + Cat clasificaron figuras y las dividieron en círculos o esferas. ¿Cuál es la diferencia entre un círculo y una esfera? Haz una lista. ¿Le puedes explicar estas diferencias a alguien más? Ahora intenta con un cuadrado y un cubo o un triángulo y una pirámide.



¡Piensa como científico!

Elijan al menos dos de estas oportunidades de aprendizaje para poner en prácticas las habilidades de observación, inquisitivas y de razonamiento

- **Ecolocalización:** The Cat in the Hat compartió con nosotros cómo los murciélago utilizan la ecolocalización para ayudarse a escuchar. Jueguen a las escondidas, la persona que busque tendrá que tener los ojos vendados. Quienes estén escondidos deberán hacer ruidos para que la otra persona los pueda encontrar.
- **Comunicación con sonidos:** Los grillos frotan sus piernas para hacer sonidos y así poder comunicarse. Usa un peine y una tarjeta o un papel grueso para imitar a un grillo frotando sus piernas. ¿Qué sonidos hace? ¿Puedes pensar en otros animales que hagan ruidos con vibraciones en otras partes de su cuerpo? Dibuja cómo el grillo o algún otro animal hacen sonidos. ¿Puedes hacer sonidos con alguna parte de tu cuerpo?



- **Comunicación con luz:** Los hermanos Kratt nos enseñaron que las luciérnagas usan bioluminiscencia para iluminarse y comunicarse entre sí. Usa una linterna para inventar un código de comunicación prendiéndola y apagándola e intenta enviar mensajes a alguien más.

Estación de observación: Las luciérnagas son un tipo de escarabajo que iluminan las noches por alrededor de dos semanas a inicios del verano en Arkansas. Dibuja y diseña un recipiente para recolectar y observar una luciérnaga. Recuerda que si juntas algunas debes de ser muy cuidadoso y dejarlas libres rápidamente.

- **Máquinas simples:** Con *Cat in the Hat* aprendimos sobre un tipo de máquina simple llamada polea. Vimos que una polea nos permite bajar y subir cosas con facilidad. Puedes crear una polea y ver si es más fácil o más difícil levantar objetos al usarla. Dibuja lo que observaste en tu investigación.

PARA DIVERTIRSE

- ★ Manténganse activos, bailen, hagan ejercicio, jueguen avión.
- ★ Improvisen y actúen su cuento favorito o alguno que ustedes inventen. Disfrácese usando lo que tengan a la mano.
- ★ Usen juegos de mesa para compartir en familia (UNO, juegos de pesca, cartas)
- ★ Sean los creadores de una obra maestra, pinten con gises, crayolas, pintura, etc.



★ Vayan a la página de PBS <https://pbskids.org> para encontrar actividades y juegos específicos para cada programa.

Fireflies (From ReadWorks.org)



Fireflies are beetles that glow! Fireflies are black beetles with big eyes. Most fireflies have wings. They can light up in the dark. Even the eggs of fireflies glow!

Why do fireflies light up? Sometimes, animals want to eat fireflies. Fireflies light up to tell these animals that fireflies taste bad. When a firefly is scared of something, it lights up. Other times, male and female fireflies talk to each other by lighting up. They can blink on and off.



This is a drawing of a firefly.

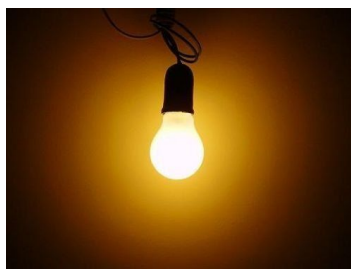
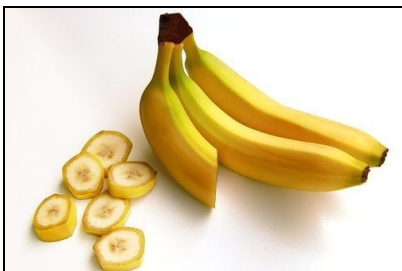
This is a photo of a firefly on a plant.

Vocabulary: light

These pictures show something that give light:



1. Please say the word light out loud.
2. Please write the word light.
3. Look at the pictures below. Which picture shows something that gives light?



4. Draw a picture of something that gives light.
5. Create a sentence that uses the word light. Say the sentence out loud with a partner or write it down.