

# STEM ADVENTURE!

## Animal Habitat



### ¿Qué es Aventura STEM de verano?

#### STEM

STEM significa ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas y aunque suenan como ideas grandes y difíciles para los niños pequeños, los niños están usando estas habilidades todos los días en el juego y el descubrimiento. Observar, medir, hacer conjeturas, probar ideas, construir cosas y resolver problemas son naturales para los niños en el juego. Cuando ayudamos a los niños a pensar y hablar de lo que están haciendo, ayudamos a apoyar el aprendizaje. Al fomentar este tipo de pensamiento, estamos dando a los niños las herramientas para ser los innovadores del mañana.

#### Aventura

Hemos creado estos planes de proyecto para permitir que su hijo interactúe con el material de la manera que mejor se siente para él o ella. Usted puede:

- Ver un programa en WITF
- Usar recursos en línea para apoyar el aprendizaje
- Lea un libro
- Hable con su hijo
- Haga actividades prácticas (incluidas las actividades de extensión para probar más)
- Ser activo
- Obtenga información sobre las carreras STEM

#### Explorar en el aire

**Wild Kratts se transmite de lunes a viernes en WITF TV a las 7:30am y a las 12:30pm. También puedes verlo en WITFK 24/7 a las 6pm y a las 6:30pm. El episodio de Wild Kratts que elijas te ayudará a explorar a los animales y dónde viven.**

#### ¿Cómo puedes ayudar?

Reúna los siguientes suministros:

- Dos platos de papel
- Papel de construcción
- Pegamento o palos de pegamento
- Tijeras de seguridad
- Lápiz
- Crayones, marcadores o lápices de colores
- Materiales reciclados como tubos de cartón, cajas de cereales, etc.

Hable con su hijo mientras explora cada plan. Pide que su hijo haga conjeturas acerca de lo que podría suceder a continuación o de lo que podría tratarse un programa basado en palabras, imágenes e ideas. Practicar hacer inferencias ayuda a los niños a ser lectores eficaces.

Pídales que expliquen los pasos de lo que están haciendo. Hablar a través de un proceso ayuda a los niños a convertirse en escritores organizados.

Después de un programa, un relato o una actividad, pida a los niños que reflexionen sobre sus conjeturas o inferencias que tenían al principio. ¿Qué aprendieron? ¿Qué adivinaron correctamente? Reflexionar sobre nuestras experiencias ayudan a los niños a hacer suyo el aprendizaje.

¡Que te diviertas! ¡Modelo que aprender sobre el mundo es divertido y emocionante!



El programa 'Ingeniería por Diseño' se basa en estándares estatales y nacionales que involucran a los estudiantes en auténticas actividades de aprendizaje basadas en problemas/proyectos que construyen su comprensión de matemáticas, ciencia, tecnología, ingeniería y artes del lenguaje inglés mientras que le dan sentido al mundo que los rodea.



[witf.org/STEM](http://witf.org/STEM)

Contact: [debbie\\_riek@witf.org](mailto:debbie_riek@witf.org)

Sitio complementario:

<http://bit.ly/PBSiu121315>

