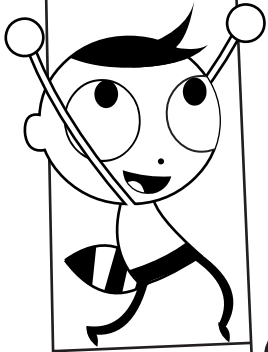




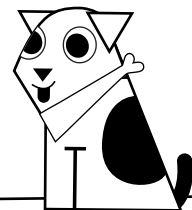
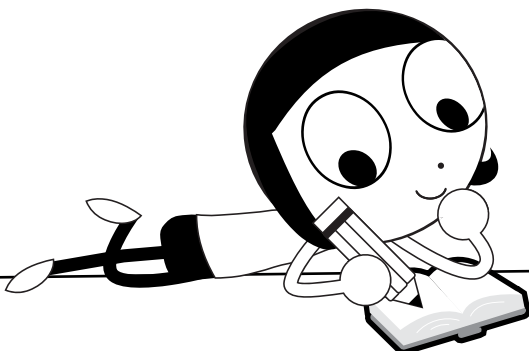
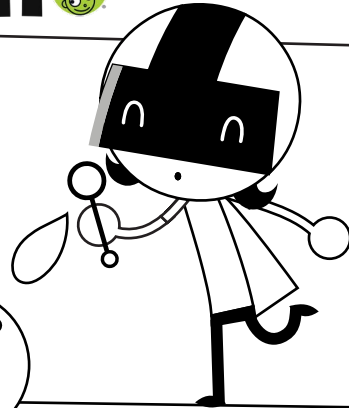
Aprendan en casa con PBS KIDS



BINGO

Celebrando el Otoño

klrn 





Aprendan en casa con PBS KIDS

**Semana de
19 de octubre**

¡Hola Familias!

¡Bienvenidos a "Learn Along" Bingo (Bingo Aprendiendo)! Estamos contentos de compartir actividades de PBS KIDS con usted y de trabajar junto a las estaciones miembros de PBS y con los colaboradores comunitarios a través de la nación para apoyar el aprendizaje en casa. Con el "Bingo Aprendiendo," los niños podrán ver, explorar y jugar mientras aprenden junto a sus amigos de PBS KIDS en el canal PBS KIDS 24/7. Esperamos que su familia utilice estos materiales para inspirar el aprendizaje todos y cada día.

¡Es la Semana de Celebrando el Otoño!

En este paquete, encontrará actividades imprimibles e ideas de aprendizaje diario que usted y su hijo podrán escoger.

Destacando el Aprendizaje: "Investigando Plantas"

Esta semana, estaremos aprendiendo a cómo investigar las plantas. Estaremos observando diferentes plantas, haciendo preguntas y tomando pasos para responder preguntas.

Muestra lo que Conoces: Cuaderno de Recortes de la Naturaleza

La última actividad en este paquete es la forma perfecta en la que los niños podrán mostrarle a un adulto lo que aprendieron sobre el investigar plantas.

Sintonice: Vean el nuevo programa de PBS KIDS, ELINOR WONDERS WHY (Elinor se Pregunta Porqué), el martes, 20 de octubre a las 3:30pm, Hora del Este, en el canal PBS KIDS 24/7.

¿Listo para más? Vean sus programas favoritos de PBS KIDS en el 24/7 transmisión de TV en vivo en pbskids.org/video/livetv o en su estación local de PBS KIDS.

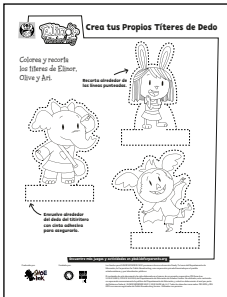
**¡Feliz Aprendizaje!
PBS KIDS**





BINGO

Celebrando el Otoño



Títeres de Dedo



Canta la canción de Las Cinco Calabazas.



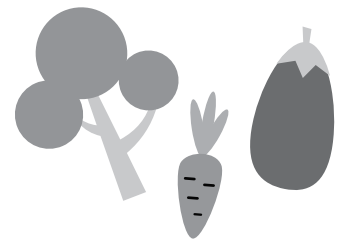
Constrúyelo a Partir de la Naturaleza



Recolecta 10 palitos. Organízalos por tamaño de más pequeño a más grande.



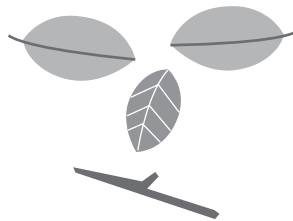
Cuaderno de Recortes de la Naturaleza



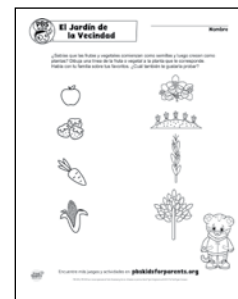
Dile a alguien sobre tu vegetal favorito.



Crea Rastros



Recolecta hojas y palitos. Luego, crea un collage con ellos.



El Jardín de la Vecindad

PreK-K

Encuentren más juegos y actividades en pbs.org/parents/learn-at-home

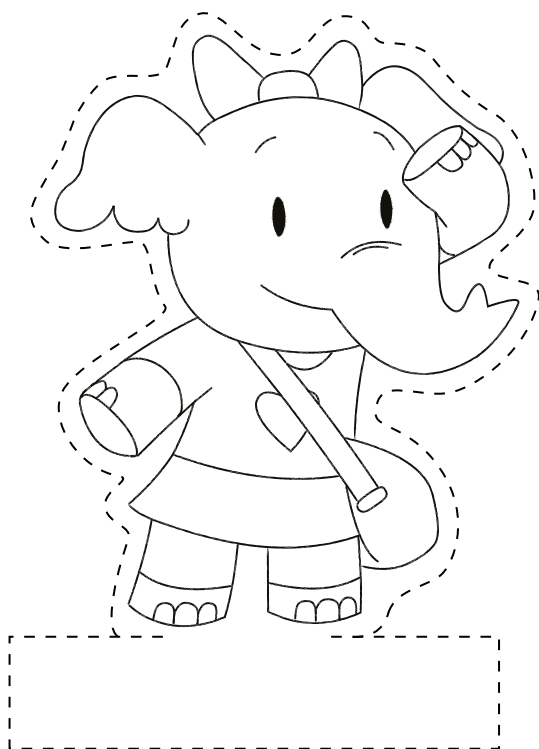
PBS KIDS and PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso.



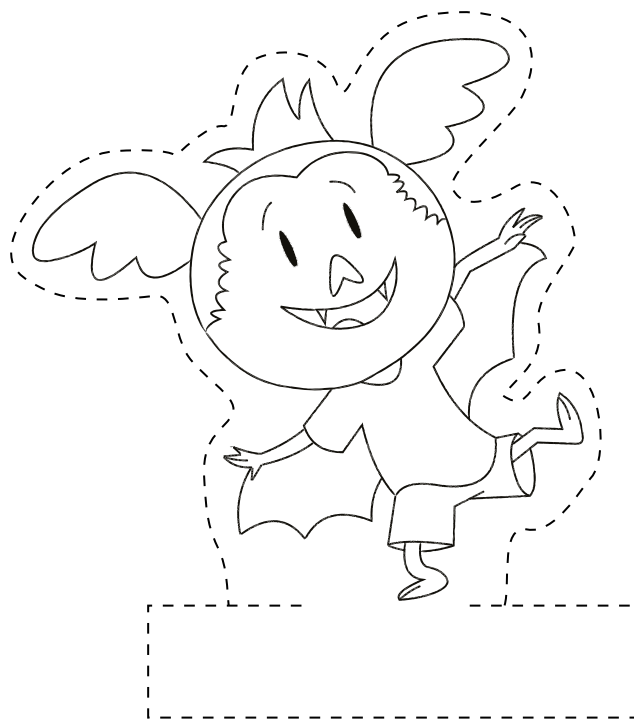
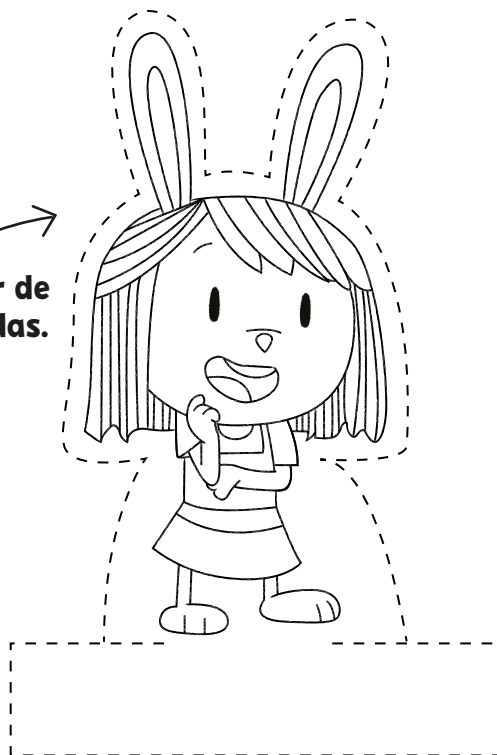
Crea tus Propios Títeres de Dedo

Colorea y recorta los títeres de Elinor, Olive y Ari.

Recorta alrededor de las líneas punteadas.



Envuelve alrededor del dedo del titiritero con cinta adhesiva para asegurarlo.



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org

Producido por



Fundado por:



Los fondos para ELINOR WONDERS WHY provienen de una subvención Ready To Learn del Departamento de Educación; la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense; y por televidentes públicos.

El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award no. U295A150003, CFDA N° 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. ELINOR WONDERS WHY © 2020 SHOE Ink, LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso.

Constrúyelo a partir de la naturaleza



Elinor está fascinada con el cierre de ganchitos y bucles del nuevo reloj de Ari. ¿Cómo se mantienen los dos extremos pegados, se pregunta? Ella invita a Ari y Olive a investigar junto con ella. Reciben su respuesta cuando examinan una semilla con rebabas pegada a la camisa de Ari. Descubren que la semilla de rebabas tiene pequeños ganchos que se adhieren a las fibras de la camisa. ¡El cierre de ganchos y bucles funciona de la misma manera!

El cierre de ganchos y bucles de la marca VELCRO® es sólo un ejemplo de un objeto hecho por el hombre cuya invención se inspiró en la naturaleza. Otros ejemplos son las luces LED (inspiradas por los mecanismos de luz de las luciérnagas); la tela adhesiva médica que es fuerte pero suave en la piel (inspirada por la seda de arañas); y un recubrimiento especial para los cascos de los barcos para evitar que la vida acuática se pegue a ellos (inspirado en las propiedades antibacterianas de la piel de tiburón).



¿Qué falta?

Utilice las láminas de la página siguiente para que su niño piense en cómo la naturaleza inspira el mundo hecho por el hombre. Tres de las imágenes son animales con características que influyeron en los diseños humanos. Las otras tres imágenes son objetos diseñados por humanos a las que les falta una parte que los hace funcionar. Recorten las fotos. Pongan los animales en una pila y las imágenes parcialmente completadas en otra.

Vea las fotos junto con su niño. Hablen acerca de las características (por ejemplo, patas, picos, alas) de los tres animales. Analicen lo que falta en las otras tres imágenes. Pregúntele a su niño: "¿Qué animal tiene una característica que ayudaría al (tren, avión, aletas) a funcionar?" Luego haga que su niño complete las imágenes colocando cada objeto hecho por el hombre sobre el animal que influyó en su diseño. Por ejemplo, coloca al buceador sobre las patas palmeadas de la rana para que se conviertan en las aletas de natación del buceador.



TREN BALA

El diseño del tren bala japonés súper rápido se inspiró en la cabeza de un martín pescador, un pájaro con una cabeza grande y un pico largo y estrecho. Un ingeniero japonés notó que cuando un martín pescador se zambudía en el agua para atrapar un pez salpicaba muy poco. El mismo diseño, pensó, podría ayudar al tren a moverse en el aire de manera más eficiente. ¡Funcionó! Los trenes bala modernos tienen un "pico" de acero.



AVIÓN

Los hermanos Wright pasaron mucho tiempo observando cómo vuelan las aves antes de construir el primer avión y con éxito pusieron en vuelo a un ser humano en 1901. En particular, notaron cómo las aves rotan sus alas para estabilizar su vuelo. Aplicaron este concepto a las alas de su máquina voladora. Esto condujo al desarrollo del alerón, un mecanismo que se encuentra en los aviones de hoy que controla el balanceo del avión.



ALETAS PARA NADAR

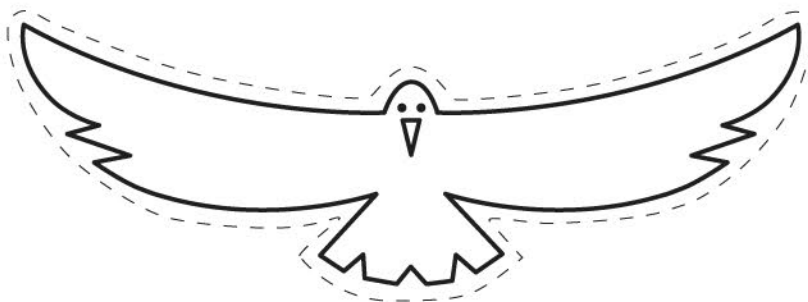
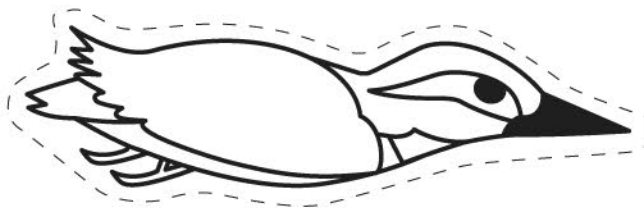
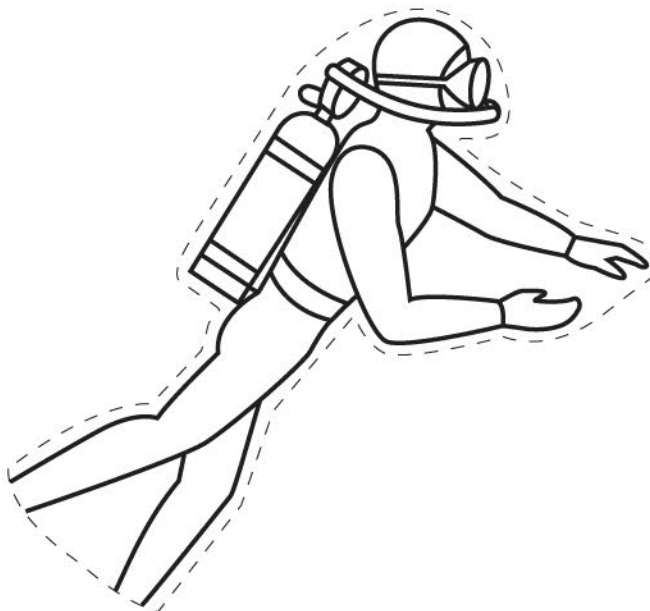
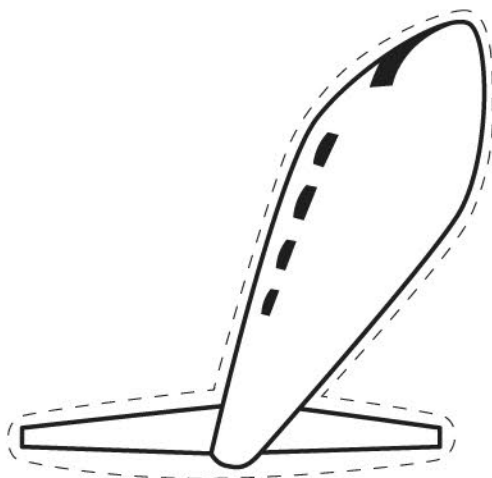
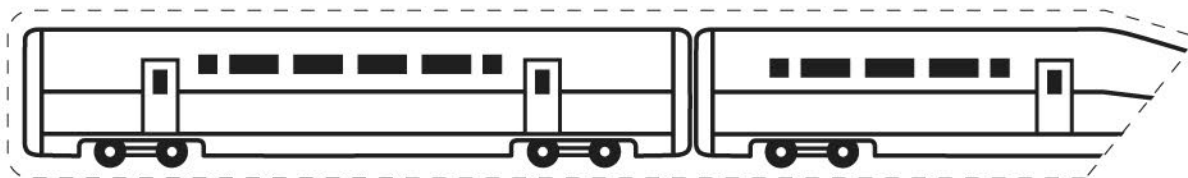
Recorte las fotos. Ponga a los animales en una pila y los objetos hechos por el hombre a los que les falta una parte en otra. Luego haga que su niño complete las imágenes colocando cada objeto hecho por el hombre sobre el animal que influyó en su diseño.



¿Qué falta?



Recorte las fotos. Ponga a los animales en una pila y los objetos hechos por el hombre a los que les falta una parte en otra. Luego haga que su niño complete las imágenes colocando cada objeto hecho por el hombre sobre el animal que influyó en su diseño.





Cuando caminas sobre la arena mojada, en la nieve o sobre el barro dejas huellas. ¡Los animales también! A esas marcas le llamamos 'rastros' y ¡podrás buscarlos sobre el suelo la próxima vez que estés explorando!

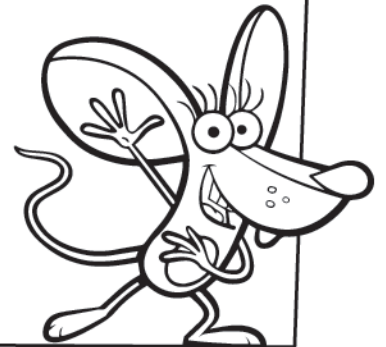
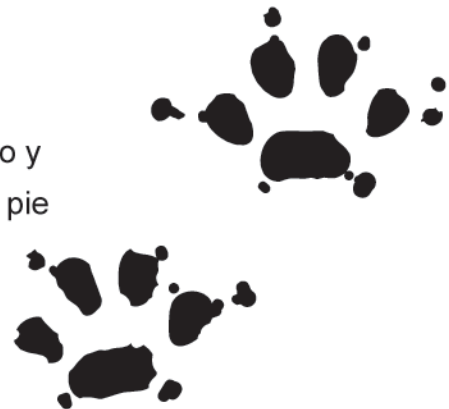
¡También podrás hacer tus propios rastros para comparar con otras marcas y huellas! Utilizando crayones o marcadores, crea tus propios rastros.

Qué Hacer:

- 1. Traza tu mano o pie:** Mantente bien quieto y pídele a alguien que te ayude a trazar tu mano o pie usando un crayón o marcador.
- 2. Cambien de lugar:** Ahora, ayuda a tu compañero a trazar sus mano o pie.
- 3. Colorea tus rastros:** ¡Utiliza crayones o marcadores para colorear tus rastros como quieras!
- 4. Crea rastros:** Traza más huellas de manos y pies sobre papel. Recorta cada una y pegalas para hacer un guirnalda.

Necesitarás:

- Crayones o marcadores
- Pedazos de papel de colores
- Cartulina (si quisieras hacer un collage de rastros y huellas)
- Tijeras de seguridad
- Pegamento o cinta adhesiva



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



Crea Rastros

Nombre _____



A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing or coloring.

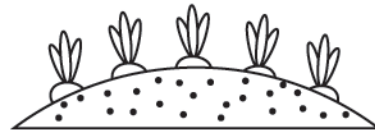
Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



El Jardín de la Vecindad

Nombre _____

¿Sabías que las frutas y vegetales comienzan como semillas y luego crecen como plantas? Dibuja una línea de la fruta o vegetal a la planta que le corresponde. Habla con tu familia sobre tus favoritos. ¿Cuál también te gustaría probar?



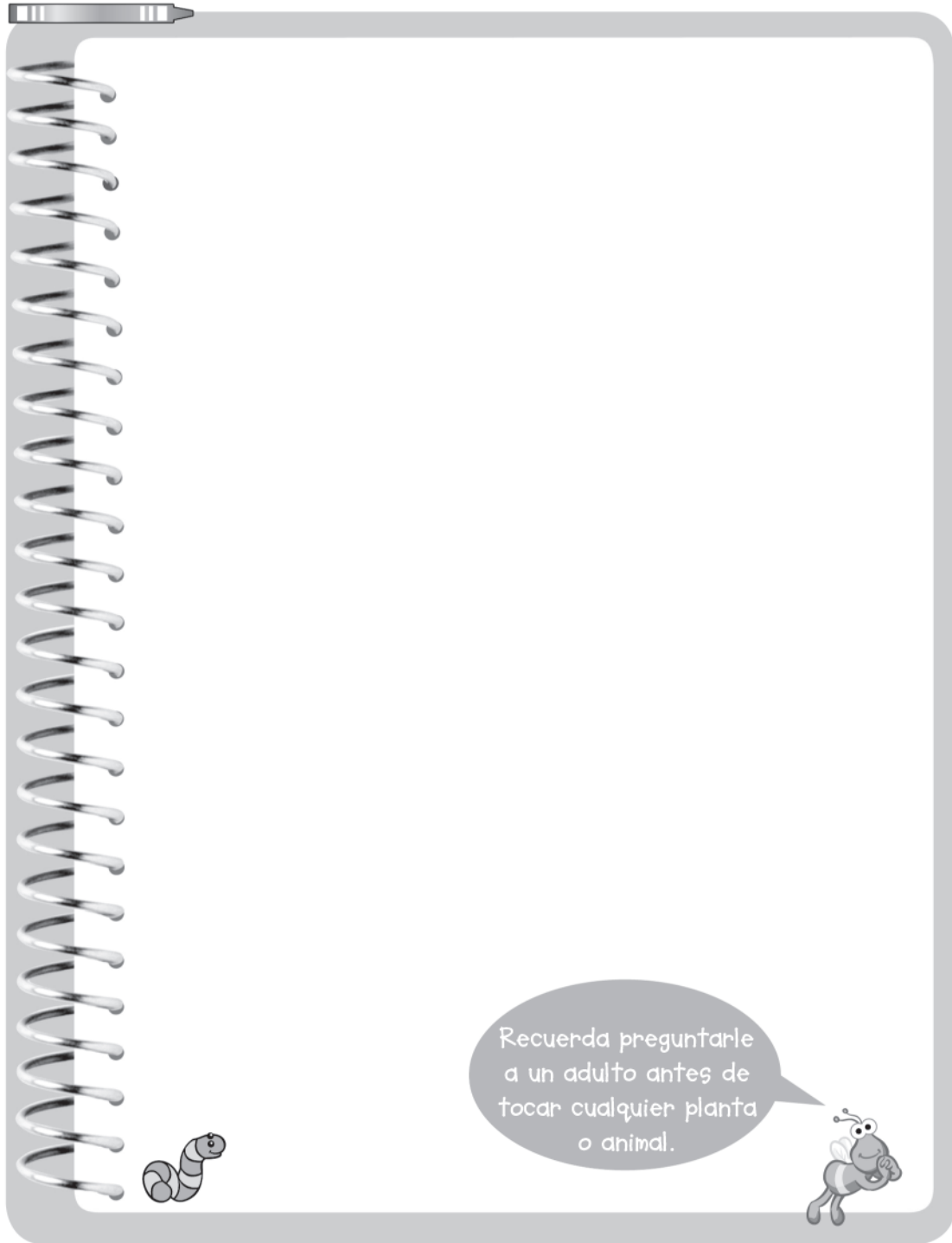
Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



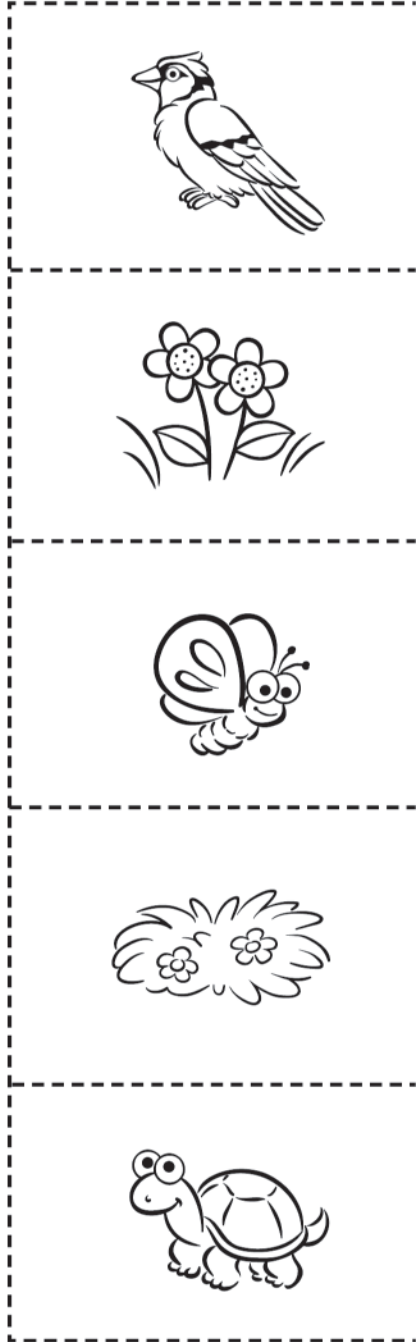
Nombre _____

Cuaderno de Recortes de la Naturaleza

Imagina que estás haciendo una caminata por el parque con Elmo. Recorta los animales, plantas e insectos que están en esta página. Pégalos sobre el cuaderno de recortes abajo. ¿Qué otras cosas podrías ver afuera? Dibújalas en el cuaderno de recortes.



Recuerda preguntarle a un adulto antes de tocar cualquier planta o animal.





Aprendan en casa con PBS KIDS

El horario comienza el 5 de octubre de 2020

¡Explora la lectura, las matemáticas, las ciencias, las lecciones de vida y mucho más en el canal y en la transmisión en vivo de PBS KIDS 24/7! La programación de la televisión a continuación le ofrece a usted y a su niño la oportunidad de aprender en cualquier momento junto con sus personajes favoritos de PBS KIDS.



Hora (L-V)	Programa	Grado	Objetivos de aprendizaje
6/5c am	Splash and Bubbles	PK-K	Ciencias
6:30/5:30c am	WordWorld	PK-K	Alfabetismo
7/6c am	Peg + Cat	PK-K	Matemáticas
7:30/6:30c am	Peep and the Big Wide World	PK-K	Ciencias
8/7c am	Sid the Science Kid	PK-K	Ciencias
8:30/7:30c am	Super WHY!	PK-K	Alfabetismo
9/8c am	Pinkalicious & Peterrific	PK-1	Las artes
9:30/8:30c am	Clifford the Big Red Dog	PK-K	Aprendizaje social y emocional, alfabetismo
10/9c am	Let's Go Luna!	K-2	Ciencias sociales
10:30/9:30c am	Dinosaur Train	PK-K	Ciencias
11/10c am	The Cat in the Hat Knows a Lot About That!	PK-1	Ciencias e ingeniería
11:30/10:30c am	Martha Speaks	K-2	Alfabetismo
12 pm/11c am	Nature Cat	K-3	Ciencias
12:30 pm/11:30c am	Ready Jet Go!	K-2	Ciencias e ingeniería
1/12c pm	Arthur	K-2	Aprendizaje social y emocional
1:30/12:30c pm	Odd Squad	K-2	Matemáticas
2/1c pm	Cyberchase	1-5	Matemáticas
2:30/1:30c pm	Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
3/2c pm	Pinkalicious & Peterrific	PK-1	Las artes
3:30/2:30c pm	Elinor Wonders Why	PK-K	Ciencias e ingeniería
4/3c pm	Sesame Street	PK-K	Alfabetismo, matemáticas, aprendizaje social y emocional
4:30/3:30c pm	Daniel Tiger's Neighborhood	PK-K	Aprendizaje social y emocional
5/4c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
5:30/4:30c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
6/5c pm	Wild Kratts	K-2	Ciencias
6:30/5:30c pm	Wild Kratts	K-2	Ciencias

Accede GRATIS a actividades de aprendizaje en el hogar, consejos y más sobre pbskidsforparents.org

PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas comerciales registradas de Public Broadcasting Service. A utilizarse con permiso.



Aprendan en casa con PBS KIDS

¡Jueguen y aprendan en cualquier momento y en cualquier lugar con las aplicaciones gratuitas de PBS KIDS! Utilicen la siguiente tabla para encontrar la aplicación que se alinea con el grado de su niño, la meta de aprendizaje y el programa favorito de PBS KIDS - luego descárguenlo en su dispositivo móvil o tableta para jugar en línea, fuera de línea o en cualquier momento. Obtengan más información en pbskids.org/apps.

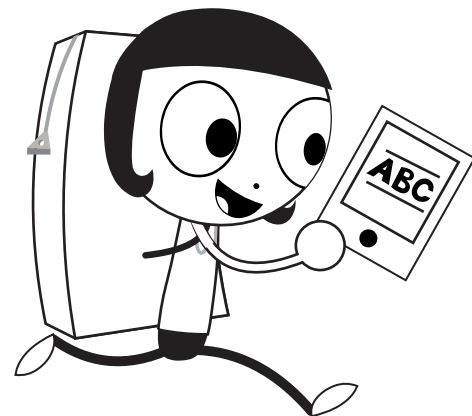


Aplicaciones para el aprendizaje social y emocional

Daniel Tiger for Parents	PK-K	Aprendizaje social y emocional
PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje

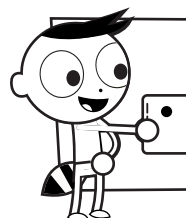
Aplicaciones para el aprendizaje de la alfabetización

Dinosaur Train A to Z	PK-K	Alfabetismo, Ciencias
Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje



Aplicaciones para el aprendizaje de STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas)

PBS Parents Play & Learn	PK-K	Alfabetismo, Matemáticas	Ready Jet Go! Space Explorer	K-2	Ciencias
Play & Learn Engineering	PK-K	Ciencias e ingeniería	Ready Jet Go! Space Scouts	K-2	Ciencias e ingeniería
Play & Learn Science	PK-K	Ciencias	Nature Cat's Great Outdoors	K-3	Ciencias
Splash and Bubbles for Parents	PK-K	Ciencias	PBS KIDS ScratchJr	1-2	Codificación
Splash and Bubbles Ocean Adventure	PK-K	Ciencias	Outdoor Family Fun with Plum	1-3	Ciencias e ingeniería
The Cat in the Hat Builds That!	PK-K	Ciencias e ingeniería	Cyberchase Shape Quest	1-5	Matemáticas, Ciencias
The Cat in the Hat Invents	PK-K	Ciencias e ingeniería	PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
Jet's Bot Builder: Robot Games	K-2	Ciencias e ingeniería	PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
Photo Stuff with Ruff	K-2	Ciencias			



pbskids.org/apps

