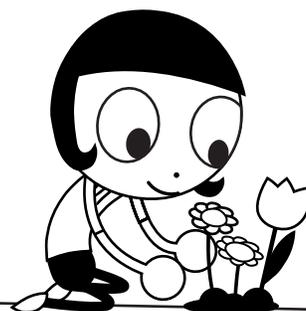
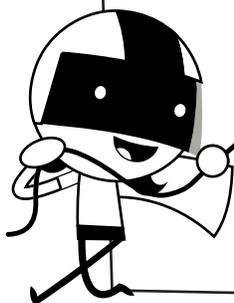
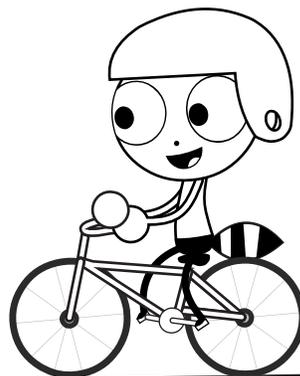
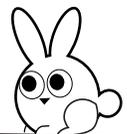




Aprendan en casa con PBS KIDS

BINGO

Vamos a Construir
klrn 





Aprendan en casa con PBS KIDS

**Semana de
5 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 Construir!

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

Destacando el Aprendizaje: "Diseñando Soluciones"

Esta semana, estaremos aprendiendo a cómo identificar problemas verdaderos en nuestro mundo y a cómo diseñar soluciones. Los ingenieros utilizan herramientas para diseñar y construir un objeto que provee la solución a un problema.

Muestra lo que Conoces: Reto de la Mano Robótica

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 diseñar soluciones.

Sintonice: Vean Ready Jet Go! a las 12:30pm, Hora del Este, el martes, 6 de octubre 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.

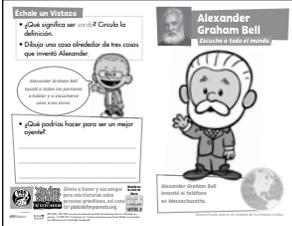
**¡Feliz Aprendizaje!
PBS KIDS**



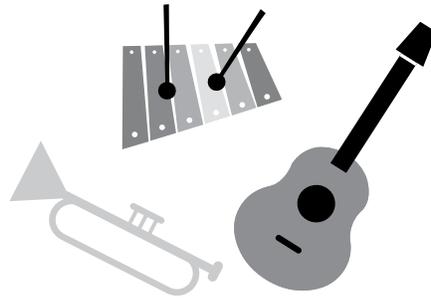


BINGO

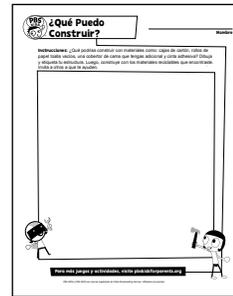
Vamos a Construir



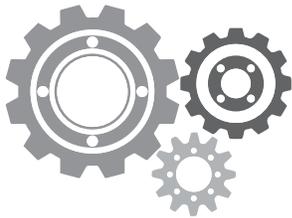
Resumen Biográfico de Alexander Graham Bell



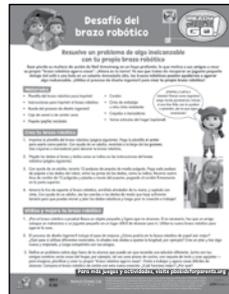
Crea un instrumento hecho en casa con materiales reciclables.



¿Qué Puedo Construir?



¿Qué puedes hacer con un pie de papel de aluminio?



Reto de la Mano Robótica



Utiliza tus pies para medir la altura de una silla.



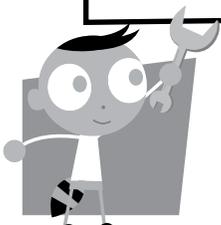
Construye un Mejor Conejito-Cóptero



Utiliza trozos de papel para hacer un collage de edificios.



Juego de Secuencias Secretas

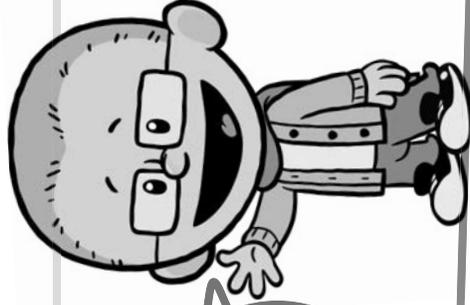


Grados 1-2

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

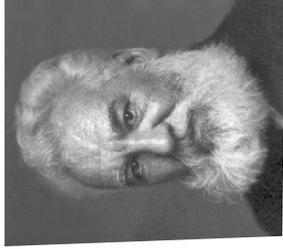
Échale un Vistazo

- ¿Qué significa ser sordo? Circula la definición.
- Dibuja una casa alrededor de tres cosas que inventó Alexander.



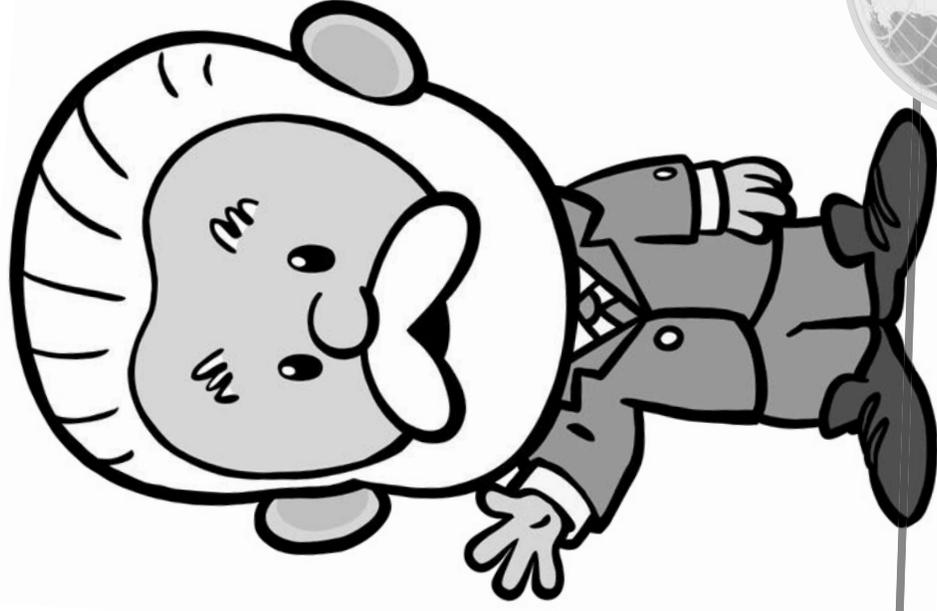
*Alexander Graham Bell
ayudó a todas las personas
a hablar y a escucharse
unos a los otros.*

- ¿Qué podrías hacer para ser un mejor oyente?



Alexander Graham Bell

Escucha a todo el mundo.



**Alexander Graham Bell
inventó el teléfono
en Massachusetts.**

Massachusetts está en el nordeste de los Estados Unidos.



**iÚnete a Xavier y sus amigos
para más historias sobre
personas grandiosas, así como
tú! pbskidsforparents.org**

**Basado en
la serie de
libros**



Un Hijo Atento

Alexander Graham Bell nació en 1847. Cuando era niño, le gustaba la música. A él también le gustaba crear cosas y dismantelarlas. Alexander amaba mucho a su madre. Ella era mayormente sorda. Ella no podía escuchar bien. Alexander le hablaba muy de cerca. Ella podía escuchar las vibraciones de su voz. Esto la ayudaba a escuchar.

Maestro e Inventor

Alexander creció y se mudó a Boston. Él era un maestro para sordos. Él deseaba

¡Dato Sorprendente!

¡Los primeros teléfonos eran grandes! Tenían una parte para hablar y otra parte separada para escuchar.



Esta fotografía muestra a Alexander haciendo la primera llamada a larga distancia de Nueva York a Chicago en 1892.

ayudarles a comunicarse. Alexander estaba curioso sobre el sonido. Él le enseñaba a sus estudiantes sordos durante el día. Durante la noche, él hacía sus experimentos. Alexander quería saber cómo transferir sonido a través de cables. Sus experimentos le llevaron a un invento: el teléfono.

Siempre Inventado

Alexander se casó. Su esposa era sorda. Alexander se mantuvo estudiando el sonido. Él quería crear cosas que ayudaran a las personas sordas. Alexander hizo muchos inventos diferentes a través del tiempo. Él creó un teléfono sin cables y un detector de metales. Alexander siempre fue curioso, servicial e ingenioso.



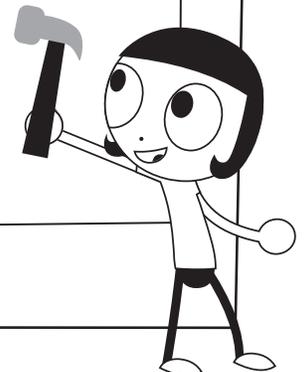
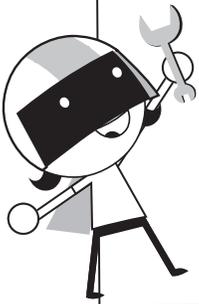
Esta fotografía fue tomada en 1885. Aquí están Alexander, su esposa y sus dos hijos.



¿Qué Puedo Construir?

Nombre _____

Instrucciones: ¿Qué podrías construir con materiales como: cajas de cartón, rollos de papel toalla vacíos, una cobertor de cama que tengas adicional y cinta adhesiva? Dibuja y etiqueta tu estructura. Luego, construye con los materiales reciclables que encuentraste. Invita a otros a que te ayuden.



Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org



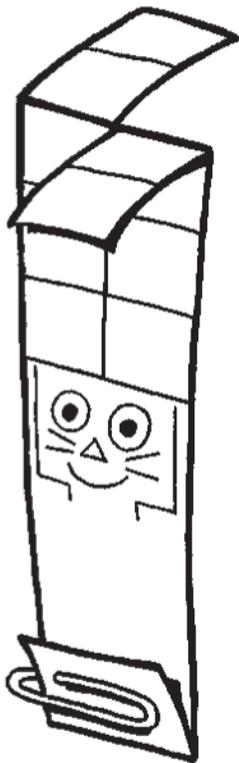
Materiales

- 2-3 Tiras del Conejito-Cóptero
- 2-3 clips de papel
- Crayones
- Tijeras (opcional)

Construye un Mejor Conejito-Cóptero

En el episodio de CYBERCHASE, "The Fairy Borg Father", Delete inventa un Conejito-Cóptero. ¿Cómo podrías mejorar la invención de Delete para que gire más rápido?

- 1 Colorea la cara del conejito.**
- 2 Crea el invento de Delete:** Comenzando por la parte de arriba de la tira del Conejito-Cóptero, cuenta dos cuadros. Luego, recorta (o despega) sobre las líneas punteadas en la parte de abajo del segundo cuadro para hacer "orejitas". Dobra una oreja hacia al frente en la línea sólida y la otra hacia atrás como demostrado.
- 3 Crea un lugar para que Delete pueda pasear:** Dobra la parte de abajo del helicóptero sobre la línea sólida. Pega a Delete (un clip de papel) como demostrado.
- 4 Prueba el invento de Delete:** Sostén el helicóptero lo más alto que puedas y déjalo caer. ¿Cuán rápido gira antes de que llegue al piso? ¿Piensa en qué otras formas podrías cambiarlo para que gire aún más rápido?
- 5 Construye un Conejito-Cóptero:** Usando las tiras, haz tus cambios y ¡prueba tu nuevo helicóptero hasta que el invento logre ser tan bueno como pueda ser!



¿Cómo estoy Inventado?

Los inventores siempre están buscando formas de hacer que las cosas trabajen mejor. Así que ellos prueban y hacen cambios a sus inventos para mejorarlos. Cuando haces cambios al Conejito-Cóptero de Delete para hacerlo girar más rápido, estás haciendo lo mismo. Los inventores le llaman a esto el proceso de refinar y optimizar. ¡También le puedes llamar diversión!

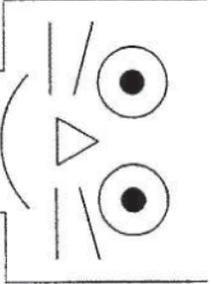
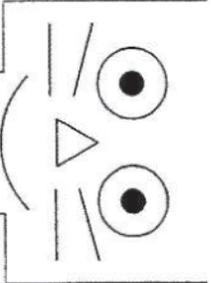
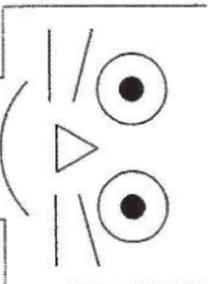
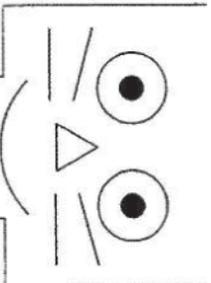
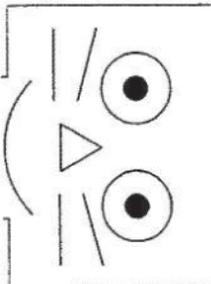


Vuélvete inventivo con CYBERCHASE en PBS KIDS!
Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org



Tiras del Conejito-Cóptero

Para ser utilizado con "Construye un Mejor Conejito-Cóptero"

DOBLA AQUÍ			RECORTA O DESPEGA AQUÍ			
DOBLA AQUÍ			RECORTA O DESPEGA AQUÍ			
DOBLA AQUÍ			RECORTA O DESPEGA AQUÍ			
DOBLA AQUÍ			RECORTA O DESPEGA AQUÍ			
DOBLA AQUÍ			RECORTA O DESPEGA AQUÍ			

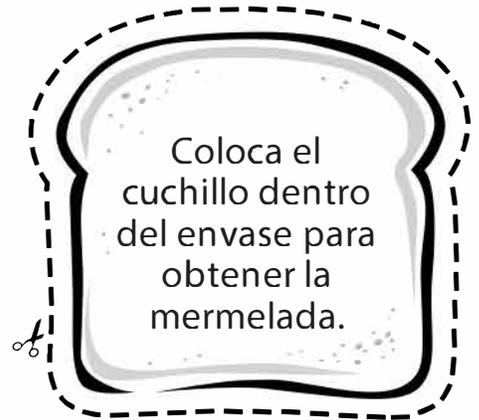


Juego de Secuencias Secretas

Tarjetas Revueltas

del Sándwich de Mermelada

¡El Odd Squad te necesita para poder resolver una codificación de secuencias secretas! Puedes utilizar las tarjetas de secuencia para crear un set de instrucciones para una actividad, como el cepillarse los dientes, sembrar una planta o hacer un objeto para resolver misterios extraños. Aquí están las instrucciones para hacer un sándwich de mermelada en siete pasos. Recorta las tarjetas y colócalas en el orden correcto. En la parte de atrás de las tarjetas, enuméralas del 1-7. Revuelve las tarjetas y trata de ponerlas en el orden correcto para preparar el sándwich.





Juego de Secuencias Secretas

Crea Tus Propias Tarjetas Revueltas

Utiliza las tarjetas en blanco en esta página para crear tus propias 'tarjetas de secuencias secretas.' Escoge una actividad. Piensa en los pasos que se necesitan para completar la actividad. Luego, dibuja y escribe un paso en cada tarjeta.

Recorta las tarjetas y colócalas en el orden correcto. Dé la vuelta a las tarjetas y numere del 1 al 7. Baraja las cartas y desafía a un familiar, amigo o compañero de Odd Squad a poner las cartas en el orden correcto.

✂



Desafío del brazo robótico



Resuelve un problema de algo inalcanzable con tu propio brazo robótico

Sean pierde su muñeco de acción de Neil Armstrong en un hoyo profundo, lo que motiva a sus amigos a crear su propio "brazo robótico agarra cosas". ¡Ahora es tu turno! Ya sea que trates de recuperar un juguete pequeño debajo del sofá o una bola en un estante demasiado alto, los brazos robóticos pueden ayudarnos a agarrar algo inalcanzable. ¡Utiliza el proceso de diseño ingenieril para crear tu propio brazo robótico!

Materiales

- Plantilla del brazo robótico para imprimir
- Instrucciones para imprimir el brazo robótico
- Rueda del proceso de diseño ingenieril
- Caja de cereal o de cartón vacía
- Popote (pajilla) reciclado
- Cordón
- Cinta de embalaje u otra cinta resistente
- Crayolas o marcadores
- Varios artículos del hogar (opcional)

¡Intenta y vuelve a intentar! Pensar como ingeniero exige mucha persistencia. Incluso si una idea falla, eso te ayudará a aprender. ¡Así es que sigue intentando!



Crea tu brazo robótico

1. Imprime la plantilla del brazo robótico (página siguiente). Pega la plantilla al cartón para usarla como patrón. Con ayuda de un adulto, recórtala a lo largo de los guiones. Usa crayones o marcadores para decorar tu brazo robótico.
2. Pégale los dedos al brazo y dobla como se indica en las instrucciones del brazo robótico (página siguiente).
3. Con ayuda de un adulto, recorta 12 pedazos de popote de media pulgada. Pega cada pedazo de popote a los dedos del robot, entre las juntas de los dedos, como se indica. Recorta cuatro tiras de cordón de 10 pulgadas y pásalas a través del popote, pegando el cordón firmemente en la parte superior.
4. Amarra la tira de soporte al brazo robótico, enróllala alrededor de tu mano, y sujétala con cinta. Con ayuda de un adulto, ata las cuerdas a tus dedos de modo que haya suficiente tensión para que puedas mover y jalar los dedos robóticos y luego ¡pon tu creación a trabajar!



Utiliza y mejora tu brazo robótico

1. ¡Pon el brazo robótico a prueba! Busca un objeto pequeño y ligero que no alcances. Si es necesario, haz que un amigo coloque un malvavisco o un juguete pequeño en un lugar difícil de alcanzar para ti. Utiliza tu nuevo brazo robótico para agarrar la cosa.
2. El proceso de diseño ingenieril incluye el paso de mejorar. ¿Cómo podría ser tu brazo robótico de papel aún mejor? ¿Qué pasa si utilizas diferentes materiales, le añades más dedos o ajustas la longitud, por ejemplo? Crea un plan y haz algo nuevo y mejorado, y luego compártelo con tus amigos.
3. Define un problema sobre algo fuera de tu alcance que puede ser que necesite una solución diferente. Junto con tus amigos combina varias cosas del hogar, por ejemplo, tal vez unas pinzas de cocina, una raqueta de tenis y unas agujetas — para imaginar, planificar y crear tu propio "brazo robótico agarra cosas". Ponlo a trabajar y agarra cosas difíciles de alcanzar. Compara el brazo robótico de cartón con esta nueva creación. ¿Cuál funciona mejor? ¿Por qué?

Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org

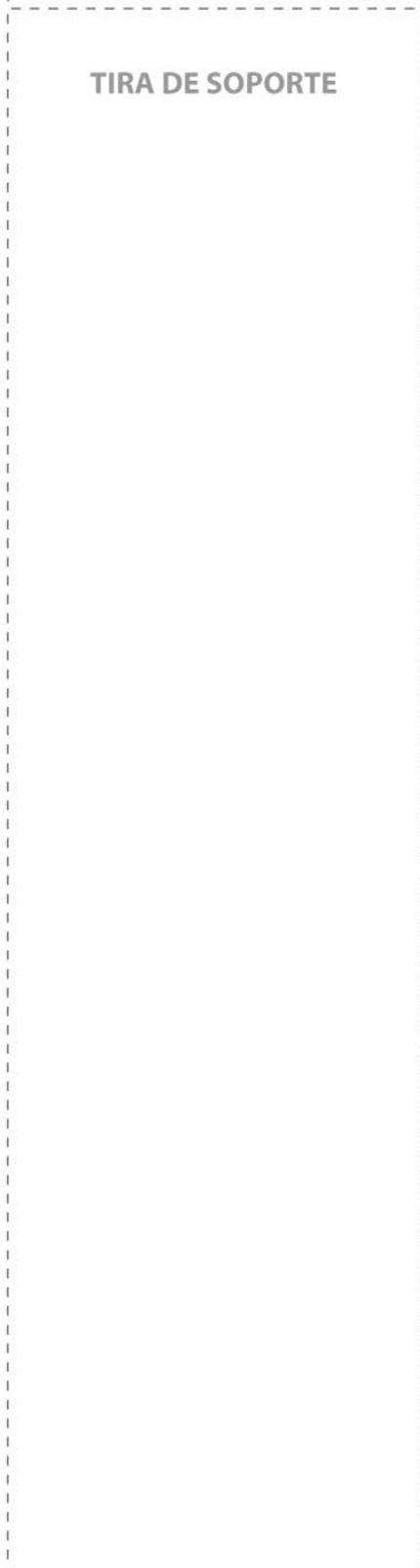


El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award No. U295A150003, CFDA No. 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. © 2018 Jet Propulsion, LLC. Ready Jet Go! y el Ready Jet Go! son marcas registradas de Jet Propulsion, LLC. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de Ready Jet Go! traído a usted por ABCmouse.com.

Fundido por:

ABCMouse.com™

Plantilla del brazo robótico



TIRA DE SOPORTE

CUATRO DEDOS



◀ DOBLAR AQUÍ

◀ DOBLAR AQUÍ

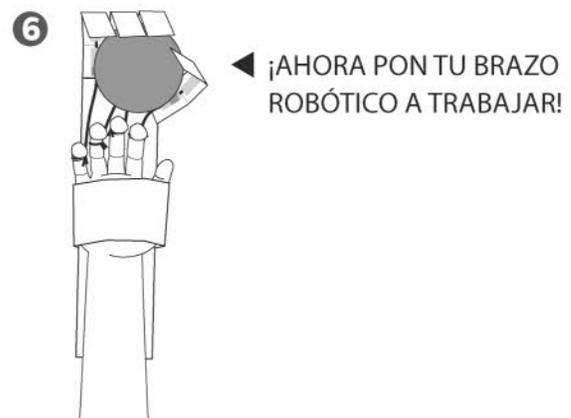
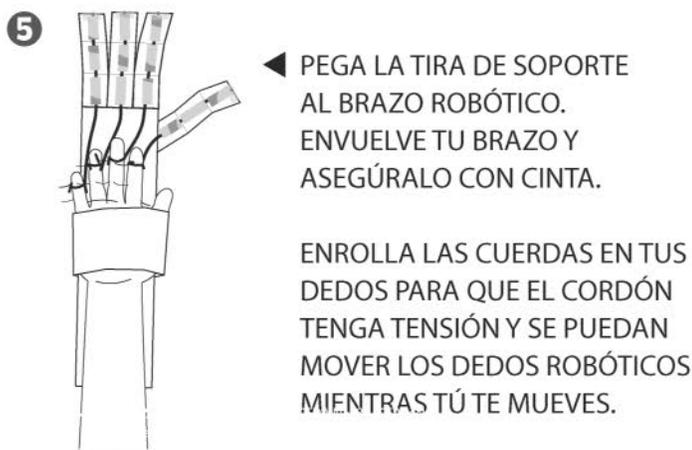
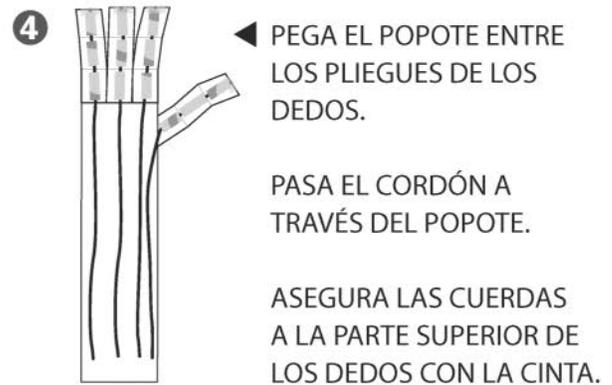
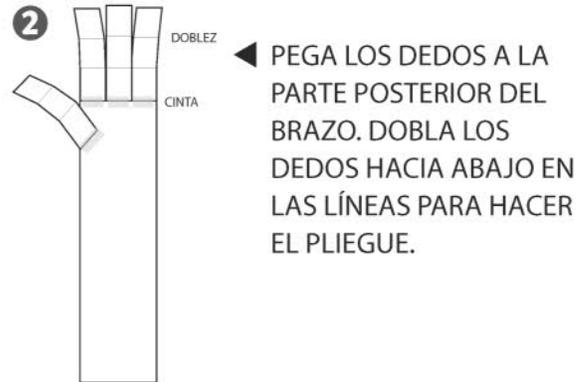


◀ DOBLAR AQUÍ

◀ DOBLAR AQUÍ



Instrucciones para el brazo robótico



Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org

Rueda del proceso de diseño ingenieril



Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org



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.

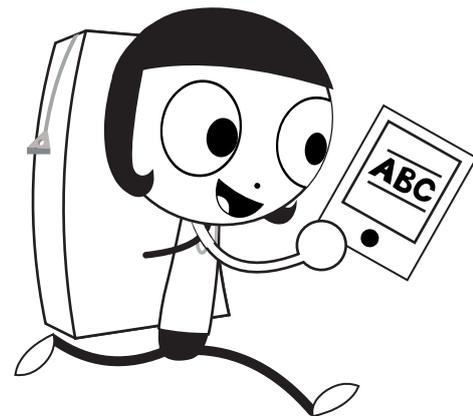
Aplicaciones para el aprendizaje social y emocional

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



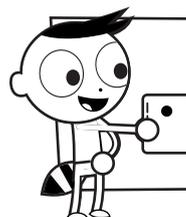
Aplicaciones para el aprendizaje de la alfabetización

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

