



BINGO

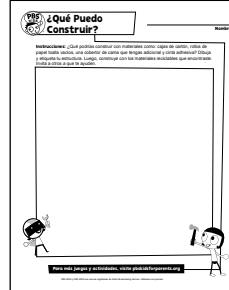
Vamos a Construir



Títeres de Dedo



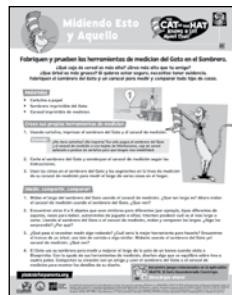
Crea un instrumento hecho en casa con materiales reciclables.



¿Qué Puedo Construir?



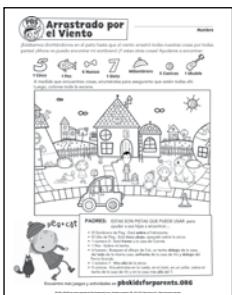
Busca tres objetos hechos de madera. ¿Qué son?



Midiendo Esto y Aquello



Utiliza tus manos para medir la altura de una silla.



Arrastrado por el Viento



Coloca un jueguete sobre, debajo, delado y lejos de una almohada.



¡Despega, Mono del Espacio!



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

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

PreK-K

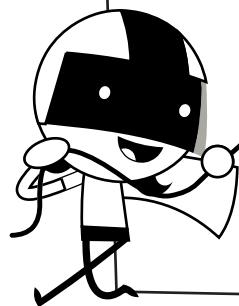


Aprendan en casa con PBS KIDS

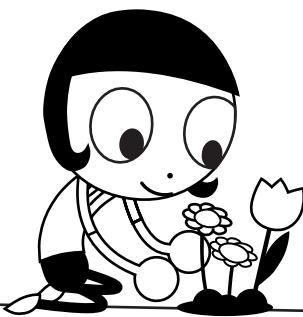


BINGO

Vamos a Construir



W O U B
PBS PBS
LEARNING LAB





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 un simple problema y a diseñar soluciones. Los ingenieros utilizan herramientas para diseñar y mejorar objetos para resolver un problema.

Muestra lo que Conoces: Midiendo Esto y Aquello

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 proceso de diseñar soluciones.

Sintonice: Vean el nuevo programa de PBS KIDS, THE CAT IN THE HAT KNOWS A LOT ABOUT THAT, el martes, 6 de octubre a las 11am, 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

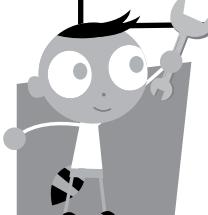




BINGO

Vamos a Construir

	<p>Crea un instrumento hecho en casa con materiales reciclables.</p>	
<p>Busca tres objetos hechos de madera. ¿Qué son?</p>	<p>Midiendo Esto y Aquello</p>	<p>Utiliza tus manos para medir la altura de una silla.</p>
<p>Arrastrado por el Viento</p>	<p>Coloca un jueguete sobre, debajo, delado y lejo de una almohada.</p>	<p>iDespegá, Mono del Espacio!</p>



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

PreK-K



Mis Amigos los Títeres

¡Jugar a pretender es una forma muy divertida de usar tu imaginación y de explorar nuevas palabras! ¡Utilizando estos títeres de dedo, inventa una aventura para Sally, el Gato y Cosas Uno y Dos! ¿A dónde irías? ¿Qué exploratorías? ¿Podrías usar algunas de las palabras favoritas del "Cat in the Hat" (Gato en el Sombrero) como "thinga-ma-jigger", "sombrero", "elévate", "juega" y "¡hurra!"?



Primero, colorea a tus amigos los títeres.

Luego, pídele ayuda a un adulto para recortar sobre las líneas punteadas.

Finalmente, amarra la parte de abajo a tu dedo y asegúralo con cinta adhesiva.

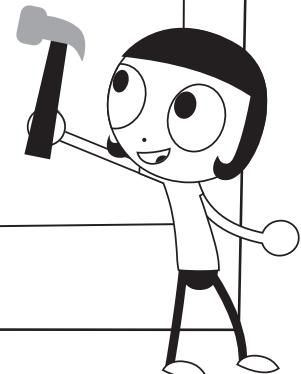
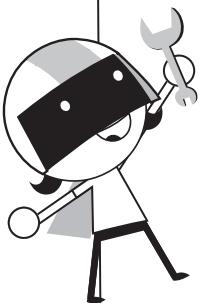
Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.org**



¿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 encontraste. Invita a otros a que te ayuden.



Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org



Arrastrado por el Viento

Nombre _____

¡Estábamos divirtiéndonos en el patio hasta que el viento arrastró todas nuestras cosas por todas partes! ¡Ahora no puedo encontrar mi sombrero! ¡Y estas otras cosas! Ayudame a encontrar:

5



1 Cinco



6 Huesos

7

1 Siete



Mi Sombrero



5 Canicas



1 Ukulele

A medida que encuentres cosas, enuméralas para asegurarte que estén todas ahí. Luego, colorea toda la escena.

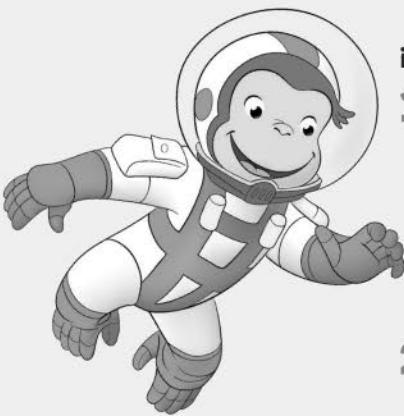


PADRES: ESTAS SON PISTAS QUE PUEDE USAR para ayudar a sus hijos a encontrar...

- El Sombrero de Peg - Está **sobre** el hidratante.
- El Uke de Peg - Está **boca abajo**, apoyado sobre la cerca.
- 1 número 5 - Está **frente** a la casa de Connie.
- 1 Pez - Sobre mi techo.
- 6 huesos - Busquen el dibujo de Cat, un techo **debajo** de la casa, del **lado** de la misma casa, **enfrente** de la casa de Viv y **debajo** del Perro Grande.
- 1 número 7 - Más allá de la cerca.
- 5 canicas - Encuéntralas en la rueda, en el cielo, en un collar, sobre el techo de la casa de Viv y en la casa más allá del 7.



Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.ORG**



Materiales

**popote o pajilla gruesa,
corta en tres partes**

**popote o pajilla fina,
tamaño completo**

cinta adhesiva

tijeras

**cohetes de Curious
George para recortar,
dobladados a la mitad**

clips de papel

iDespega, Mono del Espacio!

¡Construye un cohete y despega al espacio junto a Curious George!

1. Construye un Cohete

- Aplasta la punta de uno de los lados del popote o pajilla gruesa con los dedos. Sélalo con cinta adhesiva.
- Recorta uno de los cohetes de George (abajo) y dóblalo por la mitad.
- Pega el cohete a la parte sellada del popote o pajilla.

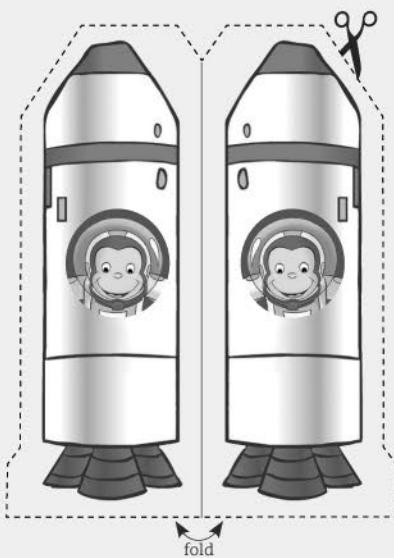
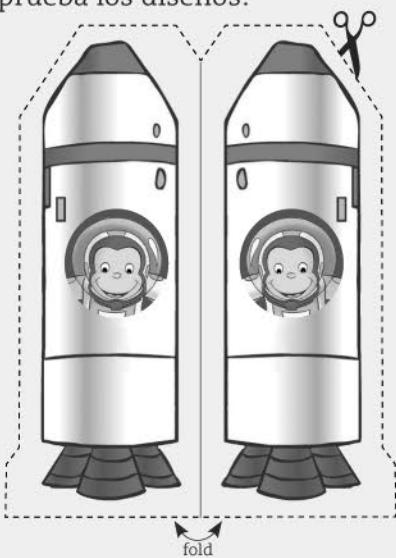
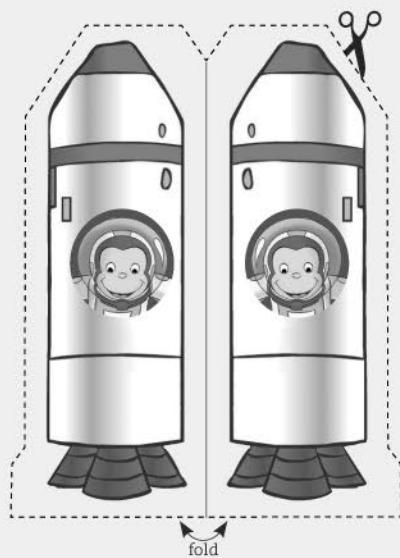
2. ¡Despega!

- Coloca la parte abierta del cohete de George sobre el popote o pajilla fina.
- Apunta el cohete hacia el frente y sopla por la parte de abajo del popote o pajilla fina. ¡Volo volar!
- ¿Cómo despegarías tu cohete si quisieras llegar más lejos? ¿Cómo lo despegarías si quisieras que llegara más alto?



3. Prueba un Diseño Diferente

- ¿Qué pasaría si cambiarias el diseño de tu cohete? Haz una predicción y luego ponla a prueba.
- Trata de despegar tu cohete con un clip de papel pegado sobre su punta.
- Luego trata de despegar sin el clip de papel?
- ¿Qué diseño vuela más lejos? ¿Por qué crees que pasó eso? ¿Qué te ayudó a descubrir sobre tu cohete el poner a prueba los diseños?



Para más juegos y actividades, visite pbskidsforparents.org



Midiendo Esto y Aquello



Fabriquen y prueben las herramientas de medición del Gato en el Sombrero.

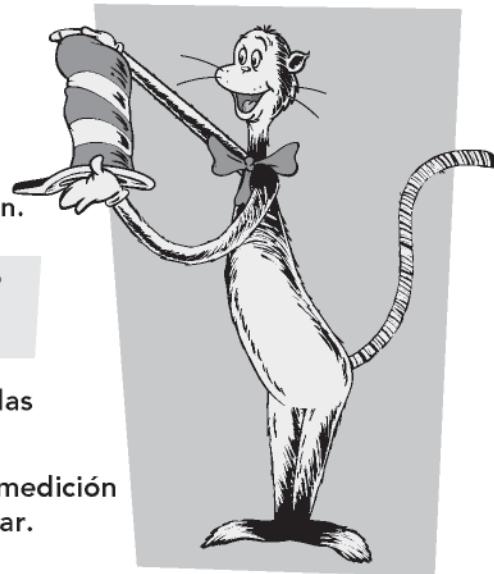
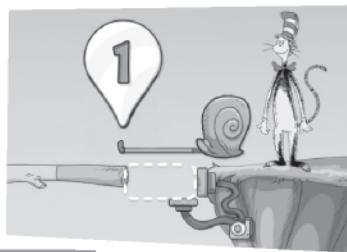
¿Qué caja de cereal es más alta? ¿Eres más alto que tu amigo?

¿Qué árbol es más grueso? Si quieras estar seguro, necesitas tener evidencia.

Fabriquen el sombrero del Gato y un caracol para medir y comparar todo tipo de cosas.

Materiales

- Cartulina o papel
- Sombrero imprimible del Gato
- Caracol imprimible de medición



Crean sus propias herramientas de medición

1. Usando cartulina, impriman el sombrero del Gato y el caracol de medición.

Consejo

¿No tiene cartulina? ¡No importa! Tan solo pegue el sombrero del Gato y el caracol de medición a una tarjeta de felicitaciones, caja de cereal aplanada o pedazo de cartulina para que tengan mas estabilidad.

2. Corte el sombrero del Gato y construyan el caracol de medición según las instrucciones.
3. Usen las cintas en el sombrero del Gato y los segmentos en la linea de medición de su caracol de medición para medir el largo de varias cosas en el hogar.

iMedir, compartir, comparar!

1. Midan el largo del sombrero del Gato usando el caracol de medición. ¿Que tan largo es? Ahora midan el caracol de medición usando el sombrero del Gato. ¿Que ven?
2. Encuentren otros 4 o 5 objetos que sean similares pero diferentes (por ejemplo, tipos diferentes de zapatos, vasos para beber, automóviles de juguete o sillas). Intenten predecir cuál es el más largo o corto. Usando el sombrero del Gato o el caracol de medición, midan y comparen los largos. ¿Algo los sorprendió? ¿Por qué?
3. ¿Qué pasa si necesitan medir algo redondo? ¿Cuál sería la mejor herramienta para hacerlo? Encuentren el tronco de un árbol, una lata de comida o algo similar. Mídanlo usando el sombrero del Gato y el caracol de medición. ¿Qué ven?
4. El Gato usa su sombrero para medir y mejorar el largo de la pata de un banco cuando visita a Blueprintia. Con la ayuda de sus herramientas de medición, diseñen algo que se equilibre sobre tres o cuatro patas. Compartan su creación con un amigo y usen el sombrero del Gato o el caracol de medición para mostrar los detalles de su diseño.



Encuentre juegos relacionados en la aplicación GRATIS: El Gato Ensombrerado Construye.

iDescárguese ahora!

pbskidsforparents.org

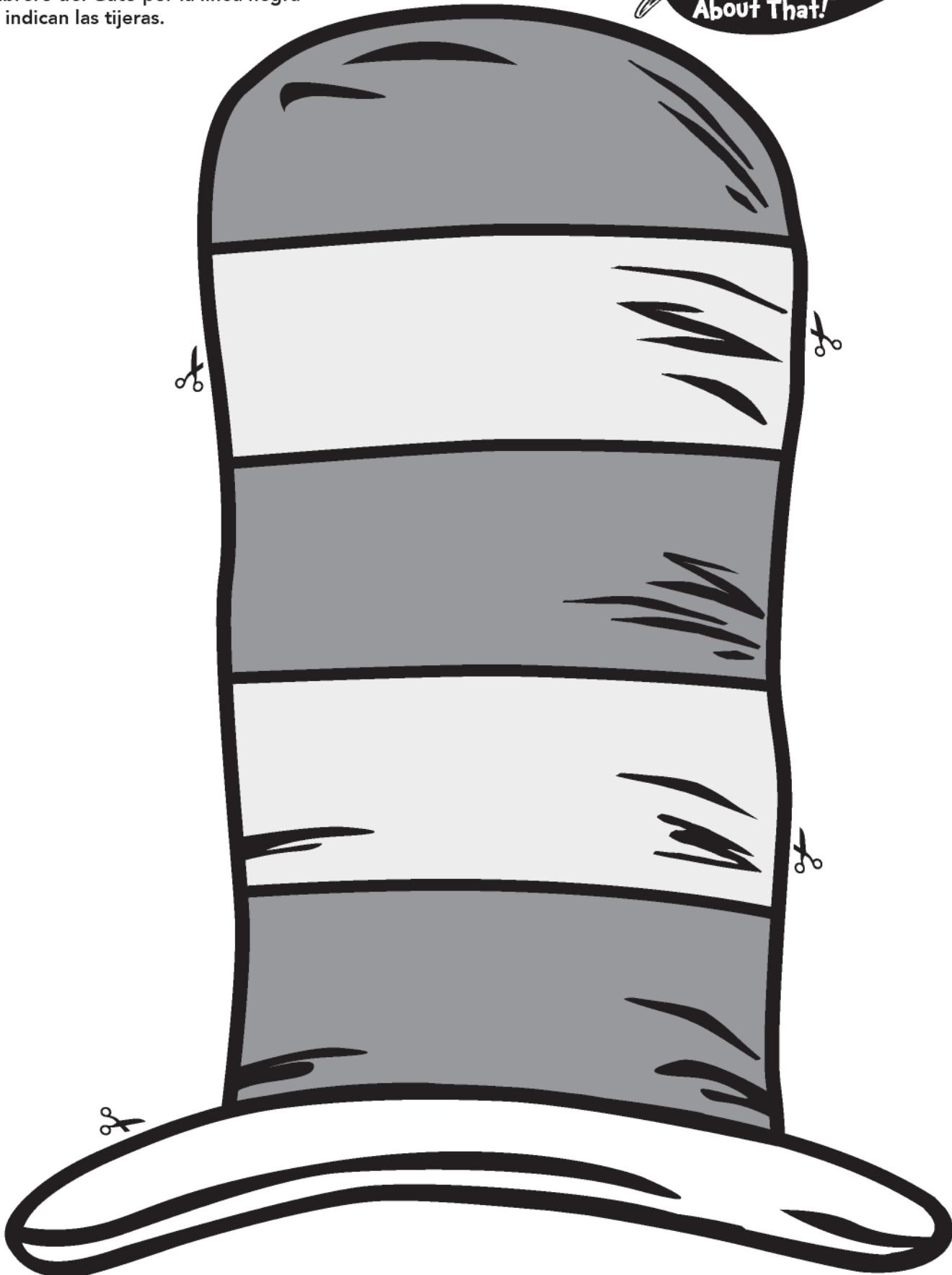


Corporation
for Public
Broadcasting

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. THE CAT IN THE HAT KNOWS A LOT ABOUT THAT! Temporada 3 © 2017-2018 CITH Productions III Inc. Basada en la serie original de televisión creada por Portfolio Entertainment Inc. y Collingwood & Co. Dr. Seuss Books & Characters TM & © 1957, 1958 Dr. Seuss Enterprises, L.P. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso.

El Sombrero del Gato

Con la ayuda de un adulto, corta el sombrero del Gato por la línea negra que indican las tijeras.



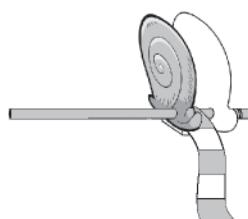
Caracol de Medición

Materiales

- Tijeras
- Marcadores o crayones
- Cinta adhesiva
- Perforadora
- Lápiz sin punta

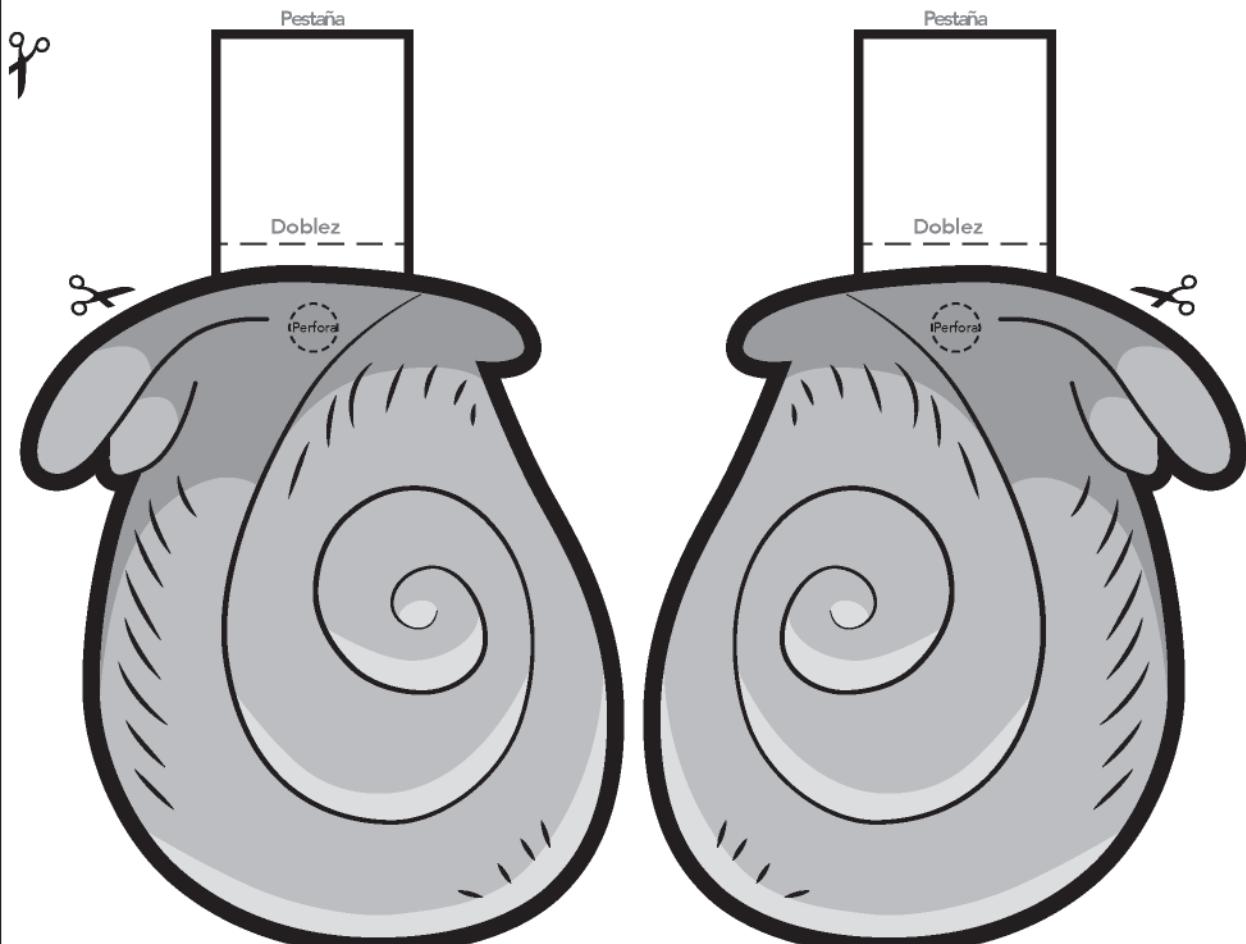
Instrucciones

1. Con la ayuda de un adulto, corta las dos mitades del cuerpo del caracol de medición y la linea de medicion.
2. Une las mitades sobreponiendo las dos pestañas y pegandolas juntas con cinta.
3. Perfora agujeros en cada uno de los lados del caracol de medición según lo marcado.
4. Pasa un lápiz por los dos agujeros.
5. Pinta las líneas en la línea de medición. Usa dos colores y altérnalas.
6. Pega un extremo de la linea de medición — con los colores hacia arriba — al lápiz y enrrolla la cinta de medición dándole vuelta al lápiz.
7. ¡Jala la cinta de medición y pon tu caracol de medición a trabajar!



¡Prueba y mejora!

Explora las ideas de medición en la actividad “Midiendo esto y aquello”. ¿Qué podría hacer que tu caracol de medición sea mejor? ¿Puedes hacer que sea más largo? ¿Y si quisieras que fuera más fácil jalarlo y que no se regrese? ¿Qué otros materiales en tu hogar podrías usar como cinta de medición?





Aprendan en casa con PBS KIDS



El horario comienza el 5 de octubre de 2020

iExplora 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.



Learn at Home with PBS KIDS

Play and learn anytime and anywhere with free apps from PBS KIDS! Use the chart below to find the app that aligns to your child's grade, learning goal, and favorite PBS KIDS show - then download it on your mobile or tablet device to play online, offline, or anytime.

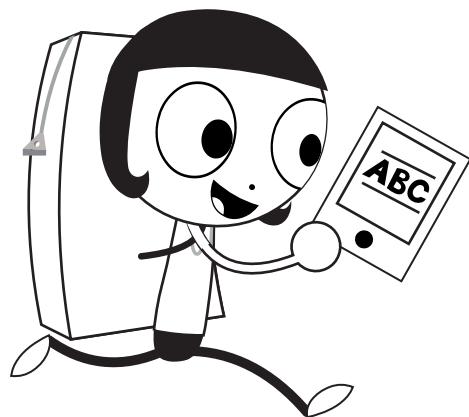
Apps for Social & Emotional Learning

Daniel Tiger for Parents	PK-K	Social & Emotional Learning
PBS KIDS Games app	K-2	Multiple Learning Goals
PBS KIDS Video app	K-2	Multiple Learning Goals



Apps for Literacy Learning

Dinosaur Train A to Z	PK-K	Literacy, Science
Molly of Denali	K-2	Literacy
PBS KIDS Games app	K-2	Multiple Learning Goals
PBS KIDS Video app	K-2	Multiple Learning Goals



Apps for STEM Learning (Science, Technology, Engineering & Math)

PBS Parents Play & Learn	PK-K	Literacy, Math	Ready Jet Go! Space Explorer	K-2	Science
Play & Learn Engineering	PK-K	Science and Engineering	Ready Jet Go! Space Scouts	K-2	Science and Engineering
Play & Learn Science	PK-K	Science	Nature Cat's Great Outdoors	K-3	Science
Splash and Bubbles for Parents	PK-K	Science	PBS KIDS ScratchJr	1-2	Coding
Splash and Bubbles Ocean Adventure	PK-K	Science	Outdoor Family Fun with Plum	1-3	Science and Engineering
The Cat in the Hat Builds That!	PK-K	Science and Engineering	Cyberchase Shape Quest	1-5	Math, Science
The Cat in the Hat Invents	PK-K	Science and Engineering	PBS KIDS Games app	K-2	Multiple Learning Goals
Jet's Bot Builder: Robot Games	K-2	Science and Engineering	PBS KIDS Video app	K-2	Multiple Learning Goals
Photo Stuff with Ruff	K-2	Science			

