

VEAN JUNTOS

MOLLY OF DENALI

LOCAL PBS TV
L-V 7am
PBSKIDS 24/7
L-V 1pm; 6pm



EXPLOREN JUNTOS

Acompaña a Molly, una niña nativa de Alaska, a su perro Suki y a sus amigos Tooe y Trini en sus aventuras por las tierras épicamente maravillosas y sorprendentes de Alaska. En el camino, la vida de Molly es fortalecida, mantenida y francamente resguardada gracias al uso oportuno de mapas, guías, sitios de la red, reportes del clima y otros recursos. Su hijo aprenderá también artes del lenguaje, ciencia y habilidades de estudios sociales.



Molly hace uso de múltiples recursos, como son mapas, gráficas y libros, para ayudarse a planear cómo resolver problemas. Pregúntele a su hijo qué hace cuando tiene preguntas o inquietudes. Converse acerca de cómo usted encuentra respuestas a sus dudas o inquietudes a través de búsquedas en Google, diccionarios, sistemas GPS o consultando el pronóstico del tiempo en la TV.

PA STANDARD: 1.5.K.C – PLANTEAR Y RESPONDER PREGUNTAS...PARA SOLICITAR AYUDA, OBTENER INFORMACIÓN O HACER UNA ACLARACIÓN.
3.2.4.A – IDENTIFICAR Y USAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO. 7.1.K.A – EXPLICAR CÓMO UN MAPA ES UNA REPRESENTACIÓN DE LUGARES.



Molly hace múltiples predicciones y las prueba. Trate de implementar el siguiente juego de matemáticas para hacer un pronóstico. Utilice dos dados de un juego de mesa. Pídale a su hijo que adivine qué número saldrá. ¿Cual sería el número más bajo que pudiera obtener si tirara los dos dados? ¿Cual sería el mayor? 12. Haga una gráfica con 3 columnas—muy alto, muy bajo y correcto. Luego, haga una predicción y tire los dados. Haga marcas de conteo en las columnas para registrar sus respuestas —muy alto, muy bajo y correcto.

PA STANDARD: 2.1.K.A.3 – APLICAR EL CONCEPTO DE MAGNITUD PARA COMPARAR NÚMEROS Y CANTIDADES.
2.1.1.B.1 – AMPLIAR LA SECUENCIA DE CUENTA PARA LEER Y ESCRIBIR NUMERALES QUE REPRESENTEN OBJETOS.



Algunas veces, Molly necesita saber cómo va a estar el tiempo. La gente hace predicciones acerca del clima a través de información variada. Consulte el reporte meteorológico o utilice una aplicación para ver el pronóstico semanal del tiempo. Escríbalo y cheque cada día para ver si el pronóstico fue correcto.

ACTIVIDAD EXTRA: intente hacer sus propias predicciones acerca del clima; salga de su casa y observe las nubes. ¿Lloverá el día de hoy?

PA STANDARD: 3.1.4.C – ILUSTRAR PATRONES DE OCURRENCIA Y REAPARICIÓN REGULAR EN LA NATURALEZA. 3.2.4.C – RECONOCER Y USAR LOS ELEMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA PARA RESOLVER PROBLEMAS.
3.5.4.C – CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL CLIMA.



Visite su biblioteca local para solicitar el préstamo de algún libro apropiado para la edad de su hijo, acerca de un animal que le interese investigar. También podría buscar un animal que haya visto en **Molly of Denali**. Lean el libro juntos y hagan una ilustración del animal estudiado. **ACTIVIDAD EXTRA:** Doble una hoja de papel para crear un panfleto con información relativa a dicho animal. Añada datos que haya aprendido e ilustraciones.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Salga a una acera cercana o a su cochera. Trate de dibujar un mapa de su vecindario o algunos animales que haya conocido en **Molly of Denali**.

PA STANDARD: 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA. 7.1.K.A – EXPLICAR CÓMO UN MAPA ES UNA REPRESENTACIÓN DE LUGARES.

VEAN JUNTOS

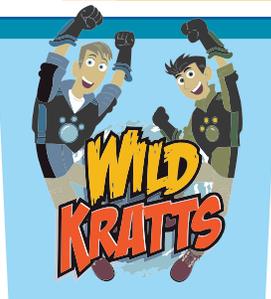
WILD KRATTS

LOCAL PBS TV

L-V 7:30am

PBSKIDS 24/7

L-V 7:00pm; 7:30pm



EXPLOREN JUNTOS

Únete a las aventuras de Chris y Martin Kratt durante su encuentro con increíbles animales salvajes. Mientras combinan educación científica con diversión y aventuras, te invitan a viajar por diferentes hábitats de animales alrededor del mundo. Cada aventura explora conceptos científicos apropiados para la edad de su hijo, centrados en esos momentos nunca antes vistos de la vida salvaje.



Pregúntele a su hijo cuál es su animal favorito. Hable también de su animal favorito y del porqué de su preferencia. Asimismo, conversen acerca de las mascotas que le gustaría tener, o que tengan o hayan tenido. ¿Qué es lo que necesitan esos animales para sentirse seguros y felices?

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.



Salgan a dar un paseo. Use marcas de conteo para registrar el número de pájaros que vayan viendo mientras caminan. **ACTIVIDAD EXTRA:** Trate de identificar el tipo de pájaros que ve en su jardín o en algún parque cercano.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.
2.1.K.A.2 - APLICAR LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO PARA CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS.



Piense acerca de los animales que se pueden ver durante el verano, pero que no se ve durante el invierno. Haga una lista. ¿A dónde cree que esos animales vayan durante el invierno? Haga una investigación para comprender por qué la temperatura es un factor importante para determinar el comportamiento animal.

PA STANDARD: 3.1.4.C – ILUSTRAR PATRONES DE OCURRENCIA Y REAPARICIÓN REGULAR EN LA NATURALEZA. 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS.
3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.



Realizar un juego de Alfabeto de Animales. Comience con la letra A y piense en un animal que comience con esa letra en inglés, como ant (hormiga) o una aardvark (cerdo hormiguero). Tome turnos pensando en animales mientras recorren el alfabeto. Si se atora y no encuentra el nombre de un animal que comience con cierta letra, búsquelo.

PA STANDARD: 1.1.K.C – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE PALABRAS HABLADAS, SÍLABAS Y SONIDOS (FONEMAS).
1.1.PK.D – DESARROLLAR SONIDOS INICIALES Y HABILIDADES DE VOCABULARIO.



Realizar un juego de charadas de animales. Escriba los nombres de algunos animales en pedazos pequeños de papel o en tarjetas, o use imágenes. Escoja una carta y actúe el animal que le haya tocado, mientras su hijo adivina de qué animal se trata. Tome turnos y diviértanse actuando y adivinando.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.
10.4.PK.A – DEMOSTRAR COORDINACIÓN DEL MOVIMIENTO CORPORAL EN JUEGOS ACTIVOS.

VEAN JUNTOS

HERO ELEMENTARY

LOCAL PBS TV
L-V 8am

PBSKIDS 24/7
L-V 1:30pm; 6:30pm



EXPLOREN JUNTOS

Hero Elementary es una escuela para los superhéroes en formación, donde los niños aprenden a dominar sus poderes innatos, como volar y teletransportarse, mientras exploran la ciencia en el camino. Estas series tienen como objetivo brindar a los niños las herramientas para resolver problemas, al enseñarlos a pensar y a actuar como científicos, e incentivar su curiosidad natural y empatía.



Pregúntele a su hijo si tiene un héroe. ¿Qué se necesita para que una persona sea considerada un héroe? Escuche y comparta sus pensamientos con su hijo.

PA STANDARD: 1.5.1.D – DESCRIBIR GENTE, LUGARES, OBJETOS Y EVENTOS CON DETALLES RELEVANTES, EXPRESANDO IDEAS.



Se un héroe y sigue una receta de cocina, ya sea real o como juego de imitación. Reúna todos sus instrumentos de medición, como son cucharas, tazas, tazas con medidas de volúmenes, etc. Ayude a su hijo a seguir una receta real o bríndele un par de cacerolas y agua para que experimente con estos instrumentos esenciales en la cocina. Hable con su hijo respecto a qué instrumentos funcionan mejor para diferentes tareas y por qué.

PA STANDARD: 2.4.K.A.1 – DESCRIBIR Y COMPARAR ATRIBUTOS DE LONGITUD, ÁREA, PESO Y CAPACIDAD EN OBJETOS DE USO DIARIO.



Piense acerca de problemas a resolver en su comunidad o en la casa, como son la basura o la distribución de tareas. Sea un héroe y practique algunas habilidades de la ingeniería. Discuta la problemática. Piense en algunas soluciones. Escoja la solución más atractiva y pruébela. Para aprender más acerca de la ingeniería, vea la sección **Family Night: Engineering**. Búsquela en su estación local de PBS o en el sitio <https://pennsylvaniapbs.org/digital/family-night-engineering/>.

PA STANDARD: 3.2.4.C – RECONOCER Y USAR LOS ELEMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA PARA RESOLVER PROBLEMAS. 3.2.4.D – RECONOCER Y USAR EL PROCESO DE DISEÑO TECNOLÓGICO PARA RESOLVER PROBLEMAS.



Escribir un poema acróstico usando la palabra en inglés HERO. Escriba las letras H, E, R y O en una columna en un costado de la página y luego piense en palabras o grupos de palabras que comiencen con esa letra (como Heart para la H) para crear el poema. **ACTIVIDAD EXTRA:** Intente escribir otro tipo de poema acerca de su héroe o de lo que significa ser un héroe.

PA STANDARD: 1.1.K.C – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE PALABRAS HABLADAS, SÍLABAS Y SONIDOS (FONEMAS).
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Si usted fuera un súper héroe, ¿qué uniforme o disfraz llevaría? Diseñe su propio traje de superhéroe usando pedazos de tela o fieltro, o simplemente dibújelo en una hoja de papel. ¿De qué manera su traje lo ayudaría en su trabajo de superhéroe?

PA STANDARD: 3.2.4.D – RECONOCER Y USAR EL PROCESO DE DISEÑO TECNOLÓGICO PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. 3.4.4.A – RECONOCER CONCEPTOS BÁSICOS ACERCA DE LA ESTRUCTURA Y PROPIEDADES DE LA MATERIA.
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.

VEAN JUNTOS

XAVIER RIDDLE AND THE SECRET MUSEUM

LOCAL PBS TV
L-V 8:30am

PBSKIDS 24/7
L-V 12:30pm; 5:30pm



EXPLOREN JUNTOS

Xavier Riddle and the Secret Museum sigue las aventuras de Xavier, Yadina y Brad mientras se enfrentan a problemas cuando se sumergen en experiencias extraordinarias: viajar al pasado para aprender en carne propia, de figuras inspiradoras cuando fueron niños. Xavier Riddle y sus amigos desentrañan los secretos de héroes famosos de la historia mundial. Su hijo aprenderá acerca de estudios sociales y habilidades emocionales y sociales.



Pregúntele a su hijo: si tuvieras la posibilidad de conocer a cualquier personaje de cualquier época y de cualquier parte del mundo, ¿a quién escogerías y por qué? Comparta sus respuestas. ¿Qué podríamos aprender de alguien que vivió en el pasado?

PA STANDARD: 1.5.1.D – DESCRIBIR GENTE, LUGARES, OBJETOS Y EVENTOS CON DETALLES RELEVANTES, EXPRESANDO IDEAS.



Piense con su hijo acerca de cómo medimos el tiempo. Una actividad divertida para entender el concepto de tiempo, es hacer una cuenta regresiva. Primero, construya aros de papel y únalos para formar una cadena (cada aro representará un día). Piense en una actividad a realizar en el futuro, podría ser ir al parque el próximo sábado, eso sería 5 días de distancia si el día inicial fuera un lunes. Para calcular el tiempo, haga una cadena de cinco aros y vaya cortando uno cada día que pase, hasta llegar al día esperado.

PA STANDARD: 2.1.K.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.4.PK.A.1 – DESCRIBIR Y COMPARAR ATRIBUTOS MEDIBLES DE LONGITUD Y PESO EN OBJETOS DE USO DIARIO.



Realice una Búsqueda de Tesoro en un parque local o en el patio trasero de su casa. Haga su propia lista o trate de encontrar los siguientes objetos: 1 hoja verde, 2 bellotas, 3 varitas, 4 piñas, 5 hojas de hierba, etc.

ACTIVIDAD EXTRA: Haga una Búsqueda de Tesoro de colores— trate de encontrar 10 objetos verdes o 5 amarillos.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 2.1.K.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y ESCRIBIR Y RECITAR LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.1.K.A.2 – APLICAR LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO PARA CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS. 3.2.PK.A.1 – CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA.



Visite su biblioteca local para buscar un libro de biografías apropiado a la edad de su hijo. Las biografías cuentan la historia de la vida de algunas personas. Una vez leído el libro, piense de qué manera su vida es similar o diferente a la del personaje del libro. Si pudieran, ¿qué les gustaría preguntarle al personaje del libro? **ACTIVIDAD EXTRA:** Escriba una carta al autor de la historia favorita de su hijo. Frecuentemente, puede buscar en línea la dirección del autor o del editor del libro. ¡Quizá le contesten su carta!

PA STANDARD: 1.2.1.C – DESCRIBIR LA CONEXIÓN ENTRE DOS INDIVIDUOS, EVENTOS O IDEAS. 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Engrape algunas hojas de papel por uno de sus costados para elaborar un álbum de Recuerdos de Verano. Cada semana, o cuando ocurra algo divertido, dibuje y escriba algo acerca de sus experiencias veraniegas. Experiencias como “jugué bajo la lluvia” o “hice una fiesta para bailar”, al pasar el tiempo serán historias maravillosas que recordar.

PA STANDARD: 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.

VEAN JUNTOS

CURIOUS GEORGE

LOCAL PBS TV

L-V 9am

PBSKIDS 24/7

L-V 4:30pm; 5pm



EXPLOREN JUNTOS

Curious George inspirará a su hijo a explorar la ciencia, la ingeniería y las matemáticas que se encuentra a su alrededor. ¡Y qué mejor guía existe para este tipo de exploración que el changuito más curioso y divertido del mundo? George vive para encontrar nuevas cosas que descubrir, tocar, tirar y masticar. Todo es nuevo para George, y siempre valdrá la pena explorarlo; sin embargo, estas investigaciones frecuentemente tienen consecuencias imprevistas...



Con frecuencia, George el Curioso se mete en situaciones complicadas o algo problemáticas. Pregúntele a su hijo: “¿Cómo te sientes cuando te metes en problemas o cuando cometes un error?” Haga hincapié en que lo errores le pasan a todo el mundo. ¡Incluso a usted!

PA STANDARD: 16.1.K.A - DISTINGUIR ENTRE LAS EMOCIONES E IDENTIFICAR LAS MANERAS SOCIALMENTE ACEPTADAS DE EXPRESARLAS. 16.1.K.B.4.4 - DEMOSTRAR CONFIANZA EN LAS HABILIDADES PERSONALES.



Realizar un juego de matemáticas con su hijo usando una baraja. Saque todas las cartas que estén al anverso y luego reparta el resto por partes iguales entre los dos jugadores. Saquen una carta a la vez. El jugador que tenga la tarjeta con el número más alto gana las dos tarjetas. Continúen jugando hasta que alguien haya colectado todas las cartas. **ACTIVIDAD EXTRA:** Pruebe su sentido del equilibrio tratando de construir una casa con las cartas. Incline las cartas una contra la otra para formar algunas figuras.

PA STANDARD: 2.1.K.A.3 - APLICAR EL CONCEPTO DE MAGNITUD PARA COMPARAR NÚMEROS Y CANTIDADES. 3.4.4.C - OBSERVAR Y DESCRIBIR DIFERENTES TIPOS DE FUERZA Y MOVIMIENTO. 3.2.4.D - RECONOCER Y USAR EL PROCESO DE DISEÑO TECNOLÓGICO PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. 2.3.K.A.2 - ANALIZAR, COMPARAR, CREAR Y CONSTRUIR FIGURAS BI Y TRIDIMENSIONALES.



¿Qué es algo que a su hijo le provoque curiosidad? Tome un molde para muffin de aluminio o un cartón para huevos limpio, y salga para hacer una recolección de elementos de la naturaleza. Busque diferentes tipos de piedras, plantas u hojas. Coloque un espécimen en cada recipiente. Ahora, descríbalos y compárelos. ¿Son algunos más protuberantes o más pesados que otros? ¿Son similares o diferentes en color? Trate de describirlos en su conjunto. **ACTIVIDAD EXTRA:** Juegue “Guess Who?” usando su colección. De pistas a su hijo para eliminar a alguno de los objetos. Por ejemplo, diga: “es verde”. Luego, su hijo puede eliminar todo lo que NO sea verde. Continúe jugando y dando pistas hasta que su hijo adivine todos los ejemplares.

PA STANDARD: 3.2.4.B - DESCRIBIR OBJETOS USANDO LOS CINCO SENTIDOS. 2.4.K.A.1 - DESCRIBIR Y COMPARAR ATRIBUTOS MEDIBLES DE LONGITUD Y PESO EN OBJETOS DE USO DIARIO. 3.2.PK.A.1 - CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA.



George el Curioso tiene muchas preguntas. Lean la historia juntos y traten de hacer predicciones. Observen la portada. Pregúntele a su hijo: ¿de qué crees que trate el libro y por qué? Luego, durante la lectura, haga pausas frecuentes para pregúntele qué piensa que va a pasar. Esas predicciones ayudarán a su hijo a ser un mejor lector.

PA STANDARD: 1.1.1.B - DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE LA ORGANIZACIÓN Y DE LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA LETRA IMPRESA. 1.2.1.B/1.3.1.B - PREGUNTAR Y RESPONDER PREGUNTAS ACERCA DE DETALLES ESENCIALES EN UN TEXTO.



Salga a su jardín o a un parque y recoja elementos diversos de la naturaleza, como podrían ser una vara, una hoja, una flor o una piedra. Facilite algunos materiales de arte, como crayones, acuarelas, plastilina o lápices de color. Trate de usar el objeto natural para crear una pieza de arte. **ACTIVIDAD EXTRA:** haga una creación inspirada en el objeto de la naturaleza. Puede usar los mismos colores y formas. Piense en qué tipo de objeto se trata. Mientras esté trabajando en su creación, pídale a su hijo que le diga algo acerca de por qué eligieron tal objeto.

PA STANDARD: 3.4.4.A - RECONOCER LOS CONCEPTOS BÁSICOS ACERCA DE LA ESTRUCTURA Y PROPIEDADES DE LA MATERIA. 9.1.V.PK.B - COMBINAR UNA VARIEDAD DE MATERIALES PARA CREAR UNA OBRA DE ARTE.

VEAN JUNTOS

DANIEL TIGER'S
NEIGHBORHOOD

LOCAL PBS TV

L-V 9:30am

PBSKIDS 24/7

L-V 8:00am; 8:30am



EXPLOREN JUNTOS

Daniel Tiger's Neighborhood es un programa animado basado en las series pioneras de PBS, Mister Rogers' Neighborhood. Estas series cuentan sus atractivas historias usando estrategias musicales basadas en el plan de aprendizaje social – emocional de Fred Rogers. A través de la imaginación, creatividad y música, Daniel y sus amigos aprenden las habilidades sociales esenciales, necesarias para la escuela y para la vida.



Pregúntele a su hijo qué es lo que hace cuando se siente frustrado. Comparta algunas de sus estrategias para enfrentar situaciones de frustración. Reúna algunos artículos que puedan ayudar a su hijo en momentos difíciles, como podrían ser arcilla para modelar, papel para arrugar o un diario para que puedan escribir sus sentimientos. Pruebe múltiples estrategias hasta e identifique un par de ellas que le puedan ayudar a trabajar sus sentimientos en situaciones difíciles.

PA STANDARD: 16.1.K.A – DISTINGUIR ENTRE LAS EMOCIONES E IDENTIFICAR LAS MANERAS SOCIALMENTE ACEPTADAS DE EXPRESARLAS.
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Juegue "Share the Cookie". Busque un plato de cartón o haga un círculo cortado de una hoja de papel. Pídale a su hijo que lo decore usando crayones o marcadores para que simule una deliciosa galleta. Ayude a su hijo a cortarla en 6 partes iguales. Pídale que las comparta con usted a manera de que los dos tengan el mismo número de piezas. Luego, trate de cortar cada pedazo a la mitad para hacer un total de 12 porciones. Actúe como si estuvieran disfrutando su refrigerio de deliciosas rebanadas de galletas. **ACTIVIDAD EXTRA:** Hable con su hijo acerca de cómo dividir las piezas en partes iguales y cómo pueden hacer más piezas en caso de que llegaran otros amigos.

PA STANDARD: 2.1.K.A.1 - CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y ESCRIBIR Y RECITAR LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.1.PK.A.2 – CONTAR PARA NOMBRAR EL NÚMERO DE OBJETOS.
2.2.K.A.1 - AMPLIAR LOS CONCEPTOS DE JUNTAR Y SEPARAR PARA SUMAR Y RESTAR HASTA 10.



Salga y busque telarañas. Trate de hacer su propia telaraña usando un plato de cartón y cuerdas o hilos. Corte un círculo interno en el plato de cartón, dejando un anillo afuera. Use una perforadora para hacer orificios que estén separados a una distancia de 1 pulgada a lo largo del círculo exterior. Pegue una pieza de hilo al plato de cartón y enhébrele a través de los orificios del anillo interior. ¿Cómo construyen las arañas sus telarañas?

PA STANDARD: 3.3.A.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS.
3.2.A.D – RECONOCER Y USAR EL PROCESO DE DISEÑO TECNOLÓGICO PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.



Frecuentemente, Daniel usa canciones para ayudarse a aprender lecciones importantes. Haga una Canción en Rima con su hijo. Escoja una canción conocida, como "Twinkle Twinkle Little Star", y haga una lista de palabras en inglés que rimen, como podrían ser: cat, hat, mat, sat, etc. Canten las palabras en rima para hacer una canción.

PA STANDARD: 1.1.K.C – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE PALABRAS HABLADAS, SÍLABAS Y SONIDOS (FONEMAS).
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Casi siempre, Daniel viste su suéter rojo. Busque en revistas, cajas de cereal, correspondencia de desecho, anuncios de supermercado o etiquetas, imágenes o palabras de color rojo. Después, elabore un collage en rojo, pegando y acomodando todos los artículos encontrados.

PA STANDARD: 3.2.PK.A.1 – CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA.
9.1.V.PK.B – COMBINAR UNA VARIEDAD DE MATERIALES PARA CREAR UNA OBRA DE ARTE.

VEAN JUNTOS

DONKEY HODIE

LOCAL PBS TV
L-V 10am
PBSKIDS 24/7
L-V 4pm



EXPLOREN JUNTOS

Donkey Hodie es una nueva serie de marionetas inspirada en el lado chistoso y extravagante de Fred Rogers, así como en su misión de ayudar a los jóvenes espectadores a navegar la frustración y retos de la niñez. Donkey Hodie y sus amigos empoderan a los jóvenes espectadores a soñar en grande, a sobrepasar obstáculos, a trabajar duro y a perseverar.



Realice un juego de mesa o un juego de cartas que requiera tomar turnos. Hable acerca del valor de tomar turnos y de la importancia de jugar para divertirse, sin importar quien gane o quien pierda.

PA STANDARD: 16.2.K.A.CC7 – PARTICIPAR EN JUEGOS COOPERATIVOS CON AMIGOS POR UN PERIODO CONSIDERABLE.



En pedazos de papel, escriba números, fracciones o ecuaciones matemáticas simples (como $2+2$), de acuerdo con el nivel de desarrollo de su hijo. Coloque los papeles de una manera aleatoria sobre el piso. Luego, hágale preguntas de acuerdo con la información contenida en los papeles y que su hijo pueda resolver y seleccionar. Por ejemplo, si usted le dice “4” su hijo podría tomar el papel con la información $2 + 2$; 4 marcas de conteo; o el número 4, dependiendo de la habilidad que desee reforzar. Para hacer la actividad más divertida, pídale a su hijo que se acerque a la respuesta saltando o nadando desde su lugar. ¡Diviértanse aprendiendo!

PA STANDARD: 2.1.K.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y ESCRIBIR Y RECITAR LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.2.K.A.1 – AMPLIAR LOS CONCEPTOS DE JUNTAR Y SEPARAR PARA SUMAR Y RESTAR HASTA 10. 10.4.PK.A – DEMOSTRAR COORDINACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN JUEGOS ACTIVOS.



Tome un hulahula o una cuerda/hilo/cuerda atada para formar un círculo. Salga al parque más cercano o a su patio trasero. Coloque su círculo en el pasto e incentive a su hijo a observar y explorar lo que ven dentro del mismo. Darles a los niños un espacio para realizar observaciones más directas, los ayudará a enfocar sus esfuerzos.

PA STANDARD: 3.2.4.A – IDENTIFICAR Y USAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO. 3.2.4.B – DESCRIBIR OBJETOS DEL MUNDO USANDO LOS CINCO SENTIDOS.



Haga una Búsqueda del Tesoro de letras del alfabeto. Comience con la letra A y busque en su casa etiquetas, anuncios, libros, etc., para encontrar la letra A; luego, busquen la letra B, y así sucesivamente. También puede realizar esta actividad cuando salga a caminar o cuando vaya en carro.

PA STANDARD: 1.1.K.C – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE PALABRAS HABLADAS, SÍLABAS Y SONIDOS (FONEMAS). 1.1.PK.D – DESARROLLAR LOS SONIDOS INICIALES Y HABILIDADES DE VOCABULARIO.



Donkey Hodie usa marionetas para contar sus historias. Trate de hacer su propia marioneta usando una bolsa de papel café. También puede engrapar dos hojas de papel y dejar un orificio en la base para que su hijo introduzca su mano dentro de la misma. Decore su bolsa o papel para crear cualquier tipo de animal, persona y criatura que desee. **ACTIVIDAD EXTRA:** Haga un espectáculo de marionetas o una canción usando sus marionetas.

PA STANDARD: 9.1.V.PK.B – COMBINAR UNA VARIEDAD DE MATERIALES PARA CREAR UNA OBRA DE ARTE. 9.1.D.PK.B – RECREAR LA EXPERIENCIA DE UNA OBRA DRAMÁTICA PARA UNA AUDIENCIA.

VEAN JUNTOS

ELINOR WONDERS
WHY

LOCAL PBS TV

L-V 10:30am

PBSKIDS 24/7

L-V 9:30am; 3:30pm



EXPLOREN JUNTOS

Elinor Wonders Why tiene como objetivo inspirar a los niños a seguir su curiosidad, a hacer preguntas cuando no entiendan y a encontrar respuestas usando habilidades de la investigación científica. El personaje principal, Elinor, el más observador y curioso conejito de Animal Town, introduce a los niños a la ciencia, naturaleza y sentido comunitario a través de aventuras con sus amigos.



Construya un cubo de preguntas. Use un cubo pequeño utilizando una caja reciclada; incluso podría utilizar un dado grande. En los lados del cubo, escriba las palabras en inglés: WHO, WHAT, WHERE, WHEN, WHY y HOW. Lance el dado y plantee una pregunta de acuerdo con la palabra que aparezca en el dado.

PA STANDARD: 1.5.K.C – PLANTEAR Y RESPONDER PREGUNTAS ...PARA SOLICITAR AYUDA, OBTENER INFORMACIÓN O HACER UNA ACLARACIÓN.

3.2.4.A – IDENTIFICAR Y USAR LOS ELEMENTOS DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO. 1.3.PK.B – RESPONDER PREGUNTAS ACERCA DE UNA HISTORIA PARTICULAR (WHO, WHAT, HOW, WHEN Y WHERE).



Use una tiza para calle para dibujar una rayuela en la acera o en la cochera de su casa. También puede hacer un tablero de rayuela con pedazos de papel si desea jugar adentro. Dibuje las casillas a manera que su hijo pueda saltar a ellas con los dos pies. Conecte los cuadros para formar la rayuela, una y dos casillas a los lados. Puede añadir las casillas que desee. Escriba o imprima números o ecuaciones sencillas (como $2-1=1$) en las casillas. Encuentre algo que su hijo pueda arrojar al tablero, como una piedra pequeña, si juega afuera, o un animal de peluche pequeño, si juega adentro. Pídale a su hijo que arroje el objeto y en donde aterrice, su hijo debe resolver el problema o leer el número indicado en la casilla; luego, puede seguir saltando por las demás casillas, con uno o dos pies.

PA STANDARD: 2.1.K.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y ESCRIBIR Y RECITAR LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.2.K.A.1 – AMPLIAR LOS CONCEPTOS DE JUNTAR Y SEPARAR PARA SUMAR Y RESTAR HASTA 10. 10.4.PK.A – DEMOSTRAR COORDINACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN JUEGOS ACTIVOS.



Explorar el viento. Decoren una bolsa de papel. Pueden usar una bolsa para lunch o una bolsa del supermercado de papel. Haga perforaciones a lo largo de la parte superior de la bolsa y ate pedazos de cordón o hilo a la bolsa. Amarre todos los cordones y salga. ¿Qué le pasa a la bolsa si se para sosteniendo los hilos? ¿Qué pasa si corre sosteniendo los hilos? Hable con su hijo acerca de por qué la bolsa vuela cuando corren.

PA STANDARD: 3.2.4.A – IDENTIFICAR Y USAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO. 3.4.4.C – OBSERVAR O DESCRIBIR DIFERENTES TIPOS DE FUERZA Y MOVIMIENTO. 3.5.4.C – CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL CLIMA.



Lea una historia con su hijo. Cuando hayan terminado, hágale todas la Preguntas W —WHO ¿De quién trata la historia? WHERE ¿Dónde se desarrolla? WHAT ¿De qué trata la historia? WHEN ¿Cuándo sucede la historia? WHY ¿Por qué el autor escribió la historia? Algunas preguntas pueden ser más difíciles de responder y algunas podrán no tener respuesta. Use su imaginación para responder con creatividad.

PA STANDARD: 1.2.K.B – CON GUÍA Y ASISTENCIA, RESPONDER PREGUNTAS ACERCA DE DETALLES CLAVE EN UN TEXTO. 1.2.K.C – CON GUÍA Y ASISTENCIA, IDENTIFICAR PERSONAJES, ESCENARIOS Y EVENTOS IMPORTANTES. 1.3.PK.B – RESPONDER PREGUNTAS ACERCA DE UNA HISTORIA PARTICULAR: QUIÉN, QUÉ, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE (WHO, WHAT, HOW, WHEN, AND WHERE).



Observar los pájaros y sus nidos en áreas exteriores. Use una toalla para hacer sus propias alas para jugar a volar, tomando las esquinas de la toalla. **ACTIVIDAD EXTRA:** Reúna materiales que encuentre afuera, como ramitas y hojas. Trate de construir un nido de ave. ¿Fue fácil o difícil? Explore información referente a cómo los pájaros crean sus nidos, a través de libros o información en el internet.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS. 3.2.4.D – RECONOCER Y USAR EL PROCESO DEL DISEÑO TECNOLÓGICO PARA RESOLVER PROBLEMAS.

VEAN JUNTOS

SESAME STREET

LOCAL PBS TV

L-V 11am

PBSKIDS 24/7

L-V 9am



EXPLOREN JUNTOS

Desde 1969, niños y adultos por igual se ha reunido en el lugar donde residentes multiétnicos, multigeneracionales y multiespecies coexisten en armonía. La gente en esta calle tan especial aprende las lecciones de la vida juntos, brindando a los espectadores modelos de personas ejemplares, y les enseña a los niños que cada uno tiene una habilidad especial valiosa para su comunidad. Aquí, los niños aprenden a usar su imaginación, construir habilidades sociales y respetar la diferencia entre las personas. Su hijo también aprenderá artes del lenguaje y matemáticas.



Hable con su hijo acerca de sus personajes favoritos de Plaza Sésamo.
¿Por qué le gusta el Monstruo Comegalletas o Elmo?

PA STANDARD: 1.5.K.D – COMPARTIR HISTORIAS, EXPERIENCIAS FAMILIARES E INTERESES. HABLAR CON LA CLARIDAD SUFICIENTE COMO PARA SER ENTENDIDO POR CUALQUIER AUDIENCIA, A UN VOLUMEN APROPIADO.
1.5.K.E – HABLAR CON VOZ AUDIBLE Y EXPRESAR PENSAMIENTOS, SENTIMIENTOS E IDEAS CLARAMENTE.



Con cupones recortados o con la hoja de anuncios del supermercado, juegue a buscar los artículos correspondientes en el supermercado. Trate de encontrar los artículos que se encuentran en las imágenes del anuncio o en el cupón. **ACTIVIDAD EXTRA:** Use las etiquetas de los estantes para comparar precios, aún cuando el tamaño de los envases sea diferente.

PA STANDARD: 1.1.K.B – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE LA ORGANIZACIÓN Y DE LOS RASGOS BÁSICOS DE LA LETRA IMPRESA.
2.1.K.A.3 - APLICAR EL CONCEPTO DE MAGNITUD PARA COMPARAR NÚMEROS Y CANTIDADES.



Hable de los distintos tipos de calles. Algunas calles están pavimentadas, otras tienen grava y unas más, tierra. Use pedazos de cartón o los lados de una caja de cereal vacía. Cubra tres piezas de cartón con los materiales que tenga en su casa y que muestren diferentes niveles e irregularidades—podría usar papel aluminio, envoltorio de burbujas, lija, tela, otros materiales de envoltura, pegamento en barra, etc. Coloque su cartón sobre algo para crear una rampa. Trate de rodar un carrito de juguete en los diferentes tipos de rampa. ¿Afectan las irregularidades del material que tan rápida o fácilmente se desplace el carrito?

PA STANDARD: 3.2.PK.A.1 – CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA. 3.2.PK.B.1 – EXPLORAR Y DESCRIBIR EL MOVIMIENTO DE JUGUETES Y OTROS OBJETOS.
3.4.4.C – OBSERVAR Y DESCRIBIR DIFERENTES TIPOS DE FUERZA Y MOVIMIENTO. 3.4.4.A – RECONOCER LOS CONCEPTOS BÁSICOS ACERCA DE LA ESTRUCTURA Y PROPIEDADES DE LA MATERIA.



Escribir una carta a un vecino o a un miembro de la familia. Buscar su dirección y escribirla en el sobre. Asista a su hijo a escribir o dibujar una nota de saludo para colocarla en el sobre. Adhiera la estampilla postal y envíela por correo. Pídale al destinatario que responda la misiva.

PA STANDARD: 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Asista a su hijo a cortar diferentes formas geométricas en papel de construcción. Trate de hacer triángulos, cuadrados y círculos, etc. Ahora, elabore su propio personaje de Plaza Sésamo, juntando y pegando las figuras. ¿Qué sonidos emitiría su monstruo? ¿Qué le gusta hacer?

PA STANDARD: 2.3.K.A.2 - ANALIZAR, COMPARAR, CREAR Y ELABORAR FORMAS BI Y TRIDIMENSIONALES.

VEAN JUNTOS

PINKALICIOUS & PETERIFIC

LOCAL PBS TV
L-V 11:30am

PBSKIDS 24/7
L-V 2:30pm; 3:00pm



EXPLOREN JUNTOS

Pinkalicious Pinkerton es único en su clase. Junto con sus amigos y vecinos en Pinkville, Pinkalicious y su hermano menor, Peter, se involucran en todo tipo de ingeniosas aventuras. Basado en uno de los libros más vendidos de dibujos de Victoria Kann, el espectáculo modela el poder del trabajo en equipo y pensamiento creativo para acercarse a los problemas — ¡y cosas muy emocionantes y en ocasiones inesperadas ocurrirán cuando sus coloridos personales unen sus fuerzas!



Pregúntele a su hijo: ¿cuál es tu color favorito? Háblele también de cuál es el suyo. Haga una lista de todos los objetos que le vengan a la mente que tengan el color de su color favorito, y ayude a su hijo a que haga lo mismo.

PA STANDARD: 2.4.PK.A.4 – CLASIFICAR OBJETOS Y CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS EN CADA CATEGORÍA. 3.2.PK.A.1 – CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA. 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.



Trate de hacer una fiesta para bailar que ayude a su hijo a comprender el concepto de tiempo. Ponga un cronometro por 30 segundos y bailen hasta que se venza el plazo. Ahora, prueben bailar durante un minuto. Experimenten con diferentes cantidades de tiempo. Después, siéntense por los mismos lapsos. ¿Cómo se sintió el transcurrir del tiempo al permanecer sentados? ¿Se sintió más largo, más breve o igual?

PA STANDARD: 2.1.K.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y ESCRIBIR Y RECITAR LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.1.K.A.3 – APLICAR EL CONCEPTO DE MAGNITUD PARA COMPARAR NÚMEROS Y CANTIDADES. 2.4.K.A.1 – DESCRIBIR Y COMPARAR ATRIBUTOS DE LONGITUD, ÁREA, PESO Y CAPACIDAD EN OBJETOS DE USO DIARIO. 10.4.K.B.2 – PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE MOTOR GRUESO QUE REQUIERAN FUERZA Y EQUILIBRIO.



Trate de germinar un haba. Necesitará un haba seca. Envuélvala en un pedazo de papel húmedo en forma de tubo y luego recúbrela con papel aluminio. Deje los orificios del tubo abiertos. Coloque el tubo en una taza con agua. Observe lo que va sucediendo. Su haba debe estar germinando y saliendo por la parte superior del tubo.

ACTIVIDAD EXTRA: trate de medir diariamente el tamaño de su semilla germinada.

PA STANDARD: 3.3.4.A – CONOCER LAS SEMEJANZAS Y LAS DIFERENCIAS DE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B – CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS. 2.4.K.A.1 – DESCRIBIR Y COMPARAR ATRIBUTOS DE LONGITUD, ÁREA, PESO Y CAPACIDAD DE OBJETOS DE USO DIARIO.



Escribir un poema inspirado en su color favorito. Imagine cómo se ve el color, cómo suena, cómo podría oler, a que podría saber, cómo se sentiría. Termine su poema expresando los sentimientos que le provocan dicho color. Su poema puede decir algo así como: “El color rosa sabe a algodones y parece una manta peludita”. ¡Dele vuelo a su imaginación!

PA STANDARD: 3.2.4.B – DESCRIBIR OBJETOS USANDO LOS CINCO SENTIDOS. 1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA. 1.4.K.E – CON GUÍA Y ASISTENCIA, ILUSTRAR USANDO DETALLES Y DICTAR/ESCRIBIR HACIENDO USO DE PALABRAS DESCRIPTIVAS.



Juegue Baile Congelado. Toque música y luego, sin avisar, deténgala. Cuando la música no toque, todos deben permanecer inmóviles, “congelados”. Vuelva a poner la música y sigan bailando hasta que la música se detenga nuevamente. ¡Diviértanse bailando y manteniendo una posición congelada!

PA STANDARD: 9.1.M.K.A – CONOCER Y USAR LOS ELEMENTOS BÁSICOS Y PRINCIPIO DE LA MÚSICA Y EL MOVIMIENTO. 10.4.K.B.2 – PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE MOTOR GRUESO QUE REQUIERAN FUERZA Y EQUILIBRIO. 10.4.PK.A – DEMOSTRAR COORDINACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN JUEGOS ACTIVOS.

VEAN JUNTOS

READY SET MUSIC

ENCUENTRE READY SET MUSIC EN EL SITIO PENNSYLVANIAPBS.ORG/READYSETMUSIC O EN LA TELEVISIÓN, EN SEGMENTOS INTERCALADOS ENTRE SUS PROGRAMAS FAVORITOS DE PBS.



EXPLOREN JUNTOS

Hablar de los sentimientos puede resultar algo difícil para los niños. Ayudar a nuestros pequeños a usar palabras para describir lo que está sucediendo en su interior, es una parte importante del Aprendizaje Social y Emocional. Las palabras y mensajes para expresar nuestros sentimientos pueden ser aprendidos y reforzados a través de la música. En Ready Set Music encontrará una serie de canciones y recursos de la red que pueden ayudar a su hijo a entender y expresar sus sentimientos.



Hágale a su hijo la siguiente pregunta: “¿cómo te hace sentir la música? ¿Has escuchado música con el fin de sentirte mejor?” Platíquele acerca de alguna ocasión en que la música le haya levantado el espíritu.

PA STANDARD: 16.1.K.A – DISTINGUIR ENTRE LAS EMOCIONES E IDENTIFICAR LAS MANERAS SOCIALMENTE ACEPTADAS DE EXPRESARLAS.
16.2.K.55 – EXPRESAR UNA OPINIÓN ACERCA DE UNA HISTORIA O EXPERIENCIA USANDO SOPORTE VISUAL Y ORAL (P.EJ. YO PIENSO...; ME GUSTA...).



Los patrones en la música también nos ayudan a describir patrones en las matemáticas. Ayude a su hijo a encontrar el ritmo de una canción, aplaudiéndola o “tocando el tambor”, usando para ello una cacerola de la cocina.

PA STANDARD: 2.1.K.A.2 – APLICAR LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO PARA CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS. 2.2.4.A.4 – GENERAR Y ANALIZAR PATRONES USANDO UNA REGLA.
9.1.M.K.A – CONOCER Y USAR ELEMENTOS BÁSICOS Y PRINCIPIOS DE LA MÚSICA Y EL MOVIMIENTO.



Disponga de diferentes vasos y viértales agua a diferentes niveles. Trate de golpear los vasos con un lápiz. ¿Puede colocarlos de acuerdo con su sonido, de más grave a más alto? Por favor, no se olvide de supervisar a su hijo cuidadosamente durante esta actividad.

EXTEND IT: trate de inventar una canción con los diferentes sonidos producidos por los vasos.

PA STANDARD: 2.1.K.A.2 – APLICAR LA CORRESPONDENCIA UNO A UNO PARA CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS. 2.2.4.A.4 – GENERAR Y ANALIZAR PATRONES USANDO UNA REGLA.
9.1.M.K.A – CONOCER Y USAR ELEMENTOS BÁSICOS Y PRINCIPIOS DE LA MÚSICA Y EL MOVIMIENTO.



Aplauda diciendo las sílabas de una palabra. Comience con las del nombre de su hijo. De un aplauso por cada sílaba, por ejemplo, ELIZ- A –BETH o DAN-TE. Ahora, hágalo con palabras como el nombre de su lugar de residencia, el de su escuela, la comida favorita de su hijo, etc. Aplaudir las sílabas ayudará a su hijo a entender que las palabras están conformadas por partes.

PA STANDARD: 1.1.K.C – DEMOSTRAR COMPRENSIÓN DE PALABRAS HABLADAS, SÍLABAS Y SONIDOS (FONEMAS).
1.1.K.D – CONOCER Y APLICAR SONIDOS DE ACUERDO CON EL NIVEL ESCOLAR Y HABILIDADES DE ANÁLISIS DE PALABRAS PARA SU DECODIFICACIÓN.



Reúna algunos materiales de arte como papel, crayones o pintura. Elaboren una obra artística mientras escuchan música rápida. Ahora, traten de crear arte mientras escuchan música lenta. Compare las piezas de arte. ¿En qué se parecen? ¿En qué difieren?

PA STANDARD: 9.1.M.K.A – CONOCER Y USAR ELEMENTOS BÁSICOS Y PRINCIPIOS DE LA MÚSICA Y EL MOVIMIENTO. 9.1.V.K.B – COMBINAR UNA VARIEDAD DE MATERIALES PARA CREAR UNA PIEZA DE ARTE.
1.4.K.B – USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA. 3.2.PK.A.1 – CLASIFICAR Y DESCRIBIR OBJETOS DE ACUERDO CON SU TAMAÑO, FORMA, COLOR Y TEXTURA.