








PROGRAMA	VER Y JUGAR
<p><b>lunes, 7 de septiembre de 2020 a las 10:30am</b> <b>ELINOR WONDERS WHY</b></p> 	<p><b>CIENCIA Y NATURALEZA</b></p> <p><b>EPISODIO - Premiere</b></p> <p><b>ENFOCAR - Pensamiento científico – estrategias de cuestionando</b></p> <p><b>ACTIVIDAD: INTÉNTALO</b></p> <p>Ayude a su hijo a crear un cuaderno de ciencias donde pueda dibujar y escribir sobre sus propias exploraciones y observaciones. Anime a su hijo a hacer dibujos de cosas que capten su atención —un día tormentoso, un insecto en la hierba, sonidos de animales escuchados por la noche— y ayúdelos a escribir sus observaciones, preguntas e ideas.</p>
<p><b>martes, 8 de septiembre de 2020 a las 11am</b> <b>SESAME STREET</b></p> 	<p><b>APRENDIZAJE SOCIAL / EMOCIONAL</b></p> <p><b>EPISODIO - Four Furry Superheroes</b></p> <p><b>ENFOCAR - Narración; usando la imaginación</b></p> <p><b>ACTIVIDAD: INTÉNTALO</b></p> <p>Crea y diseña un cómic sobre tus superhéroes favoritos, usando burbujas de voz para simular diálogos. Crea el principio, medio y final para tu historia. Para los niños más pequeños, haga tres cajas para representar el principio, el medio y el final en la mitad superior de la página y las líneas de escritura en la mitad inferior. Su hijo puede ilustrar una lámina dentro de la caja y luego juntos, escribir una breve oración sobre cada parte de la historia.</p>
<p><b>miércoles, 9 de septiembre de 2020 a las 11:30am</b> <b>PEG+CAT!</b></p> 	<p><b>MATEMÁTICAS</b></p> <p><b>EPISODIOS - The Three Bears Problem / The Giant Problem</b></p> <p><b>ENFOCAR - Adición de 1 y combinaciones numéricas que suman 10</b></p> <p><b>ACTIVIDAD: INTÉNTALO</b></p> <p>Elige un número entre uno y diez. Luego pregúntele a su hijo cuántos más necesitarían llegar a diez. Anime a su hijo a usar sus dedos para sostener el número inicial, luego levante los dedos y cuente hasta que lleguen a diez. Para los niños mayores, prueba a usar una baraja de cartas o fichas de dominó para practicar combinaciones que suman 10. Por ejemplo, establece diez cartas aleatorias (deja fuera las cartas) y ases iguales a 1. Pida a su hijo que retire conjuntos de tarjetas que suman hasta 10 y ver si pueden eliminar todas las cartas para ganar.</p>
<p><b>jueves, 10 de septiembre de 2020 a las 12pm</b> <b>SCI GIRLS</b></p> 	<p><b>CIENCIA Y NATURALEZA</b></p> <p><b>EPISODIO - Digging Archeology</b></p> <p><b>ENFOCAR - Arqueología: estudio de personas antiguas y artefactos</b></p> <p><b>ACTIVIDAD: INTÉNTALO</b></p> <p>Hable sobre la diferencia entre una pictografía (figura pintada sobre roca) y un petroglifo (imagen tallada o grabada en roca). Luego anime a su hijo a recolectar rocas redondas lisas. Usa tiza, lápices de colores o pintura para decorar rocas. Los niños mayores pueden crear su propio petroglifo. ¿Puedes pensar en algún símbolo de imagen que veamos en nuestro mundo hoy en día?</p>
<p><b>viernes, 11 de septiembre de 2020 a las 12:30pm</b> <b>WILD KRATTS</b></p> 	<p><b>CIENCIA Y NATURALEZA</b></p> <p><b>EPISODIO - Sea Otter Swim</b></p> <p><b>ENFOCAR - Las nutrias marinas y el concepto científico: cómo se comportan los objetos en el agua</b></p> <p><b>ACTIVIDAD: INTÉNTALO</b></p> <p>Pregúntele a su hijo porque piensan que las nutrias marinas son tan buenas nadadoras. ¿Qué características especiales tienen las nutrias marinas para ayudarlas a nadar y bucear mejor? ¿En qué se similar a los humanos a las nutrias marinas? Con su hijo, puede experimentar con el concepto de fregadero o flotar reuniendo algunos artículos y un pequeño cubo de agua. Pídale a su hijo que prediga qué objetos se hundirán y qué objetos flotarán. Pregunte: ¿Son pesadas o ligeras? ¿Qué características cree que afectan si se hunde o flota? Mantenga un gráfico de sus resultados. Por favor, supervise a los niños pequeños alrededor del agua.</p>