



PROGRAMACIÓN	VE Y JUEGA
<b>Lunes, 14 de Junio, 2021 a las 11:00am SESAME STREET</b>  	<b>INGLÉS Y ARTES DEL LENGUAJE/ALFABETIZACIÓN</b>
	<b>EPISODIO - Neighborhood Safari</b>
	<b>TEMA CENTRAL - Actividad para la alfabetización: Elabore un diario sobre la naturaleza para la observación de animales</b>
	<small>PA STANDARD: 1.4.K.8 USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA</small>
	<b>ACTIVIDAD: INTENTE HACER ESTO</b>  Corte las partes delantera y trasera de una caja de cereal. Añada hojas de papel del mismo tamaño entre ambas partes. Ayude a su hijo a que haga tres orificios de un lado y use tres pedazos de hilo o listón para sujetar el papel y las tapas. Incentívelo para que decore la cubierta de su diario y que lo titule "Diario sobre la Naturaleza, por ____". Luego, salga con su diario y observe la naturaleza y sus sonidos. Pregunte: "¿Qué sonidos de animales escuchas?". ¿Puedes ver o escuchar algún insecto? Ayude a su hijo a que tome notas mientras hace sus observaciones. Cuando hayan terminado, su hijo puede dedicarse a colorear las plantas, animales o paisaje que hayan dibujado en su diario.
<b>Martes, 15 de Junio, 2021 a las 11:30am PEG + CAT</b>  	<b>MATEMÁTICAS</b>
	<b>EPISODIOS - The Pizza Problem/The Pizza Pirate Problem</b>
	<b>TEMA CENTRAL - Restas: quitar uno</b>
	<small>PA STANDARD: 2.2.K.A.1 AMPLIAR LOS CONCEPTOS DE JUNTAR Y SEPARAR PARA SUMAR Y RESTAR HASTA 10.</small>
	<b>ACTIVIDAD: INTENTE HACER ESTO</b>  Con los niños más pequeños, reúna 10 objetos. Pregúntele a su hijo: ¿cuántos objetos hay? Continúe: "Si quitamos uno, ¿cuántos objetos quedan?". Con los niños mayores, puede escoger un número del 1 al 100 y haga que resten uno a ese número. Por ejemplo, si usted dice 45, ellos deben decir 44. También pueden jugar con cartas (deje las cartas del lado anverso) coloque una carta sobre la mesa y la persona que diga el número menos uno gana la carta. También pueden jugar con un dado, y decir el número que es uno menos que el del número de dado. Amplíe el juego utilizando dos dados o dos cartas y resten el número menor del mayor.
<b>Miércoles, June 16, 2021 a las 10:30am ELINOR WONDERS WHY</b>  	<b>CIENCIA Y NATURALEZA</b>
	<b>EPISODIOS - Speedy Swimming/Strawberry Jam</b>
	<b>TEMA CENTRAL - Cómo las patas palmeadas de ciertos animales los ayudan a nadar</b>
	<small>PA STANDARD: 3.3.4.A - CONOCER LAS SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE LOS SERES VIVOS. 3.3.4.B - CONOCER QUE LOS SERES VIVOS CONSTAN DE PARTES CON FUNCIONES ESPECÍFICAS. 1.4.K.8 USAR UNA COMBINACIÓN DE DIBUJOS, DICTADOS Y ESCRITURA.</small>
	<b>ACTIVIDAD: INTENTE HACER ESTO</b>  Explíquelo a su hijo cómo algunos animales tienen patas palmeadas, las cuales los ayudan a nadar mejor y más rápidamente. Piense con su hijo o investiguen qué otros animales tienen patas palmeadas, además de los patos, ranas y tortugas. Hable acerca de cómo los humanos también usamos aletas para ayudarnos a acelerar el nado. Incentive a su hijo para que dibuje una pata palmeada de un pato o que intente hacer una usando arcilla de secado al aire o plastilina. Pídale que haga una bolita con la arcilla, una vez formada, pídale que la aplane y la coloque sobre un plato de cartón o de una hoja de papel encerado. Mientras la arcilla está blanda, pídale que use sus dedos para hacer la forma de una pata palmeada. Deje que se seque o endurezca.
<b>Jueves, June 17, 2021 a las 10:00am DONKEY HODIE</b>  	<b>APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL</b>
	<b>EPISODIOS - Super Duper Sleepover/Mountain Climb Time</b>
	<b>TEMA CENTRAL - Autoaceptación y resistencia</b>
	<small>PA STANDARD: 16.1.K.B.4.4 DEMOSTRAR CONFIANZA EN LAS HABILIDADES PERSONALES. 1.5.K.D COMPARTIR HISTORIAS, EXPERIENCIAS FAMILIARES E INTERESES. HABLAR CON LA CLARIDAD SUFICIENTE PARA SER ENTENDIDOS POR CUALQUIER AUDIENCIA Y A UN VOLUMEN APROPIADO.</small>
	<b>ACTIVIDAD: INTENTE HACER ESTO</b>  Recuérdelo a su hijo que cuando esté aprendiendo a hacer algo por primera vez, o inclusive por séptima o por veinteava vez: "el hecho de que aún no pueda hacerlo no significa que no lo va a poder hacer nunca". Hable acerca de algo que les haya tomado tiempo aprender. Quizá sea andar en bicicleta, aprender a nadar, amarrarse las agujetas, o escalar una montaña! Después, salgan a dar un paseo imaginario de caminata e imaginen que están subiendo una gran montaña. ¿Qué tipo de obstáculos se encontrarán y que aventuras tendrán? ¿Qué animales verán? ¿Qué plantas y árboles encontrarán? ¿Cómo será el paisaje? ¿Qué tan lejos podrán ver? ¿Estarán cerca de las nubes?
<b>Viernes, June 18, 2021 a las 11:30am PEG + CAT</b>  	<b>MATEMÁTICAS</b>
	<b>EPISODIOS - The Awards Show Problem/The Wrong Headed Problem</b>
	<b>TEMA CENTRAL - Explorando los conceptos de mayor que y menor que</b>
	<small>PA STANDARD: 2.1.K.A.3 APLICAR EL CONCEPTO DE MAGNITUD PARA COMPARAR NÚMEROS Y CANTIDADES.</small>
	<b>ACTIVIDAD: INTENTE HACER ESTO</b>  Puede jugar juegos de "mayor que o menor que" usando cartas, tarjetas didácticas" de números y/o dados. Para jugar cartas (deje el lado anverso de la tarjeta), cada jugador saca una tarjeta. En la primera ronda, el jugador con el número más grande gana. En la segunda ronda, el jugador con el número más pequeño o menor gana. Esta regla puede aplicar igual si juega con dados - cada jugador tira un dado. Tire diez veces para el primer juego. El jugador con el mayor número gana cada ronda. Para el segundo juego, tire el dado diez veces; el jugador con el número más pequeño o menor gana. Para llevar un registro de quién va ganando, incentive a su hijo que escriba los números mientras va jugando y use los signos de mayor que (>) y menor que (<).