

VEAN JUNTOS

ELINOR WONDERS
WHY

WITF TV
L-V 10:30am
WITFK 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.



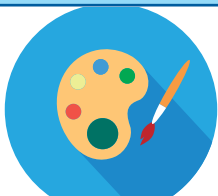
Explorar el viento. Decoren una bolsa de papel. Pueden usar una bolsa para lunch o una bolsa del supermercado de papel. Haga perforaciones a lo largo de la parte superior de la bolsa y ate pedazos de cordón o hilo a la bolsa. Amarre todos los cordones y salga. ¿Qué le pasa a la bolsa si se para sosteniendo 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.