

VEAN JUNTOS

WILD KRATTS

WITF TV

L-V 7:30am

WITFK 24/7

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



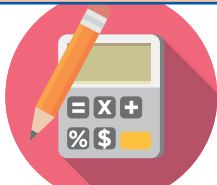
EXPLOREN JUNTOS

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.