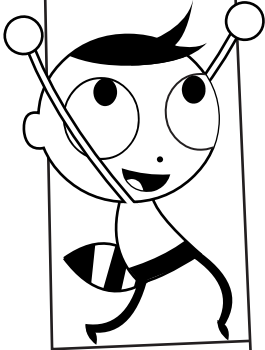


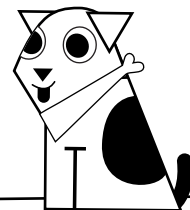
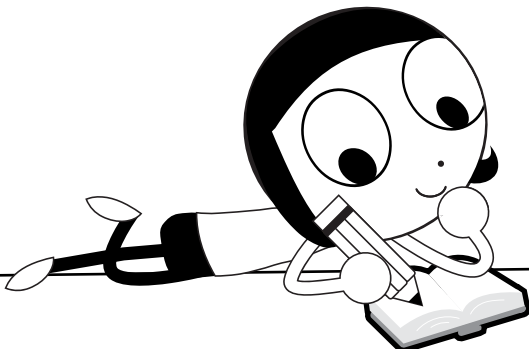
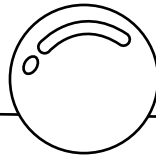
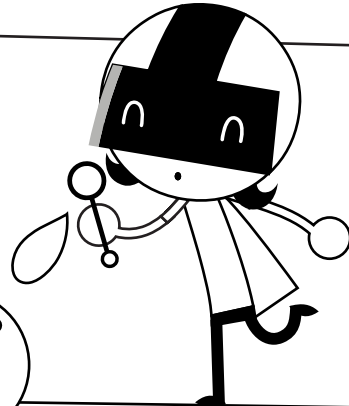


Aprendan en casa con PBS KIDS



BINGO

de Transporte





Aprendan en casa con PBS KIDS

**Semana de
30 de noviembre**

¡Hola Familias!

¡Bienvenidos a Learn Along Bingo (Bingo Aprendiendo)! Estamos contentos de compartir actividades de PBS KIDS con usted y de trabajar junto a las estaciones miembros de PBS y con los colaboradores comunitarios a través de la nación para apoyar el aprendizaje en casa. Con el "Bingo Aprendiendo," los niños podrán ver, explorar y jugar mientras aprenden junto a sus amigos de PBS KIDS en el canal PBS KIDS 24/7. Esperamos que su familia utilice estos materiales para inspirar el aprendizaje todos y cada día.

¡Es la Semana del Transporte

En este paquete, encontrará actividades imprimibles e ideas de aprendizaje diario que usted y su hijo podrán escoger.

Destacando el Aprendizaje: Investigando la Fuerza y el Movimiento

Esta semana, estamos aprendiendo cómo la fuerza y el movimiento nos ayudan a ver cómo las diferentes condiciones afectan la velocidad de los objetos.

Muestra lo que Conoces: Altas y Bajas

La última actividad en este paquete es la forma perfecta en que los niños podrán probar y observar la fuerza y el movimiento.

Sintonice: Vean el programa de PBS KIDS, READY JET GO!, el martes, 1 de diciembre a las 12:30pm, Hora del Este, en el canal PBS KIDS 24/7.

¿Listo para más? Vean sus programas favoritos de PBS KIDS en el 24/7 transmisión de TV en vivo en pbskids.org/video/livetv o en su estación local de PBS KIDS.

**¡Feliz Aprendizaje!
PBS KIDS**



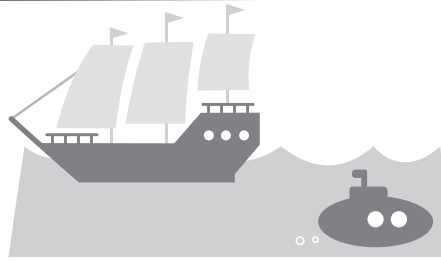


BINGO

de Transporte



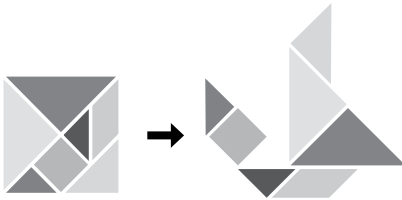
Titeres



Haz una lista de tantos vehículos que viajen en el agua como puedas.



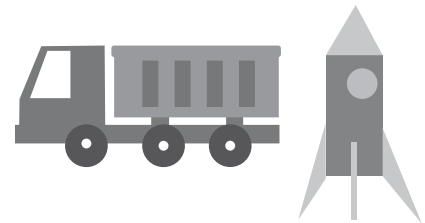
Avión de Papel



Recorta formas de papel. ¿Qué vehículos puedes hacer con ellos?



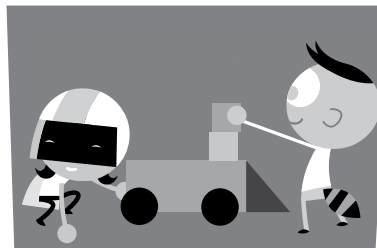
Altas y Bajas



Si pudieras ser cualquier vehículo, ¿cuál serías? ¿Por qué?



Haz un Velero



Construye un vehículo con materiales reciclables. ¿Qué tan rápido vá?



Lanzacohetes

Grados 1-2

Encuentren más juegos y actividades en pbs.org/parents/learn-at-home



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.



READY JET GO!

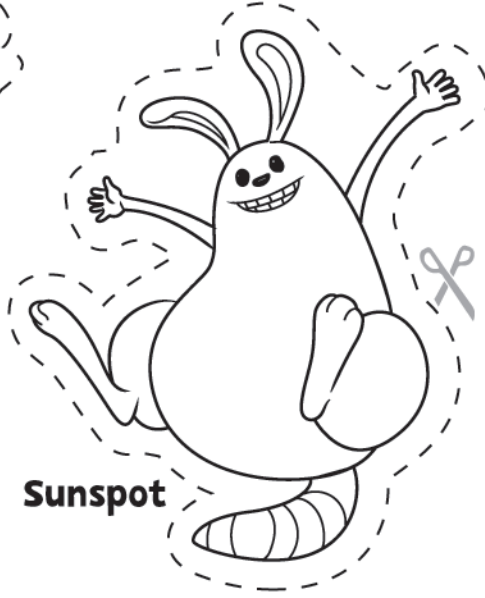
Títeres de Narración

Instrucciones: Colorea y luego recorta los títeres de los personajes. Pega cada títere a un palito de paleta. Usa los títeres para volver a contar la secuencia de eventos del episodio de PBS KIDS que viste. Habla sobre los personajes, el problema, lo que hicieron los personajes, la solución y lo que aprendiste. ¡Incluso, puedes crear una historia original!

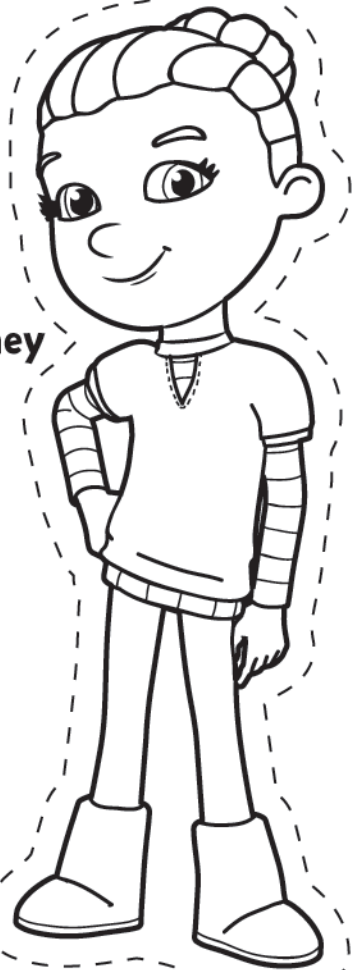
Jet
Propulsion



Sunspot



Sydney



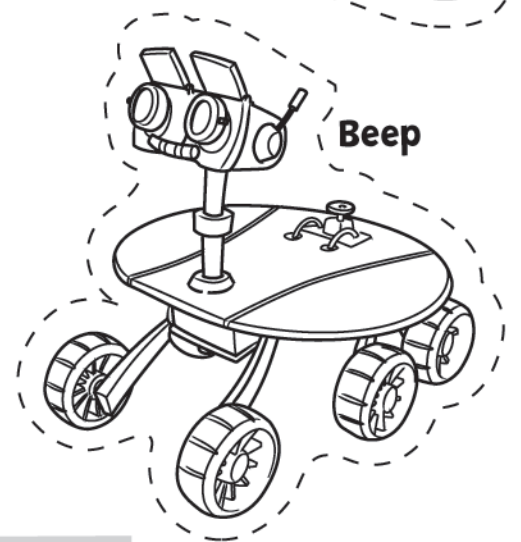
Sean
Sean



Mindy



Beep



Para más actividades, visite, visit pbskidsforparents.org

Producido por:

WIND DANCER
FILMS

Fundado por:



El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award No. U295A150003, CFDA No. 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. © 2018 Jet Propulsion, LLC. Ready Jet Go! y el Ready Jet Go! son marcas registradas de Jet Propulsion, LLC. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de Ready Jet Go! traído a usted por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

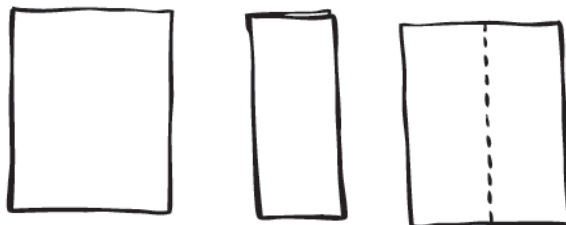
Auspiciado por:

ABCMouse.com



Avión de Papel

1. Dobra el papel por la mitad a lo largo y ábrelo nuevamente.



2. Dobra las dos esquinas superiores en el lomo central del papel.



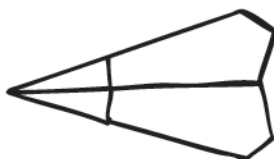
3. Vuelve a doblar a lo largo y gira el papel para colocarlo sobre la mesa de esta manera:



4. Dobra la esquina superior izquierda hacia abajo para que quede paralela a la columna inferior. Repite este paso en el otro lado.



5. Dale la vuelta al papel y repite los dos últimos pasos. ¡Tu avión debería verse así!



6. ¡Ahora intenta llevarlo a la luna! ¿Hasta dónde puedes hacer volar el avión de papel?

Para más actividades, visite, visit pbskidsforparents.org

Producido por:

WIND DANCER
FILMS

Fundado por:



CPB Corporation
for Public
Broadcasting

El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award No. U295A150003, CFDA No. 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. © 2018 Jet Propulsion, LLC. Ready Jet Go! y el Ready Jet Go! son marcas registradas de Jet Propulsion, LLC. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de Ready Jet Go! traído a usted por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Auspiciado por:

ABCMouse.com™



¡NAVEGA LEJOS CON LA TRIPULACIÓN DE NATURE CAT!

DIFICULTAD: DIFÍCIL

¡Atrapemos el viento! El viento es aire en movimiento. Puede mantener un cometa alto en el cielo y empujar un bote a través del agua. ¿Listo para hacer tu propio velero?

MATERIALES

- 11 ramas, todas del mismo largo y ancho (de alrededor de 9 pulgadas de largo)
- 1 rama fina y corta (de alrededor de 7 pulgadas de largo)
- 1 rama fina y corta (de alrededor de 4 pulgadas de largo)
- Bandas elásticas
- Alambre amarradores
- Tijeras de punta roma
- Pegamento a prueba de agua o tres chinchas
- Una hoja grande o una tela liviana (como un paño)
- Hilo (opcional)



¡HAGAMOS UN BOTE!

- 1 Primero, haremos un mástil. Forma una 't' minúscula con tus dos ramas más cortas. Cruza tu rama de 4 pulgadas encima de tu rama de 7 pulgadas alrededor de tres pulgadas de la parte superior.
- 2 Coloca los alambres de amarrar en forma de una 'X' debajo de tus ramas cruzadas. Debe haber suficiente espacio del alambre para amarrar a cada lado de las ramas. Ahora, amarra los alambres juntos.



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. NATURE CAT y los personajes relacionados, marcas y diseños de elementos son propiedad de Spiffy Entertainment, LLC © 2016 Spiffy Entertainment, LLC. All. Todos los derechos reservados. Mayor inversión para la serie es proveído por Corporation for Public Broadcasting (CPB) y la Van Bekerén Family, fundadores de Land O'Frost. Fondos adicionales: The Hamill Family Foundation, The Segal Family Foundation, The Arthur Vining Davis Foundations, Polk Bros. Foundation, Alvin H. Baum Family Fund, Bobolink Foundation, Sage Foundation, The David E. Zyer Family, Dr. Scholl Foundation, y Colonel Stanley R. McNeil Foundation. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.



3 Debes ver ahora una 'X' echa con alambres de amarrar cruzada encima de tus dos ramas (mira la foto del Paso 3). ¡Tah dee! ¡Repite este paso sobre las mismas ramas para mantenerlas en el mismo lugar!



4 Ahora, hagamos la vela. Encuentra una hoja grande afuera o corta una tela en forma cuadrada. Debe ser del mismo ancho que la rama que atraviesa y un poco más larga que la mitad de la distancia de la rama más larga.

5 Pega la vela con pegamento a prueba de agua a través de la 't' o coloca un chinche cerca de la parte superior y en cada lado de la rama que atraviesa. Colócala a un lado.



6 ¡Hora de hacer la base de tu bote! ¡Recolecta bandas elásticas y tus ramas! Vamos a utilizar las bandas elásticas para unir las ramas.

7 Coloca una de tus ramas largas a través de la banda elástica. Tuerce el sobrante de la banda elástica dos veces para que la rama esté bien sujeta. (Mira la foto del Paso 7) Inserta otra rama larga en el espacio sobrante de la banda elástica y tuerce dos veces. Repite con las ramas largas hasta que tengas alrededor de cinco ramas juntas y la banda elástica sujetando todas las ramas.

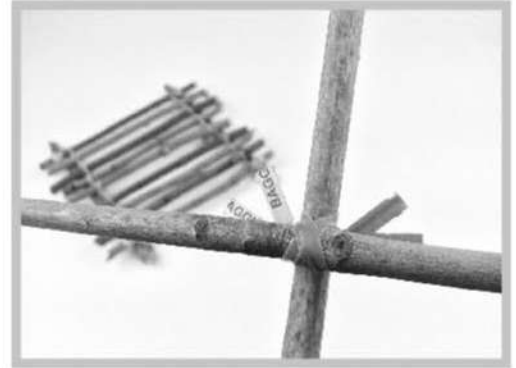
8 Repite el paso 7 en el lado opuesto de las ramas. ¡Asegúrate de que todas estén unidas y planas!



9 Haz otro grupo con cuatro ramas (mira la foto del Paso 9) uniendo las ramas en ambos lados. Esta vez, enlaza una banda elástica extra alrededor de la última rama.



PASO 3



PASO 7



PASO 9



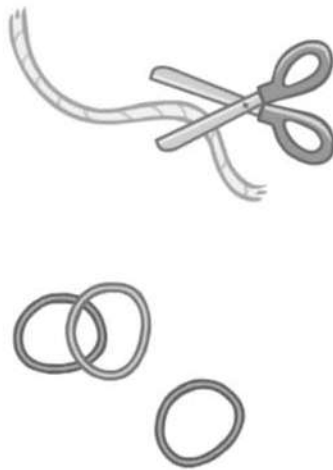
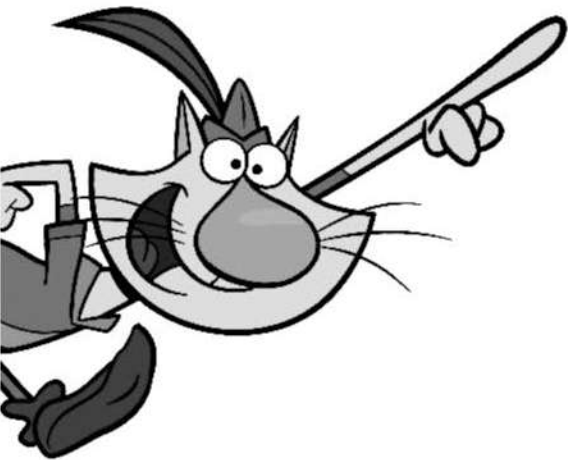
Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. NATURE CAT y los personajes relacionados, marcas y diseños de elementos son propiedad de Spiffy Entertainment, LLC. © 2016 Spiffy Entertainment, LLC. All rights reserved. Major inversión para la serie es proveído por Corporation for Public Broadcasting (CPB) y la Van Eekeren Family, fundadores de Land O'Frost. Fondos adicionales: The Hamill Family Foundation, The Segal Family Foundation, The Arthur Vining Davis Foundations, Polk Bros. Foundation, Alvin H. Baum Family Fund, BoboLink Foundation, Sage Foundation, The David E. Zyer Family, Dr. Scholl Foundation, y Colonel Stanley R. McNeil Foundation. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.



- 10 Coloca los dos grupos uno al lado del otro y utiliza la banda elástica extra para conectarlos (mira la foto del Paso 10).
- 11 ¡Hora de terminar la base de tu bote! Toma las ramas largas que quedan y colócalas de forma vertical. Coloca encima las nueve ramas conectadas horizontalmente. Utilizando tus bandas elásticas o alambres, amarra las esquinas de la base de tu bote a las ramas debajo de ellas (mira la foto del Paso 11).
- 12 ¡Tah dee! ¡Tienes un bote! Utiliza las bandas elásticas y pega el mástil a la primera rama al frente de tu balsa. Debes pegar el timón a la mitad de la rama (mira la foto del Paso 12).
- 13 Amarra un hilo largo a la base del timón. Este te va ayudar a guiarlo desde la orilla - ¡y a no perder tu bote! ¡Ahora estás listo para navegar!



PASO 10



PASO 11



PASO 12



UN VISTAZO AL VIENTO

Trata de usar tu bote para ver de dónde viene el viento. ¿Qué pasa cuando tu bote está de frente al viento?
¿Qué pasa cuando el viento viene por detrás del bote?

Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. NATURE CAT y los personajes relacionados, marcas y diseños de elementos son propiedad de Spiffy Entertainment, LLC. © 2016 Spiffy Entertainment, LLC. All. Todos los derechos reservados. Mayor inversión para la serie es proveído por Corporation for Public Broadcasting (CPB) y la Van Eekeren Family, fundadores de Land O' Frost. Fondos adicionales: The Hamill Family Foundation, The Segal Family Foundation, The Arthur Vining Davis Foundations, Folk Bros. Foundation, Alvin H. Baum Family Fund, Bobolink Foundation, Sage Foundation, The David E. Zyer Family, Dr. Scholl Foundation, y Colonel Stanley R. McNeil Foundation. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.



Ready Jet Go! Lanzacohetes



Tres...dos...uno...¡despega! Reta la gravedad con la ingeniería de cohetes.

¿Alguna vez te has preguntado qué se necesita para enviar un cohete al espacio? La gravedad - la fuerza que empuja las cosas hacia la Tierra - puede hacer que el lanzamiento de cohetes sea complicado, ¡pero no imposible! Utiliza la ingeniería, artículos de sujeción y tu propia imaginación para resolver este reto.

Materiales

- Imprimible con plantilla de cohete
- Botella de agua de plástico vacía con tapa.
- Tijeras o destornillador punta de cruz
- Marcadores y crayones
- Popote (pajilla, sorbeto)
- Cinta adhesiva transparente
- Cinta adhesiva (Duck Tape)

¿Cómo se puede hacer que un cohete suba cuando la gravedad siempre tira de las cosas hacia ABAJO? Podemos hacerlo creando otra fuerza que sea más fuerte que la gravedad, ¡aunque sea por un momento!



Crea un Cohete y un Lanzador

1. Imprime la plantilla del cohete, coloréala y con la ayuda de un adulto, recórtala como se indica.
2. Para crear tu cohete, primero forma un tubo enrollando la plantilla del cuerpo alrededor de una pajita o popote (una pajita o popote reciclado es mejor para el medio ambiente). Retira la pajita/popote. Luego, crea una punta doblando un extremo del tubo y pégalo con cinta adhesiva. En el otro extremo, pega las tres aletas para ayudar a estabilizar el cohete.
3. Para hacer el lanzacohetes, pídele a un adulto que haga un agujero en la tapa de la botella de agua lo suficientemente grande para que pueda entrar la pajita/popote. (Intente usar la punta de una tijera o un destornillador punta de cruz sobre una tabla de cortar). Vuelve a enroscar la tapa en la botella e inserta la pajilla/popote, dejando solo una pulgada dentro de la botella. Envuelve la tapa con cinta adhesiva para sellar el agujero y asegurar la pajita/popote.

Utiliza y mejora su Lanzacohetes de Papel

1. Sopla aire en el lanzador a través de la pajita/popote. Luego, coloca el cohete sobre la pajita/popote. Para lanzar tu cohete, saca el aire de la botella apretándolo rápidamente y firmemente con ambas manos. ¿Qué tal si no quisieras que el cohete llegara tan alto? ¿Qué podrías hacer diferente?
2. ¿Podrías encontrar una forma de mejorar el diseño de tu cohete o lanzador para hacer que el cohete suba más alto? Por ejemplo, ¿qué pasaría si usaras una botella más grande? ¿Cómo cambiaría el propio cohete?
3. Agrega una carga útil -un pasajero o carga- a su cohete. Adjunta algo pequeño y ligero, como un pequeño juguete de plástico o un clip de papel. ¿Qué pasa? Intenta cambiar el peso, el tamaño o la ubicación. ¿Cómo afecta esto a tu cohete?
4. Sean aprende de la astronauta Ellen Ochoa que el juego creativo es una forma importante de prepararse para la exploración espacial. ¡Usa tu lanzacohetes de papel y crea tu propia aventura espacial! ¿A dónde te llevará tu cohete? ¿Quizás en un viaje para descubrir un nuevo sistema solar, una nueva estrella o incluso una visita a Bortron 7? Invita a tus amigos o hermanos a unirse a tu juego creativo.



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org

Producido por:

WIND DANCER
FILMS



Fundado por:



El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award No. U295A150003, CFDA No. 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. © 2018 Jet Propulsion, LLC. Ready Jet Go! y el Ready Jet Go! son marcas registradas de Jet Propulsion, LLC. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de Ready Jet Go! traído a usted por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Auspiciado por:

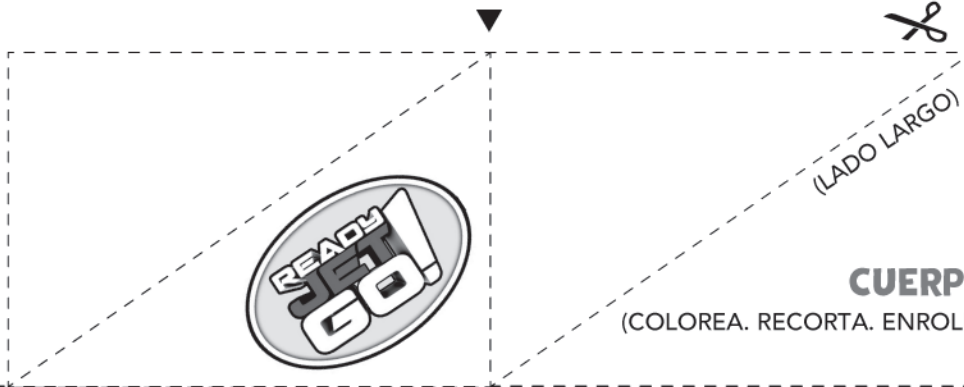
ABCMouse.com™

Plantilla de Cohete e Instrucciones



TRES ALETAS DE COHETE

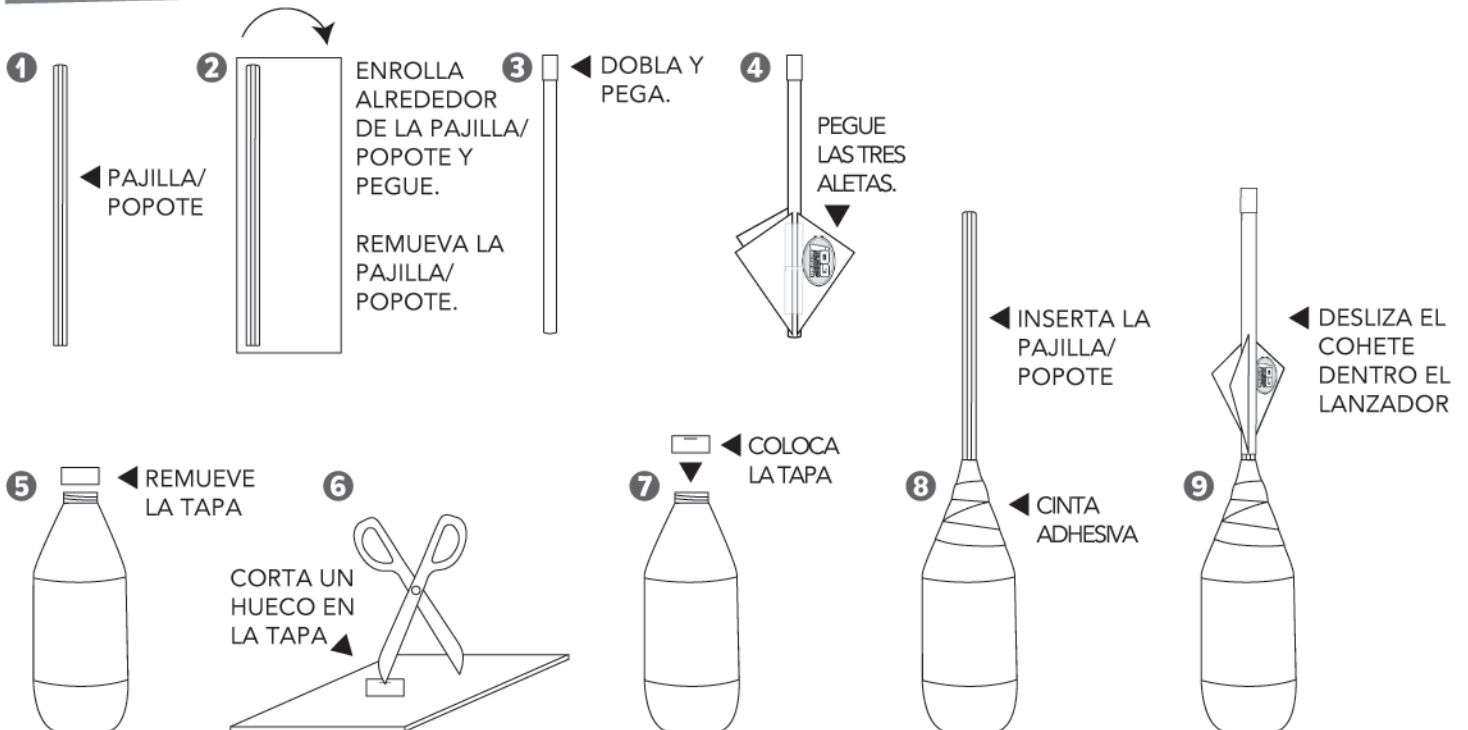
(COLOREA. RECORTA. PEGA EL LADO LARGO AL CUERPO DEL COHETE.)



CUERPO DEL COHETE

(COLOREA. RECORTA. ENROLLA ALREDEDOR DE UNA PAJILLA/POPOTE)

Instrucciones



Producido por:

WIND DANCER
FILMS

Fundado por:



CPB
Corporation
for Public
Broadcasting

El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (PR/Award No. U295A150003, CFDA No. 84.295A) del Departamento de Educación de Estados Unidos. No obstante, este contenido no representa necesariamente la política del Departamento de Educación, y usted no debe asumir el aval por parte del Gobierno Federal. © 2018 Jet Propulsion, LLC. Ready Jet Go! y el Ready Jet Go! son marcas registradas de Jet Propulsion, LLC. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de Ready Jet Go! traído a usted por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Auspiciado por:

ABCMouse.com®

Arriba y Abajo

Tiempo:
60 minutos

Explora:

Fuerzas y movimientos, proceso de diseño e **ingeniería** (definir un problema, imaginar y planear, crear, probar, mejorar)

Materiales:

Vas a necesitar una pelota (de ping-pong, tenis, golf o de goma), y adicionalmente vas a necesitar varios artículos del hogar que tengan diferentes elementos estructurales: bases anchas, bases delgadas, tubos, **superficies, amarres, cosas pesadas y cosas livianas**. Si esto es una competencia, vas a necesitar un juego de materiales para cada equipo.

Estos son algunos materiales sugeridos, pero, ¡puedes **usar los que prefieras!**

- Objetos Grandes: tubos de cartón, cajas de cereal, botellas plásticas, platos de papel, tarjetas de cartulina, vasos de plástico/papel.
- Amarres: alambres, bandas de caucho, clips, cinta.
- Objetos Largos: pitillos, palitos de paleta/depresores de lengua, palillos.
- Ideas adicionales: papel aluminio, papel transparente, bolsas para sándwich.

Descripción para niños: Busca a un adulto y a algunos amigos para esta actividad de construir. ¿Puedes hacer una rampa que haga rodar una pelota hasta dar en el blanco?

Esta actividad es para 2 o más jugadores para que colaboren (¡o compitan!) construyendo una rampa. Puede ser jugada adentro o al aire libre.

Piensa

- ★ Siéntate en un círculo y pasa los materiales. Pídele a los niños que usen sus sentidos para explorarlos.
- **Pregunta:** ¿Qué es este material?
- **Pregunta:** ¿Cómo se ve cada material?
- **Pregunta:** ¿Cómo se siente cada material?
- **Pregunta:** ¿Cómo suena cada material?

Define un Problema

- ★ Explica las reglas para la actividad.
 - **Explica:** Cada grupo trabajará en equipo para construir una rampa que envíe la pelota lo más cerca posible al blanco. Tendrán 15 minutos para construir, probar y mejorar, y luego ¡vamos a poner las rampas a prueba!
- Nota:** Si quieres crear tu propio reto de rampas, o si los niños quieren definir sus propias metas, ¡adelante! ¡Puedes cambiar las reglas del juego!



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



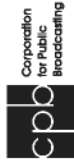
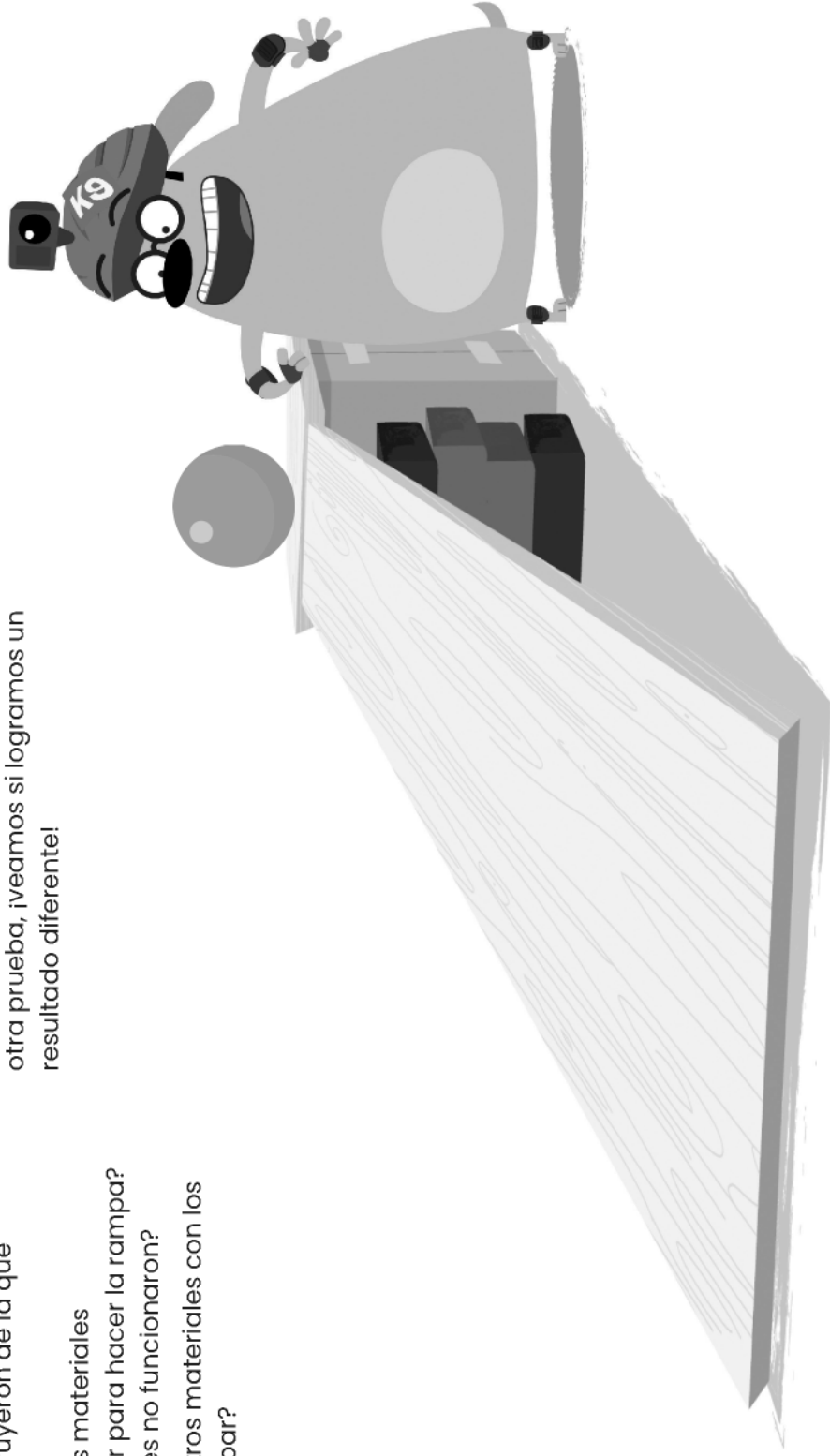
Los fondos para "The Ruffman Show" provienen de Corporation for Public Broadcasting y el Departamento de Educación de los E.U. El contenido de este documento fue creado gracias a una subvención del Departamento de Educación de los E.U. Sin embargo, tal contenido no necesariamente representa las normas del Departamento de Educación ni se debe asumir que se cuenta con el respaldo del Gobierno Federal. [PR/Subvención N° U295A150003, CFDA N° 84.295A]. TM/© Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense. 2017 WGBH Educational Foundation. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso.

Reflexiona

- ★ Haz que todos se sienten en un círculo cerca de la línea de inicio.
- ★ Pídele a los niños que miren los dibujos de sus rampas, y los comparen con las rampas que construyeron.
 - **Pregunta:** ¿Qué tan diferente es la rampa que construyeron de la que dibujaron?
 - **Pregunta:** ¿Cuáles materiales funcionaron mejor para hacer la rampa? ¿Cuáles materiales no funcionaron?
 - **Pregunta:** ¿Hay otros materiales con los que quisieras probar?

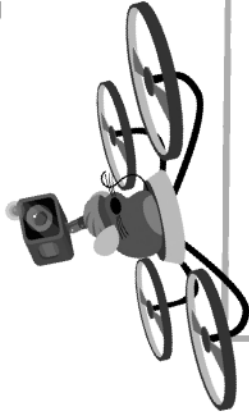
Mejora

- ★ Pídele a los niños que mejoren los diseños de sus rampas basándose en los resultados de su prueba.
 - **Pregunta:** ¿Cómo cambiarían o mejorarían su rampa, para que la pelota llegue más lejos? Dediquen unos minutos a cambiar su diseño, y hagan otra prueba, ¡veamos si logramos un resultado diferente!



Actividad

Arriba y Abajo



Dibuja tu rampa en el espacio de abajo, y haz una lista de los materiales que vas a usar. ¿Qué crees que va a pasar cuando pruebes la rampa?

Materiales:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Predicción:



Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



Los fondos para 'The Ruff Ruffman Show' provienen de Corporation for Public Broadcasting y el Departamento de Educación de los E.U. El contenido de este documento fue creado gracias a una subvención del Departamento de Educación de los E.U. Sin embargo, tal contenido no necesariamente representa las normas del Departamento de Educación ni se debe asumir que se cuenta con el respaldo del Gobierno Federal. [PR/Subvención N.º U295A150003, CFDA N.º 84.295A]. TM/© Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense. 2017 WGBH Educational Foundation. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso.



Aprendan en casa con PBS KIDS

El horario comienza el 5 de octubre de 2020

¡Explora la lectura, las matemáticas, las ciencias, las lecciones de vida y mucho más en el canal y en la transmisión en vivo de PBS KIDS 24/7! La programación de la televisión a continuación le ofrece a usted y a su niño la oportunidad de aprender en cualquier momento junto con sus personajes favoritos de PBS KIDS.

Hora (L-V)	Programa	Grado	Objetivos de aprendizaje 
6/5c am	Splash and Bubbles	PK-K	Ciencias
6:30/5:30c am	WordWorld	PK-K	Alfabetismo
7/6c am	Peg + Cat	PK-K	Matemáticas
7:30/6:30c am	Peep and the Big Wide World	PK-K	Ciencias
8/7c am	Sid the Science Kid	PK-K	Ciencias
8:30/7:30c am	Super WHY!	PK-K	Alfabetismo
9/8c am	Pinkalicious & Peterrific	PK-1	Las artes
9:30/8:30c am	Clifford the Big Red Dog	PK-K	Aprendizaje social y emocional, alfabetismo
10/9c am	Let's Go Luna!	K-2	Ciencias sociales
10:30/9:30c am	Dinosaur Train	PK-K	Ciencias
11/10c am	The Cat in the Hat Knows a Lot About That!	PK-1	Ciencias e ingeniería
11:30/10:30c am	Martha Speaks	K-2	Alfabetismo
12 pm/11c am	Nature Cat	K-3	Ciencias
12:30 pm/11:30c am	Ready Jet Go!	K-2	Ciencias e ingeniería
1/12c pm	Arthur	K-2	Aprendizaje social y emocional
1:30/12:30c pm	Odd Squad	K-2	Matemáticas
2/1c pm	Cyberchase	1-5	Matemáticas
2:30/1:30c pm	Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
3/2c pm	Pinkalicious & Peterrific	PK-1	Las artes
3:30/2:30c pm	Elinor Wonders Why	PK-K	Ciencias e ingeniería
4/3c pm	Sesame Street	PK-K	Alfabetismo, matemáticas, aprendizaje social y emocional
4:30/3:30c pm	Daniel Tiger's Neighborhood	PK-K	Aprendizaje social y emocional
5/4c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
5:30/4:30c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
6/5c pm	Wild Kratts	K-2	Ciencias
6:30/5:30c pm	Wild Kratts	K-2	Ciencias

Accede GRATIS a actividades de aprendizaje en el hogar, consejos y más sobre pbskidsforparents.org

PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas comerciales registradas de Public Broadcasting Service. A utilizarse con permiso.



Aprendan en casa con PBS KIDS

¡Jueguen y aprendan en cualquier momento y en cualquier lugar con las aplicaciones gratuitas de PBS KIDS! Utilicen la siguiente tabla para encontrar la aplicación que se alinea con el grado de su niño, la meta de aprendizaje y el programa favorito de PBS KIDS - luego descárguenlo en su dispositivo móvil o tableta para jugar en línea, fuera de línea o en cualquier momento. Obtengan más información en pbskids.org/apps.

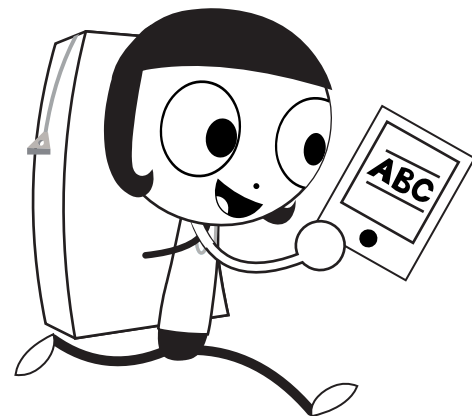


Aplicaciones para el aprendizaje social y emocional

Daniel Tiger for Parents	PK-K	Aprendizaje social y emocional
PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje

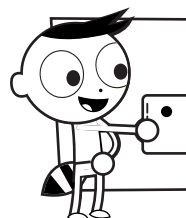
Aplicaciones para el aprendizaje de la alfabetización

Dinosaur Train A to Z	PK-K	Alfabetismo, Ciencias
Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje



Aplicaciones para el aprendizaje de STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas)

PBS Parents Play & Learn	PK-K	Alfabetismo, Matemáticas	Ready Jet Go! Space Explorer	K-2	Ciencias
Play & Learn Engineering	PK-K	Ciencias e ingeniería	Ready Jet Go! Space Scouts	K-2	Ciencias e ingeniería
Play & Learn Science	PK-K	Ciencias	Nature Cat's Great Outdoors	K-3	Ciencias
Splash and Bubbles for Parents	PK-K	Ciencias	PBS KIDS ScratchJr	1-2	Codificación
Splash and Bubbles Ocean Adventure	PK-K	Ciencias	Outdoor Family Fun with Plum	1-3	Ciencias e ingeniería
The Cat in the Hat Builds That!	PK-K	Ciencias e ingeniería	Cyberchase Shape Quest	1-5	Matemáticas, Ciencias
The Cat in the Hat Invents	PK-K	Ciencias e ingeniería	PBS KIDS Games app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
Jet's Bot Builder: Robot Games	K-2	Ciencias e ingeniería	PBS KIDS Video app	K-2	Múltiples objetivos de aprendizaje
Photo Stuff with Ruff	K-2	Ciencias			



pbskids.org/apps

