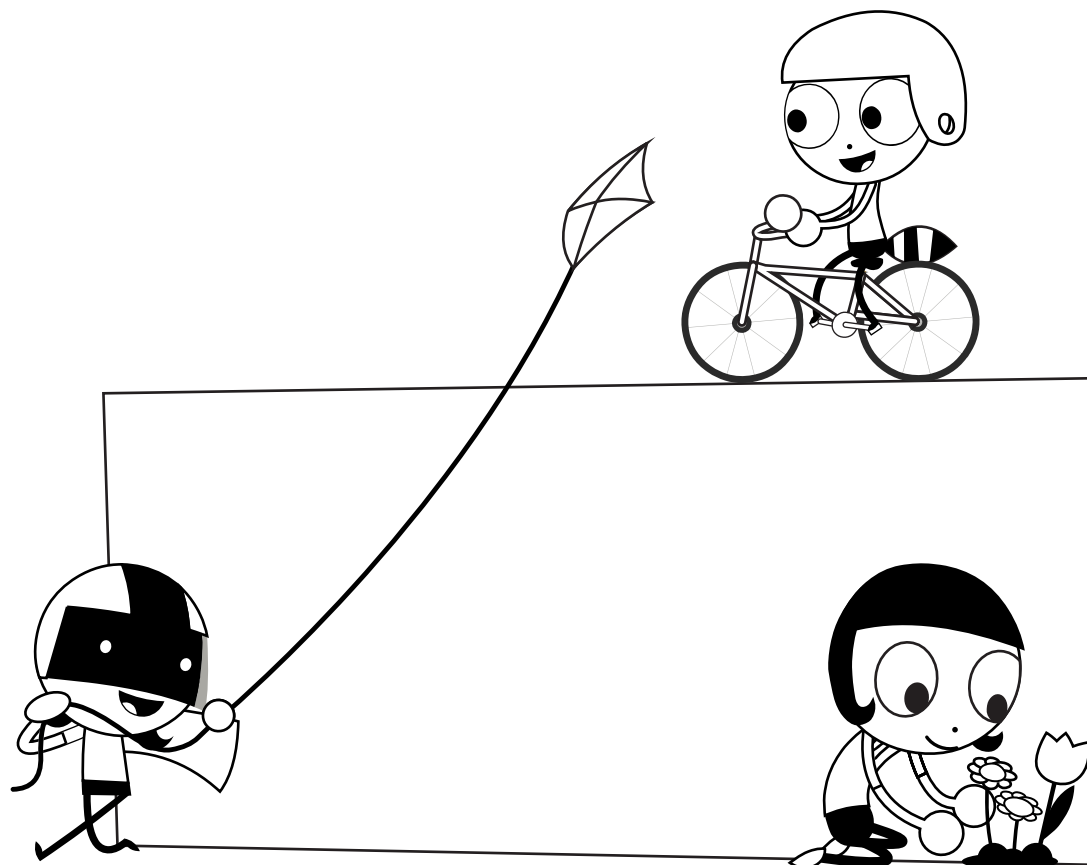
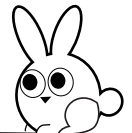




Aprendan en casa con PBS KIDS

BINGO

**Sobre Resolución
de Problemas**





Aprendan en casa con PBS KIDS

**Semana de
4 de enero**

¡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 de Resolución Creativa de Problemas!

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

Destacando el Aprendizaje: Resolución Creativa de Problemas

Esta semana, estamos aprendiendo por qué es importante resolver problemas. Es importante porque estamos motivados para encontrar soluciones y aprendemos sobre la perseverancia.

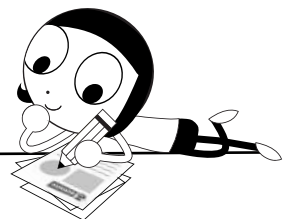
Muestra lo que Conoces: Reto de un Deseño Atrevido

La última actividad en este paquete es la forma para que los niños trabajen en una actividad desafiante.

Sintonice: Vean el programa de PBS KIDS, THE CAT IN THE HAT KNOWS A LOT ABOUT THAT, el martes, 5 de enero a las 11am, 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.

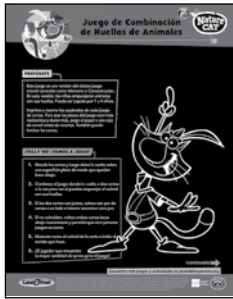
**¡Feliz Aprendizaje!
PBS KIDS**



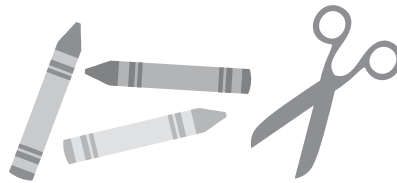


BINGO

Sobre Resolución de Problemas



Juego de Combinación de Huellas de Animales



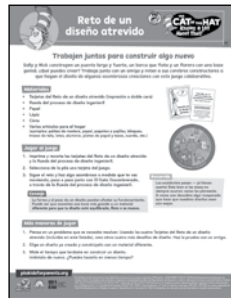
**Haz un dibujo en un papel.
Córtalo en 12 piezas.
Mézclalas y luego haz la imagen nuevamente.**



Los Casos Más Fríos de Big O



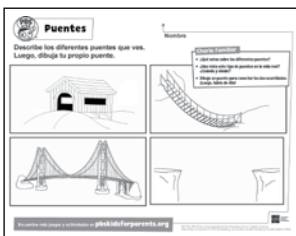
Mira alrededor de la habitación. Luego cierra los ojos y describe 5 cosas que viste.



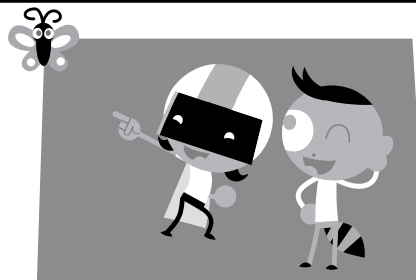
Desafío de un Diseño Atrevido



Haz una lista de las máquinas sencillas que puedes encontrar en casa.



Puentes



Juega a 'Ve, Veo' con alguien.



¡Ve Fetch!

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.



Juego de Combinación de Huellas de Animales

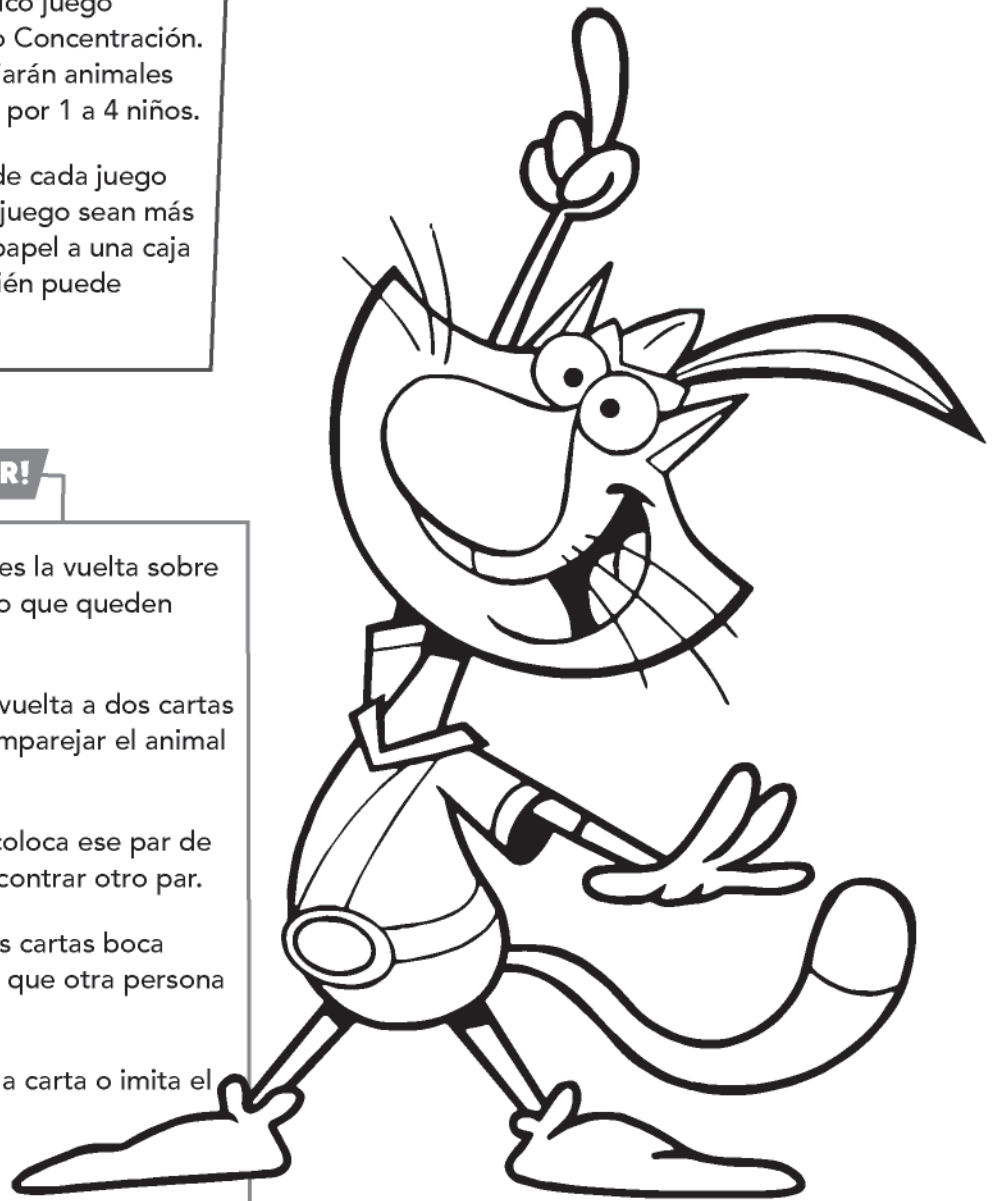
PREPÁRATE

Este juego es una versión del clásico juego infantil conocido como Memoria o Concentración. En esta versión, los niños emparejarán animales con sus huellas. Puede ser jugado por 1 a 4 niños.

Imprime y recorta los cuadrados de cada juego de cartas. Para que las piezas del juego sean más resistentes y duren más, pega el papel a una caja de cereal antes de recortar. También puede laminar las cartas.

¡TALLY HO! ¡VAMOS A JUGAR!

1. Mezcla las cartas y luego dales la vuelta sobre una superficie plana de modo que queden boca abajo.
2. Comienza el juego dando la vuelta a dos cartas a la vez para ver si puedes emparejar el animal con sus huellas.
3. Si las dos cartas van juntas, coloca ese par de cartas a un lado e intenta encontrar otro par.
4. Si no coinciden, voltea ambas cartas boca abajo nuevamente y permite que otra persona juegue su turno.
5. Muévete como el animal de la carta o imita el sonido que hace.
6. ¡El jugador que encuentre la mayor cantidad de pares gana el juego!



(continuado) ➔

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 © 2017 Spiffy Entertainment, LLC. Todos los derechos reservados. Mayor inversión para la serie es proveído por Corporation for Public Broadcasting (CPB) y The 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, Elizabeth Morse Genius Charitable Trust, Alvin H. Baum Family Fund, Bobolink Foundation, Sage Foundation, The David E. Zyer Family, Dr. Scholl Foundation, y per Colonel Stanley R. McNeil Foundation. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.





Cartas del Juego



 Caballo	 Caballo	 Ganso	 Ganso
 Venado	 Venado	 Pato	 Pato
 Águila	 Águila	 León	 León





Gartas del Juego



 Lobo	 Lobo	 Oso	 Oso
 Zorro	 Zorro	 Conejo	 Conejo
 Sapo	 Sapo	 Elefante	 Elefante



LOS CASOS FRÍOS DE BIG O



TU MISIÓN:

No es solo uno sino cuatro casos para Odd Squad... y estos son muy, muy fríos. Estos fríos y viejos misterios han estado durante mucho tiempo en los estantes de la bóveda de casos fríos y los agentes necesitarán usar sus habilidades de razonamiento deductivo para aclarar las notas totalmente confusas de Obfusco, encontrar la información crítica y finalmente arreglar las cosas nuevamente.



Para más imprimibles, visite pbskidsforparents.org



ODD SQUAD © 2014 The Fred Rogers Company. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. Financiamiento Corporation de ODD SQUAD traído a usted por Adventure Academy. Este documento puede imprimirse con fines personales y no comerciales. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.



LOS CASOS FRÍOS DE BIG O



INFORMACIÓN DEL CASO:

Es hora de resolver **Los Casos Más Fríos de Big O**. Para descifrar estos casos complicados, deberás buscar información importante e ignorar lo que no es importante y cuál es la opinión de alguien. Trabaja junto a alguien. Elige uno de **Los Casos Más Fríos de Big O**. Lean cada oración y decidan si es importante para el caso. Si es así, circúlenlo. Para cada cosa que no sea importante o que sea una opinión, táchenla. Mientras trabajan, expliquen y muestren lo que piensan del caso.



LA SITUACIÓN DEL SÁNDWICH

1
2
3
4
5
6

¡Alguien ha escondido el sándwich de Oscar dentro de una gaveta en la cocina!

El sándwich escondido es el favorito de Oscar: pepinillos y cebolla.

A los gatos no les gustan los sándwiches o las cebollas.

El sándwich perdido no está en la gaveta número uno.

No está en la gaveta número tres.

No está en una gaveta con un número par.

¿Dónde está el sándwich?

EL LADRÓN DE NÚMEROS

Hay un ladrón de números suelt.

A él le gusta contar de tres en tres.

Él se llevó el número tres.

Él es muy alto.

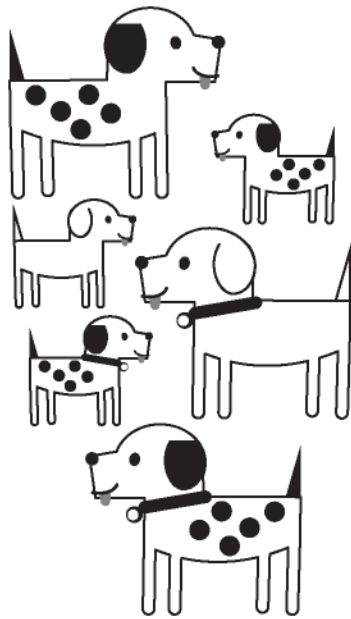
Él se llevó el número seis.

A él le gusta correr muy rápido.

Él se llevó el número nueve.

¿Qué número crees que se llevará luego?





DÍAS DE PERROS EN EL VERANO

¡Hay un perro que sigue llevándose el periódico de Olive!

El perro sospechoso no lleva un collar.

Olive piensa que los perros con manchas huelen extraño.

El perro sospechoso no tiene manchas.

El perro sospechoso no se lleva el periódico en los días lluviosos.

El perro sospechoso es un perro pequeño.

El perro sospechoso se robó el periódico ayer.

¿Qué perro se está robando el periódico de Olive?

MISTERIO EN EL MERCADO

¡La Big O envió a Otto al mercado para comprar sus fruta favorita pero a Otto se le olvidó cuál fruta es!

La fruta favorita es mayormente redonda.

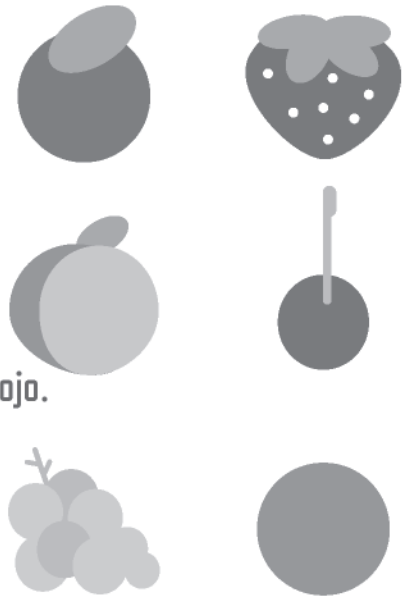
Big O planea comer esta fruta como bocadillo o botana hoy.

La fruta tiene por lo menos una semilla. La fruta favorita es de color rojo.

Big O no le gustan las manzanas.

A Otto no le gustan las fresas.

¿Cuál es la fruta favorita de la Big O?



CASO CERRADO:

¡Felicitaciones, agentes! ¡Han resuelto Los Casos Más Fríos de Big O! Como parte del trabajo, es importante revisar y reflexionar sobre los casos y pensar en lo que han aprendido. Piensen en cómo decidieron qué información era importante, qué información no era importante y qué información era una opinión. ¿Qué pasos tomaron para resolver los problemas?



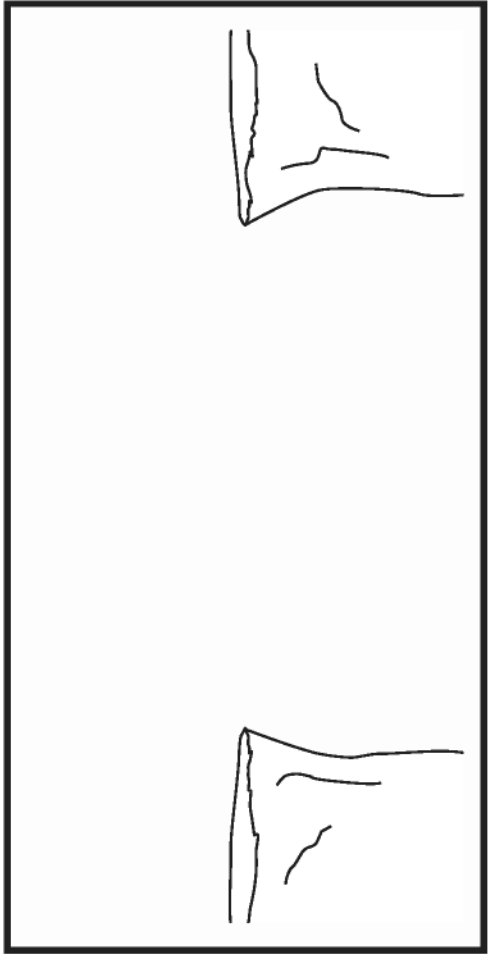
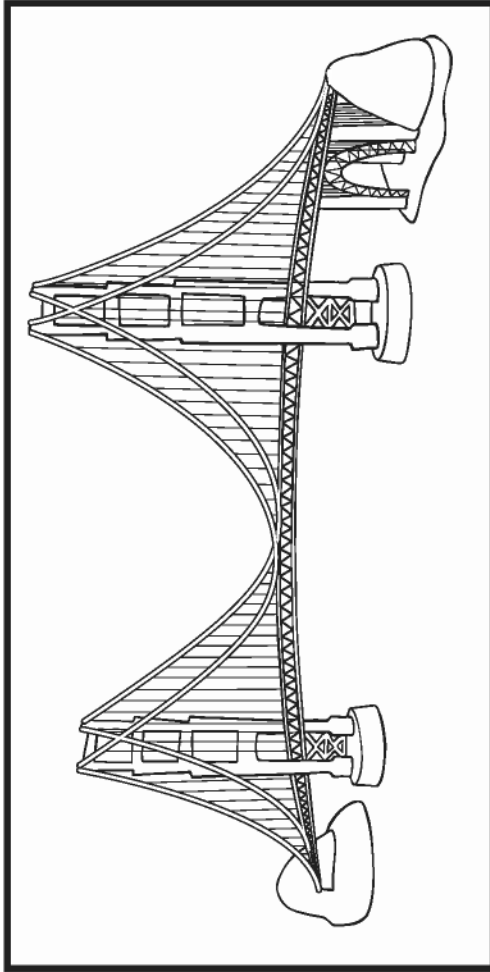
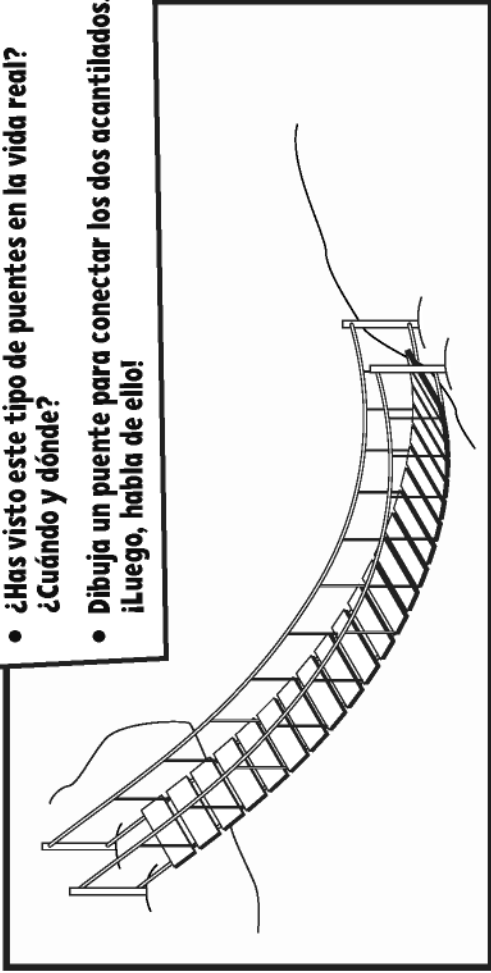
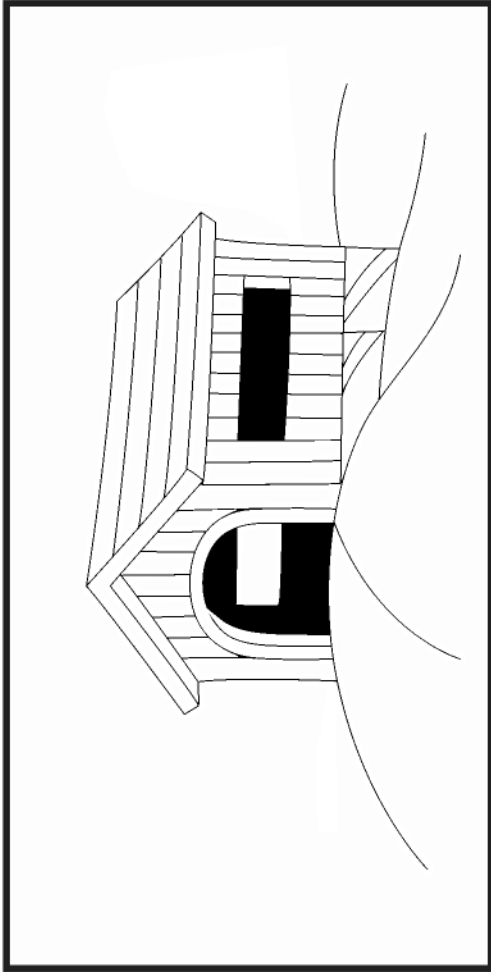
Puentes

Describe los diferentes puentes que ves.
Luego, dibuja tu propio puente.

Nombre _____

Charla Familiar

- ¿Qué notas sobre los diferentes puentes?
- ¿Has visto este tipo de puentes en la vida real? ¿Cuándo y dónde?
- Dibuja un puente para conectar los dos acantilados. ¡Luego, habla de ello!





¡Ve Fetch!

Como Jugar:

- Este es un juego para 2 o más jugadores.
- Imprime dos juegos de cartas y reparte a cada jugador 5 cartas. El objetivo es que recolectes pares pidiéndole a otro jugador una carta que coincida con la tuya. ¡No dejes que los otros jugadores vean tus cartas!
- Si tienes una carta de "Binky", debes encontrar su par. Así que elige otro jugador y di: "¿Tienes a Binky?"
- Si la tiene, él o ella debe darte su carta Binky y tú tendrás un par que luego apartas del resto de tus cartas.
- Si no la tienen, ellos deben decir "¡Ve a buscarlo!" y tu deberás agarrar otra carta de la parte superior de la pila. Si se te acaban las cartas al poner aun lado todos tus pares, agarra otra carta de la parte superior de la pila.
- If you use up your hand by setting aside pairs, take another card from the top of the stack.
- El ganador es el que tenga la mayor cantidad de pares cuando la pila de cartas se acabe.





Cartas de Ve Fetch



Arthur

Baby Kate



Arthur

Arthur



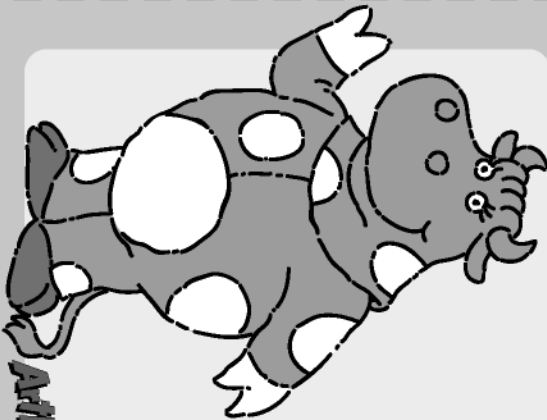
Arthur

Binky



Arthur

Francine



Arthur

Mary Moo Cow



Arthur

Brain



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. "Arthur" & otros personajes de Marc Brown ARTHUR y otros materiales (incluyendo las ilustraciones) TM y © 2016 Marc Brown. ARTHUR es producido por WGBH Boston y Oasis Animation, Inc. Fondos por ARTHUR son proveídos por videntes de televisión pública. Fondos corporativos para Arthur en PBS KIDS son proveídos por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Fundado por:
ABCMOUSE.COM

Para más actividades, visite pbskidsforparents.org



Cartas de Ve Fetch



Arthur

Grandpa Dave



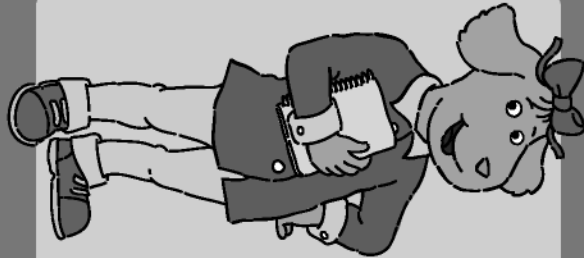
Arthur

D.W.



Arthur

Nadine



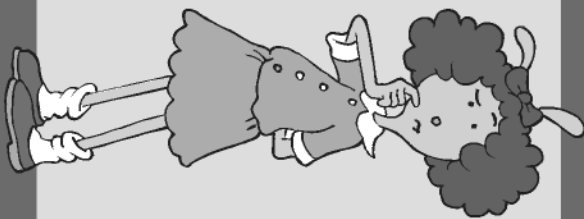
Arthur

Fern



Arthur

Buster



Arthur

Prunella



PBS KIDS and PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. "Arthur" & otros personajes de Marc Brown ARTHUR y otros materiales (incluyendo las ilustraciones) TM y © 2016 Marc Brown. ARTHUR es producido por WGBH Boston y Qasis Animation, Inc. Fondor por ARTHUR son proveídos por videntes de televisión pública. Fondos corporativos para Arthur en PBS KIDS® son proveídos por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Fundado por:
ABCMOUSE.COM™

Para más actividades, visite pbskidsforparents.org



Cartas de Ve Fetch



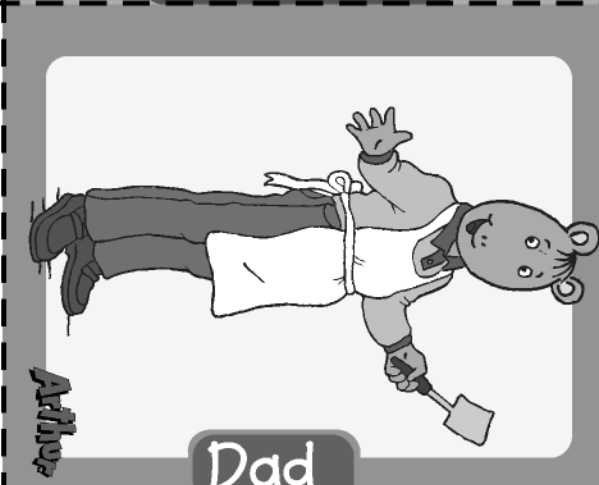
Arthur

Sue Ellen



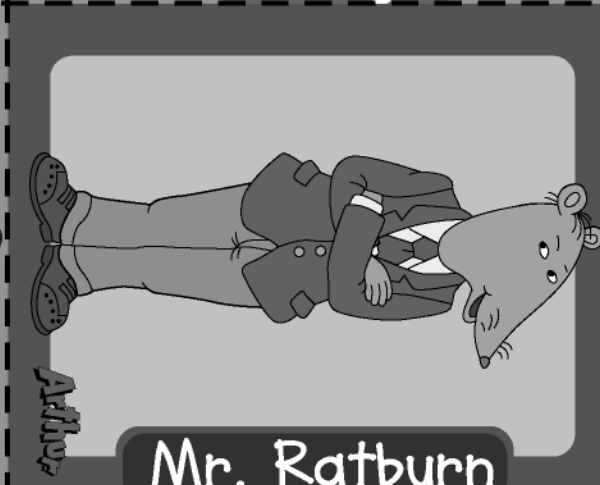
Arthur

George



Arthur

Dad



Arthur

Mr. Ratburn



Arthur

Mr. Haney



Arthur

Tibbles

Tommy

Timmy



Fundado por:
ABCmouse.com™

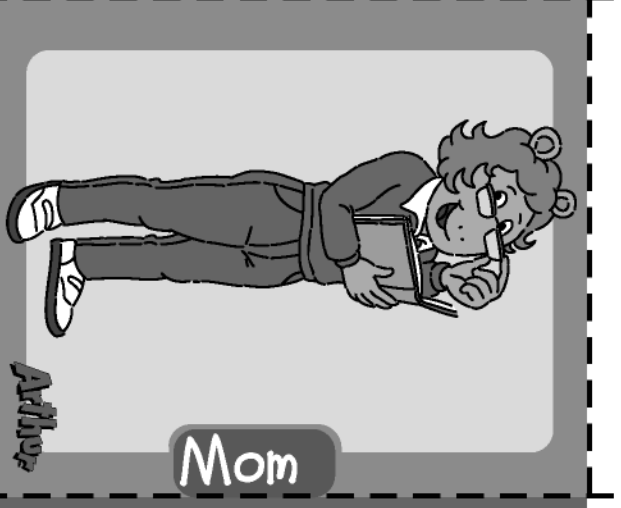
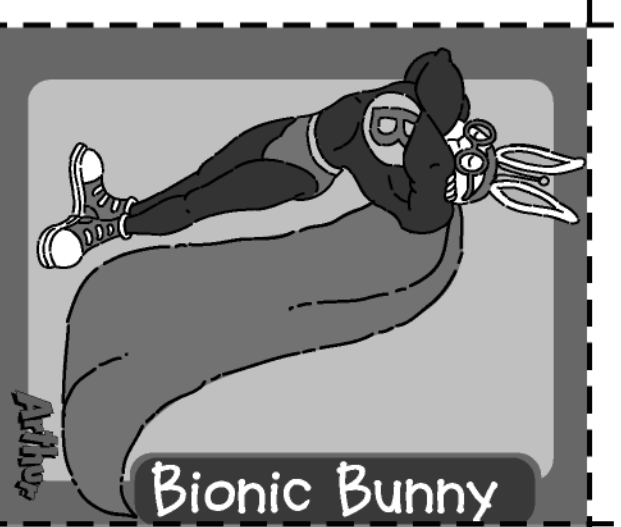


PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. "Arthur" & otros personajes de Marc Brown ARTHUR y otros materiales (incluyendo las ilustraciones) TM y © 2016 Marc Brown. ARTHUR es producido por WGBH Boston y Oasis Animation, Inc. Fondos por ARTHUR son proveídos por videntes de televisión pública. Fondos corporativos para Arthur en PBS KIDS® son proveídos por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Para más actividades, visite pbskidsforparents.org



Cartas de Ve Fetch



PBS KIDS y PBS KIDS son marcas registradas de Public Broadcasting Service. Utilizadas con permiso. "Arthur" & otros personajes de Marc Brown ARTHUR y otros materiales (incluyendo las ilustraciones) TM y © 2016 Marc Brown. ARTHUR es producido por WGBH Boston y Qasis Animation, Inc. Fondos por ARTHUR son proveídos por videntes de televisión pública. Fondos corporativos para Arthur en PBS KIDS son proveídos por ABCmouse.com. Disponible por la Corporation for Public Broadcasting, una corporación privada financiada por el pueblo estadounidense.

Fundado por:
ABCMouse.com

Para más actividades, visite pbskidsforparents.org



Reto de un diseño atrevido

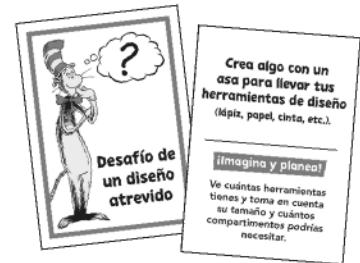


Trabajen juntos para construir algo nuevo

Sally y Nick construyen un puente largo y fuerte, un barco que flota y un florero con una base genial. ¿Qué puedes crear? Trabaja junto con un amigo y reten a sus cerebros constructores a que hagan el diseño de algunas asombrosas creaciones con este juego colaborativo.

Materiales

- Tarjetas del Reto de un diseño atrevido (impresión a doble cara)
- Rueda del proceso de diseño ingenieril
- Papel
- Lápiz
- Cinta
- Varios artículos para el hogar (ejemplos: palitos de madera, papel, popotes o pajillas, bloques, trozos de tela, latas, aluminio, platos de papel y tazas, cuerda, etc.)



Jugar al juego

1. Imprime y recorta las tarjetas del Reto de un diseño atrevido y la Rueda del proceso de diseño ingenieril.
2. Selecciona de la pila una tarjeta del juego.
3. Sigue el reto y haz algo asombroso a medida que te vas moviendo, paso a paso junto con THE CAT IN THE HAT, a través de la Rueda del proceso de diseño ingenieril.

Consejo

La forma y el peso de un diseño pueden afectar su funcionamiento. Puede ser que necesites una base más grande o un material diferente para que tu diseño esté equilibrado, flote o se mueva.

Recuerda

Los accidentes pasan — ¡si tienes suerte! Está bien si las cosas no siempre ocurren como las planeaste. A veces uno descubre algo inesperado que hace que nuestros diseños sean aún mejor.

Más maneras de jugar

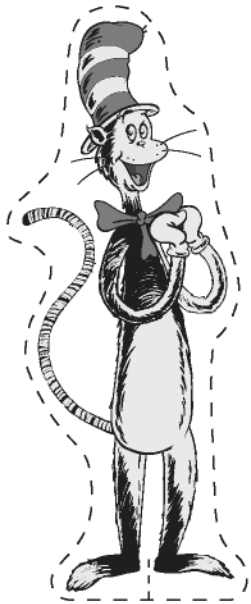
1. Piensa en un problema que se necesite resolver. Usando las cuatro Tarjetas del Reto de un diseño atrevido (incluidas en este listado), crea otros cuatro más desafíos de diseño. Haz la prueba con un amigo.
2. Elige un diseño ya creado y constrúyelo con un material diferente.
3. Mide el tiempo que tardaste en construir un diseño. Inténtalo de nuevo. ¿Puedes hacerlo en menos tiempo?

pbskidsforparents.org



El contenido de este documento ha sido elaborado en el marco de un acuerdo cooperativo (IPR/Award no. U295A150003, CFDA N° 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. THE CAT IN THE HAT KNOWS A LOT ABOUT THAT! Temporada 3 © 2017-2018 CITH Productions III Inc. Basada en la serie original de televisión creada por Portfolio Entertainment Inc. y Collingwood & Co. Dr. Seuss Books & Characters TM & © 1957, 1958 Dr. Seuss Enterprises, L.P. Todos los derechos reservados. 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.

El proceso de diseño ingenieril



Estabilizador

1. Con ayuda de un adulto, recorta la figura del THE CAT IN THE HAT, el estabilizador y la rueda. Luego recorta lo largo de las líneas verticales la base del Gato y la parte superior del estabilizador.
2. Empuja y mete el estabilizador en la base del THE CAT IN THE HAT para crear una "+". THE CAT IN THE HAT debería ahora pararse.
3. Utiliza THE CAT IN THE HAT para que te guíe alrededor de la rueda.





Haz algo que se equilibre en una o dos patas.

¡Mejóralo!

¿Qué tal si golpeas tu creación? ¿Qué pasa?
¿Puedes mejorarlo?

Haz algo que se equilibre en tres patas.

¡Crea!

Trabajen juntos mientras construyen y escuchan todas las ideas. Esto se llama "colaboración" – al igual que las tres patas están colaborando entre sí para equilibrar tu diseño.

Diseña un sombrero que te haga más alto que un adulto (o que El Gato Ensombrerado).

¡Haz la prueba!

¿Qué se puede usar para medir y obtener evidencias?
¿Eres más alto(a)?

Haz una casa para Fish que NO flote.

¡Imagina y planea!

¿Qué materiales y formas NO flotan? ¿Cómo puedes utilizarlos en tu diseño?

Diseña algo que haga que vuelva más fácil el cepillarte los dientes.

¡Define el problema!

¿Cepillo difícil de sostener?
¿Difícil de sacar el último poquito del tubo de la pasta dental? ¿O algo más?

Haz algo que ruede una distancia de la longitud de tu altura cuando lo empujas o lo jalas.

¡Mejóralo!

¿Puedes duplicar esa distancia?

Diseña algo para ponerte que te mantenga caliente.

¡Haz la prueba!

Trata de pararte delante de tu congelador abierto.
¿Cómo te sientes?

Haz un puente tan largo como tu brazo.

¡Haz la prueba!

¿Qué pasa si pones un centavo o una cuchara sobre él?
¿Cuánto peso puede aguantar?





Crea un instrumento musical que pueda producir tres diferentes notas o sonidos.

¡Imagina y planea!

Los sonidos pueden provenir de algún golpe o cuando tocas o le soplas a un objeto o de objetos de diferentes longitudes.
¿Qué objetos pueden ayudar a que tu diseño funcione?

Haz un barco que flote.

¡Haz la prueba!

Llena una tina o un fregadero con agua para probar tu barco.
¡Espero que flote!

Diseña algo más alto que tú.

¡Crea!

Diviértanse construyendo algo juntos. Los accidentes pasan, si tienes suerte. Usa un error para hacer que tu diseño sea aún mejor.

Construye algo que equilibre un lápiz.

¡Mejóralo!

¿Puedes equilibrar dos lápices?
¿Tres?

Diseña algo que pueda lanzar una moneda al aire.

¡Haz la prueba!

¿Cómo sabes si la cosa está equilibrada?

Crea algo hermoso – nada más porque sí.

¡Imagina y planea!

Pregúntale a un amigo qué le hace sentir su creación.

Hagamos una pelota que rebota.

¡Mejóralo!

¿Puedes hacer algo que te ayude a que lo muevas con más rapidez?

Construye una torre tan alta como tu mesa utilizando sólo papel.

¡Imagina y planea!

¿Qué puedes hacer para que el papel sea más fuerte y más alto?





Construye un refugio grande y lo suficientemente fuerte como para proteger a una muñeca o a un animalito de peluche.

¡Imagina y planea!

¿Cómo es el clima donde tú vives? ¡Piensa en los materiales y objetos que podrían mantenerte alejado del viento, el sol caliente, el frío, la lluvia o la nieve!

Crea un nuevo sándwich.

¡Define el problema!

¿No hay mermelada para tu sándwich de mantequilla de maní? ¿O ya no tienes pan? ¡Pon a prueba tu creatividad culinaria para encontrar soluciones alternativas!

Crea algo con un asa para llevar tus herramientas de diseño (lápiz, papel, cinta, etc.).

¡Imagina y planea!

Ve cuántas herramientas tienes y toma en cuenta su tamaño y cuántos compartimentos podrías necesitar.

Diseña un nuevo juego.

¡Define el problema!

Qué tal si tú y tus amigos necesitan un nuevo juego para jugar al aire libre o al interior. Utiliza una pelota, dados o lo que se te ocurra.





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.

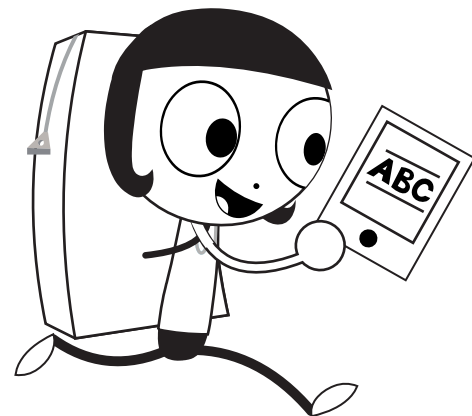


Aplicaciones para el aprendizaje social y emocional

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

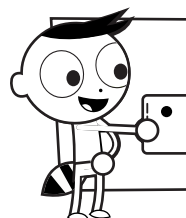
Aplicaciones para el aprendizaje de la alfabetización

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

