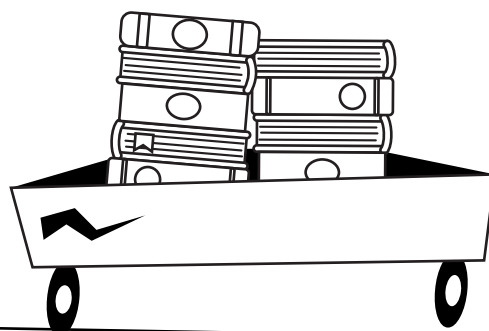
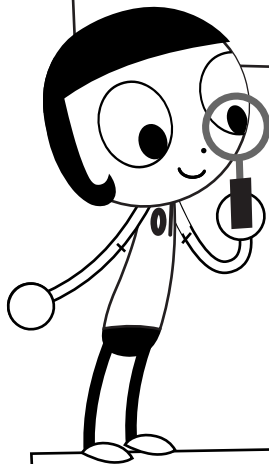




Un verano de posibilidades

Creando rutinas diarias para los niños





Nombre _____

Ayudando Alrededor de la Casa

Ayudando con los quehaceres del hogar es una parte muy importante del crecer. Aprenderás a cómo ayudar a otros, sobre hábitos saludables, sobre la responsabilidad y cómo ser parte de una comunidad. ¿Con cuántas de estas tareas puedes ayudar esta semana? ¡Asegúrate de marcarlas al terminar (y las puedes hacer más de una vez)!

**2 a 3**

- ☐ Recoge tus juguetes
- ☐ Coloca la ropa sucia donde debe ir
- ☐ Guarda tu ropa limpia
- ☐ Ayuda a organizar la ropa limpia
- ☐ Guarda tus zapatos
- ☐ Ayuda a limpiar derrames

4 a 5

- ☐ Recoge tu cama
- ☐ Coloca los platos sucios en el lavaplatos
- ☐ Bota la basura en el basurero
- ☐ Tira los reciclables en el bote de reciclaje
- ☐ Dobra las toallas
- ☐ Riega las plantas

6 a 8

- ☐ Mantén tu cuarto recogido
- ☐ Dobra y guarda la ropa limpia
- ☐ Ayuda a un adulto a preparar la comida
- ☐ Sacude el polvo de los muebles
- ☐ Saca la basura y el reciclaje
- ☐ Alimenta las mascotas



Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.org**



Tomando Turnos

Practicando el tomar turnos con esta ruleta que harás por ti mismo.

Materiales

Tijeras de punto roma

Cartón o papel pesado

Sujetadores de latón

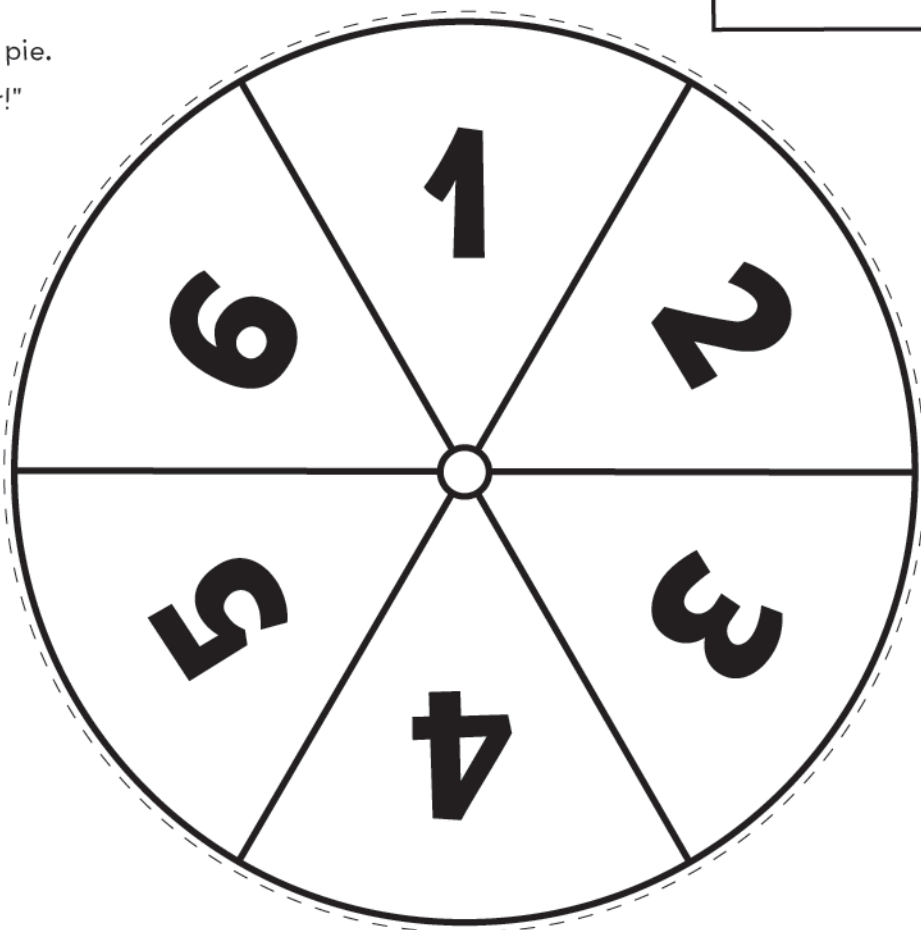
Marcador

Papel o fichas

Directions

Recorta papel en trozos de 3 x 5 pulgadas para usar como tarjetas de instrucciones. Pídale a los niños que piensen en actividades para escribir en las tarjetas. Estas podrían ser algunas sugerencias:

- Aplaude.
- Susurra, "no, gracias."
- Dale vuelta.
- Toca sus dedos del pie.
- Grita "¡Sí, por favor!"
- Di tu nombre.
- Toca la puerta.



Mezcle las tarjetas. Pídale a un niño a que tome una tarjeta y a que luego gire la ruleta para ver cuántas veces debe de hacer lo que las tarjetas dicen. Por ejemplo, si la ruleta para sobre el cuatro y la tarjeta dice "Dí tu nombre", el niño dirá su nombre cuatro veces.

Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.org**



123

SESAME STREET

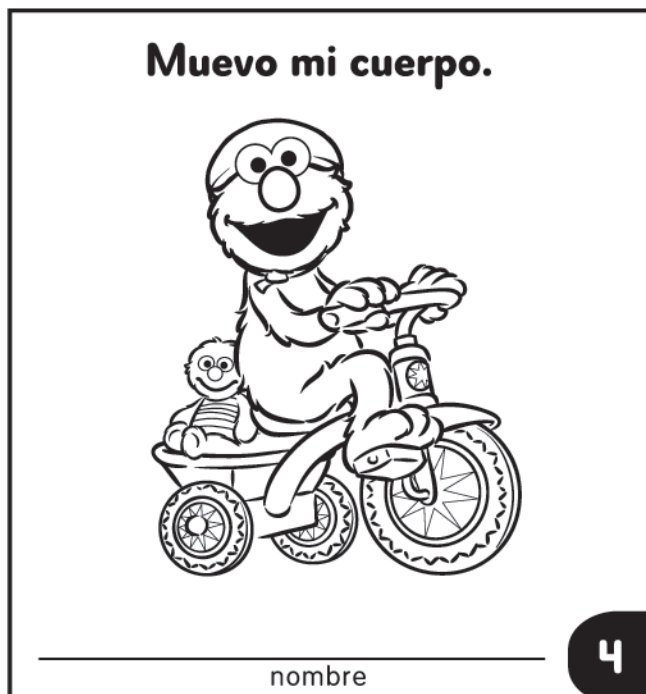
Crea un Libro "Planifica tu Día"

Instrucciones: 1. Colorea las imágenes. 2. Pídale a un adulto que recorte a lo largo de las líneas punteadas alrededor. 3. Dobra sobre las líneas sólidas del interior. 4. Escribe tu nombre para completar tu libro.



Dobla sobre las líneas sólidas en el interior.

Dobla sobre las líneas sólidas en el interior.



Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.org**



Nombre _____

Mi Gráfica de Hábitos Saludables

Mantén un registro de tus hábitos saludables dibujando una X en los cuadros a continuación.

☐ Me lavo las manos. 	☐ Me lavo los dientes. 
☐ Como alimentos saludables. 	☐ Hago ejercicios. 
☐ Tomo un baño. 	☐ Me tapo la boca cuando estornudo o toso. 

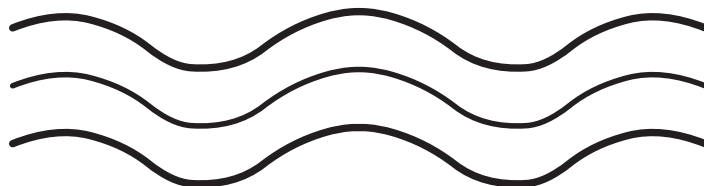
Encuentre más juegos y actividades en pbskidsforparents.org

TM/© 2012 Sesame Workshop.



¡A lavarnos las manos!

Lavarnos las manos nos ayuda a estar sanos. Seamos como Elmo y lavémonos las manos a menudo durante 20 segundos que es el tiempo suficiente para cantar esta canción una vez.



Lava, enjuaga, lava, enjuaga, lava.

Hazlo mientras cantas esta canción.

Lava, enjuaga, lava, enjuaga,
lava, enjuaga.



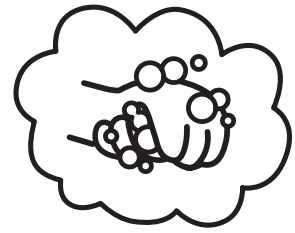
Tus manos frotarás, tus dedos lavarás
y los espacios de en medio no olvidarás
con agua y jabón.

Tus manos limpias estarán.

5, 4, 3, 2, 1.

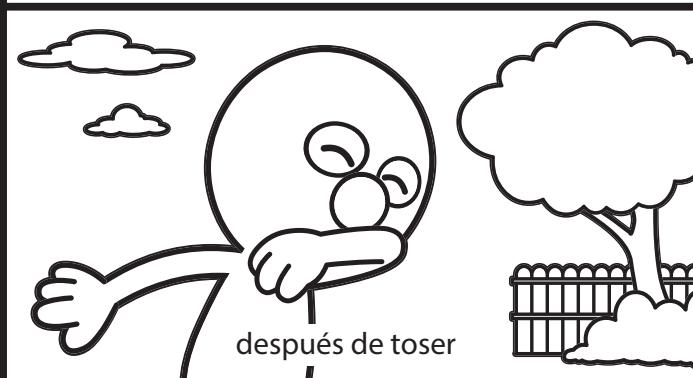
¡Ahora seca!





Es hora de lavarnos las manos

Al lavarnos las manos mantenemos alejados los gérmenes. Es importante lavarse las manos durante todo el día; antes y después de cada actividad. Coloreen los dibujos. Hablen sobre cuándo es necesario lavarse las manos.



después de toser



después de estornudar



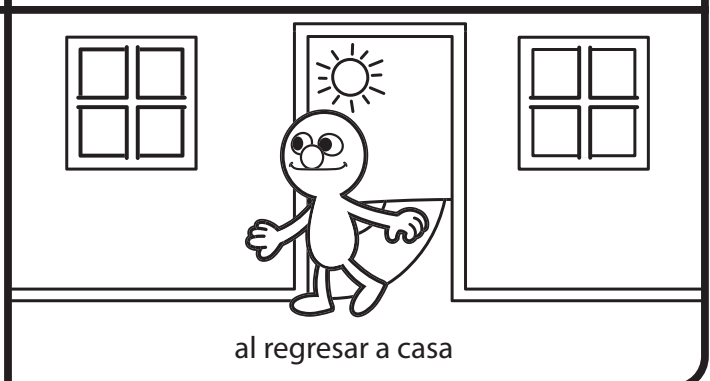
antes de cocinar



antes de comer



después de jugar



al regresar a casa

Pregunte a los niños: "¿Por qué y cuándo es importante lavarse las manos?".

¡NUESTRA RUTINA MAÑANERA!

¡Una rutina mañanera ayuda a la familia a comenzar el día bien! Cada mañana, motive a su hijo/hija a practicar estos hábitos saludables. Reciclen las insignias diariamente para que sus hijos puedan ganarlas nuevamente a medida que aprenden nuevos comportamientos.

- 1) Díganle "¡buenos días!" a alguien.
- 2) Vayan al baño.
- 3) Lávense la cara.
- 4) Cepíllense los dientes.
- 5) Recojan la cama.
- 6) Coman un desayuno saludable.
- 7) Vístanse.

Colorea las insignias, luego recórtalas alrededor de las líneas punteadas.

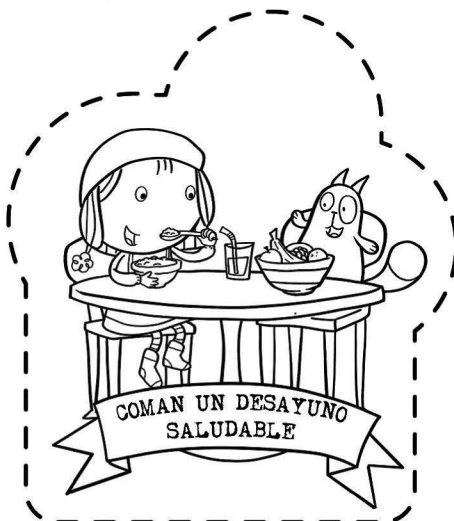
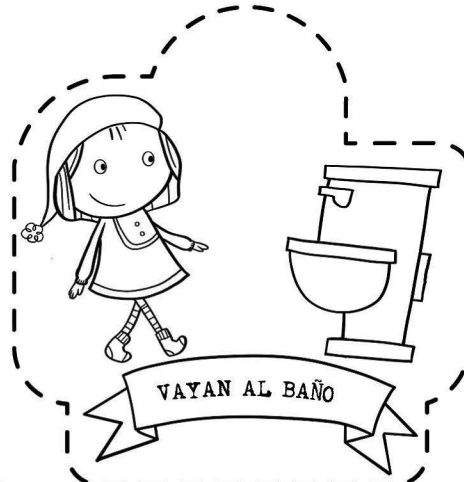
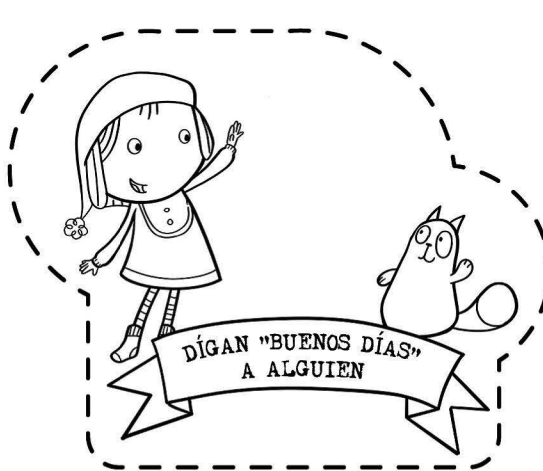
Hable con su hijo/hija sobre las 7 cosas que ellos pueden hacer cada mañana para ganar insignias.

Estas pueden ser hechas en orden.

Para mas actividades, visita pbskidsforparents.org



peg+cat





Nombre _____

Muévete como un Dinosaurio

Invita a otros a unirse a ti. Párate en un extremo de la habitación y pídeles que se muevan hacia ti como un dinosaurio. Aquí hay una lista de movimientos para comenzar. Pídale a un adulto que te ayude a investigar otros dinosaurios y criaturas y agrégalos a esta lista.



CAMINA como un Terópodo

(un dinosaurio bípedo que caminaba sobre dos patas)



MUÉVETE como una Braquiosaurio

(un dinosaurio cuadrúpedo que caminaba a cuatro patas)



CORRE MUY RÁPIDO como un Ornithomimus

(un dinosaurio con patas largas y delgadas para correr muy rápido)



PLANEA como un Microraptor

(un pequeño dinosaurio parecido a un pájaro que podía moverse suavemente por el aire)



DESLÍZATE como un Sanajeh

(una serpiente prehistórica que se deslizaba sobre su vientre)



PISA MUY FUERTE como una Tiranosaurio

(un dinosaurio poderoso que caminaba con pasos fuertes y pesados)



BUCEA como un Hesperonis

(un dinosaurio que era bueno buceando bajo el agua en busca de peces)



VUELA como un Pteranodon

(como Tiny, Shiny y Don, los Pteranodons podían volar por el aire muy fácilmente)



NADA al revés como una Michelinoceras

(una criatura parecida a un calamar que vivía en el océano y nadaba hacia atrás)



GRITA como un Corythosaurus

un dinosaurio con una gran cresta en la parte superior de la cabeza que emitía un grito parecido al sonido de una bocina)

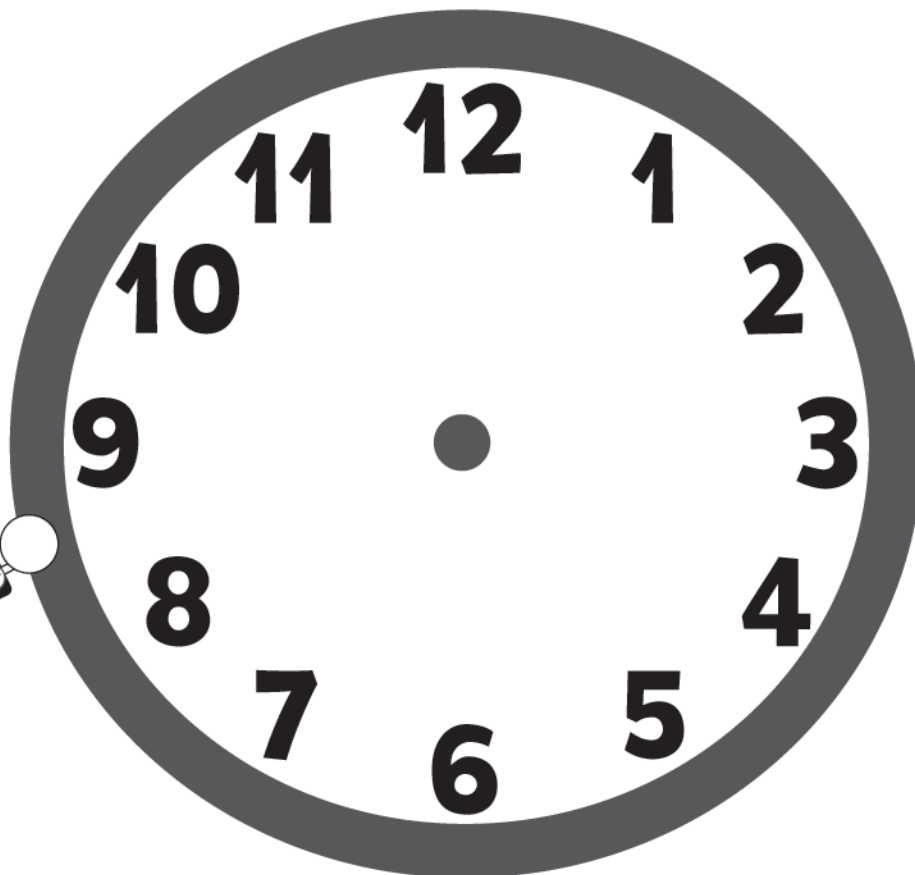
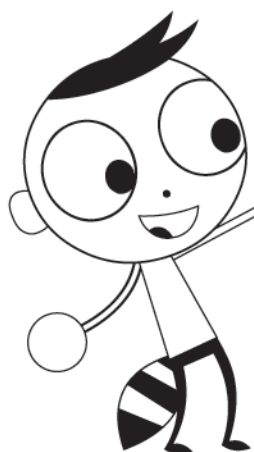


Encuentren más juegos y actividades en pbskidsforparents.org



Diciendo la Hora

Instrucciones: Recorta las manecillas del reloj y pégalas al centro del reloj con un encuadernador metálico pequeño. Después de hacer el reloj, elige una tarjeta y ve si puedes configurar el reloj a esa hora.



Manecilla Grande



Manecilla Pequeña



Encuentre más juegos y actividades en **pbskidsforparents.org**



Aprendan en casa con PBS KIDS

La programación comienza el 3 de mayo de 2021

¡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 siguiente programación de televisión le ofrece a usted y a su hijo la oportunidad de aprender en cualquier momento junto con sus amigos de PBS KIDS.

HORA (L-V)	PROGRAMA	GRADO	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
6/5c am	The Cat in the Hat Knows a Lot About That!	PK-1	Ciencias e ingeniería
6:30/5:30c am	Ready Jet Go!	K-2	Ciencias e ingeniería
7/6c am	Peg + Cat	PK-K	Matemáticas
7:30/6:30c am	Super WHY!	PK-K	Alfabetismo
8/7c am	Daniel Tiger's Neighborhood	PK-K	Aprendizaje social y emocional
8:30/7:30c am	Daniel Tiger's Neighborhood	PK-K	Aprendizaje social y emocional
9/8c am	Sesame Street	PK-K	Alfabetismo, matemáticas, aprendizaje social y emocional
9:30/8:30c am	Elinor Wonders Why	PK-K	Ciencias e ingeniería
10/9c am	Clifford the Big Red Dog	PK-K	Aprendizaje social y emocional, alfabetismo
10:30/9:30c am	Dinosaur Train	PK-K	Ciencias
11/10c am	Let's Go Luna!	K-2	Ciencias sociales
11:30/10:30c am	Nature Cat	K-3	Ciencias
12 pm/11c am	Nature Cat	K-3	Ciencias
12:30 pm/11:30c am	Xavier Riddle and the Secret Museum	K-2	Aprendizaje Social y Emocional
1/12c pm	Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
1:30/12:30c pm	Hero Elementary	K-2	Ciencias e ingeniería
2/1c pm	Cyberchase	1-5	Matemáticas & Ciencias
2:30/1:30c pm	Pinkalicious & Peterrific	PK-1	Las artes
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	Donkey Hodie	PK-K	Aprendizaje Social y Emocional
4:30/3:30c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
5/4c pm	Curious George	PK-K	Matemáticas, ciencias e ingeniería
5:30/4:30c pm	Xavier Riddle and the Secret Museum	K-2	Aprendizaje social y emocional
6/5c pm	Molly of Denali	K-2	Alfabetismo
6:30/5:30c pm	Hero Elementary	K-2	Ciencias e ingeniería

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.

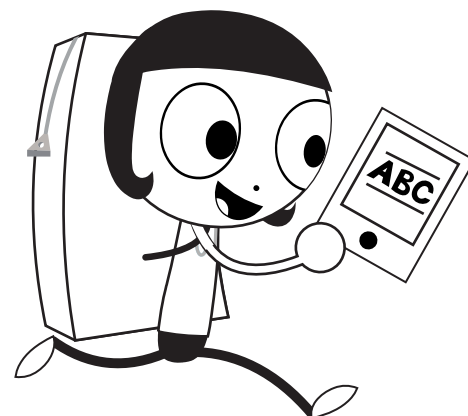
Aplicaciones para el aprendizaje social y emocional

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



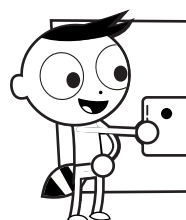
Aplicaciones para el aprendizaje de la alfabetización

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 Invent	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

