

ELINOR WONDERS  
WHY

WITF TV  
Lu.–Vi. 10:30am  
WITFK 24/7  
Mi.–Vi. 9:30am,  
3:30pm



“Elinor Wonders Why” tiene como propósito incentivar la curiosidad en su hijo, motivarlo a hacer preguntas cuando no entienda algo y a buscar respuestas a través del uso de las habilidades de la investigación científica.

ACTIVIDAD: LUNES, 18 DE OCTUBRE - APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL



*Elinor se pregunta de qué manera ella y sus amigos podrían trabajar en equipo para resolver un problema.* Practique la colaboración en equipo jugando a esconder y buscar, usando pistas de “frío y caliente”. Un participante esconderá un objeto en un cuarto mientras el otro espera en otro sitio o se tapa los ojos. El que “busca” tratará de encontrar el objeto escondido, mientras recibe pistas de su compañero. “Te estás calentando”, si se encuentran cerca del objeto, o “te estás enfriando”, si se aleja del mismo.

PA STANDARD: 1.5.PK.C – RESPONDER A LAS INDICACIONES DE UN HABLANTE CON OBJETO DE SEGUIR INSTRUCCIONES, SOLICITAR ASISTENCIA O REUNIR INFORMACIÓN.  
16.2.PK.A.7 – PARTICIPAR EN JUEGOS COOPERATIVOS CON COMPAÑEROS DURANTE PERIODOS CONTINUOS.

ACTIVIDAD: MARTES, 19 DE OCTUBRE - PENSAMIENTO MATEMÁTICO



*Elinor se pregunta cómo formar un patrón.* Comience por reunir dos tipos diferentes de objetos. Por ejemplo, podría usar piedras y varitas—coloque una piedra y luego una varita. Luego, añada otra piedra y pregúntele a su hijo qué objeto sigue. Una vez que su hijo haya descubierto el patrón, deje que continúe con el mismo patrón hasta agotar las piedras y las varitas. Puede hacer esta actividad adentro de su casa, usando dos objetos diferentes, tales como: botanas o comidas (manzanas y naranjas); cucharas y tenedores; o juguetes y animales de peluche.

PA STANDARD: AL.2.PK.D – RECONOCER Y AMPLIAR PATRONES SENCILLOS. 2.4.PK.A.4 – CLASIFICAR Y CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS EN CADA CATEGORÍA.

ACTIVIDAD: MIÉRCOLES, 20 DE OCTUBRE - ALFABETIZACIÓN TEMPRANA



*Elinor se pregunta por qué, cuando lee una historia.* Cuando lea una historia con su hijo, hágale preguntas y dé seguimiento a las cuestiones u observaciones que su hijo pudiera tener. Puede comenzar observando la portada y preguntando: ¿de qué crees que trate la historia según la portada? También puede guiar a su hijo preguntándole qué cree que va a suceder. Cuando hayan terminado, pregúntele su opinión del libro. ¿Te gustó? ¿Cuál fue tu parte favorita?

PA STANDARD: 1.3.PK.B – RESPONDER CUESTIONES ACERCA DE UNA HISTORIA PARTICULAR (QUIÉN, QUÉ, CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE). 1.2.PK.E – IDENTIFICAR LA CUBIERTA, CONTRACUBIERTA, Y LA ANTEPORTADA DEL LIBRO.

ACTIVIDAD: JUEVES, 21 DE OCTUBRE - PENSAMIENTO CIENTÍFICO



*Elinor se pregunta qué hacer para que su carro de carreras se desplace más rápidamente.* Usted y su hijo pueden probar la velocidad de los objetos si hacen un juego de “corredor de carreras”. Reúna objetos que pueda rodar o que tengan ruedas y establezca una línea de salida y otra de llegada. ¿Cuáles objetos se desplazan más rápidamente? ¿Cuáles, más lentamente?

PA STANDARD: 16.1.PK.B – 3.2.PK.B.1 – EXPLORAR Y DESCRIBIR EL MOVIMIENTO DE JUGUETES Y DE OTROS OBJETOS.

ACTIVIDAD: VIERNES, 22 DE OCTUBRE - LAS ARTES



*Elinor se pregunta acerca de las hojas.* Salga con su hijo a hacer una Búsqueda del Tesoro de Hojas; recoja algunas de las hojas que encuentren en su camino; observen sus diferentes colores y formas. Después, incentive a su hijo a crear imágenes o figuras con sus hojas; simplemente, colóquelas en una superficie, ya sea afuera o adentro de su casa. Haga preguntas para incentivar su imaginación. Por ejemplo, “¡Vamos a intentar hacer una cara! ¿Cuáles hojas podríamos utilizar para hacer los ojos? ¿Y para hacer la Nariz? ¿La boca? ¿Las orejas? ¿El Cabello?”, O “¡Y si intentamos formar un cuadrado con las hojas?”

PA STANDARD: 3.1.PK.A.5 – NOMBRAR LAS PARTES BÁSICAS DE LOS SERES VIVOS. 2.2. PK. A.2 – ANALIZAR, COMPARAR, CREAR Y CONSTRUIR FIGURAS GEOMÉTRICAS. AL.3.PK.C – USAR MATERIALES Y OBJETOS PARA REPRESENTAR NUEVOS CONCEPTOS.