

**DANIEL TIGER'S
NEIGHBORHOOD**

WITF TV
Lu.-Vi. 9:30am
WITFK 24/7
Mi.-Vi. 8am;
8:30am



Su hijo está aprendiendo constantemente a cómo relacionarse con otros niños y con personas adultas, así como a manejar sus sentimientos. Este aprendizaje social y emocional los preparará para tener éxito en la escuela y en la vida. ¡Daniel Tiger's Neighborhood ayudará a su hijo a entender y a practicar estas habilidades!

ACTIVIDAD: LUNES, 4 DE OCTUBRE - APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL



¡A Daniel Tigre le encanta pasar tiempo con su familia! Y ustedes, ¿qué actividades disfrutan hacer en familia? ¿De qué manera se ayudan mutuamente? ¿Cómo demuestran su compromiso de ayudar? Piense con su hijo en las maneras en las que podrían ayudar o demostrar su generosidad; luego, hagan un libro de cupones de ideas para demostrar estas cualidades. Por ejemplo, "Da un abrazo"; "Pon las servilletas en la mesa"; "Clasifica los calcetines para echar a la lavadora". Pídale a su hijo que reparta sus cupones como regalo entre los miembros de su familia.

PA STANDARD: 16.2 PK.A - INTERACTUAR CON COMPAÑEROS Y PERSONAS ADULTAS DE UNA MANERA SOCIALMENTE ACEPTABLE. 16.3 PK.C - PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN ACTIVIDADES QUE BRINDEN AYUDA A LOS DEMÁS CUANDO SEA NECESARIO. 1.4.PK.F Y 1.4.PK.R - PARA LLEGAR A...DELETREAR FONÉTICAMENTE PALABRAS SENCILLAS.

ACTIVIDAD: MARTES, 5 DE OCTUBRE - PENSAMIENTO MATEMÁTICO



Su hijo puede aprender y practicar algunas palabras posicionales jugando el juego de "Daniel Tigre dice" (similar al de "Simón dice"). Primero, explíquele a su hijo el significado de las palabras posicionales "sobre", "debajo" y "entre". Luego, jueguen juntos usando estas palabras. Por ejemplo, "Daniel Tigre dice, salta sobre el cojín"; "Daniel Tigre dice, pasa entre la mesa y la silla", etc. Tomen turnos para que su hijo pueda ser el líder y practicar las palabras posicionales.

PA STANDARD: 2.3.PK.A.1 - IDENTIFICAR Y DESCRIBIR PALABRAS POSICIONALES. 1.5.PK.C - RESPONDER AL MENSAJE DE UNA PERSONA, CON OBJETO DE SEGUIR INSTRUCCIONES, SOLICITAR AYUDA O RECABAR INFORMACIÓN. 10.4.PK.A - DEMONSTRAR COORDINACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN JUEGOS ACTIVOS.

ACTIVIDAD: MIÉRCOLES 6 DE OCTUBRE - ALFABETIZACIÓN TEMPRANA



Hable acerca de la letra T, su sonido y las palabras que comienzan con esta letra, como tigre. ¿Podría su hijo pensar en otras palabras que comiencen con el sonido de la letra "t"? Practique el sonido y escritura de la letra T. Después, hagan una Búsqueda del Tesoro de objetos pequeños que comiencen con la letra T, ya sea en su casa, salón de clases o vecindario. ¿Pueden formar la letra T con los objetos recolectados?

PA STANDARD: 1.1.PK.D - DESARROLLAR SONIDOS INICIALES Y HABILIDADES DE VOCABULARIO. 1.4.PK.F Y 1.4.PK.R - PARA LLEGAR A...DELETREAR PALABRAS SENCILLAS FONÉTICAMENTE.

ACTIVIDAD: JUEVES, 7 DE OCTUBRE - PENSAMIENTO CIENTÍFICO



Con su hijo, salga a dar un "paseo por la naturaleza". ¿Cuántos árboles, arbustos y plantas pueden observar? ¿Pueden ver o escuchar algún pájaro? ¿Pueden observar algún otro animal, bichos o insectos? Con los niños mayores, diviértase jugando "Ve, veo algo que es _____." Como dice la canción de Daniel Tigre "¡Hay tanto que explorar cuando sales!"

PA STANDARD: 3.1.PK.A.9 - PARTICIPAR EN INVESTIGACIONES SENCILLAS ACERCA DE LOS SERES VIVOS Y/O NO VIVOS, PARA RESPONDER PREGUNTAS O PROBAR ALGUNA PREDICCIÓN. 3.1.PK.A.5 - NOMBRAR LAS PARTES BÁSICAS DE LOS SERES VIVOS. 4.4.PK.A - IDENTIFICAR QUÉ NECESITAN LAS PLANTAS Y ANIMALES PARA CRECER.

ACTIVIDAD: VIERNES, 8 DE OCTUBRE - LAS ARTES



Dibuje, colorea o pinte puntos pequeños en un plato de cartón. En el círculo interno del plato, dibuje líneas paralelas para formar un camino; éstas servirán para crear las vías paralelas del tren. Use el círculo exterior del plato para crear las vías del tren curvas. Luego, corte al lado de las líneas usando tijeras para niño. Pídale a su hijo que pegue o adhiera con cinta adhesiva las piezas para crear caminos con curvas y rectas. Una vez completadas las vías, use un carrito u otro juguete pequeño para jugar en su vía.

PA STANDARD: 2.3 PK.A.1-IDENTIFICAR Y DESCRIBIR FORMAS GEOMÉTRICAS. 2.2. PK. A.2- ANALIZAR, COMPARAR, CREAR Y FORMAR FIGURAS GEOMÉTRICAS.