

SESAME STREET
WITFK 24/7
Lu.-Vi. 9am

WITF TV
Lu.-Vi. 11am



¿Sabes cómo llegar a *Plaza Sésamo*? En esta calle tan especial, los personajes y amigos de Sésamo inspirarán a su hijo a explorar su imaginación, desarrollar habilidades sociales y aprender matemáticas, alfabetización, ciencias y artes. ¡Qué mejor manera de prepararse para la escuela y la vida que visitando *Plaza Sésamo*!

Tema central de la semana: aprendiendo a través del juego de roles.

ACTIVIDAD: LUNES, 29 DE NOVIEMBRE - APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL

¿Podrían Bert y Ernie llevarse bien?

Platíque con su hijo acerca de los conflictos que surgen cuando la gente discute o no está de acuerdo con algo. Pregúntele a su hijo si en alguna ocasión él ha tenido algún conflicto con un amigo. ¿Cómo se sintió? ¿Cómo se sintió su amigo? ¿Qué hicieron para resolver el conflicto? Luego, pídale que escoja dos de sus animales de peluche para jugar un juego de roles. Pretendan que los dos animalitos están en desacuerdo por algo, por ejemplo, qué juego jugar. Sugíerale a su hijo que piense en algunas soluciones para que los dos amigos puedan jugar en armonía. ¡Actúenlas! ¿Cuáles soluciones parecen haber funcionado mejor?

PA STANDARD: 16.1.PK.B – RECONOCER QUE TODAS LAS PERSONAS TIENEN CARACTERÍSTICAS PERSONALES QUE GUÍAN SU COMPORTAMIENTO Y DECISIONES.
16.2.PK.D – RECONOCER LA EXISTENCIA DEL CONFLICTO Y DISTINGUIR LAS MANERAS APROPIADAS E INAPROPIADAS DE RESOLVERLO.

ACTIVIDAD: MARTES, 30 DE NOVIEMBRE - PENSAMIENTO MATEMÁTICO

La Tienda de Imitación de Elmo

Construya una tienda de imitación en su casa o en el salón de clases. Tomen turnos para jugar, uno a ser el vendedor y el otro, el cliente. Experimenten con diferentes cantidades de artículos, con objeto de que su hijo pueda practicar la comprensión respecto a qué números representan qué cantidades. Por ejemplo, el cliente puede preguntar: “¿Me podría vender tres cucharas por favor?”. En respuesta, el vendedor reunirá los artículos para contarlos en voz alta enfrente del cliente, para asegurarse que está vendiendo la cantidad correcta.

PA STANDARD: 2.1.PK.A.1 – CONOCER EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS Y LA SECUENCIA DE CUENTA. 2.1.PK.A.2 – CONTAR PARA NOMBRAR EL NÚMERO DE OBJETOS.
2.4.PK.A.4 – CLASIFICAR Y CONTAR EL NÚMERO DE OBJETOS EN CADA CATEGORÍA.

ACTIVIDAD: MIÉRCOLES, 1 DE DICIEMBRE - ALFABETIZACIÓN TEMPRANA

Zoe y Abby Crean una Historia

Incentive a su hijo para que juegue a ser su superhéroe o príncipe/princesa favorito. Después, pídale que actúe una historia sencilla que incluya un inicio, un desarrollo y un final. ¿Qué es lo que su personaje hace en un inicio? ¿Qué sucede después? ¿Qué pasa al final de la historia? Los niños mayores pueden dibujar su historia en una hoja de papel. Haga tres casillas que representen el inicio, el desarrollo y el final de la historia. Pídale a su hijo que ilustre las casillas para contar su historia.

PA STANDARD: 1.3.PK.C – CON INDICACIONES Y ASISTENCIA, RESPONDER PREGUNTAS QUE IDENTIFIQUEN A LOS PERSONAJES, ESCENARIOS Y EVENTOS PRINCIPALES DE UNA HISTORIA.
1.4.PK.M – DICTAR NARRACIONES PARA DESCRIBIR EXPERIENCIAS O EVENTOS REALES O IMAGINARIOS. 1.4.PK.P – RELATAR UN EVENTO PARTICULAR, DESCRIBIENDO EL ORDEN DE LOS ACONTECIMIENTOS.

ACTIVIDAD: JUEVES, 2 DE DICIEMBRE - PENSAMIENTO CIENTÍFICO

El Safari del Vecindario de Grover

Salga a dar un paseo por su propio safari de imitación. Tome turnos para uno ser el guía del safari y el otro, el animal. La persona que imite al animal deberá demostrar cómo éste se mueve (brinca, salta, desliza, arrastra, etc.) y qué sonidos hace. ¿Podrían el guía adivinar de qué animal se trata? Sea creativo; utilice artículos del hogar para demostrar la apariencia del animal (por ejemplo, podría usar una bufanda para simular la cola del animal o un rollo de toallas de papel para imitar el tronco o los cuernos).

PA STANDARD: 3.1.PK.A.5 – NOMBRAR LAS PARTES BÁSICAS DE LOS SERES VIVOS. 10.4.PK.A – DEMOSTRAR COORDINACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN JUEGOS ACTIVOS.
9.1.D.PK.E – USAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD PARA EXPRESARSE A TRAVÉS DE UNA OBRA DRAMÁTICA.

ACTIVIDAD: VIERNES, 3 DE DICIEMBRE - LAS ARTES

El “Foodie Truck” de Cookie Monster

Juegue un juego de imitación de restaurante o camión de comida. Una persona actuará como el chef y la otra como el cliente. Tomen turnos ordenando comida mientras el chef simula preparar el platillo y servirlo. Incentive al chef para que hable acerca de los ingredientes y para que describa cómo está “preparando y cocinando” su platillo. Asegúrese de divertirse “degustando” la comida.

PA STANDARD: 9.1.D.PK.B – RECREAR UNA OBRA DRAMÁTICA. 9.1.D.PK.E – USAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD PARA EXPRESARSE A TRAVÉS DE UNA OBRA DRAMÁTICA.
AL.1.PK.C – PARTICIPAR EN SECUENCIAS COMPLEJAS DE JUEGO CON DOS O MÁS NIÑOS.