



DÍA 5

Durante la semana, los campistas jugaron juegos de computadora del sitio web de SUPER WHY para reforzar las habilidades para la lectura y la escritura que se enseñan en el campamento. ¡Cada día, los campistas realizan un juego con el personaje del día!

Los niños pueden jugar a estos juegos y muchos otros más en el sitio Web de SUPER WHY: <http://pbskids.org/superwhy>. Todos los juegos realizados esta semana se pueden encontrar en la sección de juegos del sitio.

ALPHA LADRILLOS DE ALPHA PIG

¡Su hijo puede practicar sus habilidades sobre el alfabeto mientras ayuda a Alpha Pig a proteger su casa del Lobo feroz! Con cada letra del alfabeto que su hijo encuentra correctamente, un alpha-ladrillo rellena el hueco en la casa. Cuando su hijo elige la letra equivocada, el Lobo Feroz se acerca a la casa, ¡de una forma cómica! Una vez que ha encontrado todas las veintiséis letras, su hijo es recompensado con el gran pulgar del cerdito Alpha Pig por haber detenido al Lobo Feroz. Hay tres diferentes niveles de dificultad, comenzando con todas las letras mayúsculas (fácil), seguido por todas las letras minúsculas (medio) y terminando con una combinación de letras mayúsculas y minúsculas (difícil).

RIMAS DE LA DANZA “BAILA Y CONGÉLATE” DE WONDER RED

Los niños en edad preescolar pueden cantar y bailar junto con Wonder Red mientras que practican las familias de palabras comunes (palabras que riman en inglés, por ejemplo: ball/call/wall o bat/rat/hat). Cada nivel se enfoca a una familia de palabras diferente. Cuando la música comienza, Red baila y las palabras salen fuera de su cesta y flotan en el aire. Cuando su hijo identifica las palabras que pertenecen a la familia de palabras que se presentan en la pantalla, Red realiza un nuevo movimiento de baile. Después de completar cada una de las tres rondas, ¡su hijo querrá levantarse y bailar como Wonder Red lo hace al cantar acerca de la familia de palabras!

CORONA DE ORO DEL CONCURSO DE DELETREO DE LA PRINCESA PRESTO

Su hijo puede personalizar su propia corona de oro para imprimir y llevarla puesta al mismo tiempo que practica los sonidos de las letras y aprende a deletrear palabras. Los jugadores comienzan por seleccionar la corona que les gustaría hacer. A cada punta de la corona le falta una joya. Su hijo ganará gemas al ir identificando los

sonidos de la letra para escribir una palabra nueva. Cuando ha escrito cada palabra, Princess Presto usará su varita mágica y una joya aparecerá con la palabra que escribimos. Al final del último nivel, los usuarios tendrán una corona completa con 4 joyas únicas. Su niño puede poner su nombre, que aparecerá en la corona y luego podrá imprimirlo. El juego también ofrece dos modos diferentes: escribir con letras mayúsculas (fácil); escribir con letras minúsculas (difícil).

AVENTURA DEL SUPER FLYER DE SUPER WHY!

Super Why tiene un mensaje importante para todos en la aldea de Storybrook, pero necesita ayuda de su hijo para encontrar las Súper Letras en el cielo con las que formará el súper mensaje. En este juego de aventuras, su hijo podrá hacer volar al Why Flyer a través del horizonte de la aldea de Storybrook. Además de encontrar Súper Letras, su hijo puede volar sobre Why Writer, Super Duper Computer y las monedas Book para ver animaciones de Súper Why y ganar súper puntos. Una vez que su hijo ha recogido la última Súper Letra de ese nivel, Super Why leerá cada letra y dirá la palabra en voz alta. Al completar todos los niveles Super Why hace volar el Flyer sobre la aldea de Storybrook con el mensaje especial para que todos lo vean y lo lean.

CREADOR DE CUENTOS DE HADAS DE SUPER WHY!

Los niños en edad preescolar pueden elegir uno de los cuatro cuentos de hadas clásicos (Los tres cochinitos, Caperucita Roja, La princesa y el guisante o Jack y las habichuelas mágicas) y hacerlo suyo con el poder de la lectura. En esta actividad basada en juegos, cada página contiene una frase de la historia clásica; pero, con el poder de la lectura, su hijo puede elegir una nueva palabra para crear su propia historia. Una vez que su hijo ha completado la historia, lea la historia en línea, imprímala o envíe la historia por correo electrónico a un miembro de familia o amigo. El nombre de su hijo también aparecerá en la portada de la recién creada historia.

Su hijo puede acceder a estos juegos desde cualquier computadora con acceso a internet, como las que hay en su biblioteca local o el centro comunitario. Usted puede encontrar más formas de ayudar a su hijo a prepararse para la lectura leer en PBS Kids Island, <http://pbskids.org/island/>