



Ver y hacer



Sesame Street - Episodio 4149

Septiembre de 2008

Tra la la, Big Bird y Elmo cantan alegremente una canción especial, perfecta para que dos amigos la canten juntos. Justo cuando quieren volver a cantarla, aparece Abby y les pregunta si también puede cantar con ellos. Big Bird se da cuenta de que no pueden seguir cantando su canción sobre dos amigos porque ya no son dos amigos—dos amigos más una amiga son ¡tres amigos! Los tres amigos deciden pedirle a Gabi que los saque del aprieto. Gabi sugiere que canten una canción sobre el número tres, pero ellos no conocen una canción así. Mientras piensan en una canción, Abby comenta que es una pena que no puedan inventar una canción propia... eh, ¡quizás sí puedan! Animado por Elmo y Abby, Big Bird comienza: "Tú, tú y yo esta vez... ¡uno, dos y tres!". Elmo y Abby se entusiasman y cantan alegremente con él... hasta que aparece otro niño, y ahora tienen que pensar en una canción sobre ¡el número cuatro!

Letra: T; número: 3; palabra: En aprietos

El té no es solo para dos

Ayude a su niño a pensar en juegos que puede jugar con más amigos para que practique sus **destrezas sociales y matemáticas**. Pregunte: "¿Qué juego puedes hacer por tu cuenta? ¡Rebotar la pelota!". Ahora, agrega un amigo; ¿qué pueden jugar los dos? ¡A atrapar la pelota! Agrega dos amigos y ¡los tres pueden jugar a que tienen una fiesta tomando té juntos! ¿Qué pueden hacer con cuatro o más? Invite a unos amigos a jugar uno de estos juegos.

¡Verdaderos amigos!

Los personajes de Sesame Street tienen cosas similares y también diferentes, pero ¡todos son amigos! Fomente la **apreciación por la diversidad** en su niño. Conversen sobre las diferencias y semejanzas entre sus amigos, incluyendo su altura, género, textura del cabello, color de la piel, sus gustos y lo que no les gusta. Señale que los amigos se cuidan mutuamente y que se puede ser amigo de alguien aunque sea diferente, esté en desacuerdo o provenga de un lugar diferente. Pídale que haga un dibujo de sí mismo con todos sus amigos.

¡Un aprieto espinoso!

Desarrolle el **vocabulario** y la comprensión de su niño explicando la Palabra en tu vecindario, "en aprietos". Un aprieto es un problema, o situación, difícil y no sabes cómo resolverlo. Pregunte: ¿Cómo salieron Big Bird y Elmo de su aprieto? ¿Alguna vez te has visto en aprietos? ¿Cómo lo resolviste? Juntos piensen en las cosas que podrían hacer para resolverlo la próxima vez.

Buscando al tres

Invente un juego de encontrar grupos de a 3 de diferentes artículos domésticos y ayude a su niño a fortalecer su comprensión del **número del día**. ¿Es capaz de encontrar 3 tazas y 3 libros? ¿Y 3 zapatos o 3 creyones? Ayúdelo a contar y verificar mientras explora el concepto del número 3.

¡Tremeendo!

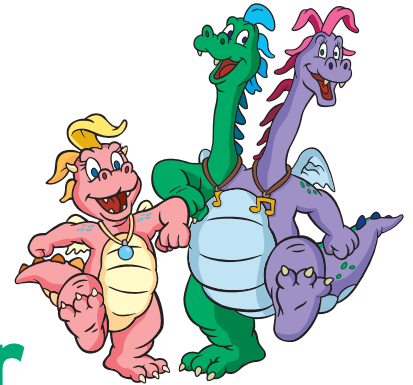
Junto con su niño, aprendan todo acerca de la letra "T", dándole apoyo en sus **destrezas del vocabulario y el reconocimiento de los sonidos**. Escriba la letra "T" en un pedazo de papel y practique cómo pronunciar el sonido de la "T". Juntos piensen en palabras que empiezan con la letra "T". Su niño puede dibujar esas palabras y usted puede ayudarla a escribirlas. Revisen su lista y anímelo a encerrar en un círculo su palabra "T" favorita con un marcador de color. MotíVELO a usar esas palabras frecuentemente durante los próximos días, y cuando lo haga, díGale: "T..., T..., T... ¡eres un tesoro!".

La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.





Ver y hacer



Dragon Tales 117 - Sigue los puntos

Septiembre de 2008

Durante un enardecido partido de “Darle duro”, un juego parecido al bádminton, Ord golpea tan fuerte al pajarito silbador que lo hace desaparecer ¡por encima de los árboles! Norman, el gnomo numerador, le ofrece ayuda pero insiste en que sus amigos de la Tierra de los Dragones tienen que enfrentar y resolver primero un reto: Si pueden numerar y conectar los diez puntos que él esparcirá por la tierra, entonces encontrarán al pajarito. Usando lo que Max recuerda de su libro de rompecabezas que tiene en casa, logran localizar los puntos representados por varias cantidades de cactus y sandías, chiles y dientes de león bebé, aves Do-Re-Mis e insectos Apestosillos. Cuando conectan los diez puntos en el orden correcto, las líneas forman una flecha... que señala al pajarito de Ord en ¡un árbol! ¡Hurra, el juego puede comenzar otra vez!

Conexiones geniales

Juegue con su niño a “conectar-los-puntos” para **fomentar sus destrezas de matemáticas**. Con un marcador grueso, marque en un pedazo de papel puntos separados a una pulgada de distancia. Ayúdelo a numerar algunos puntos del 1 al 20. Déjelo conectar los puntos mientras juntos cuentan hasta 20. Miren el dibujo que él ha creado. Conecten los puntos de dos en dos con un marcador de otro color. ¿Cómo cambió el dibujo?

¡Veo puntos!

Estimule la **imaginación** de su niño analizando los puntos más detalladamente. Anímelo a dibujar puntos de varios tamaños y a describirlos. Señale que los puntos se parecen a los círculos. Motívalo a dibujar cosas que tienen puntos, tales como las catarinas. Luego, hagan sus propios dibujos con puntos, como un racimo de uvas. Pueden leer *La oruga muy hambrienta* por Eric Carle.

¿Alguien quiere jugar tenis?

Ponga a prueba las **destrezas físicas** de su niño, desafiándolo a jugar al “Darle duro”. Use marcadores, creyones y calcomanías para decorar tubos vacíos de papel toalla. Pegue una cinta para enmascarar en el suelo para marcar la “red”. Empiecen a jugar dándole a un globo para lanzarlo al otro lado de la red hacia el otro jugador. ¿Cuántas veces pueden golpear el globo antes de que caiga al suelo?

Rompecabezas perfecto

Cree un original rompecabezas y fomente el **razonamiento matemático** de su niño. Use unas tarjetas viejas interesantes y córtelas por la mitad, a lo largo del doblez. Junte las caras de las tarjetas, pegándolas con goma en barra por la parte de atrás. O use un dibujo de su niño: Péguelo sobre un cartón de una caja de cereal. Luego, ayúdelo a recortar el dibujo en piezas de rompecabezas. ¡Disfruten armando el rompecabezas con unos amigos!

Canciones de dragones: ¡A sacudirse!


Ayude a su niño a calmarse cuando “no puede parar quieta”, motivándolo a ¡sacudirse la inquietud! Empiecen sacudiéndose de la cabeza a los pies, mientras **nombran las partes del cuerpo**. Sacudan la cabeza de arriba hacia abajo, sacudan los hombros de atrás para adelante, sacudan las caderas de lado a lado, después las piernas y, luego, los pies. Luego háganlo al revés, ¡de los pies a la cabeza!

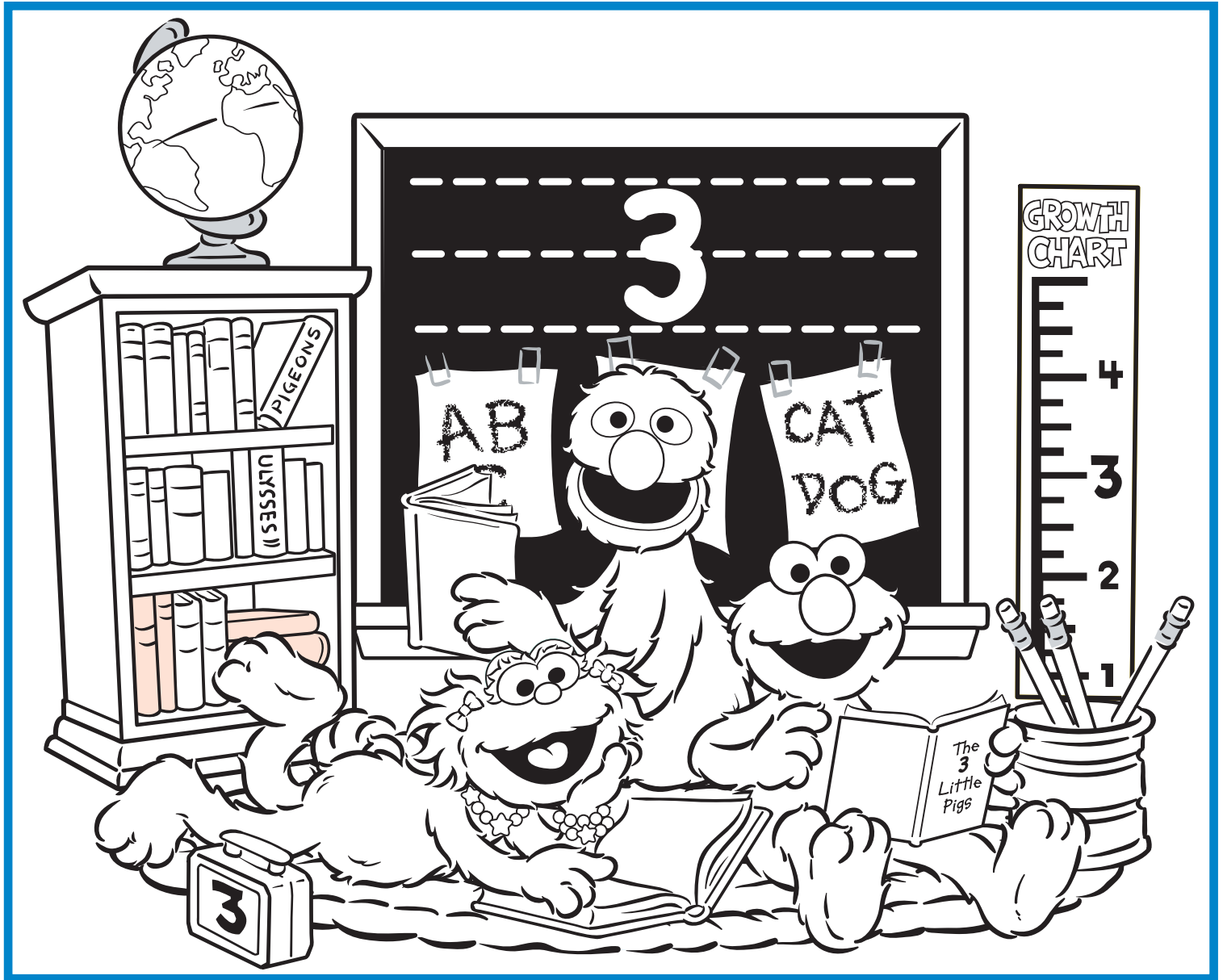
La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.





3 Tremendos cuentos

Estos 3 amigos disfrutan de leer sus libros. ¿Cuántos números 3 ves en el dibujo? ¡Encuétralos y circúlalos! ¿Qué más puedes ver en grupos de 3? 



La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.

