



# Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 8

Guía Mensual

agosto de 2004

## Sesame Street Grover global: Cerámica mexicana

Grover ha regresado de México con una bolsa de barro o arcilla ¡y con buenas noticias! En su estadía allí, su amigo Saúl le enseñó a hacer figurines de barro o arcilla e hizo su propia alcancía con forma de chanchito. Saúl y su familia estaban felices y orgullosos ante la labor.

Las experiencias artísticas, le dan a los niños, únicas y creativas maneras de expresar lo que saben y sienten acerca del mundo que los rodea. Las actividades relacionadas con el arte pueden estimular la creatividad y el desarrollo intelectual de los niños, como así también estimulan la expresión personal, brindan confianza, disparan la imaginación ¡y además son muy divertidas! Las actividades hechas con arcilla o barro son un claro ejemplo de ello. A los niños les encanta arrancar, amasar y darle forma a la arcilla y estas actividades fortalecen sus habilidades motrices —atributo que precisarán más tarde para escribir.

Los adultos pueden estimular estas actividades artísticas haciendo preguntas que estimulen la exploración y la reflexión, pero siempre reconociendo los esfuerzos del niño. Puede decir, “¿Dime algo sobre tu escultura/pintura? ¿Cómo la hiciste? ¿Por qué elegiste esos colores/esas formas?” Evite usar palabras que denoten un juicio de valor como, “correcto”, “incorrecto”, “bueno” y “malo”. La relación entre los niños y el arte debe concentrarse en el *proceso* y no en el producto. Al *crear* arte, más que la obtención de una “obra de arte” terminada, lo importante es el desarrollo de la confianza en sí mismos, la autoestima y el desarrollo en general.

### También pueden leer:

*My Mexico / México mío*, por Tony Johnston.

### No olviden visitarnos en la red de Internet:

[www.sesamestreet.com](http://www.sesamestreet.com)

[www.pbskids.org/dragontales](http://www.pbskids.org/dragontales)

[www.pbskids.org/sagwa](http://www.pbskids.org/sagwa)



**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.**

© 2004 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2004 Sesame Workshop. Los personajes y los elementos relacionados con “Sesame Street” son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados. *Sesame Street Music Works* (¡Maravillas Musicales!) es una iniciativa de servicio público que invita a los niños a explorar, crear y crecer junto con la música.

*Dragon Tales* cuenta, en parte, con el apoyo de una subvención de *Ready To Learn* de la Corporation de Public Broadcasting, a través del Ministerio de Educación de los Estados Unidos. *Dragon Tales* también cuenta con el auspicio de Kellogg’s. © 2004 Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Los personajes y los elementos relacionados con *Dragon Tales*, son marcas registradas de Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Todos los derechos reservados.

*Sagwa, The Chinese Siamese Cat*, es producido por CinéGroupe en asociación con Sesame Workshop y basado en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schields. © 2004 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2004 Amy Tan y Gretchen Schields. Todos los derechos reservados.

Véalos en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Usado con el permiso correspondiente. Auspiciado en parte por una subvención de *Ready To Learn* del Ministerio de Educación de los Estados Unidos a través de la Corporation for Public Broadcasting.

<p><b>4064</b> A pesar de que a Elmo le cuesta aprender la nueva danza de Rocco, la sigue intentando y ¡no se da por vencido! <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño por qué cree que Elmo no se da por vencido a pesar de lo difícil que le resulta aprender la nueva danza. <b>Letra y número: A, 1</b></p>	<p><b>4075</b> Cookie Monster se comió la última galleta del negocio de Hooper y debe esperar mientras Alan hornea más galletas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Llaman a la puerta</i>, por Pat Hutchins. <b>Letra y número: S, 19</b></p>
<p><b>4065</b> Elmo y Zoe juegan un juego divertido donde deben hallar objetos en forma de cuadrado en <i>Sesame Street</i>. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a escoger una forma geométrica y buscar objetos que correspondan a dicha forma mientras que usted cuenta hasta veinte. <b>Letra y número: I, 7</b></p>	<p><b>4076 El mundo de Elmo: Las orejas</b> Todos tienen orejas, pero no todos pueden oír. Hay personas que usan dispositivos para oír y otras no pueden oír en absoluto. <b>Consejo:</b> Lean <i>Calla un momento</i>, por Hanna Johansen. <b>Letra y número: G, 20</b></p>
<p><b>4066 El mundo de Elmo: Los libros</b> Elmo descubre que hay muchas maneras de gozar de los libros. Podemos leerlos, observar sus ilustraciones o escuchar mientras nos leen un libro. <b>Consejo:</b> Juntos, lean un libro. Luego pregunte, "¿Cuál es tu parte favorita?" <b>Letra y número: J, 9</b></p>	<p><b>4077</b> Elmo y Zoe no se ponen de acuerdo, pero Gabi los ayuda a analizar la situación desde el punto de vista de cada uno. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Por qué estaban enfadados Elmo y Zoe? ¿Qué les dirías para que vuelvan a jugar juntos?" <b>Letra y número: U, 3</b></p>
<p><b>4067</b> Miles, Gordon y el Sr. Robinson reúnen sus talentos multi-generacionales y le dan una gran ayuda a Elmo y su banda. <b>Consejo:</b> Hagan música en familia con cucharas, aplaudiendo y cantando su canción favorita. <b>Letra y número: K, 4</b></p>	<p><b>4078</b> ¿Quién podrá hacer que Curly se duerma? ¡Baby Bear, Maria, la hada madrina de la siesta y Oscar, lo intentan! <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Por qué es importante dormir y que el cuerpo descanse?" Luego, invite a su niño a que se dibuje durmiendo. <b>Letra y número: V, 8</b></p>
<p><b>4068</b> Big Bird y sus amigos tratan de que Telly le pierda el miedo a los "pogo sticks", contando cuentos de cómo ellos enfrentaron sus propios temores. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le cuente alguna situación en la que sintió miedo. ¿Qué sucedió? ¿Qué le diría a Telly para que se sienta mejor? <b>Letra y número: L, 11</b></p>	<p><b>4079 Viaje donde Ernie: La danza</b> ¡Todos bailan y todo baila! ¿Cómo hará Big Bird para hallar a Ernie? <b>Consejo:</b> Juntos, inventen su propia danza o bailen combinando variados pasos, saltos y otros tipos de movimientos. <b>Letra y número: W, 5</b></p>
<p><b>4069 Grover global: Visita a Israel</b> Grover visita Israel y sus amigos trabajaron en equipo para crear una casa de juegos muy especial. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué ha notado sobre el trabajo en equipo de los niños. Ayúdelo a construir una casa de juegos simple, usando materiales que encuentre en la casa. <b>Letra y número: M, 12</b></p>	<p><b>4080</b> Después de ser un pájaro por un rato, Elmo descubre que es más feliz como un monstruo rojo y peludo. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué es lo que más le gusta de su propia persona. Luego, abrácelo. <b>Letra y número: X, 2</b></p>
<p><b>4070 La palabra del día en español: Por favor</b> La palabra "por favor" de Rosita, significa "please" en inglés. <b>Consejo:</b> Explíquelo a su niño que la gente se siente respetada cuando uno usa palabras como "por favor" y "gracias". Juntos, traten de decir estas palabras a diario. <b>Letra y número: O, 15</b></p>	<p><b>4081</b> Rosita está triste y avergonzada porque dos niños se burlaron de su acento. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Por qué Rosita se sintió triste y avergonzada? ¿Qué le dirías para que se sienta mejor?" <b>Letra y número: Y, 7</b></p>
<p><b>4071</b> En la escuela para súper héroes de Grover enseñan a los alumnos todo lo que precisan saber para ser súper héroes. <b>Consejo:</b> Además de una capa, ¿qué otra cosa precisa un héroe para ser súper? <b>Letra y número: H, 13</b></p>	<p><b>4082 Grover global: Un día de picnic en un campo Egipto</b> Grover va de viaje a Egipto donde sus amigos organizaron un picnic con panes especiales y otras delicias. <b>Consejo:</b> Planeen juntos, un picnic. Preparen los cubiertos, la comida, un mantel y busquen un lugar especial al aire libre donde sentarse a comer. <b>Letra y número: Z, 11</b></p>
<p><b>4072</b> Gabi estaba en camino al negocio de Hooper, pero se encontró con Snuffy, quien le pidió que juegue "rima y zapatea" con él mientras esperaba a Big Bird. <b>Consejo:</b> Lean <i>¡Pío Peep!: Traditional Spanish Nursery Rhymes</i>, seleccionados por Alma Flor Ada y F. Isabel Campoy. <b>Letra y número: P, 15</b></p>	<p><b>4057</b> Después de pensar en los magníficos eventos de <i>Sesame Street</i>, Elmo le dice a todo el mundo cuánto ama <i>Sesame Street</i> y todos sus amigos. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujar todas las personas que ama. Luego, exhiba los dibujos para todos los vean. <b>Letra y número: C, 10</b></p>
<p><b>4073</b> Cuando Curly hace garabatos en la foto de Baby Bear, Oscar y Grundgetta piensan que Baby Bear la va a regañar... pero Baby Bear los desilusiona. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Por qué piensas que Baby Bear fue tan comprensivo? ¿De qué manera fue amable con Curly Bear?" <b>Letra y número: Q, 16</b></p>	<p><b>4058</b> ¿Quién tiene la mejor mascota? Zoe, Telly, Elmo, y Baby Bear creen tener la respuesta. <b>Consejo:</b> Pregunte, "Si pudieras tener cualquier animal del mundo como mascota, ¿cuál sería y por qué?" <b>Letra y número: B, 8</b></p>
<p><b>4074</b> Telly está abrumada cuando el Club de la Letra del Mes ¡reparte todas las letras del abecedario! <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a recortar las letras de su nombre usando revistas viejas. Péguenlas en un papel titulado: "Mi nombre". <b>Letra y número: R, 18</b></p>	<p><b>4059</b> Cuando Curly Bear prueba el potaje por primera vez, ¡lo escupe con disgusto! <b>Consejo:</b> Conversen juntos, sobre diferentes maneras más apropiadas para expresar disgusto. <b>Letra y número: N, 3</b></p>

<p><b>221 Tonadas dragonas: El juego del dragón</b> Celebren los maravillosos dragones con esta bella canción. <b>Consejo:</b> Señale las cualidades especiales de su niño. Juntos, pueden incluirlas en una simple y corta canción, como: ¡Tú ayudas, Si, si, si!</p>	<p><b>208 Una corona para la princesa Kazoodle</b> Zak, Wheezie, Ord y Cassie superan desafíos personales, mientras buscan la corona de la princesa. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que identifique una tarea que le da trabajo y luego, ayúdelo a superar el desafío.</p>
<p><b>222 La tristeza y la fiesta</b> Max se siente dolido cuando no lo invitan a la fiesta de cumpleaños de su amigo. Emmy y Quetzal hacen todo lo posible para alegrarlo. <b>Consejo:</b> Lean <i>Moné</i>, por Consuelo Armijo.</p>	<p><b>209 ¿Knuck, knuck quién esta donde?</b> Cassie y Emmy van de aventuras, pero luego no pueden hallar el camino a casa. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo hicieron Cassie y Emmy para regresar a casa?” Pídale a su niño que haga un dibujo de su casa y los puntos de referencia importantes del barrio.</p>
<p><b>223 La risa de la casa de la risa</b> Los amigos ayudan a que Ord le pierda el miedo a las casas de las risas, construyendo una propia. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre un temor en particular que sienta. Juntos, piensen en maneras de superar dicho temor.</p>	<p><b>210 La sequía de moras dragónicas</b> Los amigos encuentran las moras dragónicas extraviadas en un pastel gigante que Mungus preparó para su madre. <b>Consejo:</b> Deje que su niño seleccione moras variadas, la próxima vez que vayan de compras. Luego, pueden comerlas con los cereales del desayuno.</p>
<p><b>224 ¡A bailar!</b> Wheezie debe proteger y cuidar las cajas mágicas, pero su curiosidad puede más que su deber. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué consejo le darías a Wheezie para que tenga paciencia?”</p>	<p><b>211 Confío en mí</b> Cassie quiere participar en una obra de teatro, pero es muy tímida. Emmy luego, la convence para que se presente. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Te has sentido así alguna vez? ¿Pudiste superar tu timidez?”</p>
<p><b>201 La piedra de la suerte</b> Ord aprende que si cree en sí mismo, podrá hacer sus trucos de vuelo <i>sin</i> su piedra de la suerte. <b>Consejo:</b> Preparen una comida especial para celebrar un momento en que su niño creyó en sí mismo y triunfo.</p>	<p><b>212 De vuelta al libro de cuentos</b> Los amigos viven una aventura, cuando se zambullen en las páginas del Libro de ilustraciones mágicas de Quetzal. <b>Consejo:</b> Pregunte, “Si pudieras zambullirte en las páginas de un libro, ¿qué libro sería?” Luego, lean dicho libro e imaginen que viven esas aventuras.</p>
<p><b>202 Cassie se cree en si misma</b> Cassie pone en práctica uno de sus talentos especiales para ganar un rehilete en la Feria de la Tierra de los Dragones. <b>Consejo:</b> Juegue con su niño una variedad de juegos: arrojar la pelota, “la mancha”, juegos de mesa, etc. ¿Cuál es el que más le gusta? ¿Por qué?</p>	<p><b>213 El rastro de la serpiente</b> Los amigos siguen las pistas para hallar los instrumentos de detective de Cyrus y Emmy. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que pida pistas para averiguar qué hay para comer durante la cena. ¿Puede descubrirlo en base a los ingredientes y utensilios que usará?</p>
<p><b>203 El fuerte de almohadas</b> ¡Es hora de disfrazarse en la Tierra de los Dragones! Emmy y Cassie pretenden ser médicos, mientras que Max y Ord son reyes por un día. <b>Consejo:</b> Ofrezcale a su niño varias vestimentas, sombreros, bufandas y otros adornos para que se disfrace.</p>	<p><b>214 Una situación pegajosa</b> Max aprende una lección sobre la responsabilidad, cuando los animalitos que debe cuidar, se escapan. <b>Consejo:</b> Lean <i>¿Quién cuida a cocodrilo?</i>, por Alma Flor Ada.</p>
<p><b>204 La nube extraña</b> Ord perdió su manta favorita, y está tan triste que una gran nube extraña lo sigue por todas partes. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Has estado alguna vez tan triste? ¿Qué te ayudó a sentirte mejor?”</p>	<p><b>215 Molestar no es divertido</b> Buster y Mookie se burlan de Emmy durante el juego de pelota dragón. ¡Pero todo cambia cuando ella gana un punto muy importante! <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le diga qué piensa sobre el comportamiento de Emmy. ¿Por qué Emmy no se burló de los niños?</p>
<p><b>205 Un deseo grandote</b> Max quiere ser más grande y su sueño se hace realidad, ¡es un gigante! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que se dibuje a sí mismo como si fuera un gigante. Juntos, imaginen cómo sería su vida.</p>	<p><b>216 Tonadas dragonas: ¡Despierta!</b> Con esta canción, los amigos despiertan ante un día bello y están listos para jugar. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo sería un día perfecto para ti? ¿Qué comerías para el desayuno? ¿Qué juegos jugarías?”</p>
<p><b>206 Tonadas dragonas: Baila</b> “Llena de ritmo tu corazón” es la letra de esta canción. <b>Consejo:</b> Pongan música y traten de “sentir el ritmo de la misma”. Luego, ¡a bailar!</p>	<p><b>217 Busco pero no encuentro</b> Los amigos se juntan para jugar a las escondidas. <b>Consejo:</b> Jueguen juntos, un juego similar y túrnense para esconder un objeto y dar pistas para hallarlo.</p>
<p><b>207 Cassie, la dragona de ojos verdes</b> Cassie está celosa por toda la atención que sus amigos le dan a su pequeño hermano Finn. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre los sentimientos de orgullo y celos que sintió Cassie por su hermano.</p>	<p><b>218 Las manos unidas</b> Ord se siente incómodo porque no puede aprender la nueva canción y danza de Zak y Wheezie. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué hicieron los demás para ayudar a Ord?” Explíquele a su niño las diferentes maneras y tiempos que tiene la gente para aprender algo.</p>

<p><b>124 El señor de las pulgas</b> Sagwa trata de convencer a los perros para que sean amistosos. ¡Pero terminan ahuyentando a Sheegwa hacia el bosque! <b>Consejo:</b> Lean <i>Un gato y un perro</i>, por Claire Masurel.</p>	<p><b>135 Acto de hermana</b> Sagwa y Sheegwa descubren que sus diferencias y similitudes, pueden ser muy útiles. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que describa las diferencias y similitudes entre él y un hermano o amigo e identificar cómo dichas cualidades han enriquecido su amistad.</p>
<p><b>125 Mi pequeño gatito</b> Los gatitos ayudan a un gato del callejón a que pretenda ser un gato de palacio y así causar una buena impresión ante su primo. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué aprendió el gato del callejón. ¿Qué es lo que más le gusta de su hogar?</p>	<p><b>136 Un día enfermo</b> Mientras que Sheegwa está enferma en la cama, Dongwa y Sagwa se turnan contándole cuentos para que pase el rato. <b>Consejo:</b> Túrnense para contarse cuentos. Puede escribirlos a medida que el niño lo cuenta y luego ilustrarlo.</p>
<p><b>126 Té para dos</b> Dongwa nota los celos que sintió por los monos y termina pidiéndoles disculpas. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Le fue difícil pedir perdón a Dongwa? ¿Cómo se sintió antes y después de pedir disculpas?”</p>	<p><b>137 El secreto de Shei-Hu</b> Shei Hu le muestra a Sagwa un pueblo de ratones donde estos ratones ¡caminan con zancos hechos de palitos chinos! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que imagine cómo sería un pueblo de gatos, pájaros, etc. Inventen un cuento sobre dicho pueblo.</p>
<p><b>127 ¡...Acción!</b> Dos directores de cine visitan el palacio y casi <i>todos</i> se vuelven locos tratando de captar su atención. <b>Consejo:</b> Deje que su niño capte su atención pretendiendo estar en una película. Puede usar el rollo de cartón de las toallas de papel como si fuera una cámara.</p>	<p><b>138 Grandes bolas de fuego</b> Sheegwa está triste porque el tío Miao lleva de paseo a Sagwa y Dongwa y a ella la deja en casa. <b>Consejo:</b> Juntos, planeen una actividad al aire libre: una caminata por el parque, tomar un autobús para ir a la biblioteca, etc.</p>
<p><b>128 Ba-Do y el Festival de las Linternas</b> Cuando Ba-Do y Sagwa se ensucian en el Festival de las Linternas, los confunden por plebeyos. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo crees que se sintieron Sagwa y Ba-Do?” Conversen sobre lo importante que es no juzgar a la gente por sus apariencias.</p>	<p><b>139 La fuga</b> Sagwa piensa que su pueblo es el lugar más aburrido del mundo—hasta que realiza un viaje muy inesperado. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué crees que aprendió Sagwa de su aventura? ¿Qué piensa sobre su propio pueblo <i>ahora</i>?”</p>
<p><b>129 Un gran lío en el día de la boda</b> Después de una serie de desencuentros, la novia y el novio se unen gracias a las risas y el amor familiar. <b>Consejo:</b> Recuerden algún momento en donde las cosas no salieron según lo previsto para su familia. ¿Crees que las risas hubiesen ayudado la situación?</p>	<p><b>140 El perro que sería rey</b> Con gran generosidad, Sheegwa le muestra a Sagwa cómo abrir su corazón a aquellos que lo precisan. <b>Consejo:</b> ¿Acaso su niño conoce a alguien que esté en aprietos y precise ayuda? Juntos, piensen cómo podrían darle una mano a dicha persona.</p>
<p><b>130 ¡130 Arriba, arriba y a volar!</b> Inesperadamente, Sheegwa y Sagwa se encuentran volando en el globo de aire caliente del Sr. Richard. Sheegwa entra en pánico pero, por suerte, Sagwa la mantiene calmada. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué piensas sobre el comportamiento de Sagwa? ¿Cómo pudo mantenerse calmada?”</p>	<p><b>101 Mini-documental: Los vecindarios</b> Sagwa visita diversos barrios por el mundo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué es un barrio o vecindario?” Invite a su niño a dibujar su barrio incluyendo gente, casas, plantas, negocios, etc.</p>
<p><b>131 El conejo de jade</b> Fu-Fu y Sagwa comen sus galletas lunares en una pagoda donde un conejo amistoso les cuenta, a su criterio, el origen de las galletas lunares. <b>Consejo:</b> Lean <i>The Bakery Lady/La señora de la panadería</i>, por Pat Mora.</p>	<p><b>102 Noche de luciérnagas</b> Dongwa está cansado de que lo traten como a un gatito, ¡pero tampoco está listo para asumir las responsabilidades de un adulto! <b>Consejo:</b> Juntos, comparen los trabajos o tareas que hace cada uno. ¿En qué se diferencian y en qué se parecen?”</p>
<p><b>132 Los cuatro dragones</b> Fu-Fu y los gatitos están encantados con un cuento mágico sobre cómo los gran ríos de China surgieron en forma de dragones. <b>Consejo:</b> Usando una estructura similar, invente un cuento sobre el origen de las montañas o los lagos de su zona.</p>	<p><b>103 Gatos reales</b> Dongwa comienza a apreciar la historia, cuando descubre que sus ancestros pertenecían a la realeza. <b>Consejo:</b> Comparta con su niño, fotografías e historias de su familia.</p>
<p><b>133 Las tres gracias</b> El Lector se siente desplazado cuando Jun asiste a las niñas con sus estudios. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió el Lector? ¿Cómo debería compartir sus sentimientos con Jun?”</p>	<p><b>104 Mini-documental: Los deportes</b> Sagwa visita unos acróbatas chinos, un joven jugador de baloncesto y un equipo que salta sogas. ¡Todos practican deportes! <b>Consejo:</b> ¡Juntos, también practiquen deportes! Salten con ambos pies y luego con uno. ¿Qué tan alto pueden saltar? ¿Qué tan lejos pueden saltar?</p>
<p><b>134 Mini-documental: Arte abstracto</b> Sagwa dice que la caligrafía es un “arte abstracto” – queriendo decir, que no hace falta saber chino para apreciar su belleza. <b>Consejo:</b> Déle a su niño pinturas y pinceles y deje que cree su propia obra abstracta.</p>	<p><b>105 La buena acción de Sagwa</b> Con la ayuda de su familia y amigos, Sagwa le da una mano a un nuevo amigo y regresa a casa justo para la cena. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Has tenido que enfrentar alguna vez, una situación similar? ¿Qué hiciste? ¿Crees que Sagwa podría haber hecho algo distinto?”</p>