



Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 6

Guía Mensual

junio de 2004

Sesame Street 4065

El juego del cuadrado

Jueguen con Elmo y Zoe un juego nuevo y divertido: ¡“El juego del cuadrado de Sesame Street”! El conductor del programa, Mr. Square (El Sr. Cuadrado), señala qué es un cuadrado. Luego, Zoe y Elmo deben hallar diez cuadrados antes que un ratón trepe por el reloj del abuelo y haga sonar una campana. El juego comienza en Sesame Street cuando dos monstruos peludos salen a buscar cuadrados. Cada vez que hallan uno, Mr. Square cuenta cuántos hallaron y cuántos deben encontrar. Así es como, se encuentran con un cartel cuadrado, un cubo cuyos lados son cuadrados y mucho más... todo ¡antes de que suene la campana!

A los niños de edad preescolar les encanta explorar las formas geométricas. Este tipo de actividades, donde juegan con formas y las identifican en el mundo que los rodea, los ayuda a desarrollar habilidades matemáticas y les brindan una base sólida para aprender matemáticas más adelante. Pídale a su niño que le nombre su forma geométrica favorita. Luego, pueden crear su propio “Juego de Formas Geométricas” y buscar la forma geométrica preferida de su niño en la casa o en el barrio. Lleve un lapicero y papel para anotar todo lo que su niño señale. Más tarde, podrán ver la lista y conversar sobre lo que vieron. También puede crear su propio “libro de cuadrados”, lleno de ilustraciones, en base a lo que haya visto en su “cacería de cuadrados”.

También le sugerimos leer:

My Shapes, Mis formas, por Rebecca Emberley.

¡Recuerde que puede visitarnos en la red de Internet!

www.sesamestreet.com
www.pbskids.org/dragontales
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>4072 En camino al negocio de Hooper Gabi se distrae al jugar <i>Detiene te y rima</i> con Snuffy. Consejo: Jueguen su propio juego de rimas turnándose y pensando en palabras que riman con <i>gato, lana</i> y <i>sapo</i>. Letra y número: P, 15</p>	<p>4057 Grover Global Grover Global aprende sobre la maravillosa danza china del pavo real. Consejo: Pregunte, “¿Qué danza le enseñarías a Grover?” Letra y número: C, 10</p>
<p>4073 El mundo de Elmo: Dibujar Elmo y sus amigos nos muestran las maravillas que pueden hacer con crayones. Consejo: Lean <i>Harold y el lápiz color morado</i>, por Crockett Johnson. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4058 María ayuda a que Zoe, Elmo, Telly, y Baby Bear noten que cada uno tiene la mejor mascota según sus propias personalidades. Consejo: Lean <i>Los gatos de María Tatin</i>, por Sylvie Chausse. Letra y número: B, 8</p>
<p>4074 Telly distribuye cartas del club “La carta del mes” llenó el negocio de Hooper. ¡Ahora no hay espacio para festejar el cumpleaños de Henrietta! Consejo: Lean <i>El cumpleaños de Moira</i>, por Robert Munsch. Letra y número: R, 18</p>	<p>4059 Baby Bear apenas puede creer que a su hermanita no le gusta el potaje. Consejo: Conversen sobre las diferentes cosas que le gusta o no, a cada miembro de la familia. Letra y número: N, 3</p>
<p>4075 Como Cookie Monster debe esperar a que Alan termine, para hornear más galletas, pasa el tiempo inventando historias. Consejo: Pídale a su niño que le cuente un cuento sobre lo que haría King Cookie si no tuviera más galletas. Letra y número: S, 19</p>	<p>4060 Alguien nuevo atiende el negocio de Hooper, cuando Alan se va de vacaciones. Big Bird deberá adaptarse al cambio. Consejo: Lean <i>Cambios</i>, por Anthony Brown. Letra y número: D, 17</p>
<p>4076 Baby Bear queda espantado cuando nota que su hermanita gruñe más fuerte que él. Consejo: Pregunte, “¿Cómo se sintió Baby Bear cuando notó que su hermanita gruñía más fuerte que él?” Letra y número: G, 20</p>	<p>4061 La hada de Cenicienta comete un error, y sin querer la convierte en una gallina. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió la hada cuando convirtió a Cenicienta en una gallina?” Letra y número: E, 5</p>
<p>4077 Gabi ayuda a Zoe y Elmo a jugar de manera justa, cuando ellos la visitan en el negocio de Hooper. Consejo: Ayude a que su niño aprenda a esperar su turno, jugando al juego de mesa: “Sigamos al líder”. Letra y número: U, 3</p>	<p>4062 El mundo de Elmo: Los pies Se hallan al final del cuerpo, y no podrías caminar, correr o montar en bicicleta sin ellos. ¡Son tus propios pies! Consejo: Lean <i>Piernas, rodillas, pies y dedos</i>, por Lola M. Schaefer. Letra y número: F, 6</p>
<p>4078 ¡Baby Bear tiene un problema que resolver! No puede convencer a Curly Bear para que duerma la siesta. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías para que Curly Bear se duerma?” Letra y número: V, 8</p>	<p>4063 Elmo sueña con la danza del pollo. El sueño es tan bueno, ¡que quiere soñarlo de nuevo! Consejo: Pregunte, “¿Qué canción cantarías para que Elmo se vuelva a dormir?” Letra y número: T, 20</p>
<p>4079 Grover Global Grover Global visita Puerto Rico y descubre un instrumento de percusión llamado <i>güiro</i>. Consejo: Haga su propio güiro raspando una cuchara contra las arrugas de una botella plástica de agua vacía. Letra y número: W, 5</p>	<p>4064 Rocco le enseña a Elmo y a Zoe un baile nuevo y terminan en el bote de basura de Oscar, con su mascota, el cerdo. Consejo: Deje que su niño seleccione la música y le enseñe un paso de baile que haya inventado. Letra y número: A, 1</p>
<p>4080 La hada de Elmo le otorga su deseo y lo convierte en un pájaro. ¡Pronto se da cuenta que simplemente quiere ser él mismo! Consejo: Pídale a su niño que le muestre cómo actuaría si una hada lo convirtiera en un monstruo peludo y rojo. Letra y número: X, 2</p>	<p>4065 El mundo de Elmo: Los juegos Vean cuáles son los juegos que a Elmo y sus amigos les gusta jugar. Consejo: Jueguen al juego “Rayuela” con su niño y sus amigos. Letra y número: I, 7</p>
<p>4081 Rosita ha decidido no hablar más porque dos niños se burlaron de su acento. Consejo: Pregunte, “¿Cómo se sintió Rosita cuando se burlaron de su acento?” Letra y número: Y, 7</p>	<p>4066 Baby Bear vuelve a escribir el cuento de “Ricitos de oro y los tres osos” para así incluir a su hermanita Curly. Consejo: Lean <i>Abuelo y los tres osos</i>, por Jerry Tello. Letra y número: J, 9</p>
<p>4082 Big Bad Wolf deberá aprender a controlar sus emociones, cada vez que pierde en un juego. Consejo: Jueguen juntos, un juego de mesa. Conversen sobre cómo se siente su niño cada vez que gana o pierde. Letra y número: Z, 11</p>	<p>4067 Elmo, Miles, Gordon, y Mr. Robinson notan que tienen algo en común—¡todos aman la música! Consejo: Invite a su niño a que le enseñe a la familia entera, su canción preferida. Luego todos la pueden cantar juntos. Letra y número: K, 4</p>

<p>117 Un éxito rotundo ¡Culpan a Zak por haber roto la trompeta de Wheezie! Y Emmy no quiere confesar que lo hizo ella. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si rompieras el juguete de un amigo?”</p>	<p>128 Mi amigo azul Pintar con los dedos es muy divertido. Pero la cosa se complica, cuando los amigos usan sin querer, pintura permanente. Consejo: Pregunte, “¿Qué indicaciones dio Quetzal para quitar la pintura?”</p>
<p>118 La bola de pelo de Wheezie Zak y Wheezie deben hallar la manera de comunicarse con su nueva mascota: la bola de pelo. Consejo: Pregunte, “¿Cómo sabían Zak y Wheezie lo que precisaba su mascota?”</p>	<p>129 Zak se mete al agua Zak quiere nadar con sus amigos en la laguna draguna, ¡pero primero debe aprender a nadar! Consejo: Ayude a su niño a practicar una nueva habilidad que haya aprendido o quiera aprender, como por ejemplo: treparse a las barras en el parque de juegos.</p>
<p>119 Un cuento de altura Max demuestra que a pesar de ser pequeño, puede realizar la tarea. Consejo: Lean <i>El nabo gigante</i>, por Aleksei Tolstoy.</p>	<p>130 Enciendo mi aliento de fuego Wheezie ha perdido su aliento de fuego y los amigos deben seguir las indicaciones de la Dra. Sanatodo para que pueda recuperarlo. Consejo: Lean <i>Froggy se viste</i>, por Jonathan London.</p>
<p>120 Tonadas dragonas: ¡A movernos! Prepárate para mover tu cuerpo con los amigos de Dragon Tales, mientras cantan todos juntos, una canción. Consejo: Jueguen al juego “Sigamos al líder que se sacude”, donde el líder muestra qué parte del cuerpo hay que mover o sacudir.</p>	<p>131 Max y la alfombra mágica Ord se siente herido porque Max pasa todo el tiempo jugando con la alfombra mágica. Consejo: Converse con su niño sobre lo que él haría si quisiera jugar con un amigo que está ocupado haciendo otra cosa.</p>
<p>121 Buscando tesoros El grupo de amigos se queda atascado en el sótano de los tesoros, porque olvidaron las indicaciones de Quetzal. Consejo: Juntos, canten la canción “Hokey Pokey.” Recuerden seguir las indicaciones de la canción.</p>	<p>132 Problemas de bebés A Max, Emmy y sus amigos dragones, se les hace un trabajo un poco difícil para que la hermanita bebé de Cassie, duerma la siesta. Consejo: Lean <i>Un sueño mágico</i>, por Debi Gliori.</p>
<p>122 Quítate de mi nube Max va montado sobre un gran girasol y llega al cielo, cuando agrega agua maravillosa en el jardín de los amigos dragones. Consejo: Lean <i>La semilla de zanahoria</i>, por Crockett Johnson.</p>	<p>133 La dragona montaña rusa A Wheezie le cuesta esperar su turno en la fila, para subirse a la montaña rusa. Consejo: Si tienen que esperar su turno, pueden jugar juntos al “Veo, veo” como pasatiempo.</p>
<p>123 Canciones dragonas: Aplaudir Los amigos cantan una canción que puedes acompañar aplaudiendo. Consejo: Demuéstrele a su niño cómo aplaudir en diferentes “tempo” colocando música lenta y movida, y pidiéndole que aplauda al ritmo de la música.</p>	<p>134 Atrapado en una burbuja Todos deben trabajar duro, cuando Ord sale flotando dentro de una burbuja gigante. Consejo: Pídale a su niño que le cuente cómo lo rescataría si estuviera atrapado en una burbuja gigante.</p>
<p>124 Canciones dragonas: ¡A estirarse! Observen qué tan alto pueden estirarse al cantar esta canción. Consejo: Pídale a su niño que le describa lo que ve cuando mira hacia arriba y se estira, y luego, lo que ve cuando se estira hacia abajo.</p>	<p>135 Tonadas dragonas: El zoológico Cuando los amigos visitan el zoológico cantan una canción y se comportan como los animales que ven allí. Consejo: Organice “Los Juegos Olímpicos de animales” y vean quién se arrastra tan rápido como una araña, salta más alto como el canguro o quién aúlla más fuerte como el mono.</p>
<p>125 Huellas de sapos Max encuentra una rana muy especial y esta ansioso para llevarla a su casa. Consejo: Lean <i>Abran paso a los patitos</i>, por Robert McCloskey.</p>	<p>136 La dragoncita fea Los amigos le enseñan a una dragoncita colorida que ser distinto no tiene nada de malo. Consejo: Lean <i>La alegría de ser tu y yo</i>, por W. Nikola-Lisa</p>
<p>126 Aterrizajes de emergencia Zak chocó contra un árbol y por eso teme participar en la gran carrera. Consejo: Pídale a su niño que le cuente lo que debe hacer Zak para prepararse para su próxima carrera.</p>	<p>137 Luces, cámara, dragones Emmy aprende a tener en cuenta los sentimientos de su hermano y sus amigos al dirigir una película. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintieron Max y los dragones cuando Emmy no los escuchaba?”</p>
<p>127 El libro mágico de Quetzal Cuando el grupo de amigos se mete en el libro mágico de Quetzal, las historias cobran vida gracias a los pensamientos de todos. Consejo: Pregunte, “¿Cómo cambiarías la historia de los Tres Chanchitos si estuvieras dentro del libro mágico de Quetzal?”</p>	<p>138 El molestador Los dragones aprenden algo nuevo sobre el nuevo molestador de la escuela que ha herido sus sentimientos. Consejo: Lean <i>El niño nuevo</i>, por Katie Couric.</p>

<p>120 Un collar del tiempo Sagwa entierra su nuevo collar porque todos se burlan de él. Pero cuando desaparece, se siente mal. Consejo: Pregunte, “¿Por qué crees que al final Sagwa quería usar su collar?”</p>	<p>131 Mini-documental: El festival de la Luna La Luna es la fuente de inspiración tanto de un festival chino como de un cuento africano. Consejo: Lean <i>Armadillo Ray</i>, por Jon Beifuss.</p>
<p>121 Mini-documental: Cocinar Te presentamos a una niña que ama hornear dulces y también aprenderás sobre una merienda australiana muy interesante. Consejo: Deje que su niño le ayude a cocinar, midiendo los ingredientes que precisa.</p>	<p>132 El zodiaco del zoológico Los doce animales del calendario chino se pelean por ver cuál será el primero. Consejo: Lean <i>Corduroy</i>, por Don Freeman.</p>
<p>122 Un nuevo cocinero en la cocina Cook siente celos de su hermanito cuando todos admiran su comida. Pero luego trabajan juntos y preparan “una sopa de nueve tesoros” muy especial. Consejo: Lean <i>Adivina cuanto te quiero</i>, por Sam McBratney.</p>	<p>133 Perdido y encontrado Sagwa y Fu-Fu pierden un medallón muy costoso y se culpan la una a la otra. Consejo: Lean <i>¿Dónde estás, Dany?</i>, por Brigitte Weninger.</p>
<p>123 Dongwa el duro Dongwa ignora las burlas de sus amigos, cuando un pajarito requiere de su ayuda. Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que el pajarito le dirá a sus amigos cuando hable de Dongwa?”</p>	<p>134 Todo un adulto Sheegwa quiere que todos piensen que ha madurado y Baba quiere probar que aun es joven. Ambos aprenden a apreciar sus edades. Consejo: Invite a su niño a ver revistas viejas y hallar ilustraciones de personas. Conversen sobre las posibles edades de las personas de las ilustraciones.</p>
<p>124 Un regalo precioso Sheegwa quiere quedarse con el precioso collar de Tai-Tai, pero los gatos del callejón huyen con él. Consejo: Pregunte, “¿Por qué crees que Tai Tai estaba feliz de recuperar su collar, a pesar de que estaba roto?”</p>	<p>135 Demasiado cerca La familia del Magistrado se muda al palacio. Y ahora el palacio se vuelve en lugar lleno e incomodo. Consejo: Pídale a su niño que invente una historia sobre lo que sucedería si su familia se mudara al palacio.</p>
<p>125 El favorito Sagwa no realiza su trabajo para el festival de los dragones porque está muy ocupada pensando que Dongwa es el favorito de papá. Consejo: Comparta un rato con su niño y dígame por qué es tan especial para usted.</p>	<p>136 El juego del nombre Los gatos del callejón se burlan de los nombres de los gatitos. Nai Nai les cuenta una historia sobre lo especial que es cada uno de sus nombres. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintieron los gatitos después de haber escuchado la historia de Nai Nai?”</p>
<p>126 Té para dos monos El Magistrado solicita que se recoja más té y Cook trae dos monos para ello. ¡Pero Dongwa se pone celoso de toda la atención que reciben los monos! Consejo: Lean <i>¡Nadie me quiere!</i>, por Raoul Krischanitz.</p>	<p>137 Jun extraña su hogar Jun se siente feliz en el palacio hasta que mal interpreta la historia de una vidente y comienza a extrañar su hogar. Consejo: Lean <i>Pandora</i>, por William Mayne.</p>
<p>127 Mini-documental: El vecindario Visiten diferentes vecindarios, desde una ciudad hasta una estación de ganado en Australia. Consejo: Caminen por el vecindario y conversen sobre la gente que vive y trabaja allí.</p>	<p>138 El retorno de la rata Una rata promete ayudar a Sheegwa a cambio de que robe algo para él. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si alguien te pidiera que robes una galleta para esa persona?”</p>
<p>128 Fu-Fu vuela en luna llena Dos murciélagos rufianes hacen que Fu-Fu pierda la confianza en sí mismo, justo la noche antes de liderar su bandada. Consejo: Ayude a su niño a practicar lo que le diría a un rufián que intente molestarlo.</p>	<p>139 La niñera de gatos Una niñera algo inusual le enseña a los gatitos cosas interesantes sobre ellos mismos. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que si pudo</i>, por Watter Piper.</p>
<p>129 Un cuento combinado ¡Un pez y un gato se enamoran en este mágico relato! Y Sagwa aprende lo importante que es la familia. Consejo: Pídale a su niño que le cuente algo que haya aprendido de una persona mayor.</p>	<p>140 Cha-Siu Bow Wow Miao ¿Un Miao que ladra? Sagwa y sus hermanos se sorprenden cuando descubren que su primo es un perro. Consejo: Pídale a su niño que invente una historia en donde Sagwa conoce a un tío que es un pato.</p>
<p>130 Corriendo rumores Sagwa hacer correr un rumor que crece y crece, cuando descubre que Dongwa la estaba ignorando para jugar con otro amigo. Consejo: Pregunte, “¿Crees que Sagwa hubiera hecho correr ese rumor si sabía lo que iba a suceder al final?”</p>	<p>101 Cómo Sagwa obtuvo sus colores Cuando el Magistrado Tonto declara: “Prohibido cantar”, Sagwa, sin querer, cambia la regla y termina haciendo algo maravilloso para la aldea. Consejo: Pregunte, “¿Cómo sería todo sin no hubiera ninguna regla a seguir?”</p>