



Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 6

Guía Mensual

junio de 2004

Sesame Street 4065 El juego del cuadrado (on IPTV 6/28/04 at 9 a.m.)

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 (¡Música Musical!) es una iniciativa de servicio público que invita a los niños a explorar, usar y crear 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 producida por Greengroup en asociación con Sesame Workshop y basada en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schickel. © 2004 Greengroup Sagwa Inc. Personajes originales © 2004 Amy Tan y Gretchen Schickel. Todos los derechos reservados.

Verles en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Usado con el permiso correspondiente. Asociada 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.

Sesame Street airs weekdays at 9 a.m. on IPTV.

<p>4072 (6/1/04) 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 (6/16/04) 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 (6/2/04) 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 (6/17/04) 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 (6/3/04) 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 (6/18/04) 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 (6/4/04) 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 (6/21/04) 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 (6/7/04) 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 (6/22/04) 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 (6/8/04) 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 (6/23/04) 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 (6/9/04) ¡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 (6/24/04) 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 (6/10/04) 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 (6/25/04) 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 (6/11/04) 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 (6/28/04) 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 (6/14/04) 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 (6/29/04) 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 (6/15/04) 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 (6/30/04) 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>

Dragon Tales airs weekdays at 8 a.m. and 5 p.m. on IPTV.

<p>117 Un éxito rotundo (6/1/04) ¡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 (6/16/04) 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 (6/2/04) 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 (6/17/04) 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 (6/3/04) 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 (6/18/04) 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! (6/4/04) 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 (6/21/04) 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 (6/7/04) 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 (6/22/04) 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 Giori.</p>
<p>122 Quítate de mi nube (6/8/04) 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 (6/23/04) 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 (6/9/04) Los amigos cantan una canción que puedes acompañar aplaudiendo. Consejo: Demuéstrele a su niño cómo aplaudir en diferentes “tempos” colocando música lenta y movida, y pidiéndole que aplauda al ritmo de la música.</p>	<p>134 Atrapado en una burbuja (6/24/04) 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! (6/10/04) 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 (6/25/04) 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 (6/11/04) Max encuentra una rana muy especial y esta ansioso para llevarla a su casa. Consejo: Lean <i>Abra paso a los patitos</i>, por Robert McCloskey.</p>	<p>136 La dragoncita fea (6/28/04) 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 (6/14/04) 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 (6/29/04) 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 (6/15/04) 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 (6/30/04) 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>

Sagwa airs weekdays at 12:30 p.m. on IPTV.

<p>120 Un collar del tiempo (6/1/04) 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 (6/16/04) 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 (6/2/04) Te presentamos a una niña que ama hornear dulces y también aprenderá 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 (6/17/04) 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 (6/3/04) 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 (6/18/04) 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 (6/4/04) 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 (6/21/04) 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 (6/7/04) 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 (6/22/04) 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 (6/8/04) 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 (6/23/04) 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 (6/9/04) 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 (6/24/04) 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 (6/10/04) 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 (6/25/04) 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 (6/11/04) 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 (6/28/04) 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 (6/14/04) ¡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 (6/29/04) ¿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 (6/15/04) 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 (6/30/04) 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>