



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 1

Guía Mensual

Enero de 2007

Dragon Tales 4129 La gran carrera

Es el día de la gran carrera en la tierra de los dragones. Lorca y Enrique empiezan de lo más bien pero luego se hallan en aprietos al no poder trabajar juntos. Después de algunos consejos de Quetzal, aprenden que para ser parte de un equipo deben cooperar. Si bien no ganan la carrera, los amigos aprenden una valiosa lección sobre la cooperación.

Cuando los niños empiezan a asistir a la escuela, deben trabajar y cooperar con sus compañeros y sus maestros. Ya sea turnándose para construir una torre con bloques, limpiando después de una merienda o formando fila en silencio para ir al salón de música, es importante que los niños aprendan la importancia de trabajar en equipo y cooperar para cumplir objetivos.

Introduzca algunas maneras en que las personas cuentan unas con otras. Ayude al niño a investigar y explorar "las tareas de la familia". Escoja un cuarto de la casa y visitenlo. Una vez allí, conversen acerca de todas las "tareas de la familia" que se llevan a cabo en dicho cuarto. Pregunte: "¿Por piensas que esa tarea es importante?" y "¿Qué sucedería si nadie realiza esa tarea?" Invítelo a hacer dibujos de las tareas sobre las cuales discuten y exhibalos en la puerta de la nevera o en una pared. Luego, ofrézcale un gancho de papel para que coloque debajo del dibujo que ilustre la tarea que él quisiera ayudar a realizar. ¡Realicen una tarea diferente cada semana!

Tal vez quieran leer:

Una pizza de pimiento, por Helen Cooper

No se olviden de visitarnos en la red de Internet:

www.sesamestreet.com

www.pbskids.org/dragontales

www.pbskids.org/sesamestreet



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.

© 2006 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2006 Sesame Workshop. Los personajes y los elementos relacionados con "Sesame Street" son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

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. © 2006 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.

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.

Consejos para las familias

<p>4109 Abby comienza a sentirse como en su casa, cuando Snuffy y Big Bird la invitan a jugar a las escondidas en Sesame Street. Consejo: Conversen de lo maravilloso que es hacer nuevos amigos. Luego, anime a su niño a hacer una tarjeta invitando a un amigo a jugar. Letra y número: 1, 20</p>	<p>4115 En Sesame Street, la letra del día es la letra H. Consejo: Busquen objetos en la casa cuyos nombres comiencen con la letra "h". Invite a su niño a identificar cada objeto con una etiqueta que contenga la letra "h". Letra y número: H, 3</p>
<p>4110 Los nuevos amigos de Abby le cantan una canción de bienvenida en su primer día de clase. Consejo: Escriban en una hoja su propia canción de bienvenida. Letra y número: C, 2</p>	<p>4116 Alan y Elmo se divierten mientras pretenden que van a la escuela. Consejo: Haga su propia escuela casera e invite a su niño a que le enseñe algo que haya aprendido. Letra y número: L, 11</p>
<p>4080 Elmo se divierte mucho al ser pájaro por un día. Consejo: Vacíen cuatro cajas de cereales y que estén abiertas en los extremos. Decórenlas para convertirlos en dos pares de alas. Luego, coloquen una caja en cada brazo y pretendan volar como pájaros. Letra y número: I, 20</p>	<p>4096 Rosita extraña México por eso sus amigos decoran Sesame Street y organizan una fiesta mexicana para ella. Consejo: Converse con su niño acerca de algún lugar especial que hayan visitado juntos. Luego, pueden crear una caja de recuerdos que contenga fotos, objetos y dibujos de dicho lugar. Letra y número: B, 3</p>
<p>4111 Cookie Monster suma y resta galletas. Consejo: Dibujen una gran lata para galletas, recorten diez círculos de papel y decórenlos como si fuesen galletas. Pretendan, por turnos, comer algunas galletas y cuenten cuántas quedan. Letra y número: Q, 10</p>	<p>4117 Elmo celebra la letra del día, cambiando su nombre por Jelmo. Consejo: Ayude a su niño a escribir la primera inicial de su nombre en una hoja de papel grande. Luego, busquen en la cocina diferentes alimentos y nómbrénlos para que sus nombres empiecen con dicha letra. Si su niño se llama Pablo, entonces las uvas se llamarán "puvas". Letra y número: J, 9</p>
<p>4082 La letra del día es la letra Z. Consejo: Practiquen cómo escribir la letra z en el aire, en el piso y en la espalda de cada uno! Pronuncien el sonido /z/ mientras pretenden escribir la letra. Letra y número: Z, 11</p>	<p>4072 Gabi juega con Snuffy un juego de rimas, mientras esperan a Big Bird. Consejo: Invite a su niño a dibujar un arco-iris y juntos traten de hallar palabras que rimen con cada color. Letra y número: P, 15</p>
<p>4112 Telly prueba un nuevo alimento: ¡espárragos! Consejo: La próxima vez que vayan al mercado ayude a su niño a seleccionar una verdura que desee probar por primera vez. Incluya esta verdura en la cena familiar. Letra y número: P, 13</p>	<p>4066 Baby Bear crea su propia versión de "Ricitos de Oro y los tres osos". Consejo: Pueden usar la historia de "Los tres cochinitos" reemplazando los chanchitos por otros animales como las tortugas. Letra y número: J, 9</p>
<p>4113 Herb, el dinosaurio que come plantas, ¡termina haciendo algo que siempre quiso hacer! Consejo: Pregunte: "¿Acaso hay algo que siempre quisiste hacer?". Luego, marquen en el calendario, un día del Año Nuevo en que juntos intentarán hacer algo nuevo. Letra y número: W, 0</p>	<p>4068 Telly se cayó de su pogo saltarín pero aprende a seguir intentando una y otra vez. Consejo: Pueden leer <i>La pequeña locomotora que si pudo</i>, por Waty Piper. Letra y número: L, 11</p>
<p>4104 El número del día es el cero. Consejo: A la hora de la merienda ofrézcale a su niño cuatro galletas. Mientras las come, haga la cuenta regresiva hasta llegar al cero. Letra y número: W, 0</p>	<p>4118 Llegó la hora de "Preguntarle a Oscar" y un niño no puede acordarse de la palabra "botones". Consejo: Juntos, busquen en roperos y armarios cosas que tengan botones. Letra y número: B, 3</p>
<p>4106 Telly y Rosita conocen un nuevo amigo que sabe hablar en señas. Consejo: Pueden leer <i>Laboriosos deditos de las manos</i>, por C. W. Bowie. Enseñe a su niño a decir la primera letra de su nombre en señas. Letra y número: C, 2</p>	<p>4106 ¡El número del día es el número "dos"! Consejo: Busquen en la casa cosas que vienen de a dos o en pares, como medias, guantes y zapatos. Letra y número: C, 2</p>
<p>4060 Baby Bear y Big Bird están ansiosos porque Alan se va de vacaciones. Consejo: Converse con su niño acerca de cómo se siente cuando usted se va a trabajar y la niñera viene a cuidarlo. ¿Qué cosas se mantienen iguales y qué cosas cambian? Letra y número: D, 17</p>	<p>4119 Cuando los adultos se convierten en niños y dejan de realizar sus trabajos, Big Bird se da cuenta de lo importante que es contar con adultos en Sesame Street. Consejo: Salgan a caminar por el barrio y conversen acerca de los trabajos importantes que realizan los adultos. Letra y número: F, 17</p>
<p>4059 Baby Bear no puede creer que a su hermanita no le guste el potaje (<i>porridge</i>). Luego, aprende que está bien que le gusten otras cosas. Consejo: Pueden leer <i>¿Qué te gusta?</i>, por Michael Grejniec. Letra y número: N, 3</p>	<p>4078 Baby Bear intenta varias maneras de ayudar a que su hermanita Curly Bear se duerma. Consejo: Hagan una lista de todas las cosas que pueden hacer para conciliar el sueño. ¿Qué pueden contar? ¿En qué pueden pensar? Letra y número: V, 8</p>
<p>4114 Elmo se encuentra con Blanca Nieves y los siete enanitos. Consejo: Hagan una colección de siete elementos. Luego, escriban el número 7 en una bolsa de papel marrón. Invite a su niño a buscar siete objetos y colocarlos en la bolsa. Letra y número: O, 7</p>	

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.



Consejos para las familias

<p>132 La cuerda mágica Zack y Wheezy deben saltar por encima una cuerda mágica para poder romper el hechizo. Consejo: Desparramen varias medias por el cuarto y traten de saltar de una media a la otra.</p>	<p>307 La piedra de la suerte Ord por fin se da cuenta que no precisa su piedra de la suerte para tener éxito. ¡Todo lo que debe hacer es creen en sí mismo! Consejo: Juntos, inventen su propia canción para creer en sí mismos. Por ejemplo: "¡Puedo hacerlo sí, sí, sí; siempre y cuando crea en mí!".</p>
<p>133 Niños encogidos Los dragones andan en busca de Max y Emmy que han sido encogidos por las Flores Violetas que Encogen. Consejo: Invite a su niño a esconder un objeto y juntos, describan una pista o clave para que otro miembro de la familia pueda hallarlo.</p>	<p>308 El Día del Maestro Los amigos trabajan en equipo para realizar chalupas para su maestro Quetzal. Consejo: Planeen una merienda saludable como yogur descremado con moras y prepárenla juntos.</p>
<p>134 Atrapado en una burbuja Los amigos juegan con burbujas. Consejo: Muévanse y jueguen mientras soplan burbujas y las siguen por el cuarto.</p>	<p>318 Hagamos cosas juntos Emmy comparte mucho tiempo con Enrique. Max se siente excluido y decide jugar solito. Pronto, todos sus amigos lo acompañan. Consejo: Pueden leer <i>Nora, la revoltosa</i>, por Rosemary Wells.</p>
<p>301 Volando con un nuevo amigo (Parte 1) Max y Emmy ayudan a que un amigo se sienta cómodo y lo invitan a que comparta algunas de sus historias. Consejo: Usen animalitos de peluche como si fuesen títeres e invite a su niño a que actúe diferentes maneras en que pueda hacer sentir bien a un amigo.</p>	<p>306 Solo por diversión Los amigos deben encontrar seis huevos en la "Búsqueda de huevos de natilla". Consejo: Juntos, descubran maneras diferentes de crear el número seis. ¿Puedes marcar un seis usando tres dedos en una mano y tres en la otra?</p>
<p>302 Despiertan los capullos Max se queda dormido y los amigos lo ayudan a que se despierte. Consejo: Pueden crear su propia ¡danza matutina! ¡Agiten cada brazo y cada pierna cinco veces para despertarse!</p>	<p>307 Max adora los trenes Max y sus amigos deciden ir en un viaje imaginario en tren cuando el tren verdadero se ha descompone. Consejo: La próxima vez que anden en carro, imaginen que viajan en un cohete o en un barco y conversen de las cosas que ven en el espacio o en el mar.</p>
<p>304 Fútbol celestial A Ord le cuesta jugar al fútbol y quiere abandonar el juego. Sus amigos lo convencen para siga intentándolo. Consejo: Pueden leer <i>¡Oh, cuán lejos llegarás!</i>, por Dr. Seuss.</p>	<p>308 Un nuevo amigo Los amigos trabajan en equipo para seguir el mapa del tesoro que esconde un premio enterrado. Consejo: Invite a su niño a hacer un dibujo del premio que le gustaría encontrar.</p>
<p>305 Ayudando al gigante Cuando los amigos ayudan a Mungus a preparar una crema contra la picazón, éste en agradecimiento los ayuda a construir una casa de naipes gigante. Consejo: Ayude a su niño a que recuerde alguien que lo haya ayudado recientemente. Luego, ofrézcale papel y crayones para que haga una tarjeta de agradecimiento.</p>	<p>318 Trabajo en equipo Zak y Wheezy deben aprender a escucharse el uno al otro, antes de recuperar sus medallas. Consejo: Por turnos, hablen y escúchense el uno al otro. Invite a su niño a que le cuente sobre su día. Luego, comparta con su niño algunas historias que sucedieron durante su día.</p>
<p>301 Volando con un nuevo amigo (Parte 2) Max lleva de paseo a su nuevo amigo Enrique por la Tierra de los Dragones. Consejo: Ofrézcale a su niño materiales para reciclar como cajas de cereales y contenedores de leche para que construya su propia ciudad. Una vez finalizada la obra, pídale que lo lleve de paseo por la ciudad.</p>	<p>123 Suena a problemas Max apenas puede esperar para mostrarle a Ord la pelota pegajosa que hizo. Consejo: Hagan su propia fórmula pegajosa. Mezclen harina con agua y vean qué clase de fórmula pegajosa saldrá.</p>
<p>302 Un viaje en trineo Los amigos van de excursión a la cueva de hielo. Consejo: Preparen su propio hielo. Llenen de agua un vaso o una bandeja para cubitos de hielo. Investiguen cada etapa y conversen sobre sus observaciones.</p>	<p>124 Prepárense de acuerdo a las instrucciones Emmy aprende lo importante que es un mapa, cuando ella y sus amigos tienen problemas para encontrar La cueva de cristal. Consejo: Seleccione un camino que le resulte familiar, como el camino a la escuela o al parque. Hagan un mapa dibujando todas las cosas que ven en el camino.</p>
<p>304 Trabajo divertido Los amigos deben trabajar duro para pintar la ruta de la carrera unicornio infantil. Juntos, piensan en maneras divertidas de realizar el trabajo más rápido. Consejo: Realicen una tarea simple como doblar la ropa de manera divertida. Cuenten todos los colores que hallan a medida que doblan la ropa.</p>	<p>125 La última risa de Wheezy Mr. Pop se divierte mucho coleccionando sonidos únicos. Consejo: Hagan su propia colección de sonidos. Caminen por el cuarto y presten atención a los diferentes sonidos. Traten de imitar cada sonido que escuchan.</p>
<p>306 La estatua mágica Cuando Zak y Wheezy experimentan la vida desde la perspectiva de cada uno, ellos aprenden a apreciar los sentimientos de cada uno. Consejo: Juntos busquen en un álbum de fotos y pregúntele a su niño si puede adivinar cómo se sentía en las diferentes fotos.</p>	<p>126 Aterrizajes de emergencia Los amigos ayudan a Zak a que enfrente su miedo de volar. Consejo: Pueden leer <i>Prudencia se preocupa</i>, por Kevin Henkes.</p>