



Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 12

Guía Mensual
Sesame Street
4154

Diciembre de 2007

Elmo se sabe el abecedario tan bien que él ha elegido jugar “La Asombrosa Carrera del Abecedario”. Para jugar, Elmo tiene que encontrar todas las letras del abecedario. Mientras busca, Elmo descubre que hay letras en todo su alrededor; en los letreros de la calle, las etiquetas, los libros y ¡mucho más!

Reconocer las letras del alfabeto es un paso importante al aprendizaje que lleva a leer y escribir. Cuando los niños ven las letras que conocen en los libros, los letreros y las etiquetas, ellos empiezan a entender que las letras crean palabras. Invierno es la estación del año perfecta para acomodarse con un libro y buscar las letras. Descubra cuántas veces aparece la primera letra del nombre de su niño en su libro favorito y lea todas las palabras diferentes en la que forma parte esta letra especial. Usted hasta podría escribir estas palabras y colgarlas en su propio “Mural de Palabras”. No sólo lo puede hacer con los libros; busque letras en las tarjetas festivas, los calendarios y en todas las etiquetas.

Tal vez le gustaría también leer:

Animales de la A a la Z, por Joao Coutinhas

No se olviden de visitarnos en la Internet.

www.sesamestreet.com

www.pbskids.org/dragontales



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.

© 2007 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2007 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. © 2007 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>4151 Hoy, Elmo está pensando en juegos. Consejo: Creen un juego de movimiento juntos. Escriba en pedazos de papel la primera letra de diferentes partes del cuerpo (P de piernas, B de brazos, etc.). Ahora colóquelos dentro de un sombrero y por turnos para sacar una letra. Nombren una parte del cuerpo que comience con la letra elegida. ¡Luego, sacúdala! Letra y número: K, 19</p>	<p>4159 La Letra del día es la <i>D</i>. Consejo: Diciembre empieza con la letra <i>D</i>. Hagan una lista de actividades divertidas que empiecen con la <i>D</i>, que puedan hacer durante el mes como <u>d</u>anzar, <u>d</u>ibujar, <u>d</u>ecorar, etc. Luego, ¡diviértanse con una de esas actividades! Letra y Número: G, 9</p>
<p>4152 Snuffy imagina ser la mascota dinosaurio de Elmo. Consejo: Juntos, elijan un dinosaurio para aprender más sobre él. Pueden visitar la biblioteca o la Internet para más información. Luego, diviértanse imaginando ser ese dinosaurio. ¿Como te moverías? ¿Qué comerías? Letra y número: Q, 2</p>	<p>4089 LA SAMBA DE LA MERIENDA CON FRUTAS DE TJ ¡Las frutas son tan sanas y deliciosas que TJ y su perro Bernie cantan una canción sobre ellas! Consejo: Pregúntele a su niño cuál es su fruta favorita. Juntos piensen en cómo describir estas frutas y de cantar una canción sobre ellas. Letra y número: O, 4</p>
<p>4153 La palabra en el vecindario es <i>rima</i>. Consejo: Trabajen juntos para crear un poema que rime, luego ilústrenlo. ¿Pueden crear un poema sobre la nieve? Letra y número: V, 6</p>	<p>4160 Oscar el Gruñón es el presentador del Canal de Noticias Gruñonas. Consejo: A la hora de la cena, creen su propio Canal de Noticias Familiar. Cada persona a la mesa puede reportar algo emocionante que hayan hecho durante el día. Letra y número: G, 9</p>
<p>4154 El número del día es el 4. Consejo: Creen un baile con el número 4. Aplaudan 4 veces, Zapateen 4 veces... tomen turnos para añadirle más al baile. ¡Ahora, griten "4" mientras bailan! Letra y Número: M, 4</p>	<p>4092 Big Bird y Snuffy están entusiasmados porque irán de caminata por primera vez. ¡Hay tanto para ver! Consejo: Planee con su niño una corta caminata. Ayúdelo a notar y observar aquellas pequeñas cosas como la corteza de los árboles. Letra y número: U, 8</p>
<p>4155 Abby canta una canción llamada "Me encantan las palabras". Consejo: ¿Cuáles son tus palabras favoritas? Hablen de sus palabras favoritas y creen una canción divertida con todas ellas. Traten de cantarla al compás de una canción conocida como "Rema, rema, rema tu bote". Letra y Número: H, 3</p>	<p>4135 Chris Brown y Elmo cantan acerca de los letreros que ven en las calles. Consejo: Den un paseo por su vecindario. Señale todos los letreros que vean y conversen sobre su significado. Letra y Número: F/L, 8</p>
<p>4156 A Elmo tiene dificultad jugando boliche y Chris lo ayuda a practicar. Juntos, lo intentan una y otra vez hasta que ¡Elmo lo logra! Consejo: Lean ¡Yo puedo!, por Gladys Rosa-Mendoza. Letra y Número: W, 9</p>	<p>4095 Gordon sugiere ideas divertidas a Big Bird y a sus amigos para mantenerse activos cuando el mal tiempo los obliga a quedarse adentro. Consejo: Haga una lista de actividades dentro, tal como jugar a "Simón dice" o bailar; luego, elijan una para hacer ¡hoy! Letra y número: Z, 14</p>
<p>4085 ¡Jane Tuesday quiere que comas tus colores! Hoy el color es el verde, por ejemplo, habichuelas verdes. Consejo: Juntos elijan y prueban frutas y verduras de color verde. Letra y número: G, 6</p>	<p>4136 Algunos amigos de <i>Sesame Street</i> hablan de hacer ejercicio. Consejo: Entreviste a su niño acerca de los ejercicios. Pregúntele sobre las diferentes maneras que a él le gusta mover su cuerpo. Ahora él puede mostrárselos y usted puede moverse con él. Letra y Número: Y, 5</p>
<p>4157 Hoy, ¡Elmo está pensando en cámaras! Consejo: Imaginen que están en una sesión de fotos. Uno de ustedes puede posar imaginando ser diferentes animales u objetos. Y el otro, puede imaginar ser el fotógrafo. Letra y Número: Z, 10</p>	<p>4096 Global Grover: México El amigo de Grover, Saúl, le enseña cómo hacer figuras de arcilla. Consejo: Juntos hagan creaciones de arcilla, barro o arena mojada. Letra y número: B, 3</p>
<p>4087 El reporte de Telly "monstruo en el momento" revela que Los Tres Osos corrieron y saltaron por el bosque mientras esperaban que su avena se enfriaba. Consejo: ¡La próxima vez que estén esperando por algo, como la hora de cena, salgan a caminar! Anime a su niño a correr, saltar durante la caminata. Letra y número: E, 5</p>	<p>4137 La palabra en el vecindario es <i>perro</i>. Consejo: Lean <i>Perros</i>, por Vito Buono. Cada vez que vean la palabra "perro", ¡muevan la colita y ladren! Letra y número: A, 11</p>
<p>4158 Elmo siente celos cuando Gina debe cuidar de Marco durante su juego de damas. Consejo: Hablen sobre una ocasión en la que su niño sintió celos. ¿Cómo podría expresar esos sentimientos de manera positiva? Letra y Número: C, 16</p>	<p>4097 Telly se divierte mucho cuidando a Rocco mientras Zoe está en su clase de natación. Consejo: Planifique un día de juegos y diversión con su niño y su muñeca o peluche favoritos. Letra y número: H, 18</p>
<p>4088 La palabra "milk" significa "leche" en inglés. Consejo: Hagan un saludable batido. Mezclen leche descremada, una banana, fresas, miel y cubitos de hielo en la licuadora hasta que esté suave y cremoso. ¡Qué rico! Letra y número: K, 12</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>218 Solo de trompeta Zak y Wheezie aprenden a adquirir compromisos después de que ellos tienen dificultad en practicar para presentarse a una audición. Consejo: Hable con su niña sobre el significado y los beneficios de los "compromisos". Mencione alguna situación cuando usted adquirió un compromiso y lo cumplió, y ayúdela a hacer lo mismo.</p>	<p>307 Max adora los trenes Max se da cuenta que cuando pretende volar en un tren imaginario, puede ser tan divertido como hacerlo de manera real. Consejo: Pueden crear juntos, un tren imaginario. "Vuelen" por los alrededores de la casa, mientras que emiten el sonido del tren.</p>
<p>219 Salud, viento Cuando el Viento silvador se resfría, los dragones y los niños averiguan lo que deben hacer para ayudarlo. Consejo: Hable con su niño de lo que debe hacer si se resfría.</p>	<p>308 Un nuevo amigo Los amigos están listos para seguir el mapa del tesoro de Lorca, sabiendo que el trabajo en equipo los ayudará a enfrentar futuros obstáculos. Consejo: Ayude a su niño a limpiar y ordenar su cuarto. Conversen sobre cómo el trabajo en equipo ayuda a que la tarea sea más fácil.</p>
<p>220 Denle una mano a Zak Cuando Zak se hiere la muñeca, él piensa que no va a poder participar más en los juegos. Entonces sus amigos le dan algunas opciones. Consejo: Túrnense para hacer lo siguiente: caminen balanceando una bolsa de frijoles o un animal de peluche sobre la cabeza, en la mano o sobre los hombros.</p>	<p>309 Busquemos la frazada Un desarreglo en la ropa para lavar, hace que los amigos se pongan a buscar la manta de Finn, el hermano de Cassie. Consejo: Lean <i>Cuéntame algo alegre antes de ir a dormir</i>, por Joyce Dunbar.</p>
<p>217 Busco pero no encuentro Ord trata nuevas estrategias de búsqueda en el juego de las escondidas. Consejo: Juegue con su niño a las escondidas aplicando las estrategias que usó Ord para encontrar a sus amigos.</p>	<p>328 No te equivoques Al principio, Max estaba emocionado de tener el rol principal en la obra de teatro de la escuela, pero después se pone nervioso y temeroso. Consejo: Pregunte: "¿Qué hizo que Max cambiara de actitud?", "¿qué has hecho cuando tú has cometido errores?", "¿qué le dirías a Max para darle ánimo?".</p>
<p>218 Las manos unidas Cuando Ord tiene problemas para aprender un baile nuevo, sus amigos lo animan a bailar a su propio ritmo. Consejo: Lea <i>El soldadito de plomo</i>, por Anna Mongay.</p>	<p>211 Confío en mí Los amigos ayudan a Cassie a vencer su miedo de salir a escena. Consejo: Lea <i>La asombrosa Graciela</i>, por Mary Hoffman.</p>
<p>219 Salud, viento Cuando el Gran viento silbador se enferma, los amigos van a la doctora Sanatodo en busca del remedio. Consejo: Converse con su niño sobre maneras de mantenerse saludable y qué hacer cuando este resfriado.</p>	<p>212 Canciones de dragones: Cassie Es un homenaje a Cassie, la dragona que conoce todos los rincones de La tierra de dragones. Consejo: Ayude a su niño a crear una canción acerca de sí mismo.</p>
<p>220 Denle una mano a Zak Zak se ha lastimado su mano y ahora tiene miedo a golpear de nuevo la mano. Consejo: Lea <i>Margarita y Margaret</i>, por Lynn Reiser.</p>	<p>313 Dragon Tune: Cuando haces un nuevo amigo Los amigos de los <i>Cuentos de dragones</i> saben la alegría que provoca tener nuevos amigos. Consejo: Pídale a su niño que piense en diferentes maneras de hacer nuevos amigos. Luego, anímelo a que las ponga en práctica.</p>
<p>307 Canciones de dragones: Baila Ord, baila Prepárense para bailar y cantar junto al enorme, amoroso y no tan valiente Ord. Consejo: Invite a su niño a dibujar a Ord haciendo cosas que él disfruta como comer, volar o jugar con Max y Emmy.</p>	<p>314 Molestar no es divertido Emmy se siente mal cuando la molestan hasta que se da cuenta que lo que dicen no es verdad. Consejo: Converse con su niño sobre maneras de manejar situaciones cuando lo molestan.</p>
<p>308 El Día del Maestro Cassie aprende a expresarse en público y hacerse cargo de la situación, cuando los amigos preparan chalupas para sorprender a Quetzal. Consejo: Asígnele a su niño una tarea de la cual deba hacerse cargo. Por ejemplo: Organizar un juego de mesa para toda la familia después de la cena.</p>	<p>211 Confío en mí Cuando Cassie expresa su temor de actuar en la obra de teatro de la escuela, sus amigos la motivan a tener confianza en sí misma. Consejo: Ayude a su niño hacer un collage de "¡Confío en mí!" usando sus fotografías, papel, cartulina, marcadores e ilustraciones de revistas.</p>
<p>309 A bailar Wheezie trata de ser paciente cuando Greta, la gremlin, la deja con tres cajas mágicas. Consejo: Pregunte a su niño: "¿Qué aprendiste de Wheezie?".</p>	<p>212 Las dragonas exploradoras Cassie deja sola a Emmy en una reunión de dragonas exploradoras, donde ella debe aprender a hacer nuevas amigas. Consejo: Pregunte, "¿Cómo te sentirías si estuvieras en una situación similar?, ¿cómo te acercarías a otros niños para empezar nuevas amistades?".</p>
<p>328 Canciones de dragones: Flip Flop Esta canción explica que las personas pueden tener diferentes puntos de vista. Consejo: Hable con su niño de sus intereses, sus gustos, y las cosas que les desagradan; resalte las similitudes y las diferencias en sus puntos de vista. Explíquelo a su niño que las diferencias son naturales y es lo que hace a cada uno único y especial.</p>	