



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 2

Guía Mensual
Sesame Street 4089

Febrero de 2007

Elmo se divierte muchísimo jugando un desordenado espectáculo científico llamado “¿Qué pasa a después?” y usando palabras científicas divertidas, como *hipótesis* cuando tratan de adivinar lo que podría ocurrir después. ¡Elmo realmente disfruta al aprender a observar, hacer predicciones y descubrir si su hipótesis es correcta! ¿Quién hubiese pensado que la ciencia podía ser tan divertida?

Los niños son científicos innatos con una curiosidad natural y amor por el aprendizaje. Ellos usan sus cinco sentidos para tomar parte en la ciencia y aprender sobre el mundo que los rodea, investigando las relaciones y los efectos, examinando similitudes y diferencias, dividiendo, clasificando y resolviendo problemas. Usted puede fomentar la exploración científica temprana de los niños creando un ambiente seguro e interesante donde su curiosidad es bienvenida y estimulada y los niños pueden explorar, observar, predecir, describir, escribir o dibujar, y compartir sus descubrimientos. Hágale preguntas abiertas, tales como: “¿Qué tal si...? Y “Dime sobre...” para estimular aun más su forma de pensar. Mientras hacen una torre con bloques, pregunte: “¿Qué pasaría si usaras bloques pequeños en la parte de abajo y los más grandes en la parte de arriba?”. Cuando pinten juntos pregunte pídales a los niños que describan que pasaría cuando mezclan ciertos colores. Jueguen a “¿Se hunde o flota?” usando objetos como un centavo, una piedrita, un clip, un tapón de corcho y un lápiz. Permita que los niños adivinen si el objeto se hundirá o flotará antes de colocarlo en el agua. Ponga a prueba sus hipótesis. ¿Estuvieron correctas? Conversen de por qué si o por qué no. Por supuesto compartir su propio espíritu por la curiosidad es una forma maravillosa de estimular el científico que vive en cada niño.

Usted también querrá leer:

Experimentos científicos (Así es el mundo), por Vera R. Webster

No olvide buscarnos en Internet.

Visite: 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.

© 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.

<p>4120 Global Grover: Un día en el parque (Filipinas) Un niño y su familia viven en Manila, una ciudad en un país llamado Filipinas. A ellos les gusta ir a un parque para jugar, ver a los monos y comer una fruta llamada <i>guapo</i>. Consejo: Planeen un día especial y juntos decidan donde ir, qué hacer y qué fruta llevar. Letra y número: I, 20</p>	<p>4126 Elmo finalmente decide cuál es el regalo perfecto de cumpleaños para Rocco: ¡un dibujo de Rocco sobre un poni! Consejo: Motive a su niño a hacer un dibujo de un amigo haciendo algo divertido y regalárselo en nombre de su amistad. Letra y número: X, 17</p>
<p>4073 Baby Bear está emocionado porque enseñará a su hermanita, Curly Bear, a dibujar. Consejo: Ofrézcale a su niño crayones o marcadores y papel, y permítale que le enseñe cómo dibujar algo. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4082 Journey to Ernie: En la jungla Mientras busca a Ernie en la jungla, Big Bird encuentra todo tipo de animales, incluyendo a un tigre, una iguana y un elefante. Consejo: Lean <i>Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?</i>, por Bill Martin, Jr. y Eric Carle. Letra y número: Z, 11</p>
<p>4121 Una niña se prepara para ir a dormir tomando un baño y cepillándose los dientes. Luego su papá le canta una canción de cuna y le lee un cuento. Consejo: Hable con su niño sobre la rutina que él tiene antes de ir a dormir y pregúntele qué le gusta más de las cosas que hace. También, mencione lo importante de dormir bien en la noche. Letra y número: T, 2</p>	<p>4127 Oscar adquiere un perro de mascota llamado Cranky, quien está supuesto a ser gruñón; pero para sorpresa de Oscar, Cranky es ¡un gran ayudante y además amoroso! Consejo: Hablen sobre cuando algo o alguien resultó ser diferente a lo que esperaban. ¿Cómo se sintieron en aquella situación? Letra y número: S, 5</p>
<p>4058 La palabra en inglés del día <i>Dance</i> significa <i>bailar</i> en inglés. Consejo: Anime a su niño a levantarse y ¡dance! Ponga una estación de radio de música latina o escuchen su propia música y ¡diviértanse moviendo sus cuerpos al son de la música! Cuando alguien diga: ¡<i>Dance!</i> deténganse en una pose especial de baile. Tan pronto alguien diga de nuevo: ¡<i>Dance!</i> comience a bailar otra vez. Letra y número: B, 8</p>	<p>4074 Telly se une al Club de la letra del mes y está emocionado de ¡recibir su primer cargamento de letras! Consejo: Tome una “Caminata del alfabeto” con su niño. Caminen por su vecindario y busquen los objetos que comienzan con la letra A, después la B, y así ¡hasta llegar a la Z! Letra y número: R, 18</p>
<p>4122 Telly está preocupado de interpretar a un espárrago en el “Concurso de alimentos sanos” ya que ¡nunca ha comido uno! Consejo: Permita que su niño que le ayude a preparar un vegetal que nunca haya probado. Explíquele que vitaminas y nutrientes especiales en las verduras que comen lo ayudan a mantenerse sano y fuerte. Letra y número: A, 13</p>	<p>4071 La palabra en inglés del día/La letra del día <i>Hello</i> es una palabra que comienza con la letra H y en inglés significa <i>hola</i>. Consejo: Visiten la biblioteca para consultar un diccionario de inglés-español. Con su niño busquen diferentes palabras en inglés que comiencen con la letra H, como <i>hand</i>, que significa “mano” en inglés. ¡Practiquen juntos decir las palabras que encuentren en voz alta! Letra y número: H, 13</p>
<p>4062 La letra del día ¡F es la letra del día! Consejo: Tome turnos con su niño para hacer oraciones con palabras que comiencen con la letra F. Por ejemplo, Fred el granjero feliz sembró frijoles y fresas en su granja”. Después su niño puede hacer un dibujo para ilustrar su oración con la letra F. ¡Practiquen esta actividad con todas las letras del alfabeto! Letra y número: F, 6</p>	<p>4065 ¡Elmo y Zoe corren por toda <i>Sesame Street</i> en búsqueda de cuadrados! Consejo: Con su niño traten de conseguir siete cuadrados dentro de su casa. Ayude a su niño para que escriba sus descubrimientos en papel. ¡Mañana busquen otras figuras geométricas juntos! Letra y número: I, 7</p>
<p>4123 Telly y Elmo ayudan a Baby Bear a construir una máquina automática para servir limonada para Miles. Cuando enfrentan alguna dificultad aprenden a cooperar y a cómo hacer para que la máquina funcione. Consejo: Pregunte: ¿Por qué crees que los amigos trabajaron tan bien juntos? y ¿Cómo los hubieses ayudado tú? Letra y número: U, 12</p>	<p>4132 Global Grover: Familias indígena americana James, el amigo de Grover, es feliz de ser indio-americano porque ¡él aprende cosas de lugares y culturas diferentes! Consejo: Comparta con su niño algunos cuentos, juegos o platos especiales que vienen de los antecedentes culturales de su familia. Letra y número: Y, 5</p>
<p>4089 TJ: LA SAMBA DE LA MERIENDA DE FRUTAS ¡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>4062 Elmo quiere hacer un <i>Desfile del pequeño monstruo rojo</i> y <i>peludo</i>, pero al final todos en <i>Sesame Street</i> se unen. Consejo: Lean <i>Salí de paseo</i>, por Sue Williams. Letra y número: F, 6</p>
<p>4124 Slimey quiere ser un héroe, pero Rosita y Elmo piensan que los héroes necesitan ser grandes y fuertes. Consejo: Hable con su niño de los <i>héroes de todos los días</i>, como un familiar, un vecino o un maestro. Resalte que los héroes pueden ser de diferentes formas y tamaños. Letra y número: N, 6</p>	<p>4128 El cabello de Zoe es largo, pero ella quiere tener el más largo de <i>Sesame Street</i>, incluso ¡más largo que el de Rapunzel! Consejo: Pídale a su niño que compare el largo de su cabello con el suyo, ¿cuál es más largo? Juntos recorten de revistas fotos de personas con cabellos de diferentes largos. Separen las fotos en grupos de largo, más largos y larguísimos. Letra y número: R, 8</p>
<p>4125 El mundo de Elmo: Las cámaras Elmo aprende que hay diferentes tipos de cámaras y que tomar fotografías es una forma maravillosa de recordar todas las cosas divertidas que ha hecho. Consejo: Con su niño revisen un álbum fotográfico familiar y comparta las historias de las cosas o momentos especiales que las fotografías les recuerdan. Letra y número: Z, 14</p>	<p>4081 Rosita enseña a otros niños a decir algunas palabras en inglés. Esto ayuda a Rosita a sentirse especial y orgullosa de sí misma. Consejo: Ayude a su niño a aprender palabras en inglés, como: “good morning” significa “buenos días” en inglés. Diviértanse practicando juntos estas palabras. Letra y número: Y, 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>123 De atrás hacia adelante Cuando centellas musicales caen como lluvia en la Tierra de los Dragones ¡todo empieza a funcionar al revés! Consejo: Juegue con su niño un juego al revés. Caminen hacia atrás, salten hacia atrás, intenten contar ¡de diez hacia atrás!</p>	<p>309 A bailar El grupo trata distraer a Wheezie con juegos para que ella no abra las cajas mágicas. Consejo: Ayude a su niño a practicar su paciencia al jugar tales juegos como "Luz roja/Luz verde", "Mamá, ¿puedo?" y "Veo, veo..."</p>
<p>124 El mejor espectáculo de la Tierra de los Dragones Todos están emocionados de volar hasta el parque de diversiones, pero ¡Zak y Wheezie tiene un ala rota! Consejo: Converse con su niño de las diferentes formas que la gente se desplaza. Algunas usan sus piernas, otras usan muletas, otras usan sillas de rueda, pero todas llegan a ¡sus destinos!</p>	<p>310 Di lo que sientes Cassie está enojada por el apodo que Enrique le puso, pero ella no sabe cómo expresar sus sentimientos. Consejo: Junto con su niño hagan una lista de los diferentes tipos de sentimientos, como la tristeza, sentirse herido y emocionado. Luego hagan un dibujo que expresan esas emociones.</p>
<p>125 Huellas de sapos Max quiere llevarse a su nuevo amigo Hoppy, la rana, a su casa como su mascota, pero Quetzal le explica que no es una buena idea. Consejo: Lean <i>Salta y brinca</i>, por Ellen Stoll Walsh.</p>	<p>138 La gran nube ballena blanca El grupo ayuda al Capitán Scalawag a buscar la Gran nube ballena blanca, que se tragó su barco pirata favorito. Consejo: Al aire libre con su niño observen juntos el cielo y las nubes. Tomen turnos para señalar los diferentes objetos que ven y sus formas.</p>
<p>126 El gran revoltijo de pastel Los amigos participan en un concurso de pastelería con la esperanza de ganar el gran premio para Quetzal. Después de algunas dificultades, ellos piensan en un mejor plan y vuelven a intentarlo. Consejo: Pregunte: ¿Cómo resolvieron los amigos el problema? ¿Puedes pensar en otra forma en que ellos pudieran resolverlo?</p>	<p>139 ¿Hacerlo o no hacerlo? Cassie debe buscar la manera de rescatar a sus amigos después que ellos se deslizan dentro del estómago de un Dragonoceros. Consejo: Pregunte: ¿Por qué crees que Cassie usó las ideas de los demás antes de la suya? ¿Qué le dirías a Cassie para ayudarla a sentirse más cómoda expresando sus ideas?</p>
<p>135 Canciones de dragones: El zoológico ¡Hay tantos animales diferentes en el zoológico! Consejo: Hagan un viaje imaginario al zoológico con su niño. ¿Qué tipo de animales ven? Nombren los animales que ven y tomen turnos pretendiendo ser los animales: ¡caminen como un pingüino, aplauda como una foca, ríanse como una hiena!</p>	<p>309 Busquemos la frazada Cassie y sus amigos ayudan a su hermanito menor, Finn, a sentirse bien sin su frazada cuando por accidente se envió a la lavandería. Consejo: Converse con su niño sobre cómo se sintió Finn cuando el descubrió que su frazada no estaba. ¿Cómo él lo hubiese alegrado?</p>
<p>136 Ord ve la luz Ord encuentra la valentía par entrar a una cueva recordando las cosas que lo ayudaron a vencer el miedo antes, como sostener las manos de sus amigos. Consejo: Juntos hagan una lista de las cosas que su niño puede probar para lograr manejar mejor sus temores, como cantar una canción feliz.</p>	<p>310 Un hombre de nieve para toda ocasion El grupo se divierte muchísimo jugando en la Cima Nevada con sus amigos, Chilly el hombre de nieve y su perro, Nippy. Consejo: Juntos abriguense con chaquetas calientes, gorros y guantes y luego salgan afuera para jugar a los congelados, patear una pelota o saltar la cuerda.</p>
<p>137 Luces, cámaras, dragones Emmy se pone su gorra de directora y rápidamente enoja a los demás con su actitud mandona. Consejo: Converse con su niño sobre la manera que actuó Emmy. ¿Qué le dirías a Emmy para ayudarla a ser una buena directora <i>sin</i> herir los sentimientos de los demás?</p>	<p>138 El molestador Bully For You Cassie recibe consejos de sus amigos y de Quetzal de cómo tratar a un estudiante nuevo que se comporta injustamente con ella. Consejo: Lean <i>Willy, el campeón</i>, por Anthony Browne.</p>
<p>135 Un mal día para compartir Cassie le presta a todos su creyón mágico, pero pronto lo necesita para dibujarle una tarjeta a su mama. Consejo: Pregunte: ¿Has compartido alguna vez algo especial con alguien? ¿Se te hizo difícil pedirles que te lo regresaran? ¿Qué aprendiste de la forma que Cassie manejó la situación?</p>	<p>140 Una mano después de la otra Max se siente desanimado porque él aún no puede pasar de un lado a otro por las barras en el parque. Emmy le sugiere que practique y el entrenador Ord, lo ayuda también. Consejo: Estimule a su niño para que practique una destreza nueva. Celebre los éxitos pequeños que logre y recuérdale que intentar es una parte importante de aprender.</p>
<p>136 Canciones de dragones: La canción graciosa Cantar una canción graciosa es ¡tan divertido! Consejo: Juntos escojan una melodía familiar, como El viejo McDonald y compongan su propia canción graciosa adaptada a esa melodía.</p>	<p>311 Príncipe por un día Ord se le ocurre una forma genial de escoger la merienda sana oficial del Festival de Flores. Consejo: Pregúntele a su niño: "¿Por qué funcionó tan bien la idea de Ord?" Juntos piensen en formas divertidas de tomar decisiones difíciles más fáciles, tales como jugar el juego de los colores para decidir que ponerse.</p>
<p>137 Afuera con la basura Zak está tan orgulloso de la forma en que él limpió el lado de la habitación de Wheezie y cómo ¡se deshizo de la basura! Pero la supuesta "basura" era ¡el tesoro de Wheezie! Consejo: Pregúntele a su niño sobre los "tesoros" en su habitación. Permítale que decore una caja de zapatos para que los guarde allí.</p>	<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Cuando Max enfrenta un reto físico difícil, Lorca le ofrece ánimo al decirle que piense en lo que <i>sí puede</i> hacer y no en lo que no puede hacer. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que sí pudo</i>, por Watty Piper.</p>