



Ver y Hacer



sesameworkshop™



Titulares # 1

Guía Mensual

enero de 2005

Sesame Street

La escuela para súper héroes del Profesor Súper Grover

El monstruo de todos, el monstruo peludo y azul, Súper Grover abrió su propia Escuela para Súper Héroes. Él le enseña a sus estudiantes todo lo que ellos necesitan saber sobre cómo ser un súper, súper, súper héroe. Pero él también aprende de sus alumnos, mientras que juntos escogen los nombres de los súper héroes, cantan el abecedario del súper héroe y aprenden cómo cantar la "Canción de Ayuda".

Déle un toque divertido a la tranquilidad del invierno creando una escuela de Súper Héroes en su propio hogar. Usted y su niño pueden colocarse los pañitos para secar los platos o las fundas de las almohadas en sus hombros para usarlas como capas, adhiriéndolos con cinta adhesiva. Anime a cada integrante de su familia a que escoja un nombre para su súper héroe. ¡Juntos canten el abecedario de los súper héroes! A la hora de la cena sirva una comida especial de súper héroe y hablen sobre lo que hace a cada súper héroe especial en su familia. Mientras que recojan juntos interpreten la "Canción de Ayuda". Conversen sobre otras maneras que su súper héroe la puede ayudar en la casa.

Usted también quizás quiera leer:

El sastrecillo valiente, por Xoán Couto

No olvide visitarnos en la Internet.

Visite las siguientes direcciones:

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.

© 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.

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>4071 El mundo de Elmo: Los bomberos Elmo aprende sobre los diferentes e importantes trabajos que hacen los bomberos. Consejo: Como parte de la rutina familiar ejerciten “gatear, salir y no volver a entrar” como parte de un simulacro de incendio, y explíqueles por qué es importante gatear y llegar hasta un sitio seguro cuando hay humo en la casa. Letra y número: H, 13</p>	<p>4057 Elmo le da un paseo por <i>Sesame Street</i> a los televidentes y él disfruta recordar episodios especiales de eventos pasados en <i>Sesame Street</i>. Consejo: Vean juntos las fotografías de la familia y hablen sobre las personas, los lugares y los momentos que han sido especiales en su familia. Letra y número: C, 10</p>
<p>4072 Gabi quiere ayudar a Alan en la tienda, pero ella decide detenerse y ayudar a otros amiguitos antes de llegar a su destino. Consejo: Pregúntele: “¿En qué formas podemos ayudar a la gente? ¿De qué forma te ayuda la gente?” Letra y número: P, 15</p>	<p>4058 Grover Global: Jordania Amira, la amiga de Grover aprende cómo hacer cestas de hojas de banana. Consejo: Vean las cestas que tengan en su casa y juntos identifiquen qué materiales fueron usados para hacerlas. Letra y número: I, 7</p>
<p>4073 La palabra del día en español: Casa Casa significa <i>house</i> en inglés. Consejo: Tomen una caminata juntos y exploren los diferentes tipos de casas en su vecindario. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4059 El mundo de Elmo: La comida Elmo ama la comida sana porque ayuda a Elmo a mantenerse fuerte y saludable. Consejo: Pídale a su niño que recorte de una revista vieja fotografías de alimentos para que prepare un menú sano para la cena. Letra y número: N, 3</p>
<p>4074 La tienda de Hooper está repleta con las letras que le llegan a Telly por pertenecer al club de La Letra del Mes. Consejo: Lean <i>Coral y espuma: Abecedario del mar</i>, por Alma Flor Ada. Letra y número: R, 18</p>	<p>4060 La palabra del día en español: Gracias <i>Gracias</i> es otra forma de agradecerle a alguien. <i>Gracias</i> significa <i>thank you</i> en inglés. Consejo: Hable con su niño de las oportunidades durante el día para decir <i>gracias</i> y por qué es importante decirlo. Letra y número: D, 17</p>
<p>4075 Cookie Monster escribe un cuento sobre un rey que le falta algo en su vida. Consejo: Pídale a su niño que le cuente una historia sobre un monstruo que le costaba esperar que su galleta se horneara y estuviera lista. Letra y número: S, 19</p>	<p>4061 La excelente letra “E” es ¡la extraordinaria letra del día! Consejo: Pídale a su niño que encuentre en la casa los objetos que comienzan con la letra “E.” Letra y número: E, 5</p>
<p>4076 El viaje con Ernie: Rubber Duckie Únete a Ernie mientras que él busca a su amarillo, favorito y agudo amiguito, Rubber Duckie (“el patico de hule”). Consejo: Pídale a su niño que busque objetos que son amarillos como Rubber Duckie, el patico de hule de Ernie. Luego pregúntele que piense en qué objetos emiten un sonido agudo como Rubber Duckie. Letra y número: G, 20</p>	<p>4062 Elmo cambia su “Desfile de pequeños monstruos rojos” para que incluya a todos sus coloridos amiguitos. Consejo: Ofrézcale a su niño materiales para pintar y pídale que haga un dibujo del desfile de Elmo. Pídale que haga también un dibujo de él en el desfile. ¡Necesitará muchos colores! Letra y número: F, 6</p>
<p>4077 El mundo de Elmo: Los dinosaurios Elmo descubre que los dinosaurios vivieron hace mucho, mucho tiempo en el pasado. Consejo: Lean <i>Carlota y los dinosaurios</i>, por James Mayhew. Letra y número: U, 3</p>	<p>4063 El mundo de Elmo: Las aves Elmo aprende que las aves se mueven de formas distintas. Consejo: Lean <i>Pájaros en la cabeza</i>, por Laura Fernández. Letra y número: T, 20</p>
<p>4078 El mundo de Elmo: Dormir Elmo aprende que dormir nos da energía para pensar y jugar cuando estamos despiertos. Consejo: Lean <i>Cierra los ojos</i>, por Kate Banks. Letra y número: V, 8</p>	<p>4064 La piedra “mascota” de Zoe le enseña a Elmo un nuevo baile que se pone un poco complicado. Consejo: Escuchen música y pídale a su niño que siga sus pasos de baile. Luego, ¡imite los movimientos de baile que él haga! Letra y número: A, 1</p>
<p>4080 El Conde presenta el número 2. Consejo: Pídale a su niño que se observe frente a un espejo y que identifique las partes de su cuerpo. ¿Cuántos ojos tienes? ¿Cuántas orejas? ¿Cuántas manos y pies? Letra y número: X, 2</p>	<p>4065 El Señor Cuadrado demuestra el “Juego de los Cuadrados” donde Zoe y Elmo tienen que encontrar todos los cuadrados en todo <i>Sesame Street</i>. Consejo: Identifiquen los cuadrados en su vecindario. Letra y número: I, 7</p>
<p>4081 Grover Global: México El amigo mexicano de Grover le enseña cómo hacer figuras de barro. Consejo: Gofrézcale a su niño arcilla (plastilina) para que haga figuras. ¿Qué puede hacer? ¿Quizás haga a Grover? Letra y número: Y, 7</p>	<p>4066 Grover Global: Polonia Los amigos de Grover en Polonia lo enseñan a cómo hacer un espantapájaros. Consejo: Ayude a su niño a hacer un espantapájaros rellenando una ropita de bebé vieja con papel absorbente o con periódicos. Pídale a su niño que le explique cómo van a usar al espantapájaros. Letra y número: J, 9</p>
<p>4082 El Lobo Feroz tiene que aprender a cómo controlar su frustración cuando pierde un juego. Consejo: Lean <i>Fernando furioso</i>, por Hiawyn Oram. Letra y número: Z, 11</p>	

<p>120 No se vale pegar Max se pone bravo durante un juego de pelota dragónica y golpea su hermana en el brazo. Consejo: Pídale a su niño que le diga que palabras él utilizaría si estuviera furioso.</p>	<p>131 Canciones de dragones: La canción cómica Esta divertida canción te ayudará averiguar qué tan cómico puedes ser. Consejo: Invente sus propias expresiones y sonidos cómicos para que le agregue a su “La canción cómica”.</p>
<p>121 Buscando tesoros Emmy, Max, Wheezie, y Zak quedan atrapados durante su búsqueda del tesoro escondido y necesitan seguir ciertas instrucciones para salir. Consejo: Antes de ir al supermercado, pídale a su niño que le de instrucciones de cómo llegar.</p>	<p>132 La cuerda mágica Zak y Wheezie tienen que aprender a saltar la cuerda juntos o ellos no podrán recuperar su ritmo de salto de cuerda. Consejo: Invite a su niño a que salte la cuerda con usted y recuérdale a su niño el consejo de Emmy de “Gira la cuerda, sin parar, gira la cuerda, tienes que brincar”.</p>
<p>122 El expreso de los frijoles saltarines Los amigos descifraron la manera de atrapar a dos frijoles saltarines que se habían escapado. Consejo: Pregúntele a su niño: “¿Cómo hubieras atrapado a los frijoles saltarines de Quetzal?”</p>	<p>133 La dragona montaña rusa Wheezie le cuesta esperar en la fila para montarse en la montaña rusa, así que sus amiguitos la ayudan a encontrar maneras de pasar el tiempo. Consejo: Invite a su niño a que invente una canción que él pueda cantar cuando tenga que esperar en una fila.</p>
<p>123 Canciones de dragones: Aplaudir Los amigos te piden que utilices tus manos y pies para seguir el ritmo mientras que ellos cantan una melodía. Consejo: Lean <i>Vamos a cazar un oso</i>, por Michael Rosen.</p>	<p>134 Atrapado en una burbuja Max y Zak echan polvo para hacer burbujas en un estanque y Ord se queda atrapado en una burbuja gigante. Consejo: Pregúntele: “¿Qué otras cosas pueden hacer los amigos para sacar a Ord de la burbuja?”</p>
<p>124 El mejor espectáculo en la Tierra de los Dragones Mientras que la Feria de la Tierra de los Dragones le muestra a Cassie que ella no puede correr con rapidez o lanzar una pelota lejos, ella es buena resolviendo problemas. Consejo: Lean <i>Katy no tiene bolsa</i>, por Emma Payne.</p>	<p>135 Canciones de dragones: El zoológico Cante con sus amigos los dragones mientras que ellos cantan sobre los animales del zoológico. Consejo: Ofrézcale a su niño una revista vieja que tenga fotografías de animales y pídale que las recorte para que juntos hagan un collage.</p>
<p>125 La última risa de Wheezie Un duende llamado Mr. Pop utiliza su súper equipo de sonido para mezclar los sonidos de las cosas en la Tierra de los Dragones. Consejo: Pídale a su niño que le explique qué ocurriría si el duende utilizara su súper equipo de sonido para cambiar las voces de sus</p>	<p>136 La dragoncita fea Priscilla, la dragoncita nueva esta apenada por sus grandes y abultadas plumas, las cuales la hacen lucir diferente a los otros dragones. Consejo: Lean <i>¡Nadie me quiere</i>, por Raoul Krischanitz.</p>
<p>126 El gran revoltijo de pastel Las cosas se complican cuando los niños y los dragones deciden hacer un pastel de moras dragónicas con zanahorias para el concurso anual de repostería de La tierra de los dragones. Consejo: Lean <i>La Tortillería</i>, por Gary Paulsen.</p>	<p>137 Luces, cámaras, dragones Emmy está buscando un detective para que aparezca en su vídeo nuevo de misterio y Max cree que él es perfecto para interpretarlo. Consejo: Pídale a su niño que escoja su historia favorita para que la interprete. Pídale a otros miembros de su familia que participen y actúen como diferentes personajes en la obra.</p>
<p>127 A mi manera o nada Chilly, el hombre de nieve perdió su perrito de nieve y todos se han puesto de acuerdo en ayudarlo a encontrarlo. Consejo: Lean <i>La asombrosa Graciela</i>, por Mary Hoffman.</p>	<p>138 La gran nube ballena blanca El Capitán Scaliwag y los amigos van en búsqueda de la Gran Nube Ballena Blanca que se tragó su barco. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que sí pudo</i>, por Watty Piper.</p>
<p>128 Canciones de dragones: Imaginar Los amigos saben que lo único necesario para ir a los lugares que uno desea es la imaginación. Consejo: Convierta una toalla de baño en una “alfombra voladora” y pídale a su niño que utilice su imaginación para que la lleve en un viaje imaginario.</p>	<p>139 Mucho barullo por los Nodianos Max no le hace caso a la advertencia de Cassie de tener cuidado con los Nodianos en el césped, y él accidentalmente, rompe la carreta de uno con su tractor de juguete. Consejo: Pregúntele: “¿Cómo ayudarías tu a los Nodianos a conseguir su comida para el invierno?”</p>
<p>129 A la interperie Los amigos descubren que la única forma de mejorar el tiempo es ayudando a Pollynimbus a que limpie su casa. Consejo: Lean <i>La oruga muy hambrienta</i>, por Eric Carle y pídale a su niño que le de un final diferente a la historia.</p>	<p>140 Canciones de dragones: A que sí puedes Los amigos de la Tierra de los Dragones apuestan que tu puedes saltar sobre un solo pie, sin dejar que el otro toque el suelo y después dar una vuelta. Consejo: Pídale a su niño que piense en un nuevo reto de “A que sí puedes” que él pueda practicar.</p>
<p>130 Mi Emmy a lloro La Tierra de los Dragones no es la misma para Max cuando su hermanita no está. Consejo: Déle a su niño fichas grandes para que las use y haga unas postales que el pueda enviar a una persona que él extraña.</p>	