



Ver y Hacer



sesameworkshop..

Titulares # 6

Guía Mensual

Junio de 2007

Sesame Street

4122

¡Llegó la hora del “Desfile de alimentos saludables”! Prairie Dawn tocará el piano mientras sus amigos de Sesame Street se disfrazan de alimentos saludables y cantan acerca de ellos. Elmo cantará una canción sobre el brécol –tan pronto encuentre su disfraz-, y Telly será un espárrago, pero antes, decide que debe *saborear* un espárrago antes de cantar sobre el mismo. ¡La exhibición termina siendo un gran éxito y todos aprenden sobre lo deliciosos que pueden ser los alimentos saludables, lo nutritivos que son y además ¡nos ayudan a mantenernos fuertes!

¡Llegó el verano! Con todas las frutas y vegetales disponibles en esta época del año, invitar a que los niños las coman o prueben algunas nuevas, ¡es más fácil todavía! Visite con su niño, un mercado de frutos local. Señale y describa las coloridas frutas y vegetales del verano, como los duraznos rosados, las fresas rojas, las ciruelas violetas, los zapallitos verdes y el maíz amarillo. Juntos, selecciones algunas y llévenlas a casa. Incluyan en la comida, una fruta y una verdura que su niño jamás haya probado. Invite a su niño a lavarlas y prepararlas. ¡No se complique! Corte la fruta en pequeñas rodajas y preséntela sola o con yogur descremado y cereales. Cocine la verdura al vapor, prepárela saltada o combínela con una ensalada. ¡Diviértanse experimentando con (y comiendo) alimentos deliciosos, coloridos y saludables del verano!

Usted puede también leer:

Frutas y vegetales, por Gladys Rosa-Mendoza.

¡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.

© 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.

Véalo 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>4104 Elmo quiere ser el nuevo aprendiz de Donald Grump y compite en un desafío donde hay que contar y clasificar. Consejo: Túrnense con su niño para inventar sus propios desafíos donde deben contar y clasificar. Pueden contar la cantidad de cuadrados que hay en una habitación, clasificar los juguetes, etc. Letra y número: W, 0</p>	<p>4123 Baby Bear, Telly, y Elmo están tristes porque la máquina automática para hacer limonada parece estar rota, pero un pequeño ratón los invita a repararla. Consejo: Pregunte: ¿Qué les dirías a los amigos para darles aliento y no darse por vencidos? Letra y número: U, 12</p>
<p>4115 La Letra del Día es la letra "H" ¡y es el aniversario de casados de Luis y María! Ellos celebran bailando el hula y organizando un picnic con alimentos saludables. Consejo: Celebre la letra H con su niño. Prepare un picnic con alimentos saludables con frutas y vegetales, jueguen y canten "¡Feliz día de la H para ti!". Letra y número: H, 3</p>	<p>4101 Cuando Zoe y Elmo discuten por una pelota que encontraron, Luis los ayuda a darse cuenta que en vez de discutir pueden compartir la pelota y jugar juntos. Consejo: Juntos, jueguen a la pelota. Por turnos, piensen en diferentes formas de jugar con la pelota. La pueden lanzar y atrapar, rebotar, rodar, etc. Letra y número: H, 18</p>
<p>4116 ¡Elmo pretende que se divierte mucho en la escuela! Alan hace de maestro y sus estudiantes hacen dibujos, escuchan cuentos y cantan la canción del abecedario. Consejo: Jueguen juntos a "la escuela" y por turnos actúen los roles de maestro y alumno. ¿Qué cosas divertidas aprenderás? Letra y número: L, 11</p>	<p>4124 Oscar le asegura a Slimey que no es demasiado pequeño para ser un héroe. De hecho, ¡es del tamaño adecuado! Consejo: Pregunte: ¿Qué es un héroe? ¿Has necesitado de un héroe alguna vez? ¿Has sido un héroe alguna vez? ¿Qué tipo de cosas harías si tú fueses un héroe? Letra y número: N, 6</p>
<p>4106 Rosita y Telly se divierten mucho cantando el abecedario con al sobrina de Bob, Samara, la cual es sorda, que ¡todos en Sesame Street quieren participar! Consejo: Visiten la biblioteca o exploren en la Internet para hallar más información sobre hablar en señas. ¡Traten de hacer las señas de sus nombres! Letra y número: C, 2</p>	<p>4126 Grover global: Fábrica de chocolate argentina Grover llegó de Argentina donde visitó a Lucía y sus abuelos. Ellos le mostraron cómo hacen chocolate en su fábrica de chocolate. Consejo: Lean <i>La Tortillería</i>, por Gary Paulsen. Letra y número: X, 17</p>
<p>4118 María trata de que Oscar diga la palabra "botón". Para ello, lo ayuda pidiéndole que nombre palabras que comienzan con la letra "B". Consejo: Juntos, pueden jugar el juego: ¿Cuál es la palabra que empieza con la letra 'B'? Por turnos, ofrezcan diferentes claves como por ejemplo: "La usamos para comer y hablar" (<i>boca</i>) para que el otro adivine la palabra. Letra y número: B, 3</p>	<p>4127 Oscar acaba de recibir su propio perro, un Rottendoodle llamado <i>Cranky</i>. Pero, Oscar está desilusionado porque él no es gruñón ni refunfuñón. Consejo: Juntos, conversen de las cosas que precisan las mascotas todos los días, como: comida, agua, ejercicio y mucho amor. Pregunte: <i>Si pudieras tener una mascota, ¿qué animal sería? ¿Cómo la cuidarías?</i> Letra y número: T, 2</p>
<p>4079 Big Bird busca a Ernie en "Bailalandia" con la clave "paso, paso, paso, ¡brinco!" Consejo: Diviértanse inventando distintos pasos y patrones de baile usando palabras similares tales como: "paso, salto, desliza, giro, pisotón". ¡Pongan música alegre y divertida y practiquen juntos los nuevos pasos de baile! Letra y número: W, 5</p>	<p>4130 El mundo de Elmo: Rápido y lento Elmo aprende que algunos animales son rápido como los conejos y otros lentos como las tortugas. ¡Y que las personas pueden moverse rápido o lento también! Consejo: Explore los conceptos de rápido y lento con su niño. ¿Qué tan rápido puede su niño abrir y cerrar sus ojos o aplaudir? ¿Qué tan lento puede caminar? Letra y número: G, 1</p>
<p>4119 Los adultos de Sesame Street están tan ocupados que Big Bird desea que se conviertan en niños de nuevo para jugar juntos todo el tiempo. Consejo: Describale a su niño cómo era su vida cuando Ud. tenía la edad de su niño. Pregunte: ¿Cómo piensas que será tu vida de adulto? Letra y número: F, 17</p>	<p>4128 El número del día: 8 El número del día, es el número 8 ¡Y eso es genial! Consejo: Exploren juntos el número 8. Practiquen contando hasta 8 de dos en dos y luego de cuatro en cuatro. Agrupen 8 objetos en diferentes combinaciones que sumadas den 8 como resultado. Por ejemplo: cinco y tres. Letra y número: R, 8</p>
<p>4120 Baby Bear, Big Bird, Elmo y Zoe trabajan juntos para escribir una nueva historia acerca de Los tres osos ¡en el espacio! Consejo: Invite a su niño a que seleccione su libro favorito. Léanlo juntos y luego túrnense para agregar nuevos personajes, escenarios, aventuras y finales ¡para así crear una nueva historia! Letra y número: M, 4</p>	<p>4131 La Letra del Día: D La Letra del Día es la letra D. Consejo: Ayude a su niño a recortar (de revistas viejas) la letra D en mayúscula y minúscula, como así también objetos cuyos nombres comienzan con la letra D. Pueden pegar todos los recortes en una cartulina y así crear el afiche de la letra D. Luego, ¡exhíbalo! Letra y número: D, 11</p>
<p>4121 El mundo de Elmo: Gatos Elmo aprende que a los gatos les gusta jugar, comer y dormir. También aprende que hay gatos domésticos como los siameses, y los salvajes como los tigres y leones. Consejo: Lean <i>El pequeño gato</i>, por Helene Montandre. Letra y número: S, 5</p>	<p>4104 Elmo se siente feliz y orgulloso porque sabe andar en triciclo. Es divertido y ¡una buena manera de mantenerse en buen estado físico! Consejo: Ayude a su niño a andar en triciclo o cualquier otra actividad física que esté aprendiendo. ¡Felicitelo por intentarlo! Letra y número: W, 0</p>
<p>4122 Una niña explica cómo los alimentos nutritivos le dan energía a tu cuerpo y lo mantienen saludable. Consejo: Incluya a su niño en planear un menú saludable para la cena, con carne magra y vegetales. Hablen de la energía que le darán a sus cuerpos mientras hacen esta comida. Luego, inviten a la familia entera ¡a salir a caminar después de la cena! Letra y número: A, 13</p>	<p>4106 La palabra en inglés del día: Sing <i>Sing</i> significa <i>cantar</i> en inglés. Consejo: Seleccionen juntos, sus canciones favoritas para <i>sing</i>. Antes de cantar cada canción, griten <i>Sing</i> e inviten a los familiares y amigos a <i>sing</i> con ustedes. Letra y número: C, 2</p>

<p>325 Me hace falta algo Cassie hace todo lo posible para que Max se divierta en la Tierra de los Dragones, a pesar de que Emmy no está con él. Consejo: Imaginen que usted y su niño están lejos e invítelo a que lo llame por teléfono y comparta lo que usted siente cuando termine la "llamada" y luego, ¡déle un abrazo!</p>	<p>322 La gran carrera Quetzal ayuda a que Lorca y Enrique comprendan que ser parte de un equipo implica trabajo en equipo. Consejo: Hable con su niño del significado y la importancia de trabajar en equipo o en grupo. Luego, pueden trabajar juntos en un proyecto en particular como construir una ciudad con bloques o armar un rompecabezas.</p>
<p>327 Cassie, la dragona de ojos verdes Cassie descubre que cuenta con un talento especial cuando tiene que calmar a su hermano Finn. Consejo: Ayude a su niño a crear una medalla especial con cartón, marcadores y una cinta de color, para celebrar alguno de sus talentos especiales como por ejemplo: ser colaborador. Luego, ¡invítelo a que la lleve con orgullo!</p>	<p>123 Suena a problemas Ord tiene miedo de entrar a la cueva oscura para buscar la pelota de Max porque ¡hay muchos sonidos tenebrosos! Consejo: Juntos salgan a caminar y presten atención a los sonidos. Por turnos, describan los sonidos que escuchan ¡e identifíquenlos!</p>
<p>329 Wheezie, la despistada Todos intentan ayudar a Wheezie para que encuentre los boletos del acuario que perdió, sugiriendo diferentes ideas como: recordar los pasos tomados antes de perderlos. Consejo: Pregunte: <i>¿Qué piensas de las ideas de los demás? ¿Piensas en otras ideas?</i> Pon en práctica alguna de esas ideas, la próxima vez que pierdas algo.</p>	<p>305 Ayudando al gigante Mungus tiene una picazón terrible por eso los amigos l llevan al Dr. Booboogone para que lo ayude. Consejo: Recuerden juntos una ocasión en que hayan ido al doctor para que los ayude. Luego, imaginen ser los doctores y examinen los juguetes o las muñecas como pacientes.</p>
<p>326 Dedos verdes Los amigos cuidan de una flor bebé que después de una tormenta se arrancó de raíz. Consejo: Lean <i>Como plantar un arcoíris</i>, por Lois Ehlert.</p>	<p>303 Canción: Zak y Wheezie Zak y Wheezie son muy diferentes, ¡pero ideales el uno para el otro! Consejo: Juntos, piensen en palabras o frases que describan las similitudes y diferencias que hay entre usted y su niño como: Me gustan los gatos. A ti, los perros. ¡Pero nos gusta el fútbol!</p>
<p>315 La sequía de moras dragónicas Los amigos están listos y cuentan con todo lo necesario para recoger las moras dragónicas, pero hay un pequeño problema: ¡No quedan más! Consejo: Vayan juntos al supermercado y permita que su niño escoja algunas moras para probarlas. Pueden comerlas solas o con cereal.</p>	<p>322 Adiós, pequeña ave Emmy debe despedirse de su nuevo amigo, una ave bebé. Sus amigos la animan ayudándola a comprender que es para bien de todos. Consejo: Lean <i>Lechucitas</i>, por Martin Waddell.</p>
<p>327 Hola Maestra Tipps Un maestro suplente reemplaza a Quetzal, y Lorca se resiste al cambio de rutina. Consejo: Juntos, piensen en diferentes maneras de cambiar la rutina. Pueden leer un libro diferente a la hora de ir a dormir o probar una verdura nueva, a la hora de la cena.</p>	<p>124 El mejor espectáculo de La Tierra de las Dragones Cuando a Zak y Wheezie se les parte un ala, sus amigos deciden aprovechar y disfrutar de una larga caminata, en vez de volar. Consejo: Juntos, caminen por el vecindario. Mientras caminan, jueguen un juego como el <i>Veo, veo</i>, canten o caminen en forma graciosa.</p>
<p>329 Canción: Amigos ¡Esta melodía, describe todas las cosas maravillosas que un amigo puede ser y hacer! Consejo: Pídale a su niño que le describa cómo son sus amigos, qué cosas hacen juntos y por qué son sus amigos. Ayúdelo a escribir una oración sobre sus amigos e ilustrarla con un dibujo.</p>	<p>312 Un acto de equilibrio Emmy va con su patineta a la Tierra de los Dragones y felizmente la comparte con Ord. Consejo: Pregunte: <i>¿Te resulta fácil o difícil compartir tus cosas con tus amigos? ¿Por qué te parece que es así? ¿Cómo te sientes cuando alguien comparte algo especial contigo?</i></p>
<p>326 Hermanos unidos Enrique se incomoda ante la discusión entre Max y Emmy. Consejo: Pregunte, "¿Por qué piensas que Enrique se sintió incómodo? ¿Cómo te sentirías si tus amigos se pelean entre sí? ¿Qué harías para que dejen de pelear y se lleven bien?"</p>	<p>304 Trabajo divertido Los amigos pintan una ruta para los unicornios, ¡pero requiere de mucho trabajo! Consejo: Ayude a su niño a dibujar una ruta para sus carros de juguete en un papel. Mientras dibujan, hablen de cómo los dragones siguieron trabajando a pesar de lo difícil de la tarea.</p>
<p>315 Buscando la escama dorada Max pierde la escama dorada de Quetzal y debe decirle la verdad. Consejo: Anime a su niño a que le diga cómo cree que se sintió Max y ayúdelo a escribir las palabras correspondientes a esos sentimientos y a dibujar rostros que ilustren cada uno de dichos sentimientos.</p>	<p>328 Un viaje en trineo Max y Emmy le van a enseñar a Enrique una de sus actividades favoritas, ¡andar en trineo! Consejo: Invite a su niño a hablarle de una de sus actividades favoritas y a hacer un dibujo de sí mismo, y al hacerlo, ayúdelo a escribir una descripción junto al dibujo.</p>
<p>305 Canción: Hola Esta canción presenta diferentes palabras en inglés, incluyendo "hello", que significa "hola". Consejo: Juntos, practiquen cómo decir la palabra "hello" y úsenla para darle la bienvenida a amigos y familiares. Pueden aprender otras palabras en inglés y aplicarlas al lenguaje diario.</p>	<p>124 Prepárense de acuerdo a las instrucciones Emmy decide que no precisa el mapa de Quetzal con las instrucciones a seguir, y pronto los amigos pierden su rumbo. Consejo: Invite a su niño a que esconda algo en su cuarto. Ayúdelo a hacer un mapa de la casa y escribir las instrucciones a seguir para hallar el objeto escondido.</p>
<p>303 El concierto para la Princesa Zak y Wheezie ensayan una canción para la Princesa Kidoodle. Consejo: Ayude a su niño a ensayar o practicar una canción u otra habilidad que tenga y luego presentarla ante la familia. Felicítelo por su labor y esfuerzo.</p>	