



Ver y Hacer



sesameworkshop..



Titulares # 8

Guía Mensual

Agosto de 2007

Sesame Street 4139 El juego de la letra "P"

A Elmo y Zoe les cuesta jugar un juego que les guste a ambos y Alan les enseña el juego de la "P". El juego consiste en hallar objetos cuyos nombres comiencen con la letra "p". En la búsqueda, descubren un pingüino, una **p**apa y una **p**aña, entre muchas cosas más.

Cuando los niños exploran letras y sonidos, dan pasos importantes para ser buenos lectores y escritores. Es por eso que juegos, como el de la letra "P", no solamente son divertidos sino que además hacen que aprendan cosas nuevas.

Experimenten sus propias aventuras mientras inventan juntos, juegos con la letra "P". Pueden escribir juntos la letra "P" en una cartulina para hacer un señalador. Luego, pueden usarlo para buscar la letra "P" a medida que leen un libro juntos. También pueden jugar un juego de adivinanzas con la letra "P" donde deben describir objetos cuyos nombres comienzan con dicha letra, como por ejemplo: **p**apel, **p**elota, **p**ico, etc. Más tarde, pueden crear "El museo de la letra P" con todos los objetos que hayan mencionado. ¡Y hasta quizás quieran crear su propia oración graciosa como por ejemplo: **P**or favor, **p**ásale la **p**imienta a **P**ichi, el **p**erro **p**anzón". Pueden repetir estas actividades con una letra diferente cada semana.

Tal vez quieran leer:

Perro, por Victor Buono

¡Visiten nuestro sitio en la red de 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>4127 La mascota nueva de Oscar, Rottendoodle, resulta ser más amable de lo que él esperaba. Consejo: Lean <i>Draki, el pequeño dragon</i>, por Mercedes Neuschafer-Carlton. Letra y número: T, 2</p>	<p>4139 Elmo y Zoe juegan un juego especial donde deben hacer una búsqueda de palabras con la letra P. Consejo: Salgan en una búsqueda de la letra P. ¿Qué cosas con la letra P pueden ver? Cuando terminen, dibujen cada cosa en un papel grande para crear un afiche. Letra, número y palabra: P, 10, pan de avena</p>
<p>4128 Zoe descubre que es feliz siendo ella misma sin tener el cabello más largo que Rapunzel. Consejo: Hablen de las cosas que les gustan de cada uno. Letra y número: R, 8</p>	<p>4083 Grover Global: En bicicleta por Holanda Una niña aprende a andar en bicicleta. Pero primero practica <i>caminando</i> con la bicicleta. Consejo: ¿Qué está aprendiendo su niño ahora? Hablen de qué se debe hacer para aprender y practicar algo nuevo. Letra y número: D, 4</p>
<p>4129 El Señor Pattern presenta un juego donde Elmo y sus amigos tienen que adivinar que sigue en la serie. Consejo: Aplauda una serie de ritmos y anime a su niño imitarlo. Luego anímelo a crear uno para que usted lo imite. Letra y número: E, 18</p>	<p>4140 Zoe usa la varita mágica de Abby para que todos en <i>Sesame Street</i> bailen ballet y de repente las calles se llenan de bailarines. Consejo: Ponga música e imaginen que están en <i>Sesame Street</i> y bailen ballet. ¿Cómo bailarían Big Bird? ¿Y Slimey? Letra, número y palabra: E, 6, ballet</p>
<p>4130 Hay gran emoción en <i>Sesame Street</i> porque Gina ¡va a adoptar a un bebé! Consejo: Lean <i>Cuéntame otra vez la noche que nació</i>, por Jamie Lee Curtis. Letra y número: G, 1</p>	<p>4084 Slimey y sus amigos gusanos <i>se estiran, se mueven y saltan</i> mientras se divierten y hacen ejercicio. Consejo: Pongan una canción que le guste a su niño para estirarse, moverse y saltar. Letra y número: J, 9</p>
<p>4131 Todos están ocupados preparándose para la llegada de Gina y su nuevo bebé adoptado, Marco. Consejo: Pregunte: “¿Cómo crees que se sintió Gina cuando todos quisieron ayudarla con el bebé? ¿Cómo ayudarías a Gina?”. Letra y número: D, 11</p>	<p>4141 Elmo y Big Bird imaginan andar en triciclo mientras esperan a que arreglen el triciclo de Elmo. Consejo: Para un buen ejercicio en casa, imaginen que pedalean un triciclo. ¿Qué tan rápido andarías si estuvieras apurado? ¿Y subiendo una montaña? Letra, número y palabra: R, 8, triciclo</p>
<p>4132 Snuffy y Big Bird piensan en juegos que pueden hacer con Marco, el nuevo bebé de Gina. Consejo: Pídale a su niño que recuerde los juegos que jugó de bebé. Después júeguenlo ¡y diviértanse! Letra y número: Y, 5</p>	<p>4085 Elmo y Zoe andan en busca de cuatro alimentos nutritivos de cuatro colores diferentes en “El juego de los alimentos nutritivos”. Consejo: Busquen cuatro frutas o vegetales de distintos colores en la cocina. ¡Luego, pueden comerlos! Letra y número: G, 6</p>
<p>4133 Cuenten con el Conde von Count mientras celebra el número 16. Consejo: Tengan su propia celebración del número 16. Invite a los juguetes o animales de peluche de su niño ¡para así tener 16 invitados! Letra y número: V, 16</p>	<p>4142 Cuando el número cero decide dejar de trabajar, los amigos de <i>Sesame Street</i> le dicen cuán especial es y le muestran todas las cosas importantes que él hace. Consejo: Busquen en la casa al número cero. ¿Pueden hallarlo en el control remoto o el teléfono? ¿Qué tareas especiales hace el cero? Letra, número y palabra: I, 0, desaparecer</p>
<p>4134 Oscar cree que los <i>Grouches</i> jamás precisan ayuda, pero cambia de parecer cuando no puede hacer arrancar su <i>Jalopy</i>. Consejo: Pregunte: ¿Para qué cosas precisas ayuda? ¿Con qué tareas puedes ayudar a los demás? Letra y número: L, 7</p>	<p>4087 Para poder salir del jardín, los tres osos deben decir tres cosas sobre las verduras. Consejo: Invite a su niño a elegir un vegetal y piensen en tres cosas que pueden decir de su color, forma, por qué es buena, etc.; luego, ¡cómansla! Letra y número: E, 5</p>
<p>4135 Elmo conoce tres piratas que aman los libros cuyo tesoro especial es una biblioteca. Consejo: Visiten la biblioteca de su vecindario y elijan un tema para explorar. Tal vez descubran libros como <i>Los piratas</i> por Marie Delafon, ¡sólo de piratas! Letra, número y palabra: F/L, 8, calamar</p>	<p>4143 Oscar y Grundgetta leen <i>El Cuento de la Gruñona Durmiente</i>, en la que una princesa gruñona se duerme y príncipes de todas partes van a despertarla. Consejo: Hagan un títere de la Gruñona Durmiente con una bolsa de papel. Uno puede ser la Gruñona Durmiente y otro puede tratar diferentes maneras de despertarla. Letra, número y palabra: U, 20, cosquillas</p>
<p>4136 Chris, el sobrino de Gordon y Susan, se muda a <i>Sesame Street</i> y busca un empleo. Consejo: Salgan a caminar y presten atención a las personas en sus diferentes trabajos. ¿Cuáles están realizando? ¿Por qué son importantes? Letra, número y palabra: Y, 5, periódico</p>	<p>4088 La palabra “milk” significa “leche” en inglés. Consejo: Juntos, 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>
<p>4137 Telly y Baby Bear leen <i>Las aventuras del perro activo</i> cuando de repente la palabra <i>PERRO</i> escapa del libro. Consejo: Lean ¡<i>Perros!</i> ¡<i>Perros!</i> por Ginger Foglesong Guy. Pregunte: ¿Qué harías si la palabra “perro” se escapa? ¿Cómo la recuperarías? Letra, número y palabra: A, 11, perro</p>	<p>4144 Telly se siente frustrado cuando su amigo Baby Bear ganó la corona <i>Me Gustan los Triángulos</i> del día. Consejo: Hablen de las ocasiones en la que su niño se sintió frustrado. ¿Qué te ayudó a sentirte mejor? Letra, número y palabra: J, 13, frustrado</p>
<p>4138 Elmo le cuenta a Telly de su libro favorito <i>Lucy, la lagartija perezosa</i> y luego Telly actúa el cuento. Consejo: Túrnense para contar y actuar sus cuentos favoritos. Puede leer el cuento de “Los tres ositos” y su niño lo actúa. Luego, él puede ser el narrador y usted el actor. Letra, número y palabra: L, 14, pereza</p>	

<p>309 Canciones de dragones: El juego del Dragón La canción dice todo lo que necesitas saber sobre un dragón. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo mostrando cómo luciría si fuera un dragón. Luego, invítelo a escribir o contar acerca de su cualidad especial como dragón.</p>	<p>313 Sobre hielo Zak y Wheezie necesitan aprender a patinar para el cumpleaños de Willy, la foca. Consejo: Pregunte a su niño: “¿Qué más podría haber hecho el grupo para que Zak se parara en el hielo?”.</p>
<p>119 Canciones de dragones: Tararea El tararear te ayuda a no sentir miedo ¡aun cuando estés en una habitación oscura o escuches ruidos extraños! Consejo: Ayude a aprender a cómo tararear. Anímelo a tararear su canción favorita la próxima vez que sienta miedo.</p>	<p>305 Ayudando al gigante La doctora Sanatodo receta una crema anti-picazón para Mungus, el gigante. El grupo quiere ayudarlo pero enfrentan grandes desafíos para reunir todos los ingredientes. Consejo: Actúe como la doctora Sanatodo y cree maneras para hacer sentir mejor a Mungus.</p>
<p>120 Canciones de dragones: Muévete El grupo quiere que todos se paren y muevan los dedos de las manos, los pies y el cuerpo. Consejo: Juntos inventen un baile moviendo las diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, mueve los deditos de tus pies, la nariz, las rodillas y la cabeza.</p>	<p>306 La estatua mágica Cuando Zak y Wheezie 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>121 Poniendo atención al gnomo Max le cuesta seguir instrucciones y se queda atrapado en un juego de “Simón dice”. Consejo: Jueguen “Simon dice” y tomen turnos dándose instrucciones uno al otro.</p>	<p>307 Max adora los trenes Max necesita ayuda para manejar la decepción que sintió cuando un viaje en tren termina antes de tiempo. Consejo: Hablen de algún momento en la que su niño se sintió decepcionado. Pregunte: <i>¿Qué te hizo sentir mejor?</i></p>
<p>309 Busquemos la frazada Finn, el hermano menor de Cassie, se enoja cuando su frazada desaparece. Consejo: Lean <i>Owen</i>, por Kevin Henkes.</p>	<p>308 El Día del Maestro Los amigos trabajan en equipo para realizar chalupas para Quetzal. Consejo: Planeen una merienda saludable como yogur descremado con moras y prepárenla juntos.</p>
<p>140 Me dan miedo los insectos Max comprende el miedo que le dan a Ord los insectos, cuando se encuentra con una serpiente cantante. Consejo: Juntos, escriban diferentes tipos de sentimientos en tarjetas, como tristeza y felicidad. Déle a su niño una tarjeta e invítelo a decir qué le causa ese sentimiento.</p>	<p>305 La gran carrera Los equipos en la Carrera de Dragon Land necesitan trabajar juntos para poder terminar la carrera. Consejo: Anime a su niño y un amigo o a un hermano que trabajen juntos para encontrar varios juguetes que haya escondido en la casa.</p>
<p>311 Solo de trompeta Zak y Wheezie no pueden hacer dos cosas a la vez, así que tendrán que llegar a un acuerdo para presentarse en El espectáculo del atardecer. Consejo: Pueden leer <i>Blas y Lua</i>, por Concha López Narváez.</p>	<p>306 La estatua mágica Zak y Wheezie aprenden a valorar sus sentimientos mutuos cuando una estatua mágica los hace intercambiar sus puestos. Consejo: Juntos, hojeen revistas y traten de adivinar cómo se sienten los personajes de las fotos según sus expresiones faciales.</p>
<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Cuando Max enfrenta un reto físico difícil, Lorca lo anima diciéndole que piense en lo que <i>puede</i> hacer y no en lo que <i>no</i>. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que sí pudo</i>, por Watty Piper.</p>	<p>307 La piedra de la suerte Ord aprende a creer en sí mismo cuando pierde su piedra de la suerte. Consejo: Pregunte: <i>¿Por qué Ord realmente no necesitaba su piedra de la suerte para hacer sus trucos al volar?</i></p>
<p>313 Feliz cumpleaños, Enrique El grupo toca las maracas y canta “¡Feliz Cumpleaños!” a Enrique. Consejo: Haga instrumentos musicales con su niño: Dibuje un tambor con marcadores sobre una caja vacía de cereal y use dos tubos de rollos vacíos de papel como palos.</p>	<p>308 El día del maestro Cassie aprende a encargarse de todo mientras la pandilla prepara una celebración especial para Quetzal. Consejo: Pregúntele a su niño por qué cree que Cassie pensó que era difícil hacerse cargo. Cómo piensa él que se sintió Cassie <i>después</i> de la celebración.</p>
<p>140 Una mano después de la otra Max se desanima cuando 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 recuérdole que intentar es una parte importante de aprender.</p>	<p>139 Mucho barullo por los nodianos Max, sin querer, rompe la carretilla de los nodianos. Luego se da cuenta que debe repararla porque es lo correcto. Consejo: Converse con su niño sobre cómo se sentiría si un amigo le rompiera su juguete favorito y se marchase.</p>
<p>311 Príncipe por un día Cuando Ord toma el lugar de la Princesa Trazoodle, piensa que es grandioso ser un príncipe, hasta que se ve obligado a tomar una decisión difícil sobre una comida saludable. Consejo: Hagan una lista de comidas saludables que le gusten a su niño.</p>	<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Max aprende a concentrarse en las cosas que puede hacer, en vez de las que no puede. Consejo: Lean <i>¡Me gusto!</i>, por Jamie Lee Curtis.</p>
<p>312 Un acto de equilibrio Ord debe aprender a mantener el equilibrio antes de andar en la nueva patineta de Emmy. Consejo: Por turnos, traten de mantener el equilibrio con dos manos, un pie, dos rodillas y un pie y una mano alzada.</p>	