



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 12

Guía Mensual

Diciembre de 2006

Sesame Street 4129 ¿Qué viene después?

Mr. Pattern presenta “¿Qué viene después?”, un juego que anima a los jugadores a descubrir qué viene después cada serie antes de que se acabe el tiempo. Elmo es el primero en jugar, luego él y Big Bird juegan juntos y por último, ¡es tú turno! Cuando es el turno de Elmo, hace un giro, un salto, un giro y un salto. ¿Qué viene después en esta serie?

Aprender a identificar y completar series, estimula capacidades matemáticas tempranas. Anime a su niño a buscar series en el mundo que lo rodea y ayúdelo a usar palabras para describir las series en voz alta. Usted puede señalar las series de rayas en el sombrero de invierno de su niño o las series que se forman en la mesa. Las series pueden también ser la base de una variedad de juegos divertidos cuando vaya a pasar el día al aire libre. Jueguen juntos a “¿Qué viene después?”, y anímense a completar series diversos combinando sonidos y movimiento. Por ejemplo: para, salta, aplaude... para, salta, aplaude... y así sucesivamente. También pueden crear música— y series de sonido aplaudiendo, pisando fuerte o golpeando contenedores de plástico vacíos. Recorte unas formas de cartulina y deje que su niño las use para crear un collage de series en forma con diseño. ¡No se olviden de ponerse de pie y mover el cuerpo, creando juntos, series de ejercicio!

Quizás quieran leer:

¿Oso pardo, oso pardo, qué ves ahí?, por Bill Martin Jr. and Eric Carle

¡No se olviden de visitarnos en la red de Internet!:

www.sesamestreet.com

www.pbskids.org/sesamestreet

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.

© 2006 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2006 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. © 2006 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>4106 La palabra en inglés del día: C "Canta" es una palabra que comienza con la letra C. Significa "sing" en inglés. Consejo: Canten la palabra "sing" al ritmo de una tonada popular y divertida. Letra y número: C, 2</p>	<p>4118 La letra del día: B ¡La letra del día de hoy es la bella letra B! Consejo: Practiquen el sonido /b/ mientras su niño busca objetos cuyos nombres comiencen con la letra B. Letra y número: B, 3</p>
<p>4127 Oscar decide quedarse con su nuevo perro mascota, aunque sea más agradable de lo que él esperaba. Consejo: Pídale a su niño que le cuente cómo espera que se comporte un perro. Luego, cuénteles una historia sobre un perro que se comporta de manera totalmente opuesta. Por turnos, pretendan ser dicho perro. Letra y número: T, 2</p>	<p>4095 Zoe, Elmo y Telly creen que cada uno es el mejor sustituto para cuando Big Bad Wolf se vaya de vacaciones. Consejo: Pregunte, "¿Quién piensas que sustituirá mejor el mejor a Big Bad Wolf, Zoe, Elmo o Telly? ¿Por qué?" Letra y número: Z, 14</p>
<p>4071 Los estudiantes de Super Grover seleccionan un nombre de súper héroe y deciden darle un súper entrenamiento. Consejo: Cuando estén comiendo, pídale a cada miembro de la familia que seleccione un nombre para un súper héroe, un poder especial que tenga y explicar por qué. Letra y número: H, 13</p>	<p>4064 Elmo trata de practicar una danza complicada que le enseña la mascota de Zoe que es una roca. Consejo: Desafíe a su niño con una actividad nueva como por ejemplo: repetir un ritmo o seguir unos pasos de baile. Letra y número: A, 1</p>
<p>4128 El mundo de Elmo: El cabello Elmo explora los diferentes tipos de cabello que tienen sus amigos y cómo lo cuidan. Consejo: Busquen en revistas viejas fotos que ilustren diferentes tipos de cabello y productos para el cabello. Ayude a su niño a recortar las fotos para hacer un collage sobre los variados tipos de cabello y cómo cuidarlo. Letra y número: H, 13</p>	<p>4066 El mundo de Elmo: los libros Elmo descubre que puede escribir su propia historia y crear un libro. Consejo: Doble por la mitad algunas hojas de papel para crear un libro para su niño. Invítelo a hacer dibujos para dicho libro. Luego, pregúntele de qué trata cada dibujo y escríbalo en las hojas. Letra y número: J, 9</p>
<p>4090 Cookie Monster aprende sobre la Luna, de la mano del astronauta Buzz Aldrin. Consejo: Invite a su niño a hacer dibujos con las variadas formas de la Luna a lo largo de noches distintas. Puede crear un diario sobre la Luna para registrar sus dibujos nocturnos. Juntos, conversen sobre los cambios que ha notado su niño. Letra y número: T, 2</p>	<p>4124 Slimey está determinado en ser un héroe, aunque no luzca grande y fuerte como otros héroes. Consejo: Pueden leer: <i>Soy grande, soy pequeño</i>, por Kathy Stinson. Letra y número: N, 6</p>
<p>4129 Global Grover: Bangladesh Una amiga de Grover llamada Runa, le muestra cómo pescar con una red y una canasta. Consejo: A la hora del baño, déle a su niño un contenedor de plástico e invítelo a "pescar" juguetes de baño que floten en el agua, de la misma manera en que lo hace Runa. Letra y número: E, 18</p>	<p>4133 Telly intenta algo nuevo: ¡cortar su emparedado en cuadrados en vez de triángulos! Luego, prueba un pedazo, ¡y le encanta! Consejo: Pueden leer: <i>Pan y mermelada para Francisca</i>, por Russell Hoban y Lillian Hoban. Letra y número: V, 16</p>
<p>4061 Zoe y Baby Bear ayudan a la hada madrina de la Cenicienta a entender que a veces, cometer errores es algo común. Consejo: Pueden leer: <i>Casí</i>, por Peter H. Reynolds. Letra y número: E, 5</p>	<p>4107 El mundo de Elmo: arriba y abajo Aprendan juntos acerca de las diferentes cosas que ayudan a que la gente se mueva hacia arriba y hacia abajo. Consejo: Mientras caminan por un centro comercial u otros edificios, busquen cosas que lleven a la gente hacia arriba y hacia abajo, como ascensores y escaleras. Letra y número: M, 20</p>
<p>4073 El mundo de Elmo: Dibujar Los amigos de Elmo le muestran todas las maneras en que usan la imaginación para dibujar. Consejo: Juntos, piensen en ideas para realizar nuevos dibujos. Anote dichas ideas y deje que su niño seleccione una para dibujar. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4108 La palabra del día en inglés "Small" significa "pequeño" en inglés y "big" significa "grande". Consejo: Salgan a caminar y busquen objetos que sean "small" y "big". Letra y número: C, 2</p>
<p>4132 Big Bird y Snuffy piensan en los juegos que pueden jugar con el bebe de Gina. Consejo: Compartan un "tiempo de bebé" y muéstrela a su niño algunos de los juegos, cuentos y canciones que solía compartir con él. Letra y número: Y, 5</p>	<p>4134 Oscar cree que los "Grouches" jamás precisan ayuda, pero cambia de parecer cuando no puede hacer arrancar su "Jalopy". Consejo: Pregunte, "¿Para qué cosas precisas ayuda? ¿Con qué tareas puedes ayudar a los demás?" Letra y número: L, 7</p>
<p>4069 El "ukulele" mágico de Snuffy tiene el poder de hacerlo invisible. Consejo: Pregunte, "Si pudieras tener un instrumento mágico, ¿qué sería? ¿Qué poderes mágicos tendría?". Letra y número: M, 12</p>	<p>4077 Elmo, Gabi y Zoe deben resolver algunos conflictos mientras juegan en el negocio de Hooper. Consejo: Ayude a que su niño aprenda a esperar su turno, haciendo rodar una pelota entre ustedes. Letra y número: U, 3</p>

<p>329 Wheezie, la despistada Los amigos de Wheezie le ayudan a ordenar su cuarto para que pueda hallar los boletos para ir al nuevo acuario. Consejo: Pueden leer: <i>El closet de Bessey la desordenada</i>, por Pat McKissack and Frederick McKissack.</p>	<p>129 A la intemperie No solamente está enfermo Pollyimbus, el hacedor de nubes, sino que su casa es también un revoltijo. Consejo: Juntos, ordenen el cuarto de su niño. Pídale que seleccione algunos juguetes para colocar en una caja "para un día de lluvioso".</p>
<p>123 Canciones de dragones: "Aplaud" Sigan el ritmo con sus manos y pies, mientras que el grupo de amigos canta una melodía. Consejo: Escuchen su canción favorita y sigan su ritmo con los pies, moviendo la cabeza, ¡o todo el cuerpo!</p>	<p>126 Aterrizajes de emergencia Zak decide no volar más después de que se lastimó mientras practicaba para una carrera. Consejo: Pregunte, "¿Qué le dirías a un amigo que se lastimó mientras jugaban juntos?"</p>
<p>124 Prepárense de acuerdo a las instrucciones Cassie trae algo para el viaje, que ayudará a Ord a enfrentar su temor a la oscuridad. Consejo: Antes de salir de excursión, pídale a su niño que piense en las cosas que deben llevar e invítelo a que las junte.</p>	<p>127 El libro mágico de Quetzal Los amigos deben aprender a cooperar cuando son invitados al Libro Mágico de Quetzal. Consejo: Cooperen entre sí, haciendo un dibujo juntos en una gran hoja de papel. Juntos, decidan quién comienza y de qué tratará el dibujo.</p>
<p>125 La última risa de Wheezie A Mr. Pop le encanta mezclar los sonidos de cosas diferentes y apenas puede esperar para capturar la maravillosa risa de Wheezie. Consejo: Conversen sobre sonidos que tanto Ud. como su niño aman escuchar. Luego, tómense un rato para escucharlos.</p>	<p>128 Mi amigo azul Todos deben limpiar y seguir las indicaciones de Quetzal después de haber pintado con pintura permanente. Consejo: Léale en voz alta a su niño, las indicaciones de una bolsa de verduras congeladas. Pídale a su niño que lo ayude a seguir las instrucciones.</p>
<p>329 Viajando en un cuento Enrique selecciona una historia del Libro Mágico de Quetzal y todos aprenden a ver las cosas desde una perspectiva diferente. Consejo: Jueguen con la perspectiva. Pídale a su niño que describa las cosas que ve en su cuarto. Luego, pídale que le diga cómo lucirían esas cosas si fuese una hormiga o un gigante.</p>	<p>129 Canciones de dragones: "Toca" Deben seguir el ritmo y tocar diferentes partes de sus cuerpos, mientras la canción aumenta de velocidad. Consejo: Juntos, jueguen un juego. Señale una parte del cuerpo y que su niño diga qué parte es. Luego, inviertan los roles.</p>
<p>123 Suena a problemas Ord aprende a cubrirse las orejas para no escuchar los terribles sonidos de la cueva. Consejo: Pueden leer: <i>Qué noche más ruidosa</i>, por Diana Hendry.</p>	<p>131 Max y la alfombra mágica Max encuentra una alfombra mágica tan fascinante que termina ignorando a su buen amigo Ord. Consejo: Pueden leer: <i>Dragoncito y sus amigos</i>, por Graciela Repun.</p>
<p>124 Canciones de dragones: "Estírate" Los amigos de <i>Dragon Tales</i> los invitan a que estiren sus cuerpos desde la cabeza hasta los pies. Consejo: Invite a su niño a que se estire con Ud. y juntos, vean cómo pueden ayudarse el uno al otro.</p>	<p>132 Problemas de bebés Los amigos se dan cuenta que no es tan fácil, cuidar a la hermanita bebé de Cassie. Consejo: Miren fotos de cuando su niño era bebé y conversen sobre los desafíos y los buenos momentos que pasó mientras lo cuidaba.</p>
<p>125 Huellas de sapos Max debe enfrentar su tristeza porque no puede quedarse con su pequeño sapo como mascota. Consejo: Revisen varias revistas y busquen fotos de personas que se vean felices y tristes. Luego, conversen sobre qué cosas pueden levantarle el ánimo a alguien que esté triste.</p>	<p>133 Niños encogidos Un prado de flores que encogen, terminan encogiéndolo a Max y a Emmy y deben hallar la manera de captar la atención de sus amigos. Consejo: Pídale a su niño que le muestre cómo llamaría la atención si fuese un pequeño insecto.</p>
<p>126 El gran revoltijo de pastel Cuando los amigos deciden hacer un pastel de moras dragunas, notan que les cuesta seguir indicaciones. Consejo: Escriban los pasos para realizar una tarea simple, como separar la ropa para lavar, y luego invite a su niño a que ilustre cada paso.</p>	<p>134 Un rato ruidoso Cuando Max hace demasiadas tonterías, aprende que hay un tiempo para jugar y un tiempo para estar serio. Consejo: En una hoja de papel, pídale a su niño que haga un dibujo sobre un buen tiempo para jugar. Al dorso de dicha hoja, que haga un dibujo sobre cuándo es tiempo de estar serio.</p>
<p>127 A mi manera o nada Wheezie piensa que cuenta con el mejor plan para encontrar al perrito de nieve... pero sus amigos no están de acuerdo. Consejo: A la hora de la cena, piensen en las maneras de resolver un problema como por ejemplo: cómo hallar un juguete perdido. Juntos, conversen sobre la mejor solución.</p>	<p>131 Canciones de dragones: "El zoológico" ¡Esta canción hará que deseen comportarse como animales! Consejo: Invite a su niño que actúe como animales que se arrastran, vuelan y brincan. Pídale que nombre dichos animales, a medida que los imita.</p>
<p>128 Canciones de dragones: "Pretende" La imaginación es la única herramienta que necesitarán en esta maravillosa aventura. Consejo: Pretendan ser dragones que están almorzando y conversen sobre las cosas que les gustaría comer ¡o devorar!</p>	