



Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares #3

Guía Mensual

Marzo de 2007

Dragon Tales 316

Una corona para la Princesa Trazoodle

Un viento extraño sopla por La Tierra de los Dragones y trae grandes problemas para la ceremonia de coronación de la Princesa Trazoodle. El Sir Trazo no puede volar con ese viento tan fuerte y llegar a la ceremonia de coronación. Cassie, Ord, Zak y Wheezie deciden ayudar a Sir Trazo, pero en el camino, cada uno tendrá que enfrentar un reto personal: Zak y Wheezie deberán ponerse de acuerdo, Ord tendrá que enfrentar su miedo a los truenos y Cassie deberá expresar su opinión. Al final, tienen éxito y llegan justo a tiempo para el desfile ceremonial.

Juntos, conversen sobre el cuento. Pregúntele a su niño por qué era importante para cada uno de los amigos dragones enfrentar los desafíos. Anime a su niño a pensar qué hubiese sucedido si los amigos no hubiesen enfrentado los desafíos. Pregunte: “¿Qué hubiera pasado si Cassie no hubiese hablado?” o “¿Qué hubiese sucedido si Ord no hubiera enfrentado su temor a los truenos?”.

Converse con su niño sobre algún reto personal. Puede decir: “Me es difícil mantener la calma cuando no puedo hacer algo fácilmente. ¿Puedes pensar en alguna manera de que yo pueda mantenerme calmada?”. Luego, pídale a su niño que piense en algo que realmente le sea difícil de realizar. Juntos, piensen en varias ideas para ayudarlo a enfrentar dicho desafío.

También pueden leer:

¡Qué horror!, por Florence Parry Heide.

¡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.

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.

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>4111 Elmo's World: Los teléfonos Elmo aprende que el teléfono es un buen medio para pedir ayuda. Consejo: Ayude a su niño a practicar marcar un número de emergencia como el 911 en un teléfono de juguete y a memorizar información importante para decirle a la operadora, como su dirección. Letra y número: Q, 10</p>	<p>4129 Mr. Pattern organiza el juego "¿Qué viene después?" y Big Bird y Elmo deciden jugar. Consejo: Forme una serie de meriendas en el plato de su niño como por ejemplo: una uva, una fresa, una uva y pídale a su niño que lo complete. Letra y número E, 18</p>
<p>4112 Gabi y Miles recuerdan su primer día en la escuela. Consejo: Motive a su niño a hacer el rol del maestro mientras usted le dice (y actúa) que es su primer día de clases. Letra y número: P, 15</p>	<p>4113 Alan enseña a un dinosaurio que vino de visita, sobre las ensaladas saludables. Consejo: Invite a su niño a ayudarla a preparar una ensalada saludable colorida y deje que elija unos de los ingredientes. Letra y número: W, 0</p>
<p>4130 Después de mucho planear, Gina viaja hoy a Guatemala para buscar a Marco, su bebé adoptado y traerlo a casa. Consejo: Pueden leer <i>Te quiero niña bonita</i>, por Rose Lewis. Letra y número: G, 1</p>	<p>4078 Baby Bear tiene dificultad para dormir a su hermanita. Consejo: Antes de dormir, motive a su niño a decir un cuento sobre cómo haría para que Curly Bear se durmiera. Letra y número: V, 8</p>
<p>4131 Gina llega a casa con Marco y todos sus amigos están ansiosos por ayudarle a cuidar al bebé. Consejo: Pregunte: "¿Qué harías para ayudar a Gina a cuidar de su bebé, Marco?". Letra y número: D, 11</p>	<p>4114 Elmo ayuda a Blancanieves cuando sus enanitos se van. Consejo: Usen crayones o bloques para representar a los enanitos que van y vienen. Anime a su niño a contar el grupo cada vez que se vayan o vengan. Letra y número: 0, 7</p>
<p>4132 Global Grover: Una familia india-americana Grover viene de Queens donde visita a su amigo de origen indio-americano y aprende de sus dos culturas. Consejo: Exploren la cultura Indígena escuchando se música en la biblioteca de su vecindario. Letra y número: Y, 5</p>	<p>4077 Elmo se enoja cuando Zoe le da, a su mascota la roca, la galleta que Elmo quería. Consejo: Pregunte: "¿Qué aprendieron Zoe y Elmo acerca de ser justo al jugar?". Letra y número: U, 3</p>
<p>4133 El número del día: 16 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>4072 Elmo's World: Peces Elmo aprende que los peces como Dorothy no son los únicos animales que viven en el agua. Consejo: Recorte esponjas o cartón en forma de pez e invite a su niño a sumergirlos en pintura para así imprimir las formas sobre papel. Letra y número: P, 15</p>
<p>4134 Oscar decide cooperar y acepta la ayuda de María y Luis cuando su <i>Jalopy</i> no arranca. Consejo: Conversen sobre las cosas en las que necesitan ayuda. Letra y número: K, 19</p>	<p>4059 ¡Baby Bear no puede creer que a su hermanita no le gusta la avena! Consejo: Conversen sobre las maneras en que usted y su niño son similares y diferentes. Letra y número: N, 3</p>
<p>4127 Elmo's World: Las mascotas Dorothy no es la única mascota en el mundo de Elmo. Elmo conoce y aprende sobre distintos tipos de mascotas. Consejo: Conversen sobre diferentes animales y comparen por qué serían buenas mascotas ¡o no! Letra y número: T, 2</p>	<p>4115 Luis y María celebran su aniversario bailando su danza favorita, ¡el hula! Consejo: Los bailarines de hula cuentan historias a través del baile. Juntos, creen un baile que relate uno de los cuentos favoritos de su niño. Letra y número: H, 3</p>
<p>4071 La letra del día: H ¡Hurra para la letra H! Consejo: Salgan en una búsqueda de la letra H. Juntos, busquen cosas cuyos nombres comiencen con la letra H, como hierro o huevo. Letra y número: H, 13</p>	<p>4094 Telly tiene dificultad aprender la rima oficial de los Grouchqueteros, pero con mucha práctica y apoyo de Gordon, ¡lo logra! Consejo: Pueden leer <i>¡Oh, cuán lejos llegarás!</i>, por Dr. Seuss. Letra y número: S, 19</p>
<p>4128 Zoe desea tener el pelo más largo que Rapunzel, pero cambia de opinión cuando se le cumple su deseo. Consejo: Corte una cinta en tres longitudes diferentes y anime a su niño a ponerlas en series según el largo de cada una. Letra y número: R, 8</p>	<p>4116 Global Grover: Diferentes maneras de ir a la escuela Los amigos de Grover le muestran varias maneras en que los niños alrededor del mundo van a la escuela. Consejo: Salgan afuera y conversen de las maneras en que las personas se mueven por el vecindario. Letra y número: L, 11</p>
<p>4090 Cookie Monster quiere saber si la luna es en realidad una galleta. Consejo: En la computadora de su casa o la biblioteca y vean las fotos de la Luna en la página de Internet www.nasa.gov y haga clic en <i>Español</i>. Letra y número: Q, 14</p>	<p>4067 Elmo se divierte haciendo música con sus amigos. Consejo: Organice una banda con sus familiares y usen sus cuerpos para hacer música. Pueden aplaudir, cantar y zapatear. Letra y música: L, 11</p>

<p>313 ¡Feliz Cumpleaños, Enrique! El cumpleaños de Enrique no es muy feliz porque extraña las tradiciones especiales de su país. Consejo: Pregunte: “¿Por qué Quetzal le dijo a Enrique que estaba bien que él lloré?”</p>	<p>316 Canciones de dragones: Hola Dilo rápido, despacio, en voz alta o voz baja, pero di: ¡hola! Consejo: Pregúntele a su niño de qué otras maneras las personas se saludan, como moviendo o dándose la mano.</p>
<p>140 Me dan miedo los insectos Max no comprende el temor que Ord le tiene a los insectos y hiere sus sentimientos cuando lo asusta con una araña de goma. Consejo: Pregúntele a su niño cómo se sentiría si alguien lo asusta con algo que él teme.</p>	<p>317 Hasta pronto, Sophie La hermana mayor de Cassie parte a la escuela de cocina y Cassie la extraña mucho. Consejo: Pueden leer <i>Mi amigo Gorila</i>, por Atsuko Morozumi.</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>319 Trabajo divertido Los amigos deben perseverar en una tarea difícil de pintar el camino para La carrera unicornio infantil. Consejo: Trabajen juntos para completar una tarea difícil, como quitar la hierba salvaje del jardín o almacenar las compras.</p>
<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Max aprende que no debe preocuparse por las limitaciones físicas cuando se utiliza la inteligencia y las herramientas adecuadas. Consejo: Conversen sobre las herramientas que su niño usa para diferentes tareas, como para buscar un juguete en un estante alto.</p>	<p>320 Cassie se cree en sí misma Cassie aprende a usar sus talentos especiales para ganar un premio en El carnaval de la Tierra de los Dragones. Consejo: Creen un “carnaval familiar” con juegos en los que su niño pueda aplicar algunos de sus talentos especiales.</p>
<p>313 Canciones de dragones: Cuando haces un nuevo amigo ¡Los amigos de <i>Cuentos de dragones</i> saben la felicidad de hacer nuevos amigos! Consejo: Pregúntele a su niño cómo se presentaría a un nuevo amigo.</p>	<p>321 Inténtalo, te gustará Zak está dudoso de probar nuevas comidas y juegos en el parque de diversiones, pero aprende a tratar algunos de ellos. Consejo: Pueden leer <i>Huevos verdes con jamón</i>, por Dr. Seuss.</p>
<p>314 Molestar no es divertido Se mofan de Emmy mientras juegan al baloncesto dragónico y ella debe demostrarle a los que se mofan que a ella no se siente mal. Consejo: Pueden leer <i>Yoko</i>, por Rosemary Wells.</p>	<p>322 Adiós, pequeña ave Emmy ayuda a una ave rimadora bebé a volver a su casa con sus padres, pero está triste al decir adiós a su nueva amiga. Consejo: Anime a su niño a hacer un dibujo y enviarlo a alguien que extraña.</p>
<p>315 Buscando la escama dorada Max debe decir la verdad cuando pierde la escama dorada de dragón de Quetzal. Consejo: Hable con su niño sobre un momento en que usted tuvo que admitir un error y de por qué es importante reconocer los errores a pesar que reconocerlos pueda ser difícil.</p>	<p>319 La tristeza y la fiesta Los amigos se les hace difícil animar a Max cuando no es invitado a la fiesta de cumpleaños de un amigo. Consejo: Organicen un concurso de caras chistosas y juntos seleccionen la cara más chistosa para animar a alguien que esté triste.</p>
<p>316 Jugando y aprendiendo Ord aprende a contar en inglés jugando a la rayuela. Consejo: Salgan afuera con una tiza y jueguen juntos a la rayuela. Cuando su niño ya sepa nombrar los números en español, enséñele algunos números en inglés.</p>	<p>320 Canciones de dragones: Pisadas de dragón Aplaudan y pisen fuerte sobre el suelo al ritmo de los dragones. Consejo: Pregúntele a su niño cómo diferentes animales dan sus pasos. Diga: “¿Puedes pisar como un elefante? ¿Cómo lo pisaría un ratón?”.</p>
<p>317 Canciones de dragones: Cassie ¡Canten acerca de la dragona rosada que es tan tímida! Consejo: Motive a su niño a nombrar algunas palabras que lo describan. Luego usen juntos esas palabras para crear su canción personal muy especial.</p>	<p>321 La estrellita triste Cuando Max hace cosas graciosas, aprende que hay un tiempo para jugar y un tiempo para estar serio. Consejo: Pueden leer <i>Alexander y el día terrible, horrible, espantoso, horroroso</i>, por Judith Viorst.</p>
<p>314 La laguna vacía Las criaturas en La laguna dragona deben mudarse temporalmente al acuario del Capitán Scalawag cuando él sin querer vacía el agua de La laguna. Consejo: Pregunte: “¿En qué otros lugares podrían haberse quedado las criaturas de La laguna dragona?”.</p>	<p>322 La gran carrera Los equipos en la gran Carrera de Dragonland deben aprender a trabajar en equipo. Consejo: Invite a su niño a trabajar en equipo con un hermano o amigo para construir un castillo de bloques, arcilla o arena.</p>
<p>315 La sequía de moras dragónicas Los amigos deben seguir ciertas pistas para resolver el misterio de las moras dragónicas desaparecidas. Consejo: A la hora de dormir, esconda el libro de cuentos favorito de su niño y déle algunas pistas para que lo encuentre.</p>	<p>323 Cambio de habitación Cassie debe mudarse a otra habitación cuando se agranda la familia. Consejo: Pueden leer <i>La silla de Pedro</i>, por Ezra Jack Keats.</p>