



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 11

Guía Mensual

noviembre de 2004

Dragón Tales: Tonadas Dragonas “Amigos”

Noviembre es un mes para dar gracias y los amigos de Dragón Tales están muy agradecidos de los amigos que tienen. Únanse a la diversión mientras que los dragones cantan sobre lo que les gusta hacer con sus amigos. Pídale a su niño qué le diga que le gusta hacer con sus amistades.

Las ideas que su niño tiene sobre la amistad madurarán y cambiarán con los años. Ellos comienzan con los juegos paralelos cuando son bebés, pasan al toma y dame, después a la infinidad de juegos de los preescolares, y luego sus amigos llegan a ser especiales, esas amistades tan intensas para los niños en la edad escolar. Estos pasos importantes no son similares a las definiciones adultas de la amistad, pero para los preescolares es diferente. Durante estas interacciones los niños practican sus habilidades sociales: cómo conocer personas nuevas, a compartir, a tomar turnos, a comprender a los demás, y mucho más. Motive a su niño para que haga amistades nuevas y sirva usted como modelo. Si hay un niño nuevo en el parque con el cual su hijo está interesado en jugar, tome la iniciativa y preséntese a los padres o representantes del niño. Estas amistades iniciales son parte valiosa de las experiencias de su niño. Así que no olvide de alabar los esfuerzos de su hijo en hacer amistades nuevas y en llevarse bien con los demás.

Usted quizás también quiera leer:

Margaret and Margarita de Lynn Reiser

¡Recuerde que puede 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.

© 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>4077 Zoe se siente triste cuando ella piensa que Elmo es injusto con Rocco. Consejo: Pregúntele: “¿Qué harías, si tú y un amigo ambos quieren jugar con el mismo juguete?” Letra y número: U, 3</p>	<p>4062 El mundo de Elmo: Los pies Elmo descubre que los pies son buenos para muchas cosas, tales como para caminar, jugar algunos juegos, y medir las cosas. Consejo: Juntos utilicen sus pies para medir distancias cortas, como la distancia entre la puerta del baño y el lavamanos. Letra y número: F, 6</p>
<p>4078 El mundo de Elmo: Dormir Elmo explora las cosas que la gente hace antes de ir a dormir. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo que ilustre lo que hace antes de irse a dormir. Letra y número: V, 8</p>	<p>4063 Elmo sueña con un pollo y quiere volver a dormir para seguir soñando. Consejo: Pídale a su niño que cante y actúe la canción “Los pollitos dicen.” Letra y número: T, 20</p>
<p>4079 A Miles y a su banda se le hizo difícil encontrar un lugar tranquilo dónde practicar, así que se fueron al techo. Consejo: Pregúntele: “¿Cómo te sentirías si no pudieras encontrar un sitio para practicar tu música? ¿Qué harías?” Letra y número: W, 5</p>	<p>4064 Rocco la roca, le enseña a Elmo un baile complicado que incluye un elefante, algunos pollos y el cerdo de Oscar. Consejo: Pueden crear su propio baile. Invite a su niño a que invente nuevos pasos de baile. Letra y número: A, 1</p>
<p>4080 Al principio, Elmo disfruta en grande cuando por arte de magia se convierte en un pájaro, pero de repente el comienza a extrañar ser sí mismo, un monstruo peludo. Consejo: Lean <i>¡Me gusto como soy!</i>, por Nancy Carlson. Letra y número: X, 2</p>	<p>4065 Elmo y Zoe juegan el juego “Los cuadrados de <i>Sesame Street</i>”. Consejo: Invite a su niño a jugar el juego y hallar objetos con forma de cuadrado en la casa. Letra y número: I, 7</p>
<p>4081 Rosita dejó de hablar cuando dos niños se burlaron de su acento. Consejo: Pregúntele: “¿Qué le dirías a Rosita sobre su acento o sobre la manera como ella habla?” Letra y número: Y, 7</p>	<p>4066 Baby Bear escribe una nueva versión de un famoso cuento, titulado “Ricitos de oro y los cuatro osos.” Consejo: Pídale a su niño que invente una nueva versión de la historia usando su propio nombre “_____ y los tres osos.” Letra y número: J, 9</p>
<p>4082 Viaje en busca de Ernie: La selva Viaja al corazón de la selva para describir adónde se esconde Ernie. Consejo: Lean <i>Jazzy en la selva</i>, por Lucy Cousins. Letra y número: Z, 11</p>	<p>4067 Cuando Elmo pierde a los miembros peludos de su conjunto musical, Miles, Gordon y el Sr. Robinson se convierten en buenos reemplazantes. Consejo: Lean <i>Los discos de mi abuela</i>, por Eric Velásquez. Letra y número: K, 4</p>
<p>4057 Elmo acompaña a los espectadores en un paseo por Sesame Street. Consejo: Pídale a su niño que le de un tour o paseo de su lugar favorito en la casa. Letra y número: C, 10</p>	<p>4068 Telly se cae cuando intenta un gran “salto” en su “palo de pogo” y tiene miedo de volver a usarlo. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Telly? ¿Qué le dijeron sus amigos?” Letra y número: L, 11</p>
<p>4058 Grover Global: Jordania Grover nos muestra como Amira, su amiga que vive en Jordania aprende a hacer canastas con hojas de la banana. Consejo: Invite un familiar o una amistad de más edad para que le enseñe a su niño cómo hacer alguna manualidad. Letra y número: B, 8</p>	<p>4069 Snuffy recibe un “ukelele” mágico que lo hace invisible al jugar. Big Bird se preocupa cuando se rompe ¡y Snuffy queda invisible! Consejo: Pregunte, “¿Cómo te sentirías si tus amigos fueran invisibles?” Letra y número: M, 12</p>
<p>4059 El mundo de Elmo: La comida Elmo sabe que es divertido e importante probar comidas nuevas y saludables. El aprende que esos alimentos hacen que tu cuerpo crezca sano y fuerte. Consejo: Pídale a su niño que lo ayude a planificar un desayuno sano. Letra y número: N, 3</p>	<p>4070 Snuffy y Big Bird deben esperar más de lo previsto a que arreglen el “ukelele” mágico. Consejo: Conversen sobre cómo podrían haber esperado Snuffy y Big Bird mientras arreglaban el “ukelele”. Letra y número: O, 14</p>
<p>4060 Natalie trabaja de suplente en la tienda de Hooper y le enseña a Baby Bear y a Big Bird que algunos cambios pueden ser buenos. Consejo: Hablen de algunos de los buenos cambios en la vida de su niño. Pregúntele cómo se siente sobre esos cambios. Letra y número: D, 17</p>	<p>4077 El número del día: 3 El Conde presenta el maravilloso número ¡3! Consejo: Ofrézcale a su niño diversos tipos de objetos, tales como bloques o crayones, y pídale que los separe en grupos de 3. Letra y número: U, 3</p>
<p>4061 La hada madrina de la Cenicienta aprende que está bien cometer errores e intentar de nuevo. Consejo: Lean <i>Inés del revés</i>, por Anita Jeram. Letra y número: E, 5</p>	<p>4073 Bebe Oso es paciente y comprensivo mientras que su hermana aprende a dibujar. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a un bebé si hace garabatos en tu dibujo?” Letra y número: Q, 16</p>

<p>138 El molestador Quetzal les presenta a Spike a los amigos de Dragon Tales. Spike es un dragón nuevo que le gusta molestar a Cassie. Consejo: Dígale: “Spike estaba actuando de forma mal intencionada porque él se sentía solo. ¿Qué puede hacer Spike para hacer amigos nuevos?”</p>	<p>209 Knuck, Knuck, ¿quién está donde? Cassie y Emmy mantienen la calma cuando se pierden en un agujero. Consejo: Hable con su niño sobre lo que él debe hacer en caso que alguna vez se pierda o se separe momentáneamente de usted.</p>
<p>139 Mucho barullo por los nodianos Max no quiere responsabilizarse de sus actos cuando él accidentalmente rompe el vagón de los nodianos. Consejo: Pregúntele: “¿Por qué crees que Max tenía que ayudar a arreglar el vagón?”</p>	<p>210 La sequía de moras dragónicas Los amigos siguen un camino de unas huellas que los llevó hasta un gigante que se recogió todas las moras dragónicas. Consejo: Recorten huellas de papel y hagan un camino que su niño tenga que seguir y lo dirija hasta su libro predilecto.</p>
<p>140 Me dan miedo los insectos Los amigos están felices de haber encontrado la última mariposa que Quetzal necesita para completar su colección, pero Ord le tiene miedo a los insectos. Consejo: Lean <i>Cierra los ojos</i>, por Kate Banks.</p>	<p>211 Tonadas Dragonas: “Baila Ord baila” El dragón azul, el más genuino de la Tierra de los Dragones tiene su propia canción. Consejo: Invite a su niño a que elabore su canción propia sobre uno de sus amigos.</p>
<p>201 Tonadas Dragonas: “Doodli-Doo” Si alguna vez el cielo está gris y te sientes triste, te puedes animar con un Doodli-Doo. Consejo: Compongán su propio baile Doodli-Doo y muévanse como diferentes tipos de animales y cosas, tales como una ola del mar, una cometa y un elefante.</p>	<p>212 De vuelta al libro de cuentos En el Libro Mágico de Quetzal, todo lo que imaginas aparecerá en la página. Consejo: Lean uno de los cuentos favoritos de su niño y juntos imaginen cómo podrían cambiar la historia.</p>
<p>202 Cassie se cree en sí misma La Feria de la Tierra de los Dragones le enseña a Cassie que aunque ella no puede correr con rapidez y no sabe lanzar una pelota lejos, ella es maravillosa resolviendo problemas. Consejo: A la hora de dormir, cuénteles a su niño una historia que celebre uno de sus logros diarios. Luego pregúntele que le diga que lo hace sentir orgulloso.</p>	<p>213 El rastro de la serpiente Una astuta serpiente se lleva el estuche de detectives de Emmy. Consejo: Ofrezcale a su niño pistas de dónde puede encontrar el libro que le leerá a la hora de dormir.</p>
<p>203 El fuerte de almohadas Zak y Wheezie vieron como Max y Ord se pelearon y después escribieron una canción sobre lo triste que es pelearse en vez de jugar. Consejo: Pídale a su niño que le cuente una historia sobre cómo ayudaría si Max y Ord se pelearan de nuevo.</p>	<p>214 Una situación pegajosa Max se cansa de cuidar a las crías de animales y por accidente se le escapa un cerdo dragón. Consejo: Pídale a su niño que le cuente una historia sobre qué haría si a él le tocaría cuidar crías de animales.</p>
<p>204 La nube extraña Ord se siente muy triste después que se le cae su cobija favorita en el riachuelo y el no puede hacer desaparecer su tristeza. Consejo: Lean <i>Cuando Sofía se enoja, se enoja de veras</i>, por Molly Bang.</p>	<p>215 Tonadas Dragonas: “Cassie” Se trata de un homenaje a Cassie, la dragona que se conoce todos los lugares en la Tierra de los Dragones. Consejo: Dígale: “Cassie es tímida. ¿Qué harías para hacerte su amiga?”</p>
<p>205 Las separaciones son difíciles Max y Ord trabajaron juntos para crear un magnífico proyecto, pero discuten cuando ambos quieren ser el primero en llevárselo a casa. Consejo: Lean <i>¡No quiero verte más!</i>, por Isabel Abedi.</p>	<p>216 Sobre hielo La fiesta de cumpleaños de Willie la Foca de Nieve, es una maravillosa oportunidad para que Zak y Wheezie aprendan a patinar. Consejo: Lean <i>Estela, reina de la nieve</i>, por Marie-Louise Gay.</p>
<p>206 Tonadas Dragonas: “Baila” Puedes bailar con los amigos de Dragon Tales mientras que ellos cantan esta alegre melodía. Consejo: Visita esta pagina: http://pbskids.org/dragontales/dragón_quetzal/singing_springs/song.html para más información sobre las melodías de Dragon Tales.</p>	<p>217 Busco pero no encuentro Ord necesita que lo ayuden para mejorar su juego de las escondidas. Consejo: Aliente que todos en la familia jueguen a las escondidas.</p>
<p>207 Cassie, la dragona de ojos verdes Cassie se arrepiente de haber llevado a su hermanito a su escuela, después que le dan a él y no a ella toda la atención. Consejo: <i>Moné</i>, por Consuelo Armijo.</p>	<p>218 Las manos unidas Zak y Wheezie crearon un baile nuevo para el Festival de los Corazones Felices, pero a Ord se le está haciendo difícil aprender los pasos. Consejo: Enséñele a su niño un juego con las manos, tal como el juego de “Este dedito se fue a...”</p>
<p>208 Una corona para la princesa Kazoodle Ord enfrenta su temor a los truenos mientras que los amigos luchan por llevar a la princesa a su coronación. Consejo: Lean <i>No tengas miedo</i>, <i>Tom</i>, por Klaus Baumgart.</p>	<p>219 Tonadas Dragonas: “Despierta” Salten y digan juntos “Buenos días” con una canción. Consejo: Cuando su niño despierte en la mañana motívelo para que practique ejercicios de estiramiento, mientras que tararea la canción.</p>