



Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 7

Guía Mensual

Julio de 2005

Dragon Tales 305 La gran carrera

En “La carrera de Dragonland”, los amigos deben trabajar en parejas, para hallar la manera de completar la ruta. Enrique y Lorca empiezan bien, pero pronto estos compañeros comienzan a tener problemas entre ellos. Primero, Enrique no quiere la ayuda de Lorca y más tarde, Lorca no desea la ayuda de Enrique. Quetzal les da algunos consejos para trabajar en grupo, para que todos los equipos puedan finalizar la carrera.

Al igual que los amigos de los cuentos de dragones, sus niños necesitan un poco de ayuda y ánimo para trabajar en equipo, en especial los hermanos que por lo general compiten por posesiones y atención. Usted puede promover el trabajo en equipo (o en grupo) dando a los hermanos o amigos la oportunidad de cooperar. Por ejemplo, puede crear una línea con los ingredientes para un emparedado y así preparar el almuerzo de la familia dando a cada niño una tarea en especial. El niño más grandecito puede untar la mantequilla de maní y la jalea y el otro más pequeño puede juntar las rodajas de pan una sobre la otra. Asegúrese de que los niños sepan que los emparedados serán especiales y más ricos, ya que fueron hechos en equipo y con amor.

Puede que quieran leer:

¡Ahora me toca a mí!, por David Bedford

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

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.

© 2005 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2005 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. © 2005 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.

Sagwa, The Chinese Siamese Cat, es producido por CinéGroupe en asociación con Sesame Workshop y basado en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schields. © 2005 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2005 Amy Tan y Gretchen Schields. 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>4090 Telly y el astronauta Buzz Aldrin conversan sobre cómo los alimentos le dan al cuerpo la energía necesaria para pensar y jugar. Consejo: Antes de que salga a jugar, deje que su niño seleccione un alimento saludable para que su cuerpo cuente con más energía. Letra y número: T, 2</p> | <p>4046 ¡El número del día es el 2! Consejo: Invite a su niño a crear un collage con cosas que vienen en pares como por ejemplo: medias, midones y orejas. Letra y número: O, 2</p> |
| <p>4040 Baby Bear y Telly aprenden sobre los diferentes tipos de juegos que a Zoe le gusta jugar. Consejo: Juntos, piensen en maneras únicas de jugar juegos típicos. Pueden jugar al “Veo, veo” o “Huelo con mi pequeña nariz...” y otros juegos más. Letra y número: T, 2</p> | <p>4086 Elmo aprende que las granjas son lugares donde los granjeros cultivan los alimentos que comemos. Consejo: Juntos, pueden crear un collage con alimentos coloridos. Explique cómo dichos alimentos mantienen al cuerpo sano y fuerte. Letra y número: Q, 8</p> |
| <p>4091 Grover viaja a Hawaii para aprender todo sobre la danza del “hula”. Consejo: Pueden leer <i>Mis bailes</i>, por George Ancona. Letra y número: I, 0</p> | <p>4047 Telly lastima accidentalmente a su amigo Baby Bear, y por eso, Telly teme jugar con él después. Consejo: Pueden leer <i>Prudencia se preocupa</i>, por Kevin Henkes. Letra y número: D, 4</p> |
| <p>4041 La palabra del día en inglés: ¡Open y close! “Open” significa “abierto” en inglés y “close” significa “cerrado”. Consejo: Pregúntele a su niño qué palabras en inglés debe usar cuando abre y cierra las puertas de la casa. Letra y número: E, 6</p> | <p>4087 Bert y Ernie cantan acerca de lo importante que es dormir. Consejo: Pueden leer <i>El niño que no quería ir a dormir</i>, por Helen Cooper. Letra y número: E, 5</p> |
| <p>4092 En su primera caminata juntos, Big Bird y Snuffy observan todo lo que los rodea. Consejo: Invite a su niño a que mezcle sus alimentos saludables favoritos. Luego, salgan a caminar y exploren los alrededores. Letra y número: U, 8</p> | <p>4048 Elmo aprende que los insectos se mueven de maneras diferentes. Consejo: Pregunte, “¿Puedes gatear como una hormiga? ¿Puedes saltar como una saltamontes? ¿O arrastrarte como un gusano?” Letra y número: H, 7</p> |
| <p>4042 Elmo busca una niñera que pueda cuidar a su pez mascota, Dorothy. Consejo: Pregunte, “¿Qué debería saber hacer una buena niñera?” Letra y número: K, 12</p> | <p>4088 El hada de los globos cuenta de cinco en cinco, hasta que haya suficientes globos para elevar a Snuffy por el aire. Consejo: Cuenten de cinco en cinco, usando las manos y pies de los miembros de la familia. ¿Cuántos dedos de las manos y los pies hay en total? Letra y número: K, 12</p> |
| <p>4083 El manager de los Yankees, Joe Torre, le enseña a Telly a atrapar una pelota. Consejo: Bríndele a su niño una serie de actividades físicas para que seleccione y aprenda, como: andar en bicicleta o atrapar una pelota. Una vez que la elija, ayúdelo a practicar la actividad. Letra y número: D, 4</p> | <p>4050 Zoe y Telly tratan de hallar otras maneras de rescatar el tutu de Zoe el cual se quedó atrapado en el árbol. Consejo: Pídale a su niño que diseñe un plan que describa lo que haría si su juguete favorito se quedara atrapado en un árbol. Letra y número: A, 3</p> |
| <p>4043 Elmo y Zoe imaginan que son detectives, mientras buscan la roca mascota de Zoe. Consejo: Juntos, salgan y busquen cosas que sean redondeadas y suaves. Luego, dibujen lo que hayan encontrado. Letra y número: L, 13</p> | <p>4089 Todos están de lo más entusiasmados con las frutas y verduras del negocio de Hooper. Consejo: Pueden leer <i>A sembrar sopa de verduras</i>, por Lois Ehlert. Letra y número: O, 4</p> |
| <p>4084 Baby Bear inventa una historia fantástica para que su hermana pruebe una banana. Consejo: Ofrézcale a su niño un nuevo alimento para que lo pruebe. Pero antes, inventen juntos una historia fantástica sobre dicho alimento. Letra y número: J, 9</p> | <p>4051 Telly cuida con mucho esmero a un patito. Consejo: Pueden leer <i>¡Perritos!</i>, por John E. Barrett, Mary Beth Nelson y Désirée Márquez. Letra y número: J, 5</p> |
| <p>4044 Jueguen al juego “Journey to Ernie” y traten de hallar a Ernie en la playa. Consejo: Juntos, conversen sobre todas las cosas que pueden encontrar en la playa. ¿Cuáles serían unos buenos lugares dónde esconderse? Letra y número: W, 14</p> | <p>4090 Cookie Monster va de viaje a la Luna. Consejo: Pueden leer <i>Papá, por favor, consígueme la luna</i>, por Eric Carle. Letra y número: T, 2</p> |
| <p>4085 Elmo y Zoe juegan un juego donde deben hallar alimentos saludables y nutritivos de color rojo, blanco, verde y violeta. Consejo: Pídale a su niño que le ayude a preparar una cena saludable. ¡Asegúrense de incluir alimentos de cuatro diferentes colores! Letra y número: G, 6</p> | |

| | |
|--|---|
| <p>105 La canción de Zak Los amigos de Zak ignoran sus consejos de cómo tratar a las aves Do-Re-Mis. Consejo: Pídale a su niño que invente una canción para atraer a las aves Do-Re-Mis.</p> | <p>305 Busquemos la frazada Los amigos deben revisar toda la ropa para lavar y hallar la mantita de Finn. Consejo: Pídale a su niño que le ayude a clasificar la ropa para lavar y describir las diferentes pilas de ropa. ¿Cómo sabes cuáles pilas de prendas corresponden a cada miembro de la familia?</p> |
| <p>106 Los dragones de nieve Max y Ord pierden el rumbo en una aventura nevada y ¡no pueden hallar a Quetzal! Consejo: Ayude a su niño a practicar qué hacer en caso de que se pierda. Pueden dramatizar la situación para reforzar la situación.</p> | <p>117 Canciones de dragones: Muevete ¡Es hora de moverse y sacudir la cola del dragón! Consejo: Hagan sus propias maracas llenando cajas de jugo vacías y limpias con pasta seca. Sellen las cajitas con cinta adhesiva y luego, ¡Sacudan sus maracas al ritmo de la música!</p> |
| <p>107 La gran fiesta de pijama Hay una gran fiesta de pijama en la casa de Zak y Wheezie, pero Cassie nunca antes había pasado la noche fuera de su hogar. Consejo: Pueden leer <i>La fiesta de Arturo</i>, por Marc Brown.</p> | <p>118 La bola de pelo de Wheezie Wheezie y Zak deben cuidar a una nueva y extraña mascota. Consejo: Invite a su niño a inventar una historia describiendo lo que haría si debiera cuidar a un boinguer bebé.</p> |
| <p>108 Una imagen vale mil palabras Un duende garabato hace dibujos para mostrarles a los amigos dónde se hallan las flores risueñas. Consejo: Caminen por el barrio y busquen señales de tránsito, como las señales para cruzar la calle de las escuelas. Pregúntele a su niño qué significa cada señal.</p> | <p>119 Clima tormentosa Ord corre hacia una cueva cuando oye los truenos. Consejo: Pueden leer <i>Cuando Ana tiene miedo</i>, por Heinz Janisch.</p> |
| <p>109 Dragón a navegar El gran tamaño de Ord se convierte en un problema cuando los amigos deciden navegar en un bote pequeño. Consejo: Pregunte, “¿Qué sería lo positivo de tener un amigo tan grande como Ord?”</p> | <p>120 No se vale pegar A Max le cuesta controlar su temperamento y le pega a su hermana en el brazo. Consejo: Pídale a su niño que le describa alguna manera apropiada de expresar su enojo.</p> |
| <p>110 Me gustan las bicicletas Ord precisa un poco de ayuda para andar en bicicleta. Consejo: Mientras juegan al juego “Simón dice”, invite a su niño a hacer otras cosas, como saltar con un solo pie.</p> | <p>121 Buscando tesoros Zak y Wheezie están atrapados en el sótano de los tesoros y deben seguir ciertas instrucciones para poder salir. Consejo: Brinde a su niño una serie de instrucciones a seguir como, “Ponerse los pijamas. Cepillarse los dientes. Leer un libro”. Pídale que le repita las instrucciones antes de seguirlas.</p> |
| <p>111 Los cuatro cochinitos El grupo debe resolver un conflicto cuando Emmy, Zak y Wheezie desean hacer el papel del lobo, en la obra “Los tres cochinitos”. Consejo: Asigne a su niño como “la persona que resuelve los conflictos” por el día y pida sus consejos para resolver los problemas que surjan durante ese día.</p> | <p>122 El expreso de los frijoles saltarines Los frijoles saltarines de Quetzal se han escapado de la jaula, y a los amigos les cuesta atraparlos. Consejo: Pregunte, “¿Qué puede suceder si el plan de Ord no funciona? ¿Qué otras cosas pueden intentar los amigos?”</p> |
| <p>112 Una hazaña sobre ruedas Los amigos de Cassie la ayudan mientras aprende a patinar. Consejo: Ayude a su niño mientras aprende algo nuevo, como por ejemplo, a patinar sobre ruedas o montar una patineta.</p> | <p>123 Canciones de dragones: Aplauda Sigán el ritmo usando las manos y los pies aplaudiendo con los amigos de <i>Los cuentos de dragones</i>. Consejo: Jueguen un juego de “respuestas”. Puede crear un ritmo y dejar que su niño lo imite. Luego, deje que su niño haga otro ritmo e imítelo.</p> |
| <p>113 Una cometa para Quetzal Los amigos necesitan de un buen plan cuando deciden darle una sorpresa a Quetzal. Consejo: Juntos, planeen un picnic en el parque (o en la sala). Pídale a su niño que le ayude a hacer una lista de las cosas que se van a necesitar.</p> | <p>124 El mejor espectáculo de la Tierra de los Dragones Los amigos de Wheezie caminan con ella a la Tierra de los Dragones. ¡Pero luego tendrá un ala herida! Consejo: Pueden leer <i>¡Nosotros sí podemos!</i>, por Laura Dwight.</p> |
| <p>114 El concurso de globomoras Zak y Wheezie practican a atrapar la pelota para estar listos para el Concurso de globomoras. Consejo: Invite a su niño a practicar a atrapar una pelota. Comiencen con una pelota grande y liviana, como las pelotas de playa. A medida que mejore, usen pelotas más pequeñas.</p> | <p>125 Huellas de sapos Max quiere llevarse una rana a casa, pero luego nota que es más feliz al aire libre y en libertad. Consejo: Salgan y deje que su niño observe las criaturas de la naturaleza. Pueden llevar una lupa, ¡para ver mejor!</p> |
| <p>115 Una escuela genial Max y Emmy obtienen permiso por un día, para asistir a la Escuela en el cielo y ayudar a Max a superar los nervios del primer día de clase. Consejo: Pueden leer <i>Eduardo: el primer día de colegio</i>, por Rosemary Wells.</p> | |