



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titular # 3

Guía Mensual

Marzo de 2005

Dragon Tales 313 ¡Feliz Cumpleaños, Enrique!

La nueva temporada de *La Tierra de los Dragones (Dragon Tales)* continúa este mes ¡festejando el cumpleaños de Enrique! Sus amigos le organizan una fiesta sorpresa, pero Enrique siente tristeza porque extraña sus amigos, las tradiciones y los festejos de Colombia. Después de una charla con Quetzal, Enrique aprende que a veces, llorar por un rato sirve para expresar la tristeza. Luego, Enrique asiste a la fiesta listo para celebrar y marchar en ¡la Conga de la tierra de los dragones!

La transición de viejas a nuevas situaciones deja un sabor agri dulce para todos, incluyendo a los niños. Se mezcla la tristeza de dejar lo viejo y el entusiasmo por lo nuevo. Los niños atraviesan muchas transiciones, desde cambios de niñeras o programas de cuidado infantil, hasta mudanzas de hogar y cambios de amistades. Incentive a su niño a hablar sobre cómo se siente acerca de los cambios, usando palabras, dibujos o actuando sus sentimientos. Explíquelo que es posible sentirse feliz y triste a la vez, ante estas situaciones.

Converse con su niño sobre las cosas que puede hacer cuando se siente triste. Puede hacer un dibujo, cantar su canción favorita o salir a jugar o de caminata por el barrio. Invítelo a expresar sus sentimientos cuando se sienta triste. Puede que le ayude de la misma manera en que le sirvió a Enrique.

Tal vez quieran leer:

Te echo de menos, por Paul Verrept

No se olviden de visitar 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.

© 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>4062 ¿Cómo nombrará Elmo al desfile para que incluya a todos los que deseen participar con él? Consejo: Lean <i>Los tres pequeños jabalíes</i>, por Susan Lowell. Letra y número: F, 6</p>	<p>4074 El mundo de Elmo: El correo ¡Elmo quiere saber más sobre el correo! Es por eso que comienza a hacer muchas preguntas para saber más. Consejo: Ayude a su niño a escribir una carta a un amigo, poner la dirección, colocar una estampilla y enviarla. Letra y número: R, 18</p>
<p>4063 El mundo de Elmo: Los pájaros Elmo aprende que todos los pájaros tienen alas y picos ¡y que además emiten sonidos! Consejo: Juntos, pretendan ser diferentes tipos de pájaros y emitan sus sonidos. Letra y número: T, 20</p>	<p>4075 La palabra del día: Jump "Jump" significa "saltar" en inglés. Consejo: Piensen juntos, en diferentes animales que saltan, como los canguros, los conejos, las ardillas, los pumas, etc. Pretendan ser uno de esos animales y "jump" por la casa. Letra y número: S, 19</p>
<p>4064 La letra del día: A ¡La letra del día es la letra A! Consejo: Pídale a su niño que dibuje algo cuyo nombre comience con la letra A. Letra y número: A, 1</p>	<p>4076 El número del día: 20 Hay varias maneras de contar hasta 20. Pueden hacerlo de uno en uno, de cinco en cinco y más. Consejo: Busquen por la casa y hallen 20 cosas de algo o invite a su niño a dibujar 20 objetos. Juntos, cuenten hasta 20 de dos en dos, cinco en cinco y de diez en diez. Letra y número: G, 20</p>
<p>4065 Grover global: África Vayan de viaje con Grover a África, donde conoce a una niña que va a la escuela a aprender nuevas palabras y jugar con sus amigos. Consejo: Enséñele a su niño nuevas palabras que indiquen acción y juntos, ¡actúen dichas palabras! Letra y número: I, 7</p>	<p>4077 Grover global: Puerto Rico Vayan de viaje con Grover a Puerto Rico donde aprende a hacer un instrumento llamado un güiro hecho de una calabaza vinatera. Consejo: Lean ¡<i>Toca, Chavi, toca</i>, por Mayra L. Dole. Letra y número: U, 3</p>
<p>4066 Bebe Oso y Telly escriben una historia llamada "Goldilocks (Bucles de oro) y los cuatro osos" para incluir a la familia de Bebe OsoBaby que sigue creciendo. Consejo: Pídale a su niño que le diga cuál es su cuento favorito. Luego, invítelo a que invente una nueva versión de dicho cuento con un final distinto. Letra y número: J, 9</p>	<p>4078 La palabra del día: Family "Family" significa "familia" en inglés. Consejo: Escriban la palabra "Family" en la parte superior de una hoja de papel. Luego, invite a su niño a hacer un dibujo de su familia. Letra y número: V, 8</p>
<p>4067 La letra del día: K El Kiwi, que es un ave corredora de Nueva Zelanda, y el Bebe K nos muestran la letra del día. Consejo: Invite a su niño a hacer un dibujo de su propio kiwi ya que comienza con la letra K. Pídale que describa su dibujo usando palabras. Letra y número: K, 4</p>	<p>4080 Ernie quiere levantarle el ánimo a Bert y pretende ser un pájaro amigo de Bert llamado Bernice. Consejo: Pregúntele a su niño qué otras cosas otra cosa hará sentir mejor a Bert. Letra y número: X, 2</p>
<p>4068 María, Big Bird y otros amigos de <i>Sesame Street</i> ayudan a Telly a que le pierda el miedo al pogo saltarán, después de una caída que tuvo. Consejo: Pregúntele a su niño qué le diría a Telly para que se sienta mejor. ¿Acaso tuvo una experiencia similar que quiera compartir con usted? Letra y número: L, 11</p>	<p>4081 El mundo de Elmo: El clima Elmo aprende que el sol calienta la Tierra y la lluvia y el viento la enfrían, creando diferentes patrones climáticos a lo largo del año. Consejo: Invite a su niño a hacer un dibujo sobre cada de las estaciones del año. Letra y número: Y, 7</p>
<p>4069 Un viaje a lo de Ernie: La nieve Únanse a Big Bird y Ernie y jueguen a las escondidas en medio de un paisaje invernal. Consejo: Lean <i>Un día de nieve</i>, por Ezra Jack Keats. Letra y número: M, 12</p>	<p>4082 La letra del día: Z Prairie Dawn halló la manera para que Cookie Monster no se coma la letra del día. Al menos, eso es lo que piensa. Consejo: Lean <i>Las letras hablan</i>, por Rafael Cruz-Contarini. Letra y número: Z, 11</p>
<p>4070 La letra del día: O ¡Cookie Monster presenta la letra del día que es la letra O! Consejo: Juntos hallen cuatro palabras que comiencen con la letra O. Lean cada palabra e invite a su niño a que dibuje el significado de cada palabra. Letra y número: O, 14</p>	<p>4057 Ernie canta y se acuna para dormir con una canción dulce y divertida. Ahora, ¡si sólo Bert pudiese volver a dormir! Consejo: Conversen sobre las cosas que su niño puede hacer, si tiene problemas para dormir. Letra y número: C, 10</p>
<p>4071 Grover global: Diferentes maneras de ir a la escuela Puede que Grover no pueda ir a la escuela en camello, pero algunos niños sí pueden. Los niños del mundo van a la escuela de diferentes y variadas maneras. Consejo: Pregúntele a su niño cómo va a la escuela. Letra y número: H, 13</p>	<p>4058 Grover global: Hojas de banano de Jordania Grover acaba de llegar de Jordania, donde aprendió a hacer canastas con hojas de bananos. Consejo: Analicen diferentes canastas que tengan en casa y conversen acerca de los materiales con los que están hechas. Letra y número: B, 8</p>
<p>4072 Gabi reemplaza a varios amigos mientras va de camino al negocio de Sr. Hooper. ¡Y se hace de un buen amigo en el camino! Consejo: Lean <i>Sapo y sapo son amigos</i>, por Arnold Lobel. Letra y número: P, 15</p>	<p>4059 Bebe Oso se da cuenta de que si a Curly Bear no le gusta el potaje, no necesariamente significa que no lo quiere a él. Consejo: Conversen sobre los diferentes tipos de comida que a los miembros de su familia les gusta comer. Letra y número: N, 3</p>
<p>4073 Bob es un invitado en el programa del Dr. Feel (el Dr. Sentimiento) y este doctor tan sensible, trata de averiguar como se siente Bob. Consejo: Lean ¡<i>Hasta la tarde!</i>, por Todd Parr. Letra y número: Q, 16</p>	

<p>307 Max adora los trenes Max se da cuenta que cuando pretende volar en un tren imaginario, puede ser tan divertido como hacerlo de manera real. Consejo: Pueden crear juntos, un tren imaginario. "Vuelen" por los alrededores de la casa, mientras que emiten el sonido del tren.</p>	<p>319 Jugando y aprendiendo A los amigos se les ocurren nuevas maneras de realizar aquellas tareas que parecen imposibles. Consejo: Sugíerale a su niño que se tome un recreo y cante una canción cuando esté limpiando y ordenando su cuarto.</p>
<p>308 El Día del Maestro Cuando Cassie nota que su hermana no puede hacer las <i>chalupas</i>, entra en acción para salvar el Día del Maestro en La Tierra de los Dragones. Consejo: Lean <i>El vestido de Jamela</i>, por Niki Daly.</p>	<p>320 Canciones de los dragones: Danza de los dragones ¡Pónganse de pie y estén listos para hacer la danza de los dragones con los amigos! Consejo: Lean <i>Donde viven los monstruos</i>, por Maurice Sendak y bailen juntos, la danza¹ de las cosas salvajes.</p>
<p>309 Busquemos la frazada Un desarreglo en la ropa para lavar, hace que los amigos se pongan a buscar la manta de Finn, el hermano de Cassie. Consejo: Lean <i>Cuéntame algo alegre antes de ir a dormir</i>, por Joyce Dunbar.</p>	<p>321 La estrellita triste Los amigos buscan la manera de mostrarle un arco iris a una estrella llamada Celeste. Consejo: Lean <i>Brilla, brilla linda estrellita</i>, por Iza Trapiani.</p>
<p>310 Dí lo que sientes A Enrique se le ocurre un buen sobrenombre para Cassie, pero a ella no le gusta y lucha para expresar sus verdaderos sentimientos al respecto. Consejo: Conversen sobre lo que sea un buen sobrenombre. Seleccionen algunos sobrenombres que a su niño realmente le gusten.</p>	<p>322 La gran carrera Los amigos notan que precisarán de un buen trabajo en equipo, si de verdad quieren tener éxito en la gran carrera de la Tierra de los dragones. Consejo: Ponga a su niño en pareja con otros miembros de la familia y corran una carrera en la</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>323 Fútbol celestial Ord desea participar en el equipo de fútbol celestial, y aunque tiene problemas para aprender a jugar, lo sigue intentando. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que sí pudo</i>, por Watty Piper.</p>
<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Lorca incentiva a Max para que piense en lo que sí puede hacer en vez de aquello que no puede hacer. Consejo: Lean <i>Tomasín y el cerdito</i>, por Hilda Perera.</p>	<p>324 Despiertan los capullos Max se despierta muy temprano para ver cómo florecen los capullos y ve que los capullos también precisan algo de ayuda para despertarse por la mañana! Consejo: Piensen en maneras en que pueden despertarse temprano por la mañana.</p>
<p>313 Canciones de dragones: Cuando te haces de un nuevo amigo Bailen y canten con los amigos de La Tierra de Los Dragones y aprendan a hacerse de nuevos amigos. Consejo: Pida que su niño actúe varias maneras de hacer amigos nuevos.</p>	<p>325 Canciones de los dragones: Zak y Wheezie Esta canción divertida explica por qué dos cabezas son mejores que una, al menos cuando se trata de Zak y Wheezie. Consejo: Pregúntele a su niño: "¿Qué puedes aprender de esta canción?"</p>
<p>314 La laguna vacía Los amigos y los castores dragones trabajantrabjan juntos para rellenar la Laguna de los dragones y así salvar los "silliguanas" y los "hissyfish". Consejo: Invite a su niño a dibujar y nombrar algunos peces imaginarios. Luego, pídale que describa cada dibujo.</p>	<p>326 Hermanos unidos Cuando el deseo que pidió Enrique en el pozo de los deseos, no sale como quería, a Max y Emmy no les queda otra alternativa que llevarse bien. Consejo: Pregúntele a su niño qué habrán aprendido Max y Emmy.</p>
<p>315 La escama dorada Cuando Max pierde una preciosa escama dorada que Quetzal le dio, lucha consigo mismo para decirle la verdad a su maestro. Consejo: Lean <i>El hallazgo de Jamaica</i>, por Juanita Havill.</p>	<p>326 Hermanos unidos Cuando el deseo que pidió Enrique en el pozo de los deseos, no sale como quería, a Max y Emmy no les queda otra alternativa que llevarse bien. Consejo: Pregúntele a su niño qué habrán aprendido Max y Emmy.</p>
<p>316 Canciones de los dragones: ¡Hola! Con esta amistosa canción, podrán aprender a usar ¡<i>Hola!</i> como una palabra útil para hacer nuevas amistades. Consejo: Practiquen juntos, y digan ¡<i>Hola!</i> a todas las personas que vean durante el día.</p>	<p>327 Hola, Maestra Tipps Lorca y sus amigos aprenden que los cambios pueden ser divertidos cuando la Maestra Tipps reemplaza a Quetzal. Consejo: Pregúntele a su niño cómo se sentiría si tuviera una maestra suplente en la clase.</p>
<p>317 Hasta pronto, Sophie Los amigos animan a Cassie, quien está triste porque su hermana mayor se irá y eventualmente .ella se da cuenta, ¡que también es una hermana mayor! Consejo: Pregunte, "¿Qué otras cosas podrían hacer los amigos para animar a Cassie?"</p>	<p>328 Un viaje en trineo Enrique toma pequeños pasos y decisiones para perderle el miedo a un gran temor: ir en trineo por la nieve. Consejo: Lean <i>Un mundo nuevo</i>, por D. H. Figueredo.</p>
<p>318 Hagamos cosas juntos Max se da cuenta que no necesita esperar a Emmy y Enrique para divertirse en el carnaval de la Tierra de los dragones. Consejo: Invite a su niño a pensar las cosas que puede hacer cuando no tenga con quien jugar.</p>	<p>329 Viajando en un cuento Los amigos deben completar la fábula de Quetzal, cuando de repente son capturados por un mágico libro de cuentos y terminan viajando al pasado. Consejo: Pídale a su niño que seleccione un cuentos cuento preferido y que lo actúe con su familia.</p>