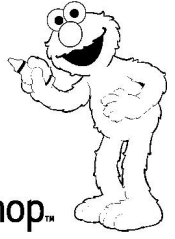




Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 10

Guía Mensual

Octubre de 2006

Sesame Street 4115

Hogar. Hermoso. Higiene. Estas son palabras grandiosas que comienzan con la letra “H”, así que únete a Sesame Street en su día de celebración a la “H”— y no olviden de deseárselo a María y Luis, un ¡Feliz aniversario! Durante la celebración, Elmo, Zoe, y Big Bird cantan sobre la letra “H”. El “Hombre H” enseña a todos a cómo jugar “El sonido de la H”. Y, justo cuando parece que María y Luis van pasar unos minutos solos, es el momento para el baile de la letra “H”— el ¡hula!

Celebra el día de la “H” con su niño. Ustedes pueden jugar “El sonido de la H” juntos mientras se turnan para escuchar el sonido de la letra en diferentes palabras. También pueden jugar a la búsqueda de la “H” al señalar la letra en letreros en su vecindario y envases de alimentos en el supermercado. Recuerde ayudar a su niño practicar el sonido y las palabras con la letra “H”.

También pueden leer:

Los niños alfabéticos, por Lourdes Ayala

No olviden visitarnos en Internet.

Visita: 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.

© 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>4109 Snuffy y Big Bird ayudan a Abby, quien se acaba de mudar a <i>Sesame Street</i>, a hacer nuevos amigos nuevos. Consejo: Pregunte: “¿Cómo ayudarías a alguien que se haya mudado a nuestra calle a hacer nuevos amigos?”. Letra y número: I, 20</p>	<p>4076 Cookie Monster necesita ayuda para no pensar en las galletas, mientras que espera que se horneen otras nuevas. Consejo: Mientras espera con su niño, creen juntos un cuento que ayude a pasar el tiempo. Letra y número: S, 10</p>
<p>4065 El Mundo de Elmo: Los juegos Elmo aprende que los juegos son una forma divertida de hacer amigos. Consejo: Pídale a su niño que le enseñe un juego que él jugaría con sus amigos. Letra y número: I, 7</p>	<p>4116 Alan juega a ser el maestro en el día de la escuela imaginaria de Elmo. Consejo: Tengan un día de escuela imaginaria en casa y pídale a su niño que decida qué actividades deben hacer. ¿Qué cosas divertidas harías y aprenderías? Letra y número: L, 11</p>
<p>4106 La sobrina de Bob, Samara, enseña a Rosita y a Telly a hacer lenguaje por señas, para ellos poder hablar y jugar juntos. Consejo: Lean <i>Laboriosos deditos de las manos</i>, por C. W. Bowie. Letra y número: C, 2</p>	<p>4068 El mundo de Elmo: Las manos Las manos nos ayudan a comunicarnos y a explorar el mundo. Consejo: Lean <i>Mis manos</i>, por Aliko. Letra y número: L, 11</p>
<p>4110 Abby está emocionada por su primer día en la escuela de la comunidad “El libro de los cuentos” donde ella aprenderá cosas nuevas. Consejo: Hablen de todas las cosas nuevas que su niño aprenderá cuando vaya a la escuela. Letra y número: C, 2</p>	<p>4117 Para celebrar la letra J, Elmo cambia su nombre a Jelmo y hace una búsqueda de las palabras que comienzan con la ¡J! Consejo: Pídale a su niño que piense en palabras que comiencen con la J y hagan juntos unas oraciones divertidas usando palabras con J. Letra y número: J, 9</p>
<p>4111 Visiten el Mundo de Cookie y aprendan todo sobre las ¡galletas! Consejo: Lean <i>Llaman a la puerta</i>, por Pat Hutchins. Letra y número: Q, 10</p>	<p>4069 Cuando el <i>ukulele</i> mágico de Snuffy se rompe, él se queda atrapado siendo invisible. Consejo: Pregunte: “¿Cómo te sentirías si tu mejor amigo fuese invisible? ¿Qué harías?”. Letra y número: M, 12</p>
<p>4096 Global Grover: México El amigo de Grover, Saúl, le enseña cómo hacer figuras de arcilla. Consejo: Juntos hagan creaciones de arcilla, barro o arena mojada. Letra y número: B, 3</p>	<p>4070 Snuffy y Big Bird están preocupados que Snuffy ¡nunca más será visible! Consejo: Pídale a su niño que actúe como Big Bird se sintió cuando supo que el <i>ukulele</i> sería reparado. Letra y número: O, 14</p>
<p>4112 Gabi y Miles recuerdan su primer día de escuela cuando mientras se gradúan de la secundaria. Consejo: Lean <i>¡No te comas a la maestra!</i>, por Nick Ward. Letra y número: P, 15</p>	<p>4107 Global Grover: China El amigo de Grover en China le muestra la hermosa Danza del pavo real. Consejo: Ponga música y pídale a su niño que invente una danza sobre su ave favorita. Letra y número: M, 20</p>
<p>4113 Herb, un dinosaurio que come plantas, visita <i>Sesame Street</i> y descubre que nunca se es demasiado viejo para aprender. Consejo: Pregunte: “¿Qué algo nuevo podrías enseñarle a Herb el dinosaurio?”. Letra y número: W, 0</p>	<p>4108 Cuenten juntos hasta el número del día, ¡el espectacular número 7! Consejo: Pídale a su niño que cuente siete objetos. Pregunte: “¿Qué más puedes hacer para mostrar el 7?”. Letra y número: L, 7</p>
<p>4114 El mundo de Elmo: Los pingüinos Elmo investiga sobre los pingüinos y descubre que son pájaros que no pueden volar, pero ¡nadan! Consejo: Pregunte: “¿Qué aprendiste sobre los pingüinos?”. Letra y número: O, 7</p>	<p>4118 Telly está decidido a conseguir que Oscar le responda cuando juegan “¡Pregúntale a Oscar!”. Consejo: Tomen turnos dando pistas sobre alguna ropa que lleve puesta su niño y luego adivinen cuál es. Letra y número: M, 4</p>
<p>4071 Los estudiantes en la escuela para superhéroes de Súper Grover aprenden el alfabeto de los superhéroes. Consejo: Pídale a su niño que recuerde algunas palabras que escuchó en el alfabeto de los superhéroes. Letra y número: H, 13</p>	<p>4119 Alan, María y Gordon se convierten en niños por arte de magia cuando Big Bird pide un deseo de tener a alguien con quién jugar. Consejo: Pregunte: “¿Qué pasaría si todos los adultos en nuestra casa se convirtieran en niños?”. Letra y número: F, 17</p>
<p>4115 El mundo de Elmo: Los animales salvajes Elmo aprende sobre los animales salvajes que no serían buenas mascotas. Consejo: Recorten fotos de animales en revistas viejas. Pídale a su niño que clasifique las fotos en dos grupos: “los animales salvajes” y “los animales mascotas”. Letra y número: H, 3</p>	<p>4090 La palabra en inglés del día “Thank you” significa en español “gracias”. Consejo: Haga una “Fiesta de té” imaginaria juntos y digan “thank you” cada vez que pasen el té o los emparedados. Letra y número: T, 2</p>

<p>305 Ayudando al gigante El grupo tienen que encontrar los ingredientes para hacer una crema que sanará la picazón de Mungus. Consejo: Pregúntele a su niño que podría hacer para hacer sentir mejor a un amigo.</p>	<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Max aprende a concentrarse en las cosas que puede hacer, en vez de las que no puede. Consejo: Lean <i>¡Me gusto!</i>, por Jamie Lee Curtis.</p>
<p>306 La estatua mágica Una estatua mágica hace que Zak y Wheezie se conviertan en el otro. Consejo: Pregunte: “¿Qué pasaría si tu y yo cambiáramos lugares?”.</p>	<p>313 Feliz Cumpleaños, Enrique Quetzal anima a Enrique a llorar cuando extraña las celebraciones especiales de su cumpleaños que tuvo en Colombia. Consejo: Pregunte: “Además de llorar, ¿qué otras cosas puedes hacer cuando estés triste?”.</p>
<p>307 Max adora los trenes Max necesita ayuda para manejar la decepción que sintió cuando un viaje en tren termina antes de tiempo. Consejo: Hablen de algún momento en la que su niño se sintió decepcionado. Pregunte: “¿Qué te hizo sentir mejor?”.</p>	<p>314 Canciones de dragones: Ven y sopla Como la brisa, ven y sopla lejos las nubes. Consejo: Permita que su niño investigue qué objetos son más difíciles de mover, mientras que él sopla diferentes objetos como una pluma o un papel.</p>
<p>308 Un nuevo amigo El grupo trabajan juntos para buscar la forma de que Lorca participe en la búsqueda del tesoro. Consejo: Lean <i>Nadarín</i>, por Leo Lionni.</p>	<p>315 La sequía de las moras dragónicas El grupo sigue el rastro de unas pisadas para encontrar las moras dragónicas perdidas. Consejo: Hagan unas pisadas de cartulina y cree un camino que su niño pueda seguir hasta el desayuno.</p>
<p>309 Busquemos la frazada Un viento sopló muy fuerte ocasionando un gran desorden en el área de lavado y la frazada de Finn se perdió entre los montones. Consejo: Permita que su niño revise la ropa recién lavada para encontrar su ropa.</p>	<p>316 Una corona para la princesa Kazoodle Ord tiene que enfrentar su miedo a los truenos cuando el grupo tiene que apresurarse para llevar la corona de la Princesa Kazoodle antes de su coronación. Consejo: Lean <i>Cuando Ana tiene miedo</i>, por Heinz Janisch.</p>
<p>310 Canciones de dragones: Exprésate El grupo canta sobre expresarse y dejarle saber a la gente lo que uno piensa. Consejo: Ayude a su niño a expresarse actuando un momento en el que él se sintió demasiado tímido para expresarse.</p>	<p>313 Sobre hielo Emmy le da consejos a Zak y a Wheezie de cómo mantener el equilibrio cuando ellos aprenden a patinar sobre hielo. Consejo: Pídale a su niño que piense en algo que le gustaría aprender, como patinar o practicar una destreza nueva.</p>
<p>311 Solo de trompeta Zak y Wheezie tienen que ponerse de acuerdo o nunca podrán tener su acto listo para “El espectáculo del atardecer”. Consejo: Lean <i>Jorge y Marta</i>, por James Marshall.</p>	<p>314 La laguna vacía El grupo tiene que pensar en la manera de llenar la Laguna Draguna cuando el Capitán Scalawag accidentalmente hala el tapón del desagüe. Consejo: Pregunte: “¿De qué otras maneras podrías llenar la Laguna Draguna?”.</p>
<p>312 Un acto de equilibrio Ord tiene dificultad montando una patineta, así que él tiene que buscar maneras de practicar su equilibrio. Consejo: Juntos busquen maneras de practicar su equilibrio, tales como caminar sobre la línea de la acera.</p>	<p>315 Canciones de dragones: A bailar Baila con tus amigos de los <i>Cuentos de dragones</i>. Consejo: Pídale a su niño que invente algunos pasos de baile y luego permítale que le enseñe el baile.</p>
<p>309 Canciones de dragones: El juego del dragón Tus amigos dragones están listos para enseñarte cómo ser un dragón. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo de lo que él vería si pudiera volar como un dragón.</p>	<p>316 Jugando y aprendiendo Los amigos tienen que buscar los números extraviados cuando Norm, el Gnomo numerador, los toma sin permiso del tablero del juego de rayuela. Consejo: Pídale a su niño que cuente en inglés del 1 al 8.</p>
<p>310 Di lo que sientes A Cassie no le gusta el apodo nuevo que Enrique le ha dado, pero ella tiene miedo de decirle como se siente. Consejo: Lean <i>Perdí mi sonrisa</i>, por Thierry Robberecht.</p>	<p>317 Hasta pronto Sophie Cassie está terriblemente triste cuando se tiene que despedir de su hermana mayor favorita quien se va a la escuela de cocina. Consejo: Lean <i>Un beso en mi mano</i>, por Audrey Penn.</p>
<p>311 Príncipe por un día Ord piensa que ser príncipe es un trabajo fácil, pero descubre lo contrario cuando lo nombran príncipe por un día. Consejo: Resalte un problema y pídale a su niño que piense cómo él podría resolverlo.</p>	<p>318 Hagamos cosas juntos Max tiene que aprender a divertirse el solo cuando Emmy y Enrique están ocupados jugando. Consejo: Pregunte: “¿Cuales son algunas de las cosas que te gustan hacer sólo?”.</p>