



# Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 7

Guía Mensual

Julio de 2006

322

La gran carrera

¡Llegó la hora de la gran Carrera de Dragonland! Los niños y los dragones se han agrupado en equipos de dos. Al principio, Lorca y Enrique iban a la delantera, pero tuvieron problemas al ellos no poder trabajar en equipo. Enrique no dejaba que Lorca lo ayudara. Gracias a los consejos de Quetzal, ellos empezaron a cooperar entre sí y al final, no ganan la carrera, pero aprenden sobre las diferentes maneras de trabajar en grupo.

Los niños tratan de hacer las cosas por sí solos. “¡Puedo hacerlo solo!” son palabras que dicen con frecuencia los preescolares. Por otro lado, aprender a trabajar con otros es una desafiante e importante destreza. Como en la Gran Carrera, cada niño cuenta con algo especial para ofrecer a cada grupo. La clave está en aprender a trabajar juntos para que puedan compartir sus talentos personales.

Jueguen un juego de cooperación musical con sillas y si el clima lo permite, jueguen al aire libre. Invite a algunos amigos de sus niños y pasen un rato divertido. Coloque sillas en un círculo con una silla menos que la cantidad de niños presentes. Ponga música y cuando la música se detenga, los niños deben hallar una silla para sentarse. En este juego, la persona que “quede afuera”, en realidad no está “fuera”. Los otros niños deben hacerle un lugar para que se siente. Retire otra silla y ponga la música de nuevo. Al final, los niños estarán sentados unos sobre los otros. Finalice el juego cuando usted lo desee. Luego, conversen sobre cómo este juego requirió el trabajo en equipo.

#### También pueden leer:

*Max juega en la arena*, por Dagmar Geisler

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

[www.sesamestreet.com](http://www.sesamestreet.com)

[www.pbskids.org/dragontales](http://www.pbskids.org/dragontales)

[www.pbskids.org/sesamestreet](http://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><b>4064 La palabra del día en inglés: Hug</b> “Hug” significa “abrazo” en inglés. <b>Consejo:</b> Juntos, conversen sobre los momentos en que la gente se abraza. Luego, pueden darse un “hug” mientras pronuncian la palabra en inglés en voz alta. <b>Letra y número: A, 1</b></p>	<p><b>4077 Global Grover: Puerto Rico</b> Grover trae un güiro desde Puerto Rico. <b>Consejo:</b> Pregúntele, “¿Qué otro instrumento suena parecido al güiro de Puerto Rico?”. <b>Letra y número: U, 3</b></p>
<p><b>4065</b> Elmo y Zoe buscan cuadrados por todo Sesame Street mientras juegan a “busca el cuadrado”. <b>Consejo:</b> Juntos, busquen cosas que sean cuadradas como ventanas, marcos y muebles. Pregunte: “¿Cuántos cuadrados puedes encontrar?”. <b>Letra y número: I, 7</b></p>	<p><b>4078</b> Baby Bear no logra hacer dormir a Curly Bear su siesta. Para su sorpresa, los ruidosos y gruñones sonidos de Oscar, hacen que Curly Bear finalmente se duerma. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿Qué cosas te ayudan a dormir por la noche?”. <b>Letra y número: V, 8</b></p>
<p><b>4066</b> Después que Goldilocks visita la casa de Baby Bear, él decide escribir un nuevo cuento llamado “Goldilocks y los cuatro osos”. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que elija su cuento favorito. Invítelo a imaginar una versión diferente de dicha cuento. <b>Letra y número: J, 9</b></p>	<p><b>4080</b> Cuando el sueño de Elmo de convertirse en pájaro se hace realidad, queda sorprendido por lo que verdaderamente siente. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué le gustaría ser, si pudiera ser cualquier cosa. Luego, conversen sobre los aspectos positivos y negativos de convertirse en otra cosa. <b>Letra y número: X, 2</b></p>
<p><b>4067 Grover Global: Australia</b> Global Grover visita un país lejano llamado Australia, donde su amigo Lenny vive en una casa subterránea. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿En qué tipos de casas las personas viven?”. Explique que en el mundo entero las personas pueden vivir en diferentes tipos de casas, como: iglú, carpa, casa en un árbol, etc. Ayude a su niño a visualizar estos diferentes tipos de casas, haciendo dibujos a medida que se los explica. <b>Letra y número: K, 4</b></p>	<p><b>4081</b> Cuando Rosita decide no hablar para que nadie note su acento, sus amigos la convencen de que a ellos les gusta la manera en que ella habla porque eso la hace muy especial. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué tiene de especial la manera en que Rosita habla?”. <b>Letra y número: Y, 7</b></p>
<p><b>4068</b> Los amigos de Sesame Street le cuentan a Telly historias acerca de los miedos que han superado, para ayudarlo a subirse de nuevo a su pogo saltarán después de caerse de él. <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño: “¿Alguna vez has tenido un accidente en bicicleta, en patines o en el parque? ¿Qué te hizo volver a intentarlo?”. <b>Letra y número: L, 11</b></p>	<p><b>4082</b> Elmo, Zoe y Big Bird le cantan una canción a Big Bad Wolf cuando éste se enoja y se desanima de seguir jugando. <b>Consejo:</b> Pueden leer ¡No quiero verte más!, por Isabel Abedi. <b>Letra y número: Z, 11</b></p>
<p><b>4104</b> ¡El número del día es el 0! <b>Consejo:</b> Jueguen a “¿Cuántos hay en mi mano?”. Coloque tres o cuatro clips en una mano y cero en la otra. Pídale a su niño que adivine cuál mano tiene “cero” clips. Luego, inviertan los roles. <b>Letra y número: W, 0</b></p>	<p><b>4059 Journey to Ernie</b> En este Journey to Ernie, Big Bird debe hallar cosas que crecen para encontrar a Ernie. <b>Consejo:</b> Siembre una semilla en un vaso de plástico. Colóquelo cerca de una ventana y échele agua. Juntos, observen cómo la semilla progresa y crece cada día. <b>Letra y número: N, 3</b></p>
<p><b>4106 La letra del día en inglés: Sing</b> “Sing” significa “cantar” en inglés. <b>Consejo:</b> Juntos canten la palabra “sing”. Luego, invite a su niño a “sing” su canción favorita. <b>Letra y número: C, 2</b></p>	<p><b>4060</b> Cuando Alan se va de vacaciones y Natalie lo reemplaza, a Baby Bear y a Big Bird se les hace difícil adaptarse al cambio. <b>Consejo:</b> Converse con su niño acerca de un cambio reciente. ¿Qué fue lo bueno de ese cambio? <b>Letra y número: D, 17</b></p>
<p><b>4107</b> Los niños aprenden lo importante que es un desayuno saludable todos los días. <b>Consejo:</b> Mientras preparan juntos un desayuno saludable, conversen sobre cómo los benefician dichos alimentos. Luego, desayunen juntos. <b>Letra y número: M, 20</b></p>	<p><b>4061 Global Grover: Canadá</b> Grover va a un rancho en Saskatchewan para visitar a una vaquera llamada Shelby. ¡Y aprende todo sobre las vaqueras! <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>Quiero ser vaquero</i>, por Dan Liebman. <b>Letra y número: E, 5</b></p>
<p><b>4108 Journey to Ernie: Alimentos</b> En este Journey to Ernie, Big Bird busca a Bert en un mundo de alimentos donde muchos alimentos saludables flotan a su alrededor. <b>Consejo:</b> Pueden leer ¡Eso no me gusta!, por Pep Tort. <b>Letra y número: L, 7</b></p>	<p><b>4062</b> Gabi, Miles y sus amigos de Sesame Street hacen una canción sobre el día en el que todos pueden cantar. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan una canción corta acerca del verano y lo que a su niño le gusta hacer durante esta. <b>Letra y número: F, 6</b></p>
<p><b>4071</b> ¡La letra del día es la H! <b>Consejo:</b> Juntos, piensen en palabras que empiezan con la letra H. Escriba la letra H y dichas palabras en un papel, léanlas en voz alta e invite a su niño a hacer dibujos con ellas. <b>Letra y número: H, 7</b></p>	<p><b>4064 La letra del día</b> ¡La letra del día es la A! <b>Consejo:</b> Juntos, escriban algunas palabras que comienzan con la letra A. Pídale a su niño que invente una historia, usando todas las palabras con A de la lista. <b>Letra y número: A, 1</b></p>

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><b>320 Ayudando al gigante</b> Los dragones y los niños enfrentarán algunos desafíos mientras ayudan a preparar una crema especial que ayudará a Mungus, el gigante. <b>Consejo:</b> Comparta con su niño una experiencia que haya sido difícil para usted. Luego, pregúntele si él también ha tenido una experiencia similar.</p>	<p><b>202 Cassie se cree en sí misma</b> En el carnaval, Cassie intenta usar sus propios talentos especiales para ganar un premio que compartirá con Emmy. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Cuáles son tus talentos especiales?" Luego, invite a su niño a dibujarse poniendo en práctica uno de sus talentos.</p>
<p><b>321 Canciones de dragones: Cuando hace un nuevo amigo</b> El grupo canta una canción acerca de la alegría de hacer un nuevo amigo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujar las cosas que le gusta realizar con su amigo.</p>	<p><b>203 Canciones de dragones: Baila</b> ¡Los amigos cantan una movida canción acerca de bailar! <b>Consejo:</b> Ponga música y baile con su niño y algunos de sus amigos. Es una buena manera de avivar esos largos y lentos días de verano.</p>
<p><b>322 Adiós, pequeña ave</b> Cuando Emmy se encariña con un ave rimadora bebé, a ella se le hace difícil devolver el ave a su verdadera familia. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Por qué el ave tuvo que volver con su familia y no se pudo quedar con Emmy?"</p>	<p><b>204 El gato copión</b> Emmy desea que Max sea igual que ella. Luego, se sorprende con los resultados. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Por qué a Emmy no le gustó que Max se comportara igual que ella?"</p>
<p><b>323 Cambio de habitación</b> La familia de Cassie ha crecido una vez más, y ella tiene que cambiar de habitación. <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>Mi propio cuartito</i>, por Amada Irma Pérez.</p>	<p><b>205 Las separaciones son difíciles</b> Max y Ord trabajan juntos en un proyecto especial, pero luego discuten quién se lo llevará a casa primero. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Qué les sugerirías hacer a Max y Ord para que compartan el proyecto?"</p>
<p><b>324 Canciones de dragones: Despierta</b> Acompaña a tus amigos dragones, salta y di "¡Buen día!" al mundo con esta canción. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Qué es lo que te gusta de la mañana?"</p>	<p><b>206 Un nuevo amigo</b> Los dragones y los amigos conocen a un nuevo amigo en silla de ruedas y con un mapa de un tesoro. <b>Consejo:</b> ¿Ha visto su niño alguna vez una persona en silla de ruedas? Conversen sobre por qué algunas personas necesitan sillas de ruedas u otras cosas para moverse.</p>
<p><b>325 El concierto para la Princesa</b> Zak y Wheezie sienten avergonzados de cantar para la Princesa Trazoodle porque se les empezaron a caer las escamas. <b>Consejo:</b> Pregunte: "¿Qué aprendieron Zak y Wheezie al cantar para la princesa?"</p>	<p><b>101 El bosque de la oscuridad</b> Con la ayuda de sus amigos, Ord entra al Bosque de la oscuridad en busca de la semilla mágica de estrella. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujar o hablar acerca de algo que le dé miedo. Luego, piensen en diferentes maneras de reducir el temor.</p>
<p><b>326 Canciones de dragones: Ven y sopla</b> Esta canción de dragón te muestra cómo soplar como la brisa al unir tus labios y alejar las nubes. <b>Consejo:</b> Lean <i>Sílbale a Willie</i>, por Ezra Jack Keats.</p>	<p><b>102 Canciones de dragones: Sacúdete</b> ¡Únete a tus amigos dragones, muevan los pies y sacudan la cola de dragón! <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>Baila, Tanya</i>, por Patricia Lee Gauch.</p>
<p><b>327 Hola Maestra Tipps</b> Miss Tipps es una maestra sustituta con un estilo de enseñanza diferente al de Quetzal, que sorprende a Lorca y a los demás. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: "¿Qué es lo que te gusta de cada uno de tus maestros y asistentes?"</p>	<p><b>103 Atando nudos</b> Max tiene que aprender a atar nudos antes de él poder ayudar a traer devuelta un pony en el día del carrusel. <b>Consejo:</b> Practiquen juntos cómo atar un nudo con un hilo de lana siguiendo las instrucciones de Quetzal. Conversen por qué a veces los nudos pueden causar frustración.</p>
<p><b>328 Un viaje en trineo</b> Enrique necesita la ayuda de sus amigos para vencer su temor a viajar en trineo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a hacer un dibujo sobre algo que le dé miedo. Luego, conversen sobre el dibujo y el temor de su niño.</p>	<p><b>104 Llamando al doctor Zak</b> Zak tiene miedo de visitar a la doctora Sanatodo, pero sus amigos y Quetzal lo ayudan a superar su miedo. <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>Voy al medico</i>, por Melinda Beth Radabaugh.</p>
<p><b>329 Canciones de dragones: Amigos</b> El grupo canta una canción sobre esas personas tan especiales que nos hacen sonreír y nos animan cuando más lo necesitamos. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan una lista de las cualidades que hacen de su niño, un buen amigo.</p>	<p><b>105 La canción de Zak</b> Cuando los amigos quieren ver a las aves Do-Re-Mi, nadie escucha la brillante idea que tiene Zak para hallarlos. <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>Mi amigo conejo</i>, por Eric Rohmann.</p>
<p><b>201 El mago yo primero</b> La única manera que tienen los niños y los dragones de deshacerse Yoprimerero, el mago, es cooperando entre todos. <b>Consejo:</b> Pueden leer <i>¡Ahora me toca a mí!</i>, por David Bedford.</p>	