



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 5

Guía Mensual

Mayo de 2006

Cuentos de dragones La gran fiesta de pijamas

Todos están preparándose para ir a la fiesta de pijamas de Zak y Wheezie pero Cassie no está segura de querer ir; ella nunca antes había pasado la noche fuera de su casa y está un poco ansiosa. Emmy la anima a ir y le sugiere que lleve una foto de su familia favorita para que recuerde su hogar. Durante la fiesta de pijamas, Cassie disfruta de las dragónceas de maíz, los juegos y las guerras de almohadas. Aunque ella aún extraña a sus padres, llevar esa foto especial la ayudó mucho.

Una de las experiencias más desafiantes para los niños pequeños es separarse de sus padres o de la persona responsable de cuidarlos. Aunque la separación signifique una ocasión feliz, tal como una fiesta de pijamas, la experiencia puede ser angustiante. Calme los temores de los niños respecto a pasar ratos lejos del hogar, dándoles la seguridad de que usted estará allí cuando ellos regresen. Conversen con anterioridad sobre lo que va a suceder y anime a los niños a expresar sus sentimientos. Jugar a representar posibles situaciones es otra manera de explorar y trabajar la ansiedad de separación. Por ejemplo: Representen los rituales de los niños al irse a la cama y hablen de qué es lo que más les gusta de esto. Imaginen que un juguete está nervioso porque va a ir a una fiesta de pijamas y pídale a su niño que le hable y la consuele. Lograr que los niños participen en este tipo de juego práctico les da un lugar seguro donde expresar sus sentimientos y los ayuda a aprender a enfrentar todo tipo de experiencias nuevas.

Quizás también quieran leer:

Un beso en mi mano, por Audrey Penn

No se olvide de visitarnos en Internet.

Vaya a: 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>4094 Gordon anima a Telly a seguir practicando la rima oficial de los Grouchqueteros. Pronto, él ¡lo puede hacer! Consejo: Deje que su niño escoja una rima infantil para aprenderla. Practíquela juntos y, luego, compártanla con su familia. Letra y número: S, 19</p>	<p>4073 Baby Bear enseña pacientemente a Curly Bear a dibujar, desilusionando a Oscar y Grundgetta que esperaban refunfuños. Consejo: Pregunte: ¿Por qué crees que Baby Bear tuvo tanta paciencia con Curly? ¿Qué aprendiste? Letra y número: Q, 16</p>
<p>4095 María anima a Big Bird y Snuffy a mirar las cosas interesantes que no hayan visto antes. Consejo: Caminen por su vecindario y cuando vea algo interesante descríballo diciendo: <i>Veo, veo algo...</i> (<i>pequeño y redondo, etc.</i>). Motive a su niño a adivinarlo. Letra y número: Z, 14</p>	<p>4074 Telly ingresó al "Club de la carta mensual" y se emociona cuando recibe sus primeras cartas. Consejo: Ayude a su niño a escribir su nombre en un papel, diciendo cada letra y su sonido. Decoren las letras y péguenlo en su puerta. Letra y número: R, 18</p>
<p>4096 La palabra en inglés del día: Nap "Nap" significa "siesta" en inglés. Consejo: Pídale a su niño que se dibuje a sí mismo tomando una siesta y ayúdelo a escribir "nap" debajo del dibujo. Letra y número: B, 3</p>	<p>4076 Papa Bear ayuda a Baby Bear a entender que debería sentirse orgulloso de su hermana y no celos. Consejo: Saque un álbum de fotos de la familia y converse con su niño sobre las cosas que le gustan de sí mismo y su familia. Letra y número: G, 20</p>
<p>4107 Big Bird descubre todo un mundo nuevo cuando Mumford lo empequeñece accidentalmente. Consejo: Imaginen que son tan pequeños como una hormiga. Recorran el patio y fíjense en todas las cosas que vería una hormiga. Letra y número: M, 20</p>	<p>4077 Zoe y Elmo discuten por casi todo hasta que Gabi interviene para ayudarlos. Consejo: Pida a su niño y a un amigo que preparen un "merienda para compartir". Deje que se turnen para mezclar en un tazón frutas y cereal y ¡disfruten! Letra y número: U, 3</p>
<p>4108 Little Big Bird aprende una valiosa lección de una mariquita que lo anima a seguir intentándolo sin importar los obstáculos que encuentra. Consejo: Lean ¡Oh, cuán lejos llegarás!, por Dr. Seuss. Letra y número: L, 7</p>	<p>4078 El número del día es 8! Consejo: ¡Tenga un saludable día 8! Haga un cartel con un número 8 grande. Luego, salten la cuerda, lancen y hagan rebotar una pelota... ¡8 veces cada actividad! Diviértanse y cuenten mientras las realizan. Letra y número: V, 8</p>
<p>4064 El mundo de Elmo: Baile Elmo aprende que bailar es divertido y saludable, y que hay muchos diferentes tipos de bailes que tiene que ensayar. Consejo: Ponga diferentes tipos de música y baile con su niño. Haga ondear un pañuelo al ritmo o trate de expresar diferentes emociones con sus movimientos. Letra y número: A, 1</p>	<p>4080 A Elmo le gustaría tener plumas como Big Bird, así que su hada madrina le ¡concede su deseo! Consejo: Imagine que usted y su niño son diferentes animales: estire su cuello como una jirafa, mueva los brazos como un mono, diga "oink" como ¡un cerdo! Letra y número: X, 2</p>
<p>4065 Journey to Ernie: Formas Big Bird busca a Ernie siguiendo pistas que lo conducen a ¡un círculo, un triángulo y un cuadrado! Consejo: Pida a su niño que dibuje distintas formas en un papel, tales como un rectángulo, un pentágono y un octágono. Ayúdelo a escribir los nombres de las formas. Letra y número: I, 7</p>	<p>4081 Todos ayudan a animar a Rosita quien se siente triste después que unos niños se burlan de su acento. Consejo: Pregunte: "¿Por qué se burlaron de Rosita? ¿Qué hubieras hecho tú para demostrar que eres una buena amiga de Rosita?" Letra y número: Y, 7</p>
<p>4066 Baby Bear trata de evitar que Ricitos de Oro se coma su avena, escribiendo un <i>nuevo</i> cuento llamado "Ricitos de Oro y los cuatro osos". Consejo: Ayude a su niño a escribir e ilustrar un cuento que ayude a resolver un problema, como por ejemplo: "Cómo aprendí a atarme los zapatos". Letra y número: J, 9</p>	<p>4082 Grover Global: Visita a una granja egipcia Grover visita su amigo Ahmed quien vive en una granja egipcia donde hace pan y ordeña cabras. Consejo: Cuando estén en el supermercado, busquen artículos que provengan de una granja, como huevos, leche y vegetales. Letra y número: Z, 11</p>
<p>4067 Global Grover: Refugio subterráneo australiano Global Grover volvió de Australia donde visitó un niño en un desierto tan caluroso que en el verano las personas viven ¡en casas subterráneas para mantenerse frescas! Consejo: Lean <i>Pequeño Maori</i>, por Patricia Geis. Letra y número: K, 4</p>	<p>4058 Zoe, Telly, Elmo y Baby Bear discuten sobre quién tiene la mejor mascota. Consejo: Pregunte: "¿Qué piensas de cómo ayudó María a los amigos?" Letra y número: B, 8</p>
<p>4068 La letra del día es "L" Consejo: Preparen limonada juntos y viértanla en un vaso, añada hielo y beban mientras cantan: "La, la, la ¡limonada y limoneros!" Letra y número: L, 11</p>	<p>4059 El número del día es 3! Consejo: Anime a su niño a <i>buscar</i> el número 3 en letreros, relojes, revistas durante el día. Letra y número: N, 3</p>
<p>4071 Súper Grover abre una escuela para Súper-héroes y les enseña a sus estudiantes todo acerca de ser un súper-héroe. Consejo: Hable con su niño de las diferencias y semejanzas entre los súper-héroes de las caricaturas y los súper-héroes de la vida real, como los bomberos, doctores, incluso ¡los padres! Letra y número: H, 13</p>	<p>4060 Big Bird está encantado cuando descubre que Natalie puede hacer un batido de leche y semillas para pájaros ¡tal como le gusta a él! Consejo: Pídale a su niña que describa las cosas que le gustan que usted hace por ella por su manera especial de hacerla. Letra y número: D, 17</p>
<p>4072 La letra del día es "P" Consejo: Celebren la "P" con una pizza saludable y juntos esparzan salsa de tomate sobre pan integral inglés, añadan vegetales y cúbranlos con queso bajo en grasa. Dórelos en el horno. Letra y número: P, 15</p>	

<p>225 Sólo nosotros dos La máquina del clima de Pollynimbus está creando un tiempo loco, y el grupo no puede decidir ¡qué jugar! Consejo: Miren para afuera y pida a su niño que describa el clima. Luego, piensen en las diferentes cosas que podrían hacer hoy y ¡diviértanse!</p>	<p>127 El libro mágico de Quetzal Quetzal abre su libro mágico de cuentos e invita al grupo a unirse a la historia. Consejo: Juntos, usen bolsas de papel para hacer marionetas de los personajes favoritos de su niño de un cuento e inventen nuevas tramas con ustedes de ¡personajes principales!</p>
<p>116 Sin salirse de la raya El grupo pinta las Montañas moluscos y Max se entusiasma con el azul que usa para el arroyo. Consejo: Estimule la creatividad de su niño pintando un mural. Hablen sobre las imágenes y los colores antes de empezar y, luego, ¡disfruten el proceso!</p>	<p>128 Canciones de dragones: Imagina Tú puedes ir adonde quieras, todo lo que necesitas es ¡tu imaginación! Consejo: Encienda la imaginación de su niña con este juego: Imagínate que vas en un cohete al Planeta Morado. Describe lo que ves, hueles, oyes y a quién te encuentras.</p>
<p>117 Sigue los puntos El grupo tiene que resolver un desafío numérico para descubrir una pista importante. Consejo: Ayude a su niño a usar un marcador negro para cubrir un papel con puntos y a conectarlos con marcadores de colores para crear diferentes patrones.</p>	<p>129 Zak se mete al agua Zak no quiere aprender a nadar pero Wheezie lo anima a intentarlo. Consejo: La próxima vez que esté en la tienda con su niña déjela escoger un nuevo alimento para probarlo. Busquen una receta, prepárenla y ¡disfrútenla juntas!</p>
<p>118 Hermanos molestos Zak se entusiasma tratando de encontrar un malabarinsecto, pero Wheezie le dificulta las cosas. Consejo: Lean <i>Hermanas</i>, por David McPhail.</p>	<p>130 Mi Emmy o lloro Max parte valientemente a la Tierra de los Dragones sin Emmy. Él se divierte pero también extraña a Emmy. Consejo: Lean <i>Por si no te lo he dicho</i>, por Maria Fernanda Heredia.</p>
<p>119 Clima tormentosa El grupo ayuda a Ord a superar su temor a los truenos, distrayéndolo con cosquillas y juegos. Consejo: Converse con su niño sobre algo que lo aterriza pero ya no. ¿Cómo ayudarías a Ord?</p>	<p>131 Sigam al líder Emmy dirige un juego particularmente difícil y no le importa que Max no pueda seguirla. Consejo: Converse con su niño acerca del comportamiento de Emmy y los sentimientos de Max. Luego, ¡jueguen juntos un divertido juego y anímense mutuamente!</p>
<p>120 Se lo llevó el viento Cassie y Emmy convencen a Windy de que ella <i>puede</i> silbar si lo sigue intentando. Consejo: Converse con su niño sobre algo que aprendió pero que requirió mucha práctica. ¿Cómo se sintió cuando seguía intentándolo? ¡Elogie su esfuerzo y su logro!</p>	<p>132 La cuerda mágica Emmy ayuda a Zak y Wheezie aprender a saltar la cuerda. Consejo: Ayude a su niño a aprender a saltar la cuerda. Empiece saltando la cuerda sobre el suelo, luego, sobre una cuerda que se mueve suavemente y finalmente un día, ¡sáltenla a todo dar!</p>
<p>121 Buscando tesoros Quetzal da al grupo instrucciones importantes para entrar y salir del Sótano de los tesoros, pero ¡ellos las olvidan! Consejo: Esconda un objeto y dé instrucciones a su niño para encontrarlo. Déle algunas pistas y ¡celebre su hallazgo!</p>	<p>133 La dragona montaña rusa Wheezie aprende a ser paciente mientras espera en fila su turno. Consejo: Desarrolle la paciencia de su niño en el jardín. Pídale que eche tierra en un vaso de plástico, agregue semillas y agua. Observen las semillas diariamente, notando su lento crecimiento.</p>
<p>122 El expreso de los frijoles saltarines El grupo se desanima mientras persigue los frijoles mágicos de Quetzal, pero prometen completar la tarea aunque sea difícil. Consejo: Construyan con bloques una ciudad con calles, casas y edificios. Motive a su niño cuando las torres se derrumben.</p>	<p>134 Atrapado en una burbuja El grupo se divierte jugando a reventar las burbujas pero sin quererlo crea un ¡géiser de burbujas! Consejo: ¡Tengan su propia fiesta de burbujas! Túrnense con su niña para soplar, contar, perseguir y reventar las burbujas.</p>
<p>123 De atrás para adelante La chispeante lluvia que música mágica envía a la Tierra de los Dragones hace que todo se mueva ¡hacia atrás! Consejo: Escriba un cuento con su niño acerca de cómo serían las cosas en su vecindario si todo se moviera hacia atrás. ¿Cómo iría a la escuela? ¿Cómo jugaría con sus amigos?</p>	<p>135 Las maracas de Quetzal Mientras hacen maracas para Quetzal para el Día del Maestro, el grupo tiene que superar desafíos. Consejo: Prepare un platillo saludable para su familia. Juntos, pongan trozos de lechuga en una fuente, añada tomates tipo cereza, zanahorias ralladas y calabacines; mézclela con aderezo y ¡sírvala!</p>
<p>124 El mejor espectáculo en la Tierra de los Dragones Los niños y los dragones están emocionados porque van a volar al Maravillalandia hasta que se enteran que Zak y Wheezie se quebraron un ala. Consejo: Pregunte: “¿Has estado desilusionado alguna vez? ¿Cómo expresaste tus sentimientos? ¿Qué te ayudó a superar tu desilusión?”</p>	<p>136 La dragoncita fea El grupo consuela a Priscilla explicándole que ser diferente es aceptable, porque ¡todos somos diferentes de alguna manera! Consejo: Juntos, describan los rasgos físicos y personalidades de los amigos y la familia de su niño. Señale lo maravilloso que es que todos sean ¡diferentes y especiales!</p>
<p>125 Canciones de dragones: Aplauda Siga el ritmo de esta canción, palmeando sus manos. Consejo: Bata las palmas siguiendo un ritmo simple y pídale a su niña que lo repita. Intercambien roles y déjela crear un ritmo palmeado para que usted lo repita.</p>	<p>137 Luces, cámara, dragones Max se siente desilusionado y triste cuando Emmy le dice que él no puede salir en su video. Consejo: Pregunte: “¿Qué piensas de la manera en que actuó Emmy? ¿Qué consejo le darías a ella acerca de lo que significa ser un buen director y amigo?”</p>
<p>126 Aterrizajes de emergencias Después de estrellarse fuertemente, Zak decide no participar en la competencia de vuelos de relevos. Consejo: Pregunte: “¿Qué piensas de las amables ideas que se le ocurrió al grupo para alentar a Zak? ¿Qué le dirías tú a él?”</p>	