



# Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 1

Guía Mensual

enero de 2002

## La tierra de los dragones

### Cambio de habitación

Cassie tiene que ocupar otro cuarto porque su familia ha crecido. A pesar de no haber visto su nuevo cuarto aún, Cassie está segura que no le va a gustar. Después que sus amigos la ayudaron a mover sus cosas, descubre un armario secreto y decide que haberse mudado al nuevo cuarto, es lo mejor que le pudo haber sucedido.

Los sentimientos de Cassie son los mismos que viven los niños cuando la familia crece. A los preescolares les encantan las rutinas y los cambios les resultan incómodos. Asegúrese de preparar a su niño para un cambio o transición, conversando juntos sobre los planes a seguir y las expectativas del niño. Haga que el cambio le resulte más fácil, haciendo ajustes con anticipación. Por ejemplo, si se mudan a un nuevo hogar, coordine y planee el tiempo necesario para que el niño pueda jugar en el parque de juegos del nuevo barrio y conocer a sus nuevos vecinos. Haga un esfuerzo para incluir las ideas de su niño en sus planes y disponga del tiempo necesario para pasar un rato juntos.

#### Quizás quieran leer:

*Julius, El rey de la casa*, por Kevin Henkes

#### No olvide visitarnos en línea:

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

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

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



Sesame Street Muppets © 2001 Sesame Workshop. "Sesame Street," "Sesame Workshop" y sus logotipos son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

Dragon Tales es financiado en parte con una subvención de Ready To Learn de la Corporation for Public Broadcasting, a través del Departamento de Educación de los Estados Unidos. Dragon Tales financiado en parte por Frosted Flakes® y Froot Loops® cereales de Kellogg's. © 2001 Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Dragon Tales y sus logotipos son marcas registradas de Sesame Workshop y de Columbia Tristar Television Distribution. Sesame Workshop y sus logotipos son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

Véalo en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Se usa aquí con permiso. Financiado en parte por una subvención de Ready To Learn del Departamento de Educación, a través de la Corporation for Public Broadcasting.

Sesame Street Music Works es una iniciativa del servicio público que alienta a los niños a explorar, aprender y crecer con la música.

© 2001 CinéGroupe Sagwa Inc. Los personajes y la historia original © 2001 Amy Tan. Ilustraciones © 2001 Gretchen Schields. "Sagwa" y sus logotipos son marcas registradas de CinéGroupe Sagwa Inc. Todos los derechos reservados.

<p><b>4018</b> Rosita le enseña a Zoe algunas palabras en español y Zoe descubre que aprender un nuevo idioma lleva tiempo y práctica. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a compartir las palabras “<i>Hola y Adiós</i>” con un amigo que no habla español. <b>Letra y número: X, 8</b></p>	<p><b>4030 El mundo de Elmo: Los perros</b> Ya sean grandes o pequeños, peludos o no, Elmo aprende sobre los diferentes tipos de perros que la gente tiene como mascotas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Elmo’s World</i>: ¡Perritos! <b>Letra y número: O, 18</b></p>
<p><b>4019</b> Ernie tiene una misión importante: entregarle un pollo a Old MacDonald. Pero se distrae a cada rato en el camino. <b>Consejo:</b> Pueden inventar una historia en donde Old MacDonald vaya a la ciudad. <b>Letra y número: V, 13</b></p>	<p><b>3981</b> Elmo tiene miedo de volver a la tienda de Hooper después del incendio que hubo. <b>Consejo:</b> Lleve a su niño de visita a una estación de bomberos y conversen sobre lo que debe hacer en caso de incendio. <b>Letra y número: L, 3</b></p>
<p><b>4020</b> Zoe y Elmo descubren que no pueden jugar a “Sigamos al líder” si ambos son líderes o seguidores a la vez. ¡Pero podrán jugar si se turnan! <b>Consejo:</b> Junto con su niño, túrnense para jugar a “Sigamos al líder”. <b>Letra y número: Z, 4</b></p>	<p><b>3982</b> Cookie Monster se ve obligado a comer un emparedado de atún cuando la tienda de Hooper se queda sin galletas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Si le das una galleta a un ratón</i>, por Laura Joffe Numeroff. <b>Letra y número: Q, 4</b></p>
<p><b>4021</b> Tanta excitación que Big Bird siente para conocer a su “compañero de correspondencia” termina en desilusión, cuando descubre que Gulliver quiere jugar sólo con pájaros. <b>Consejo:</b> Lean <i>Gente</i> por Peter Spier. <b>Letra y número: N, 7</b></p>	<p><b>3983</b> Zoe, Rosita, y Lulu recuerdan cómo empezaron a cantar cuando son entrevistadas por Telly. <b>Consejo:</b> Hágale una entrevista a su niño sobre algo que le encante hacer. <b>Letra y número: O, 19</b></p>
<p><b>4022 El mundo de Elmo: Los juegos</b> Jueguen todos juntos con Elmo y sus amigos mientras exploran algunos de sus juegos favoritos. <b>Consejo:</b> Pueden jugar a “El elfante”, con los demás miembros de la familia. <b>Letra y número: J, 10</b></p>	<p><b>3984 El mundo de Elmo: Cómo me visto</b> Elmo muestra una manera fácil de ponerse una chaqueta por su cuenta y sin ayuda de nadie. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a colocarse la chaqueta solo, siguiendo los consejos de Elmo. <b>Letra y número: M, 17</b></p>
<p><b>4023</b> A Baby Bear no le va muy bien en su juego de béisbol, hasta que decide concentrarse y relajarse. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a poner en práctica las sugerencias de Baby Bear cuando trate de pegarle a la pelota. <b>Letra y número: T, 9</b></p>	<p><b>3985</b> Baby Bear obtendrá una mascota, pero primero deberá decidir qué tipo de mascota será la mejor. <b>Consejo:</b> Lean <i>Las grandes mascotas</i>, por Lane Smith. <b>Letra y número: A, 6</b></p>
<p><b>4024</b> A pesar de estar muy ocupada, María dispone de un rato para jugar a “Ser un monstruo por un día” <b>Consejo:</b> Lean <i>Yo tenía un hipopótamo</i>, por Héctor Viveros Lee. <b>Letra y número: G, 1</b></p>	<p><b>3986 El mundo de Elmo: El estado del tiempo</b> Preparen sus paraguas y pilotos, ya que Elmo verá cuál es el estado del tiempo. <b>Consejo:</b> Juntos, conversen sobre los diferentes tipos de ropa que usan durante las distintas estaciones del año. <b>Letra y número: Z, 13</b></p>
<p><b>4025</b> Aladdin descubre todas las cosas que puede hacer por su propia cuenta, cuando el genio decide tomarse un día libre. <b>Consejo:</b> Mantenga una lista de todas las cosas que su niño puede hacer solo, ¡mientras lo ve crecer! <b>Letra y número: B, 2</b></p>	<p><b>3987</b> Un árbol que se halla a través de la ventana, proyecta una sombra temible sobre la pared de Baby Bear, y a su primo le da más miedo y no puede dormirse. <b>Consejo:</b> Practiquen proyectando sombras sobre la pared. <b>Letra y número: V, 11</b></p>
<p><b>4026</b> Big Bird decide cuidar a una tortuga perdida, pero se desespera cuando nota que la tortuga ha desaparecido. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Big Bird cuando notó que la tortuga necesitaba estar en ambiente salvaje?” <b>Letra y número: K, 17</b></p>	<p><b>3988</b> Elmo junta información sobre la letra Y y la comparte con Snuffy y Big Bird. <b>Consejo:</b> Busquen objetos que comiencen con la letra Y por la casa o el barrio. <b>Letra y número: Y, 14</b></p>
<p><b>4027 El mundo de Elmo: Los dientes</b> Elmo aprende todo lo que hay que saber para mantener a los dientes limpios y brillantes. <b>Consejo:</b> Invente una canción con su niño sobre la importancia de cepillarse los dientes. <b>Letra y número: T, 20</b></p>	<p><b>3989 El mundo de Elmo: El sueño</b> Elmo explica por qué es importante que todos duerman bien. <b>Consejo:</b> Conversen sobre la importancia del buen dormir y ¡tomen una siesta! Descansar es bueno y saludable. <b>Letra y número: K, 8</b></p>
<p><b>4028</b> ¡Vengan a la fiesta de Ernie y prepárense para bailar, cantar y hacer música! <b>Consejo:</b> Hagan música en casa usando objetos de la casa. <b>Letra y número: S, 16</b></p>	<p><b>3990</b> Elmo ha ilustrado un libro y apenas puede esperar para compartirlo con sus amigos. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a crear dibujos y formar su propio libro de ilustraciones. <b>Letra y número: D, 7</b></p>
<p><b>4029</b> Telly debe buscar ayuda cuando su primo Izzy se niega a compartir el triángulo de Telly. <b>Consejo:</b> Lean <i>Una busca de tesoros</i>, por Satomi Ichikawa. <b>Letra y número: I, 5</b></p>	



## Consejos de *Dragon Tales* para las familias

<p><b>140 Me dan miedo los insectos</b> Max no comprende por qué Ord le teme a los insectos, y lo molesta con una araña. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Ord cuando Max se burló de él con la araña?”</p>	<p><b>212 De vuelta al libro de cuentos</b> Durante un viaje dentro del libro mágico de Quetzal, Kiki y Finn deberán usar su creatividad para resolver algunos problemas del cuento. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué hubiera sucedido si hubieran estado los tres osos cuando <i>Rizitos de oro</i> entró a la casa?”</p>
<p><b>201 El mago yoprimerero</b> ¡Hay un nuevo camino de obstáculos y todos quieren ser los primeros en atravesarlo! <b>Consejo:</b> Haga que su niño practique cómo turnarse, jugando un juego.</p>	<p><b>213 De cabeza</b> Cassie no sabe cómo hacer una carretilla. Deberá aprender rápido o el grupo de amigos no podrá pasar por el peaje de Trumpy. <b>Consejo:</b> Pida a su niño que practique una nueva habilidad física como por ejemplo, lanzar una pelota.</p>
<p><b>202 Todo por las moras</b> Ord ayuda a sus amigos a buscar moras dragónicas, pero queda atrapado en un pozo del cual no puede salir. <b>Consejo:</b> Lean Completamente diferente, por Yanitzia Canetti.</p>	<p><b>214 Una situación pegajosa</b> Max se distrae cuando ve pasar un grupo de animales bebés, ¡y se le escapa uno de los dragoncitos bebés!. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué hubieras hecho si hubieras estado a cargo de los bebés?”</p>
<p><b>203 El fuerte de almohadas</b> Max y Ord no pueden decidir cuál es el mejor color del fuerte de almohadas. Por eso, terminan construyendo uno juntos. <b>Consejo:</b> Planeen un desayuno y pidan a todos los miembros de la familia que ayuden a prepararlo.</p>	<p><b>215 Molestar no es divertido</b> A pesar de que la molestan, Cassie no permite que eso interfiera con su juego de baloncesto de dragones. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué piensas que los demás jugadores estaban molestando a Cassie?”</p>
<p><b>204 La nube extraña</b> La tristeza de Ord se ve reflejada en el clima, cuando una gran nube extraña lo sigue a todos lados. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo lo animarías a Ord?”</p>	<p><b>216 Sobre hielo</b> Todos están listos para celebrar el cumpleaños de Willie, la foca de nieve, menos Zak y Wheezie que deben aprender a patinar sobre hielo. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a realizar una actividad desafiante, como por ejemplo: andar en bicicleta.</p>
<p><b>205 Un deseo grandote</b> Max está frustrado porque es pequeño y desea ser grande. Willie, el pozo de los deseos, le concede su deseo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a terminar la oración, “Soy pequeño pero puedo...”</p>	<p><b>217 Busco pero no encuentro</b> La banda de amigos le enseñan algunos trucos a Ord, para que pueda jugar a las escondidas. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a usar los consejos de la banda de amigos, mientras juegan juntos, a las escondidas.</p>
<p><b>206 Un nuevo amigo</b> Lorca es un nuevo dragón que da vueltas con su silla con ruedas y ayuda al grupo de amigos en la búsqueda del tesoro. <b>Consejo:</b> Conversen sobre las cosas que Lorca puede hacer en su silla con ruedas.</p>	<p><b>218 Solo de trompeta</b> Zak y Wheezie han planeado un gran solo de trompeta para el Festival de los talentos. Pero nunca estarán listos si no cooperan entre sí. <b>Consejo:</b> Juntos, actúen cómo cooperan entre sí Zak y Wheezie.</p>
<p><b>207 Cassie, la dragona de ojos verdes</b> Finn, el pequeño hermano de Cassie, es el centro de atención cuando lo lleva de visita a la escuela. Cassie comienza a sentir celos. <b>Consejo:</b> Lean <i>Uno arriba, uno abajo</i> por Carol Snyder.</p>	<p><b>219 Salud viento</b> El clima se pone bravo cuando el Gran Viento que Silba coge un resfrío. La banda de amigos lo ayuda a que se recupere. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que le cuente una historia sobre cómo cuidar a un amigo enfermo.</p>
<p><b>208 Tres son multitud</b> Emmy se pasa todo el tiempo jugando con el nuevo dragón del barrio. Como resultado de eso, Cassie se siente desplazada. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre cómo se sentiría si su amigo comenzara a jugar con alguien más.</p>	<p><b>220 Dénle una mano a Zak</b> “Cabeza, hombros, rodillas y pies”, cumplen una nueva función cuando Zak se lastima su muñeca. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo podría jugar Zak al baloncesto de dragones con una muñeca lastimada?”</p>
<p><b>209 Postres gigantes</b> Mungus necesita la ayuda de sus amigos para poder recordar cómo se hacía el postre especial de su madre. <b>Consejo:</b> Después de preparar el plato favorito de su niño, pídale que recuerde los ingredientes que usó.</p>	<p><b>221 No te equivoques</b> Max obtiene el papel principal en la obra de teatro de la escuela. Luego comienza a preocuparse porque teme cometer un error frente al público. <b>Consejo:</b> Conversen sobre cómo se sentiría su niño si obtuviera el papel principal en la obra de teatro escolar.</p>
<p><b>210 La sequía de moras dragónicas</b> Los amigos están listos para recoger moras dragónicas. ¡Qué lástima que no pueden encontrar ninguna! <b>Consejo:</b> Dele claves a su niño para que descubra adónde irán de compras.</p>	<p><b>222 La tristeza y la fiesta</b> Max se siente herido cuando no recibe una invitación a la fiesta de cumpleaños de un amigo. <b>Consejo:</b> Lean <i>Alexander y el día terrible, horrible, espantoso, horroroso</i>, por Judith Viorst.</p>
<p><b>211 Creo en mí</b> Cassie debe reforzar la confianza en sí misma cuando desea participar en la obra de teatro de la escuela. <b>Consejo:</b> Lean <i>La asombrosa Graciela</i>, por Mary Hoffman.</p>	

<p><b>101 Mini-documental: El vecindario</b> Sagwa vive en el campo de China, rodeada de ríos y cuevas. ¿Cómo es tu vecindario? <b>Consejo:</b> Invite a su niño a hacer un dibujo sobre su lugar favorito del vecindario.</p>	<p><b>113 Opera del callejón de gatos</b> Los gatitos se preocupan cuando Mama y Baba discuten sobre las canciones de Baba. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué crees que los gatitos se preocuparon cuando escucharon a Mama y Baba discutir?”</p>
<p><b>102 Noches de luciérnagas</b> Dongwa quiere ser tratado como un adulto, así que Baba lo invita a asumir responsabilidades. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le cuente una historia de cómo sería la vida en familia, si intercambiaran sus roles.</p>	<p><b>114 Sagwa, Fu-Fu y la Paloma que silba</b> Un talentosa paloma que silba, viene de visita y tanto Sagwa como Fu-Fu quieren su atención. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué harías si quisieras hacerte amigo de la paloma que silba?”</p>
<p><b>103 Gatos reales</b> Dongwa no tiene tiempo para aprender historia, pero aprende una gran lección luego de hallar un antiguo templo. <b>Consejo:</b> Comparta con su niño una historia de la familia.</p>	<p><b>115 ¡Chau, Miau!</b> El Magistrado, torpemente, le ofrece uno de los gatitos a una visita del palacio. Tai-Tai debe arreglárselas para corregir el error. <b>Consejo:</b> Conversen sobre por qué el regalo que sugiere Tai-Tai, es mucho mejor que la idea que tuvo el Magistrado.</p>
<p><b>104 El murciélago de la suerte de Sagwa</b> En China, creen que los murciélagos traen suerte y Sagwa tiene suerte de verdad, al tener un amigo como Fu-Fu. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué es lo que hace a un buen amigo?”</p>	<p><b>116 Mini-documental: Los hobbies</b> Cometas, origami y fotografía, son algunas de las actividades que se exploran en este documental. <b>Consejo:</b> Seleccione un libro de origami de la biblioteca y juntos, trabajen para hacer creaciones con papel.</p>
<p><b>105 Mini-documental: Las mascotas</b> Te presentamos un mundo de mascotas, desde grillos hasta cangrejos. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a recortar fotos de revistas viejas, para hacer un collage de mascotas.</p>	<p><b>117 Un paciente poco paciente</b> Dongwa disfruta tanto de cómo lo atienden que no admite que se ha mejorado. <b>Consejo:</b> Conversen sobre por qué era importante para Dongwa, decir la verdad.</p>
<p><b>106 Las nuevas vestimentas del Magistrado</b> Es una versión felina del viejo cuento y Sagwa muestra su valentía al decirle la verdad al Magistrado. <b>Consejo:</b> Lean <i>El traje nuevo del emperador</i>, por Hans Christian Andersen.</p>	<p><b>118 Panda-monio</b> Se ha escapado un oso panda y los hermanos están decididos a ser famosos y capturarlo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué hubiera sucedido si Sagwa, Sheegwa y Dongwa no hubieran ayudado a que el oso panda encuentre a su madre?”</p>
<p><b>107 Corte de pelaje</b> La increíble historia de Sagwa y su nuevo corte de pelo, hiere los sentimientos de Fu-Fu. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué piensas que Sagwa no quería decir quién le cortó el pelo de verdad?”</p>	<p><b>119 Colgando de un hilo</b> Sagwa y la tía de Tai Tai no se llevan bien. Pero eso no detiene a Sagwa a decir la verdad cuando se hallan en aprietos. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre qué haría si rompe algo de manera accidental.</p>
<p><b>108 La canción del cisne de Sagwa</b> Todos aprenden sobre el verdadero valor de un regalo, durante la fiesta de aniversario del Magistrado y Tai-Tai. <b>Consejo:</b> Invita a su niño a crear tarjetas de agradecimiento.</p>	<p><b>120 El collar del tiempo</b> Sagwa se siente incómoda con su nuevo collar. ¡Por eso lo entierra!. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que le diga por qué a Sagwa no le gustaba el collar y qué fue lo que le hizo cambiar de parecer.</p>
<p><b>109 Tofu oloroso</b> Sagwa no quiere desperdiciar el tiempo que comparte con su abuelo, así que debe decirle la verdad sobre su mal aliento. <b>Consejo:</b> Juntos, conversen sobre lo que hubiera sucedido si Sagwa hubiera evitado a Yeh-Yeh.</p>	<p><b>121 Un invento por error</b> Sagwa y Fu-Fu ayudan al Magistrado a crear un invento. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le cuente sobre algún “invento” que le gustaría hacer.</p>
<p><b>110 Sheegwa y la tormenta de nieve</b> Sheegwa amenaza con marcharse, debido al trato que recibe de Sagwa. Sagwa luego se preocupa pensando que Sheegwa está perdida en la tormenta de nieve. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a contar una historia de por qué Sagwa y Sheegwa deciden jugar juntos al final del día.</p>	<p><b>122 Fu-Fu tiene onda</b> Fu-Fu quiere ser parte de la nueva banda de murciélagos con onda. Pronto aprende que es mucho más importante, ser uno mismo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Crees que hizo bien al integrar la nueva banda de murciélagos? ¿Por qué?”</p>
<p><b>111 Cazadores de tesoros</b> Cuando Sagwa, Fu-Fu, y Shei-hu quedan atrapados en una cueva, cada uno usa una habilidad en particular para salir del aprieto y poder escapar. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujar algo en que se destaque.</p>	<p><b>102 ¡Limpiar para el Año Nuevo!</b> Una rata muy inteligente convence a Sagwa para que la deje permanecer en el palacio. <b>Consejo:</b> Conversen sobre por qué Sagwa no estaba contenta con el plan de la rata.</p>
<p><b>112 Mini-documental: La luna</b> Averiguen sobre el festival chino de la luna y escuchen un cuento folclórico africano sobre la luna también. <b>Consejo:</b> <i>Un lazo a la luna</i>, por Lois Ehlert</p>	