



# Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 9

Guía Mensual

septiembre de 2003



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.

© 2003 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2003 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 los cereales Kellogg's Frosted Flakes® y Fruit Loops®. © 2003 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.

*Sagwa, The Chinese Siamese Cat*, es producido por CinéGroupe en asociación con Sesame Workshop y basado en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schields. © 2003 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2003 Amy Tan y Gretchen Schields. 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.

# SESAME STREET

## 4038

Extra! Extra! ¡Big Bird escribe un cuento! En *Sesame Street* están comentando la noticia del cuento de Big Bird y todos se han reunido para escucharlo leer en voz alta. Zoe, Baby Bear, Telly y Alan lo acompañan actuando el cuento frente a la audiencia. Al acercarse el final, todos anticipan lo que sucederá. Pero, para asombro ¡el cuento no tiene un fin! Big Bird lo ha intentado varias veces, pero no sabe cómo concluir la historia. Afortunadamente, todos ofrecen su ayuda a Big Bird con distintas posibilidades, las cuales él incorpora a su propio y único final.

¡Cualquier persona puede ser escritor o cuentacuentos! Lo único que se requiere es un poco de imaginación y ánimo. Prepare el ambiente para su niño, compartiendo cuentos familiares sobre los abuelos, un tío gracioso o cosas entretenidas que hacen juntos. Utilice palabras que formen imágenes o ideas, tales como "Yo recuerdo una vez cuando estuvimos en el parque. Era un día soleado y muy caluroso. Cuéntame lo que hicimos y cómo te sentiste". El compartir cuentos es una forma de cultivar la curiosidad propia de los niños sobre el lenguaje y construir su vocabulario. Para ayudar a su niño a escribir sus propios cuentos, pregúntele: ¿A qué te recordaba su forma, olor, sabor, textura? ¿Puedes contarme más cosas? ¿Luego qué pasa?".

### Le recomendamos leer:

*Ventanas mágicas*, por Carmen Lomas Garza

### 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)



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.

© 2003 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2003 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 los cereales Kellogg's Frosted Flakes® y Fruit Loops®. © 2003 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.

*Sagwa, The Chinese Siamese Cat*, es producido por CinéGroupe en asociación con Sesame Workshop y basado en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schields. © 2003 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2003 Amy Tan y Gretchen Schields. 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.

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>4042</b> Elmo necesita a alguien que cuide de Dorothy. Cuando Telly y Baby Bear ofrecen tomar el trabajo, Elmo los prueba primero. <b>Consejo:</b> Pregunte: '¿Cómo cuidarías a Dorothy si estuvieras en cargo de ella?' <b>Letra y Número: K, 12</b></p>	<p><b>4048</b> Cuando Rosita descubre que sus amigos están demasiado ocupados para jugar con ella, encuentra un sapo que la acompaña. <b>Consejo:</b> Pregunte, '¿Han estado tus amigos demasiado ocupados para jugar contigo?' '¿Cómo te sentiste?' Luego, enséñele algunos juegos que pueda jugar a solas. <b>Letra y Número: H, 7</b></p>
<p><b>4033</b> Una vez resuelto el misterio del ladrón de galletas, Cookie Monster y Cookie Hood cantan una canción que elogia las galletas de todas partes del mundo. <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño sobre su comida favorita. ¡Luego inventen una canción para celebrar su delicioso sabor! <b>Letra y Número: S, 19</b></p>	<p><b>4039</b> Elmo y Zoe juegan a ser extraterrestres que necesitan aprender todo sobre la vida en la Tierra. <b>Consejo:</b> Juegue 'Extraterrestres' con su niño. Inventen nuevos y entretenidos nombres para cosas comunes como un sombrero o una casa. Luego, tomen turnos para explicar cómo se usan cosas como una silla o un auto. <b>Letra y Número: B, 9</b></p>
<p><b>4034</b> Ernie tiene grandes planes para celebrar el cumpleaños de Bert, pero él no quiere más que paz y silencio. <b>Consejo:</b> Participe en un juego tranquilo con su niño. Elija una tarea, tal como vestirse o poner la mesa y traten de realizarla sin hacer ni un solo ruido. <b>Letra y Número: M, 4</b></p>	<p><b>4049</b> ¡Stinky está tan impresionado por el cuento que Telly y Baby Bear inventaron, que decide escribir su propia historia! <b>Consejo:</b> Anime a su niño a inventar su propio cuento mientras usted lo escribe. Con una grapadora, junte las páginas para convertirlo en un librito. ¡Luego pida a su niño que lo ilustre! <b>Letra y Número: R, 18</b></p>
<p><b>4035</b> Al final de un día lleno de actividades, Big Bad Wolf y su hermano, Leonard, Big Bird y Snuffy juegan a 'Adivina ese sonido'. <b>Consejo:</b> Juegue a 'Adivina ese sonido' con su niño. Cuando escuchen un sonido, describanlo y luego adivinen qué es. <b>Letra y Número: U, 11</b></p>	<p><b>4038</b> Cuando Big Bird tiene dificultad para terminar el cuento que ha escrito, todo el mundo lo ayuda con sugerencias. <b>Consejo:</b> Inicie una frase, tal como 'Cuando el niño vio bailar al perro...'. Luego deje que el termine el cuento. <b>Letra y Número: G, 15</b></p>
<p><b>4036 El mundo de Elmo: juegos</b> Elmo aprende que las personas juegan por muchos motivos: para divertirse, aprender, hacer ejercicio y hacer amigos. <b>Consejo:</b> Invite a los amigos de su niño a un 'Día de juegos' en su casa y jueguen varios juegos para que todos tengan la oportunidad de ganar. <b>Letra y Número: I, 10</b></p>	<p><b>4047</b> Accidentalmente, Telly lastima a Baby Bear mientras juegan. Ahora él tiene miedo que Baby Bear se vuelva a herir si juegan de nuevo. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre alguna ocasión en que se lastimó mientras hacía algo y el temor que le produjo volver a repetirlo. ¿Cómo derrotó su miedo? <b>Letra y Número: D, 4</b></p>
<p><b>4037</b> Grover se desilusiona cuando se entera que su nueva capa no estará lista por varios días. Sus amigos lo ayudan, inventando diferentes maneras para que pueda volar. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre las opciones propuestas a Grover. Pregunte: '¿Cómo ayudarías para resolver el problema de Grover?' <b>Letra y Número: F, 8</b></p>	<p><b>4043</b> Zoe y Elmo fingen ser detectives de circo mientras buscan a Rocco, la mascota piedra de Zoe. <b>Consejo:</b> ¡Vístanse de detectives e investiguen! Utilicen sombreros antiguos, impermeables y una lupa (real o imaginaria). Luego, esconda algo y juntos busquen pistas para encontrarlo. <b>Letra y Número: L, 13</b></p>
<p><b>4046</b> Algo especial pasa en este día perfecto en <i>Sesame Street</i>. ¡Todos cantan una canción alegre! <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño qué hace cuando está feliz. Luego hagan una de esas cosas juntos. <b>Letra y Número: O, 2</b></p>	<p><b>4045</b> Cuando Cookie Monster se agripa, sus amigos se reúnen para encontrar la forma de mejorarlo. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre el significado de ser un amigo. Pregunte, '¿Cómo pueden protegerse los amigos?' <b>Letra y Número: C, 1</b></p>
<p><b>4044</b> Zoe y Elmo están tan inspirados por una película sobre cometas, que deciden construir una juntos. <b>Consejo:</b> Lean <i>La Estrella de Angel</i>, por Alberto Blanco. Mientras miran las ilustraciones, pida a su niño indicar los distintos colores en las cometas. <b>Letra y Número: W, 14</b></p>	<p><b>4050</b> Cuando el 'tutú' de Zoe queda atrapado en un árbol, sus amigos de <i>Sesame Street</i> sugieren varias maneras de liberarlo. <b>Consejo:</b> Junto con su niño piensen en un problema, tal como no poder alcanzar la caja de cereal. Luego, hagan una lluvia de ideas para buscar la máxima cantidad de soluciones posible en cinco minutos. <b>Letra y Número: A, 3</b></p>
<p><b>4040</b> ¡Zoe invita a Telly y Baby Bear a una fiesta de té muy diferente! <b>Consejo:</b> Celebre la primera letra del nombre de su niño con una fiesta especial que incluya su comida favorita. <b>Letra y Número: T, 0</b></p>	<p><b>4051</b> Telly encuentra un huevo en <i>Sesame Street</i> y rápidamente aprende lo que se requiere para cuidar al patito que nace de él. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre aquellas cosas que hacen para mostrarse afecto. <b>Letra y Número: J, 5</b></p>
<p><b>4041</b> Oscar está atrapado, repitiendo 'las mismas cosas antipáticas todos los días'. Entonces, decide marcharse para encontrar un lugar aún más antipático para vivir. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre las rutinas. ¡Hoy, varía la rutina con algo nuevo o distinto! <b>Letra y Número: E, 6</b></p>	<p><b>4052 El mundo de Elmo: música</b> Elmo escucha todo tipo de música: rápida y lenta, alta y baja, ruidosa y suavemente y ¡aprende que él también puede tocar música! <b>Consejo:</b> Juntos, toquen música usando sus cuerpos: junten las palmas, golpeen ligeramente los pies, tarareen y canten. <b>Letra y Número: V, 10</b></p>
<p><b>4032</b> Cuando Elmo se enamora de Gina, Rosita y Big Bird piensan en las diferentes formas en que Elmo puede confesarle lo que siente. <b>Consejo:</b> Hablen sobre las diferentes maneras de decir, 'te quiero'. ¿Se dice con abrazos? ... ¿con una comida especial?... ¿a través de un dibujo? <b>Letra y Número: Q, 2</b></p>	<p><b>4053</b> Big Bird y Snuffy hacen tiempo cantando la canción 'La La', mientras esperan su próxima visita para jugar. Pronto, Elmo se les une y luego Gabi, ¡quien canta en español! <b>Consejo:</b> Lean <i>Diez deditos</i>, por José-Luis Orozco. <b>Letra y Número: P, 16</b></p>

<p><b>221 No te equivoques</b> Max tiene miedo de equivocarse en la obra de teatro de su escuela. Sus amigos lo ayudan con sugerencias de cosas que puede hacer para sentirse menos nervioso, tal como respirar hondo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a intentar algunas de las cosas que ellos sugieren. Luego pregúntele qué cosas hace cuando se equivoca.</p>	<p><b>112 Una hazana sobre ruedas</b> Cassie aprende a patinar después de mucha práctica, determinación y el apoyo de sus amigos. Luego ayuda a las flores campanitas a llegar a Los manantiales musicales. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a recordar algo que tuvo que practicar mucho para aprender. ¿Cómo se sintió cuando, por fin, lo logró?</p>
<p><b>222 La tristeza y la fiesta</b> Max se siente triste cuando su amigo Brian no lo invita a su fiesta de cumpleaños. Emmy y Quetzal tratan de animarlo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a hacer una tarjeta de 'Ánimo' para alguien conocido y que se siente triste.</p>	<p><b>115 Una escuela genial</b> Max siente ansiedad por el primer día de escuela. Emmy lo ayuda a familiarizarse cuando lo manda a la escuela con sus amigos dragones. <b>Consejo:</b> Si su niño está nervioso por su primer día de escuela, practiquen cómo será un día rutinario. Lea libros que expliquen cómo es asistir a la escuela.</p>
<p><b>223 La risa de la casa de la risa</b> Para ayudar a Ord a superar su miedo de la casa de diversión del carnaval, el grupo decide hacer su propia casa de diversión. <b>Consejo:</b> Lean <i>Hay un oso en el cuarto oscuro</i>, por Helen Cooper.</p>	<p><b>127 De mi manera o nada</b> Cuando Chilly necesita ayuda para encontrar a su perro Nippy, Wheezie inventa su propia estrategia —a pesar del disgusto que le produce a su amigo. <b>Consejo:</b> Pregunte, '¿Alguna vez has defendido lo que piensas, aún cuando los demás no estaban de acuerdo?' ¿Cómo te sentiste?</p>
<p><b>224 El bosque de acertijos</b> Cuando Max perfecciona su talento para resolver rompecabezas en la Tierra de los Dragones (Dragon Land), está listo para enfrentar uno muy difícil que tiene en casa. <b>Consejo:</b> Arme un rompecabezas con su niño. Empiece con uno sencillo que él ya haya dominado. Luego, entréguele otro con mayor grado de dificultad.</p>	<p><b>212 De vuelta al libro de cuentos</b> El libro de ilustraciones mágicas de Quetzal permite al grupo entrar a sus páginas donde pueden inventar cuentos y unirse a las aventuras. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño en qué cuento le gustaría participar y por qué. Luego, anímelo a dibujar un cuadro de el mismo en la historia.</p>
<p><b>201 La piedra de la suerte</b> Max y Emmy ayudan a Ord a encontrar su piedra-corazón de la buena suerte, porque sin ella no puede hacer sus trucos de vuelo ¿o si puede? <b>Consejo:</b> ¿Tiene su niño algo que siente que le trae buena suerte? Invítela a conversar y/o escribir sobre la importancia que tiene para él.</p>	<p><b>207 Cassie, el dragona de ojos verdes</b> Al principio, Cassie se molesta cuando todos en la escuela hacen caso a su hermanito Finn. Después siente orgullo cuando descubre que tan sólo <i>ella</i> logra que él coma. <b>Consejo:</b> Lean <i>Con Mi Hermano</i>, por Eileen Roe.</p>
<p><b>202 Cassie se cree en si misma</b> Cassie se frustra cada vez más cuando intenta, sin éxito, ganar un rehilete en la Feria de la Tierra de los Dragones. Sus amigos le recuerdan que puede hacer muchos cosas bien. <b>Consejo:</b> Anote algunas cosas que su hijo hace bien. Luego converse sobre algo que le gustaría hacer mejor.</p>	<p><b>208 Una corona para la Princesa Kazoodle</b> Zak, Wheezie, Ord y Cassie tienen que superar varios desafíos en el camino para conseguir la corona de la Princesa Kazoodle. <b>Consejo:</b> La próxima vez que su niño logre hacer algo difícil, celebren su triunfo con un abrazo y una tarjeta hecha por usted que diga, '¡Lo lograste!'</p>
<p><b>203 Wheezie, la despistada</b> Wheezie no puede recordar dónde puso las entradas al acuario de la Tierra de los Dragones. Sus amigos la ayudan a rehacer sus pasos para encontrarlas. <b>Consejo:</b> Juegue a recordar cosas con su niño. Pregúntele qué comió ayer en el desayuno o a quién visitó la semana pasada, etc.</p>	<p><b>209 Knuck, Knuck ¿Quién esta donde?</b> Cassie y Emmy reciben del Gigante Nod la pieza que falta de su juego, pero pronto se dan cuenta que no sabe llegar a su casa. <b>Consejo:</b> Pregunte, '¿Alguna vez te has perdido?' '¿Qué hiciste?' Juntos planifiquen lo que debe hacer su niño, si alguna vez se extravía.</p>
<p><b>204 La extraña nube</b> Cuando la manta de Ord se cae al riachuelo, se entristece tanto que una extraña nube empieza a seguirlo por todos lados. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujarse o pintarse cuando se siente triste.</p>	<p><b>210 La sequía de moras dragónicas</b> El grupo tiene que resolver cómo encontrar a las moras dragónicas que se han perdido en la Tierra de los Dragones. <b>Consejo:</b> La próxima vez que vaya de compras con su niño, busquen cosas utilizando las estrategias de el grupo. Por ejemplo, si quieren encontrar un tomate, busquen algo rojo, redondo y del tamaño del puño.</p>
<p><b>205 Las separaciones son difíciles</b> Ord y Max trabajan juntos para hacer una espectacular escultura, pero discuten cuando no pueden decidir quién se la llevará a casa. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño cómo resolvería el problema. ¿Qué palabras diría para ayudar a que Max y Ord vuelvan a ser amigos?</p>	<p><b>211 Confío en mí</b> La timidez de Cassie le impide hacer la prueba para actuar en la obra de teatro, pero su amiga, Emmy, la convence para que la haga. Al principio le cuesta pero en cuanto más practica, más cómoda se siente. <b>Consejo:</b> Pregunte, ¿Qué es lo que te gusta de la forma en que Emmy convenció a Cassie para superar su timidez? ¿Por qué pudo ayudarla?</p>
<p><b>206 Un nuevo amigo</b> El grupo se fascina con la silla de ruedas de color púrpura brillante de Lorca. Nunca han visto una cosa tan especial. <b>Consejo:</b> Explíquele a su niño que el mundo tiene muchas personas que son distintas por fuera, pero lo importante es lo que va por dentro al momento de hacer amigos.</p>	<p><b>213 El rastro de la serpiente</b> Cuando Cyrus la Serpiente coge el juego de detective de Emmy, el grupo sigue sus pistas hasta encontrar a Cyrus, al juego y a una sorpresa. <b>Consejo:</b> Juegue a 'detective' con su niño. Pregúntele qué cosas necesita para encontrar algo escondido.</p>
<p><b>111 Piratas del cielo</b> El grupo decide ayudar al Capitán Scaliwag a encontrar su tesoro, pero sólo tiene dibujos y no un mapa. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a hacer un mapa de su casa o del trayecto a la escuela con dibujos de los lugares importantes que señalan el camino y otras pistas.</p>	<p><b>214 Dedos verdes</b> Cuando una tormenta arranca de la tierra una planta bebé, el grupo trabaja en conjunto para replantarla. <b>Consejo:</b> Hagan brotar una planta después de colocar semillas sobre una esponja en un recipiente con agua. Después de brotar, ¡traspásenlas a la tierra y observen cómo crecen!</p>

<p><b>118 Festival de faroles</b> Accidentalmente Sheegwa, Dongwa y Sagwa estropean el magnífico farol que Baba y Mamá Miao hicieron. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre alguna ocasión en que les pasó algo similar. ¿Puede él contarle <i>por qué</i> ocurrió? ¿Qué aprendió de la experiencia?</p>	<p><b>106 La ropa nueva del magistrado tonto</b> Por evitar ser considerado tonto, nadie quiere reconocer que la 'nueva ropa' del magistrado no existe... nadie con la excepción de Sagwa. <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño cómo cree que Sagwa se sintió siendo la única que dijo la verdad. ¿Fue fácil o difícil decirlo?</p>
<p><b>119 Atrapado por el hilo</b> Cuando Sagwa y Gunji (el gato) destruyen una almohada especial, Sagwa piensa que Gunji deberá ser declarado culpable. Después decide que es mejor reconocer que ella también es responsable. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre la resolución de Sagwa. ¿Tomó la decisión correcta? ¿Por qué sí o por qué no?</p>	<p><b>129 Cuento del gato-pezu</b> Sagwa reconoce la importancia del respeto y la familia cuando Yeh-Yeh le cuenta una historia mágica sobre el amor entre un gato y un pez. <b>Consejo:</b> Lean <i>Perro y Gato</i>, por Ricardo Alcántara.</p>
<p><b>120 Los pájaros, las abejas y los gusanos de seda</b> Tai-Tai expulsa a los pájaros, las abejas y los gusanos de seda de los alrededores del palacio porque piensa que son feos e inútiles. Eventualmente, ella aprende a apreciar su valor. <b>Consejo:</b> Visite la biblioteca con su niño. Busquen un libro sobre los insectos y lean sobre por qué tienen ese particular aspecto.</p>	<p><b>132 El zoológico del zodiaco</b> Cuando Mamá Miao se harta de las peleas entre sus gatitos sobre quién es el más fuerte o más rápido, les cuenta una historia para ayudarlos a entender el valor del trabajo y la inteligencia. <b>Consejo:</b> Lean <i>La liebre y la tortuga</i>, por M. Eulalia Valeri.</p>
<p><b>121 Mini-documental: Baile</b> Sagwa descubre que en muchas culturas, el baile es una manera de celebrar, expresarse y contar cuentos. <b>Consejo:</b> Toquen música e inventen bailes con su niño usando los movimientos del cuerpo para contar cuentos.</p>	<p><b>134 Ya somos grandes</b> Sheegwa y Baba tratan de no actuar de acuerdo a sus edades. Al final se dan cuenta de las ventajas de ser quienes son. <b>Consejo:</b> Juntos, revisen fotos de usted cuando era niña y fotos de su niño cuando era bebé. ¿Qué cosas pueden hacer ahora que no pudieron hacer en el pasado?</p>
<p><b>122 Nuevo chef en la cocina</b> Cook siente celos cuando su hermano toma su lugar en la cocina. Pero cuando empiezan a trabajar juntos, Cook aprende que cada uno tiene un talento distinto que aporta al plato. <b>Consejo:</b> Cuando preparen una comida, déle a su niño varios ingredientes para agregar a la preparación.</p>	<p><b>128 La escapada de Fu-Fu a luna llena</b> Fu-Fu y Sagwa sufren a manos de los matones del vecindario. ¡Por suerte Fu-Fu recupera su confianza y rescata a Sagwa de una situación difícil, salvando el día! <b>Consejo:</b> Pregunte '¿Qué cosa le dirías a un niño matón que tratara de obligarte a hacer algo que no quieres?'</p>
<p><b>123 Dongwa, el fuerte</b> Dongwa quiere ayudar a un pájaro herido pero le preocupa que los gatos del callejón se burlen de él. ¿Dongwa abandona la idea frente a sus burlas o sigue su corazón? <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño qué haría si fuese Dongwa.</p>	<p><b>130 Chismeando</b> Dongwa ignora a Sagwa para poder jugar con Hun-Hun. Por celos, Sagwa inicia un chisme que se enreda. <b>Consejo:</b> Comparta una historia en donde sintió celos. Anime a su niño a conversar sobre situaciones que le hacen sentirse celoso. Comenten cosas que tranquilizan aquellos sentimientos.</p>
<p><b>124 Un regalo precioso</b> Sheegwa está tan impresionada por el collar especial de Tai-Tai, que no lo quiere devolver. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre el comportamiento de Sheegwa. ¿Qué cree que <i>debería</i> haber hecho con el collar?</p>	<p><b>131 El conejo de jade</b> Un conejo amistoso le cuenta a Sagwa y Fu-Fu sobre el origen de las tortas mooncakes: un cuento del malvado rey de la luna que se niega a enviar sus tortas a la tierra para salvar a los seres humanos. <b>Consejo:</b> Lean <i>La pesca de Nessa</i>, por Nancy Luenn.</p>
<p><b>125 El favorito</b> Cuando Sagwa sospecha que Dongwa es el favorito de su papá, descuida sus tareas para espiarlos. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre las maravillosas cosas que han hecho juntos. Luego planeen cosas que harán juntos en el futuro.</p>	<p><b>133 Las tres gracias</b> Cuando Jun asume su trabajo de tutor de las niñas, Lector se siente triste y excluido. <b>Consejo:</b> Pregunte, '¿Cómo ayudarías a Lector a sentirse mejor?' y '¿Qué sugieres que Lector debe decir a Jun para resolver las cosas?'</p>
<p><b>126 Té para dos</b> Dongwa siente celos de los dos nuevos monos de té, así que les causa problemas en su trabajo. Cuando se da cuenta que sus acciones fueron mal pensadas, pide perdón. <b>Consejo:</b> Pregunte, '¿Alguna vez te sentiste preocupado por haber hecho algo malo? ¿De qué otra forma lo hubieras hecho?'</p>	<p><b>135 Acto de hermanas</b> Cuando Mamá Miao y su hermana Qi-Qi muestran a Sheegwa y Sagwa el valor del amor entre hermanas, los gatitos dejan de pelear. <b>Consejo:</b> Compartan cuentos sobre un hermano o amigo de siempre. Pídale a su niño que comparta su historia.</p>
<p><b>127 ... Acción</b> Cuando los directores de cine traen películas al palacio, Dongwa, el magistrado tonto y Tai-Tai tratan de lograr la atención de la cámara. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a inventar maneras en que los personajes pudieran haber aparecido en la película sin tener mala conducta.</p>	<p><b>136 Juego de nombres</b> Después que Nai-Nai cuenta la entretenida historia del origen de los nombres de los gatitos, ellos empiezan a reconocer el significado real y especial de sus nombres. <b>Consejo:</b> Abraza a su niño y cuénteles cómo eligió su nombre.</p>
<p><b>101 Mini-documental: El vecindario</b> En todas partes del mundo, las personas viven en distintos tipos de vecindarios. Pero donde estén, ¡los niños encuentran cosas entretenidas para hacer! <b>Consejo:</b> Caminen por su vecindario con su niño. Invítelo a mostrar las casas, tiendas, árboles y lugares donde juega, etc.</p>	<p><b>137 Jun nostálgico</b> Jun siente nostalgia, así que decide abandonar el palacio. Eventualmente, Jun descubre que el hogar no es sólo un lugar, sino algo que se lleva por dentro. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño si entiende el mensaje de Jun. Converse más sobre la idea que 'hogar' es un sentimiento que se lleva en el corazón.</p>