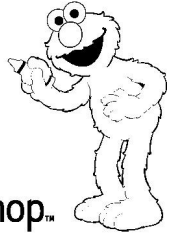




# Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 7

Guía Mensual

Julio de 2007

Dragon Tales 119

Clima tormentosa

Los amigos de *La tierra de los Dragones* están entusiasmados de pasar el día en la Isla Nube, un parque de juegos sobre una nube. Los rugidos de los truenos asustan a Ord, quien se hace invisible y se esconde en una cueva. Cuando la tormenta comienza, todos se reúnen en la cueva con Ord y tratan de distraerlo de los truenos con varias estrategias como: haciéndole cosquillas, haciendo juegos e ¡imaginando que la tormenta es una orquesta!

Las tormentas de verano pueden ser ruidosas, y puede darles miedo a los niños. Si su niño se asusta ante la tormenta, trate de distraerlo de manera divertida. Cuando llegue la próxima tormenta, invite a su niño a jugar con usted. Pueden contar los segundos entre cada trueno y los relámpagos. Dígame que a medida que la tormenta se acerca, más frecuentes serán los truenos y los relámpagos. Luego, cuando la tormenta se aleje, podrán contar mayores cifras de estos ya que los truenos y relámpagos estarán más espaciados. La capacidad de predecir cuándo se aleja la tormenta, ayudará a su niño a calmar su temor.

**Pueden leer (en inglés):**

*¡Los truenos no me asustan!*, por Lynea Bowdish.

**¡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)



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.

© 2007 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2007 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. © 2007 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.

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>4132</b> Big Bird y Snuffy recuerdan los juegos que los bebés hacen cuando visitan a Marco, el bebé de Gina. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan algunos juegos que le gustaban a su niño cuando era bebé y luego sus juegos favoritos de ahora. Hablen de sus similitudes y diferencias. <b>Letra y número: Y, 5</b></p>	<p><b>4116</b> ¡El número del día es el 11! <b>Consejo:</b> Organicen un picnic o una fiesta para 11 invitados (pueden invitar a todos los juguetes de su niño). Pídale a su niño que ponga la mesa para dicha ocasión. <b>Letra y número: L, 11</b></p>
<p><b>4133</b> Telly hace el reporte del Día Nacional para Probar un Alimento Nuevo, pero no está seguro de probar uno él mismo. Para su sorpresa, ¡el queso en forma de cuadrado es rico! <b>Consejo:</b> Use moldes para presentar nuevos alimentos de formas creativas: estrellas de mango y luna de melón. <b>Letra y número: V, 16</b></p>	<p><b>4117 El mundo de Elmo: Saltar</b> Salta junto con Elmo, para que te muevas y te diviertas también. <b>Consejo:</b> Organicen una competencia con familiares y amigos para saltar. Cuenten cuántas veces puede saltar cada concursante, ¡con una pierna! <b>Letra y número: J, 9</b></p>
<p><b>4101</b> Los amigos de Rosita organizan una fiesta cuando ella extraña su hogar en México. <b>Consejo:</b> ¡Convierta la cena familiar en una fiesta! Deje que su niño decore y elija la música para la fiesta. Sirvan tortillas con varios rellenos saludables como: habichuelas negras, queso en baja grasa y vegetales cortados. <b>Letra y número: B, 3</b></p>	<p><b>4118</b> Telly trata de hacer que Oscar diga el nombre de las cositas redondas que abrocha a una chaqueta. <b>Consejo:</b> Por turnos, creen nombres como pistas para los diferentes objetos de la casa. Pueden llamar a la nevera: “el enfriador de alimentos”, y la bañera del baño: “el lava cuerpos”. <b>Letra y número: B, 3</b></p>
<p><b>4134 El mundo de Elmo: Cantar</b> Los amigos de Elmo le muestran que todos pueden utilizar sus voces para expresarse a través de cantar, ¡hasta Elmo puede! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a crear una canción que exprese sus sentimientos y luego ¡deje que la cante! <b>Letra y número: K, 19</b></p>	<p><b>4119</b> Big Bird desea que todos los adultos de Sesame Street sean niños ¡y el hada convierte su sueño en realidad! <b>Consejo:</b> Anime a su niño a decir un cuento sobre qué sucedería si todos los adultos de la familia fuesen niños. <b>Letra y número: F, 17</b></p>
<p><b>4111</b> El Mundo de Elmo es remplazado por El Mundo de Cookie y Cookie Monster explora todo acerca de las galletas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Llaman a la puerta</i>, por Pat Hutchins. <b>Letra y número: Q, 10</b></p>	<p><b>4120</b> Con sus amigos, Baby Bear escribe un cuento en el que los tres osos aprenden cómo sabe la avena en el espacio. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a imaginar cómo sería su vida en el espacio y hagan un cuento de ello. <b>Letra y número: M, 4</b></p>
<p><b>4109</b> Abby Cadabby no solo hace nuevos amigos en su primer día en Sesame Street, también aprende a convertir una calabaza en una tostadora. <b>Consejo:</b> Diga: ¡Dime qué cosas nuevas y divertidas le mostrarías a Abby si se mudara a nuestra calle! <b>Letra y número: I, 20</b></p>	<p><b>4121</b> La mascota de Zoe, que es una roca llamada Rocco, le pide perdón a la muñeca de Telly por haber herido sus sentimientos. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué haría si su amigo le dice que no quiere jugar más con él. <b>Letra y número: S, 5</b></p>
<p><b>4110 La Letra del Día: G</b> La letra G de “galletas” ¡y eso le encanta a Cookie Monster! <b>Consejo:</b> Pretendan ser detectives en busca de la letra “G”. Salgan a buscar cosas cuyos nombres comienzan con la letra G. <b>Letra y número: C, 2</b></p>	<p><b>4122</b> Telly y Elmo enfrentan obstáculos cuando van de camino al Desfile de Alimentos Saludables de Prairie Dawn. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a hacer un dibujo del disfraz de alimentos saludables que se pondría si fuese a dicho desfile. <b>Letra y número: A, 13</b></p>
<p><b>4112</b> En el día de la graduación de la escuela secundaria, Gabi y Miles recuerdan cómo compartieron su primer día escolar. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le cuente acerca de algo que esté aprendiendo en la escuela y que le guste mucho. <b>Letra y número: P, 15</b></p>	<p><b>4123 El Mundo de Elmo : El cielo</b> Elmo y sus amigos, descubren el sol, las nubes, el arco iris, los aviones y mucho más, ¡allá en el alto cielo! <b>Consejo:</b> Lean <i>Estrellas y galxias</i>, por Miguel Pérez. <b>Letra y número: U, 12</b></p>
<p><b>4113</b> Alan le muestra a un dinosaurio que viene de visita a Sesame Street, cómo preparar una ensalada saludable. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que seleccione algunas verduras para preparar una comida rica y saludable juntos. ¡Compártanla con el resto de la familia! <b>Letra y número: W, 0</b></p>	<p><b>4124 Grover Global: Hula</b> Los amigos de Grover le muestran la danza tradicional de Hawaii y las historias que los bailarines cuentan usando sus manos y brazos. <b>Consejo:</b> Busquen música típica de Hawaii en su biblioteca local o en la red de Internet para crear una danza que cuente una historia. <b>Letra y número: N, 6</b></p>
<p><b>4114 Grover Global: Holanda</b> Vean como Madelif, el amigo de Grover, usa una bicicleta con ruedas adicionales para aprender a montar en una bicicleta de verdad. <b>Consejo:</b> Lean <i>Pato va en bici</i>, por David Shannon. <b>Letra y número: W, 0</b></p>	<p><b>4125</b> Telly, Baby, Bear y Elmo deben pensar en manera poco comunes de decir el abecedario cuando llegan al “Camino del Abecedario”. <b>Consejo:</b> Invite a los miembros de la familia a decir el abecedario de maneras inusuales. <b>Letra y número: Z, 14</b></p>
<p><b>4115</b> Luis y María tienen que compartir su aniversario con otra celebración importante: El día de la “H”. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan una búsqueda de tesoros de la letra “H”. Busquen por objetos, artículos o cosas que comiencen con la letra “H” alrededor de la casa o afuera. <b>Letra y número: H, 3</b></p>	<p><b>4126</b> Elmo trata de hallar una respuesta a una pregunta que lo tiene loco: ¿Qué se le puede regalar a una roca para su cumpleaños? <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le diga qué le regalaría a Rocco para su cumpleaños y por qué seleccionó dicho regalo. <b>Letra y número: X, 17</b></p>

<p><b>312 Un acto de equilibrio</b> Ord debe aprender a mantener el equilibrio antes de andar en la nueva patineta de Emmy. <b>Consejo:</b> Por turnos, traten de mantener el equilibrio con dos manos, un pie, dos rodillas y un pie y una mano alzada.</p>	<p><b>324 Despiertan los capullos</b> Max quiere ver cómo florecen los pimpollos pero le cuesta mantenerse despierto al amanecer. <b>Consejo:</b> Despierte a su niño e invítelo a jugar al juego de “Sigue al líder” y guíelo por sus rutinas matutinas.</p>
<p><b>304 Canciones de dragones: Trabajo divertido</b> Los amigos de <i>La tierra de los dragones</i> saben que cepillarse los dientes puede ser agradable cuando te diviertes haciéndolo. <b>Consejo:</b> Enséñele a su niño una simple tonada que pueda seguir y dígale que debe seguir cepillándose los dientes hasta que termine la tonada.</p>	<p><b>325 El concierto para la Princesa</b> Cuando Zak y Wheezie pierden sus escamas, Enrique los ayuda a aceptar su nueva realidad. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿Por qué Zak y Wheezie aceptaron entretener a la Princesa Trazoodle a pesar de haber perdido sus escamas?”.</p>
<p><b>328 No te equivoques</b> Max ha sido seleccionado para actuar en el papel principal en una obra teatral. Ahora debe aprender a relajarse y a no preocuparse demasiado por cometer errores. <b>Consejo:</b> Lean <i>¡Yo puedo ayudar!</i>, por Hans Wilhelm.</p>	<p><b>303 Hermanos unidos</b> Max y Emmy deben dejar de pelear y deben cooperar cuando deben salir de un aprieto con las manos atadas. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño y a su amigo o hermano que busquen la manera de realizar una tarea, como recoger los juguetes, tomados de la mano.</p>
<p><b>306 Sólo por diversión</b> Los amigos deben resolver una serie de pistas con rimas, para hallar los huevos escondidos en La búsqueda de huevos de natilla. <b>Consejo:</b> Jueguen al juego de “Las 20 preguntas” con una modificación: que las pistas tengan rima. Por ejemplo: para describir un zapato, puede decir: “Protección para tus pies, ando por el suelo y algunas veces huelo”.</p>	<p><b>139 Mucho barullo por los nodianos</b> Max debe asumir su responsabilidad ante el daño que causó en el vagón de Nodling. <b>Consejo:</b> Lean <i>¡No es mi culpa!</i>, por Nancy Carlson.</p>
<p><b>307 Canción</b> Canten acerca del dragón que te dará muchos abrazos, siempre y cuando no menciones ciertos insectos. <b>Consejo:</b> Conversen sobre las cualidades especiales de algún miembro de la familia. Luego, inventen una canción sobre dicha persona.</p>	<p><b>324 Las dragonas exploradoras</b> Emmy se hace de nuevos amigos en la reunión de Cassie, cuando finalmente deja de intentar impresionarlos. <b>Consejo:</b> Conversen acerca de cómo podría su niño hacerse de nuevos amigos en un grupo nuevo. Luego, pueden practicar sus ideas con la familia.</p>
<p><b>08 El Día del Maestro</b> Cassie aprende a expresarse en público y hacerse cargo de la situación, cuando los amigos preparan chalupas para sorprender a Quetzal. <b>Consejo:</b> Asígnele a su niño una tarea de la cual deba hacerse cargo. Por ejemplo: Organizar un juego de mesa para toda la familia después de la cena.</p>	<p><b>325 Me hace falta algo</b> Cuando Max visita la Tierra de los Dragones sin Emmy, hace dibujos para enviarle a su hermana mayor ¡a quien extraña mucho! <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a contactar a alguien a quien extraña y contarle a esa persona sobre su día, tanto por teléfono, por correo común o electrónico.</p>
<p><b>323 Cambio de habitación</b> Si bien Cassie se siente triste al tener que dejar su vieja habitación, también aprende a sentir cariño por ¡su nuevo espacio! <b>Consejo:</b> Lean <i>Agustina se muda al Polo Norte</i>, por Melanie Watt.</p>	<p><b>303 Canciones de dragones: Zak y Wheezie</b> Zak y Wheezie saben que dos cabezas piensan más que una, a pesar de que sean muy distintas. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a realizar un dibujo o un collage sobre los miembros de la familia y luego hablar de las cosas que le gusta de cada uno.</p>
<p><b>306 La estatua mágica</b> Una estatua invierte las personalidades de Zak y Wheezie y comienzan ven las cosas desde un punto de vista diferente. <b>Consejo:</b> Cuénteles a su niño cómo es el día de otro miembro de la familia. ¡Invite a su niño a inventar una historia también!</p>	<p><b>139 ¿Hacerlo o no hacerlo?</b> Cassie debe confiar en sus instintos para poder rescatar a sus amigos. <b>Consejo:</b> Cuando surge un problema, por ejemplo: si se pierde un juguete, pídale a su niño que comparta sus ideas con usted para así resolver el problema.</p>
<p><b>307 La piedra de la suerte</b> Ord nota que no precisa de un amuleto de la buena suerte para realizar sus trucos voladores. <b>Consejo:</b> Lean <i>Tú puedes hacerlo, Sam</i>, por Amy Hest.</p>	<p><b>119 Un cuento de altura</b> Max siente que es demasiado bajito para hacer cualquier cosa, cuando en realidad es el único que cuenta con la altura ideal para recuperar los lentes del unicornio. <b>Consejo:</b> Lean <i>Sapo es Sapo</i>, por Max Velthuis.</p>
<p><b>308 Un nuevo amigo</b> Hay un nuevo dragón en el pueblo que cuenta con el mapa de un tesoro, una silla de ruedas violeta y ¡hace magia! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a dibujar a uno de sus amigos. Conversen sobre las similitudes y diferencias que hay entre su niño y su amigo.</p>	<p><b>120 No se vale pegar</b> Después de haber golpeado a su hermana en el brazo, Quetzal le enseña a Max varias maneras de controlar su enojo. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿De qué maneras puedes expresar tu enojo sin lastimar a los demás?”.</p>
<p><b>323 Canciones de dragones: Trata</b> Los amigos de <i>La tierra de los dragones</i> saben que con intentarlo, ¡se puede tocar el cielo con las manos! <b>Consejo:</b> Haga una gráfica para la familia titulada “¡Intentémoslo!” e invite a cada miembro de la familia a anotar algo que les gustaría intentar hacer.</p>	<p><b>121 Poniendo atención al gnomo</b> Max precisa seguir indicaciones para ganar el juego de “Simón dice”. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que siga sus indicaciones para así lograr una postura tonta con su cuerpo. Luego, deje que su niño le de indicaciones a usted.</p>