



# Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 7

Guía Mensual

julio de 2003

## Dragon Tales 128

### Los castillos de arena

Es la época del año en que las tortugas dragón ponen sus huevos en la tierra de los dragones. Max, Emmy y sus amigos dragones quieren ayudar a las criaturas marinas a hallar un lugar dónde poner sus huevos. Todos trabajan juntos para construir castillos de arena, pero éstos se encuentran tan cerca de la orilla, que el agua los destruye. Pero el grupo de amigos está determinado a ayudar a las tortugas dragón y siguen intentando completar la obra. Juntos, piensan en posibles soluciones para el problema y deciden volver a construir los castillos donde el agua no los alcance.

Los niños necesitan ayuda y consejos para poder persistir en una tarea que no les resulta como ellos esperan. Un castillo de arena deshecho por el agua, una torre de bloques que se derrumba o una pieza de un rompecabezas que no encaja, crean frustración, enojo y lágrimas. Provea maneras y métodos para que su niño exprese sus sentimientos. Puede decirle en un tono de voz suave, "Está bien, esa torre no se mantuvo en pie, pero todavía tienes todos los bloques para construir otra. Pensemos cómo podemos construir una torre más fuerte". Luego, como lo hacen los amigos de Dragon Tales, invite a su niño a pensar en nuevas y posibles maneras de realizar la tarea, ofreciendo alternativas, dando ejemplos de posibles opciones ó pidiéndole que piense en otras maneras de realizarla.

#### Quizás quieran leer:

*Irene, la valiente*, por William Steig

#### 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.



<p><b>4040</b> Telly y Baby Bear quedan sorprendidos cuando descubren que la fiesta del té y ballet de Zoe no es lo que esperaban. <b>Consejo:</b> Organicen una fiesta de "T" e invite a su niño a nombrar palabras que comiencen con la letra "T". <b>Letra y número: T, O</b></p>	<p><b>4052</b> Baby Bear y Telly confunden la gaita de Scott con un insecto. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que piense en nuevas maneras de usar sus juguetes o que imagine otras cosas que también pueden llegar a usarse como juguetes. <b>Letra y número: V, 10</b></p>
<p><b>4041</b> Oscar está cansado de la rutina y precisa un cambio. <b>Consejo:</b> ¿Qué lugar Ud. y su niño quisieran visitar? ¿Cómo se diferencia este lugar del lugar dónde viven? ¿En qué se parecen? <b>Letra y número: E, 6</b></p>	<p><b>4053</b> Big Bird espera a su amigo Snuffy para jugar en el árbol correcto, pero ¡es el día incorrecto! <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Qué sucederá luego? ¿Qué harán Big Bird y Snuffy el día en que deben jugar juntos?" <b>Letra y número: P, 16</b></p>
<p><b>4042</b> Elmo va al juego de béisbol y necesita una niñera que cuide a Dorothy. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre cómo una persona puede ser una gran niñera. <b>Letra y número: K, 12</b></p>	<p><b>4054 El mundo de Elmo: Las familias</b> Hay familias numerosas y las hay pequeñas también. Pero todas tienen algo en común: ¡el amor! <b>Consejo:</b> Lean <i>Cuadros de Familia</i>, por Carmen Lomas Garza. <b>Letra y número: X, 17</b></p>
<p><b>4043 El mundo de Elmo: Las mascotas</b> Elmo cuida bien de su mascota favorita llamada Dorothy. Sus amigos también demuestran lo bien que cuidan a sus mascotas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Los gatos de María Tatín</i>, por Sylvie Chausse. <b>Letra y número: L, 13</b></p>	<p><b>4055</b> Baby Bear ya pensó en un nombre perfecto para su hermanita: Curly Bear. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿En qué te pareces a cuando eras un bebé? ¿Cómo eres diferente?" <b>Letra y número: Y, 20</b></p>
<p><b>4044</b> Elmo y Zoe quieren jugar a volar cometas, y es por eso que Gabi los ayuda a construir sus propios cometas. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Cómo podrías tocar el tambor si no tienes uno?" <b>Letra y número: W, 14</b></p>	<p><b>4056</b> Baby Bear se da cuenta de que la vida con un bebé en la casa no es tan simple. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que actúe cómo se sintió Baby Bear al tener una hermanita. <b>Letra y número: Z, 4</b></p>
<p><b>4045</b> Cookie Monster debe hallar la manera de dejar de pensar en las galletas, de lo contrario, jamás se podrá deshacer de la fiebre de galletas. <b>Consejo:</b> Conversen sobre otras maneras en que los amigos de Cookie Monster pueden ayudarlo a dejar de pensar en las galletas. <b>Letra y número: C, 1</b></p>	<p><b>4031 El mundo de Elmo: El correo</b> Escriba una carta, colóquela en un sobre, coloque un sello postal y... ¡ya llegó el correo! <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a enviar por correo un dibujo para que el quiera mucho. Ayúdele a firmar con su nombre. <b>Letra y número: N, 7</b></p>
<p><b>4046</b> Hay algo en el aire, ¡y parece que es un musical! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a crear una ópera o una canción divertida sobre cómo es su día. <b>Letra y número: O, 2</b></p>	<p><b>4032</b> Gina le enseña a Elmo que hay diferentes tipos de amor, después de que Elmo le dice que la ama. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿De qué maneras podemos expresar el amor que sentimos los unos hacia los otros?" <b>Letra y número: Q, 2</b></p>
<p><b>4047 El mundo de Elmo: Los pájaros</b> Ya sea volando en el aire o deslizándose en un iceberg, los pájaros son parte de nuestro mundo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que actúe como su pájaro favorito y que demuestre cómo come, se mueve y vuela. <b>Letra y número: D, 4</b></p>	<p><b>4033</b> Cookie Monster y sus amigos juegan juegos con distintos tipos de galletas. <b>Consejo:</b> Pueden crear patrones con dos galletas redondas, luego con una galleta cuadrada, etc. Invite a su niño a crear otros patrones con las galletas. <b>Letra y número: S, 19</b></p>
<p><b>4048</b> La nueva mascota mágica de Rosita es una rana, pero no se convierte en príncipe como Baby Bear y Telly esperaban. <b>Consejo:</b> <i>Princesa vestida con una bolsa de papel</i>, por Robert Munsch. <b>Letra y número: H, 7</b></p>	<p><b>4034</b> Ernie le da a Bert el regalo perfecto para su cumpleaños: ¡paz y tranquilidad! <b>Consejo:</b> Lean <i>¡Qué sorpresa de cumpleaños!</i>, por Loretta López. <b>Letra y número: M, 4</b></p>
<p><b>4049</b> Stinky cuenta un cuento sobre una pequeña planta que sueña con bailar con una princesa. <b>Consejo:</b> ¿Con quién quisiera bailar su niño? Pídale que invente una historia sobre su sueño hecho realidad. <b>Letra y número: R, 18</b></p>	<p><b>4035</b> Telly encuentra un huevo en Sesame Street y el patito que sale del huevo, piensa que Telly es su mamá. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que actúe cómo se comporta un patito. ¿Y cómo se comporta un bebé humano? <b>Letra y número: J, 5</b></p>
<p><b>4050 El mundo de Elmo: Cómo vestirse</b> Mueve los dedos del pie mientras te pones las medias o desliza tus brazos al ponerte la camisa. Exploren con Elmo, cómo vestirse. <b>Consejo:</b> Pida a su niño que seleccione la ropa que vestirá durante el día. Nombren juntos, cada prenda de vestir. <b>Letra y número: A, 3</b></p>	<p><b>4036 El mundo de Elmo: Los juegos</b> Estés listo o no, aquí viene Elmo decidido a jugar contigo. <b>Consejo:</b> Jueguen al juego de "caliente-frío". Esconda un juguete y diga "caliente" si el niño se acerca a él, ó "frío" si se aleja del juguete escondido. <b>Letra y número: I, 10</b></p>
<p><b>4051</b> Zoe y Elmo temen que Leonard destruya su torre, como lo hizo el Lobo Feroz. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño cómo ayudaría a que Leonard se sienta mejor. <b>Letra y número: U, 11</b></p>	

<p><b>117 Un éxito rotundo</b> Emmy, sin querer, rompe la trompeta de Wheezie y no la puede arreglar. A pesar de que han culpado a Zak, ella sigue dudando si debe confesar o no. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué le costaba a Emmy decirle a Wheezie lo que ella había hecho?”</p>	<p><b>129 Zak se mete al agua</b> Zak aprende a hacer algo nuevo cuando se mete en la laguna draguna. <b>Consejo:</b> Lean <i>Conejito y el mar</i>, por Gavin Bishop.</p>
<p><b>118 La bola de pelo de Wheezie</b> Zak y Wheezie deben aprender a comunicarse mejor con su nueva mascota, que es una bola de pelo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo sabes lo que necesita un gatito a pesar de que no pueda hablar?”</p>	<p><b>130 La Canción de Dragon Tales: El zoológico</b> Camina como un mono y brinca como un canguro, mientras el grupo de amigos canta la canción del zoológico. <b>Consejo:</b> Pueden jugar el juego: “El cuidador del zoológico dice...” e indicarle a su niño que actúe como los diferentes animales del zoológico.</p>
<p><b>119 La canción de Dragon Tales: Canturrear</b> Ya sea enfrentando el miedo a la oscuridad ó cuando estés por hacer algo que no has hecho nunca, canturrear es una buena manera de enfrentar una experiencia desafiante. <b>Consejo:</b> Canten junto a la banda de amigos de Dragon Tales. Pregúntele a su niño qué haría si siente miedo por algo en especial.</p>	<p><b>131 Max y la alfombra mágica</b> Ord apenas puede esperar para jugar con Max, pero luego se siente ignorado cuando Max pasa todo su tiempo jugando con una alfombra mágica. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué le dirías a un amigo que te ignora?”</p>
<p><b>120 Se lo llevó el viento</b> El grupo de amigos le enseña a silbar a Windy, un vientito que desea silbar como su padre, El gran viento silbador. <b>Consejo:</b> Lean <i>Silbale a Willie</i>, por Ezra Jack Keats.</p>	<p><b>132 Problemas de bebés</b> Max, Emmy y sus amigos dragones están determinados a hacer que la hermanita bebé de Cassie, duerma una siesta. <b>Consejo:</b> Lean <i>La gallinita roja</i>, por Lucinda McQueen.</p>
<p><b>121 Buscando tesoros</b> Todos están tan excitados con el sótano de los tesoros, que se olvidan de las indicaciones de Quetzal y quedan atrapados adentro. <b>Consejo:</b> Imparta indicaciones a su niño para que las siga en el orden debido, y así completar una tarea como por ejemplo: seleccionar la ropa que llevará durante el día.</p>	<p><b>133 La canción de Dragon Tales: ¡Imagina!</b> ¡Despega en una nave espacial o conduce el coche de papá! Puedes ir adonde quieras, cuando usas tu imaginación. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan un viaje imaginario y conversen sobre las personas y cosas que ven en el camino.</p>
<p><b>122 Quitate de mi nube</b> Max trata de ayudar a sus amigos en el jardín, agregando más agua maravillosa. Pero la ayuda de más, los llevará a dar una vuelta por el cielo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo hubieras ayudado a Squink?”</p>	<p><b>134 Atrapado en una burbuja</b> Cuando Ord queda atrapado en una burbuja que se aleja flotando, los amigos deben hallar la manera de rescatarlo. <b>Consejo:</b> Pregunte a su niño, “¿Cómo hubieras ayudado a Ord a salir de la burbuja?”</p>
<p><b>123 De atrás hacia adelante</b> Todo va de atrás hacia adelante en la Tierra de los Dragones, cuando los niños y los dragones juegan al juego llamado “Rana Dragón”. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué haría si tuviera una galleta deliciosa y un amigo la quisiera.</p>	<p><b>135 Un mal día para compartir</b> Cassie sabe que es lindo compartir. Pero cuando debe usar su crayón mágico, aprende que hay veces que es apropiado no compartir ciertas cosas. <b>Consejo:</b> Juntos, conversen sobre las ocasiones en que sería apropiado que su niño no comparta cosas.</p>
<p><b>124 La canción de Dragon Tales: ¡Estírate!</b> Todos llegan al cielo, cuando notan cuánto pueden estirarse. <b>Consejo:</b> Jueguen un juego: “¡Estírate!” y pídale a su niño que se estire todo lo que pueda, hacia todas las direcciones posibles.</p>	<p><b>136 La dragoncita fea</b> La dragoncita Priscilla siente vergüenza de sus plumas. Pero el grupo de amigos le demuestra que no hay nada de malo en ser diferente. <b>Consejo:</b> Lean <i>El patito feo</i>, por Isabel Diaz.</p>
<p><b>125 Huellas de sapos</b> Max quiere llevarse una rana a casa, como mascota, pero Quetzal le explica que las ranas deben vivir en su medio ambiente natural. <b>Consejo:</b> Lean <i>Las grandes mascotas</i>, por Lane Smith.</p>	<p><b>137 ¡Luces, cámaras, dragones!</b> Emmy toma su trabajo de directora muy en serio y no considera los sentimientos de su hermano y sus amigos. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué crees que Max y los dragones se fueron?”</p>
<p><b>126 Aterrizajes de emergencia</b> Zak se lastima cuando él y Wheezie se estrellan contra un árbol. Luego, Zak no desea participar de una carrera de relevo por miedo a lastimarse de nuevo. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo puedes protegerte al andar en bicicleta?”</p>	<p><b>138 El molestador</b> Un nuevo estudiante de la Escuela en el Cielo se burla de Ord y Wheezie, y hiere también los sentimientos de Cassie. <b>Consejo:</b> Conversen sobre otras razones por las cuales Spike se ha comportado de forma indebida.</p>
<p><b>127 El libro mágico de Quetzal</b> Las historias del libro mágico de Quetzal toman vida propia, cuando todos comienzan a pensar diferentes pensamientos. <b>Consejo:</b> Nombre a su niño como “director” de una historia que toda la familia pueda actuar.</p>	<p><b>139 ¿Hacerlo o no hacerlo?</b> Cassie aprende a prestar atención a sus instintos para liberar a sus amigos que quedaron atrapados en un dragonsaurio. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo hubiera cambiado la historia si Cassie no le hubiera dicho a sus amigos que jueguen en el bosque?”</p>
<p><b>128 Mi amigo azul</b> El grupo de amigos usa de forma accidental, pintura permanente al pintar con los dedos. Luego, deberán seguir las instrucciones de Quetzal para poder limpiarse. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que sugiera instrucciones que pueda compartir con un amigo que esté cubierto de pintura.</p>	

<p><b>135 Demasiado cerca para estar cómodos</b> Hay demasiada gente cuando los parientes del Magistrado Tonto se mudan al palacio. <b>Consejo:</b> Lean <i>¿Qué pasa ahí arriba?</i>, por Elisabeth Stiemert.</p>	<p><b>126 Mini-documental: Las mascotas</b> ¡Gatos, grillos y cangrejos! Todos forman parte de este viaje al mundo de las mascotas. <b>Consejo:</b> Lean <i>Los animales</i>, por Clare Beaton.</p>
<p><b>136 Un día por enfermedad</b> El cocinero debe preparar comida para unos invitados inesperados, y todos colaboran con la tarea. <b>Consejo:</b> Invite a los miembros de su familia a escribir juntos, un día especial que hayan compartido todos.</p>	<p><b>127 Sagwa, ¿un gato callejero?</b> Una niña que anda en busca de un amiguito a quien amar, confunde a Sagwa por un gato callejero. <b>Consejo:</b> Lean <i>Corduroy</i>, por Don Freeman.</p>
<p><b>137 El secreto de Shei-Hu</b> Sagwa promete mantener en secreto el lugar donde se halla el pueblito de su amigo el ratón. Pero luego, rompe su promesa. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué crees que hubiera hecho Sagwa si hubiera sabido que el pueblito del ratón iba a ser destruido?”</p>	<p><b>128 El vuelo lunar de Fu-Fu</b> Fu-Fu debe rescatar a Sagwa que se dejó engañar por los otros gatos y se encuentra en una situación peligrosa. <b>Consejo:</b> Conversen sobre lo que hubiera sucedido si Fu-Fu no hubiera podido creer en sí mismo al rescatar a Sagwa.</p>
<p><b>138 Grandes bolas de fuego</b> Sheegwa se siente mal porque Sagwa y Dongwa se van de expedición. Pero luego, aprecia el tiempo compartido a solas, con el Magistrado y su familia. <b>Consejo:</b> Lean <i>¿Me quieres Mamá?</i>, por Barbara Joose.</p>	<p><b>129 Mini-documental: Los abuelos</b> Tanto las abuelas como los abuelos, pueden coser, helar pescado, y lo más importante: ¡compartir su amor! <b>Consejo:</b> Lean <i>Abuela</i>, por Arthur Dorros.</p>
<p><b>139 Escapada</b> Sagwa trata de acercarse y seguir a un espectáculo de títeres ambulantes, pero de repente se halla en un pueblo donde los gatos tienen la entrada prohibida. <b>Consejo:</b> Lean <i>Completamente diferente</i>, por Yanitzia Canetti.</p>	<p><b>130 Los rumores corren</b> Sagwa hacer correr un rumor sobre un amigo de Dongwa. Luego, con su hermano, tendrán que esforzarse para detenerlo. <b>Consejo:</b> Lean <i>El pastor mentiroso</i>, por Violeta Monreal.</p>
<p><b>140 El perro callejero que sería rey</b> Un perro callejero llega al pueblo y Sheegwa le demuestra a Sagwa cómo comportarse ante alguien que precisa ayuda. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que seleccione ropa y juguetes viejos, que ya no use, para donarlos a un centro de desamparados u hospital.</p>	<p><b>131 Mini-documental: El festival de la luna</b> Sagwa y sus amigos, comen galletas en forma de luna durante el Festival chino de la luna. <b>Consejo:</b> En las noches de luna, lleve a su niño afuera para que vea cómo la luna cambia la forma.</p>
<p><b>120 Los pájaros, las abejas y los gusanos de seda</b> Dongwa está triste porque su nuevo amigo se muda. Pero Dongwa trata de ocultar sus sentimientos. <b>Consejo:</b> Conversen sobre los motivos por los cuales Dongwa no quería compartir sus sentimientos con su amigo.</p>	<p><b>132 El zodiaco zoológico</b> En la historia del calendario chino, los doce animales seleccionados, corren una carrera para determinar el orden de llegada. <b>Consejo:</b> Lean <i>Y sí...</i> por Sarah Perry.</p>
<p><b>121 Invención por equivocación</b> Sagwa y Fu-Fu hacen unos binoculares caseros por equivocación. Luego, ayudan al Magistrado con su nuevo invento. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que dibuje una invención el cual lo ayude a vestirse por la mañana.</p>	<p><b>133 Las tres gracias</b> Jun llega al palacio para ayudar a las hijas del Magistrado con sus estudios. Pero el lector termina sintiéndose excluído. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué hubieras hecho para que el lector se sienta incluído?”</p>
<p><b>122 Mini-documental: Cocinar</b> Pruebe todo tipo de delicias. Desde un banquete extravagante, hasta un pastel exquisito, ó una comida rápida y sencilla. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que le ayude a medir los ingredientes, mientras prepara la comida.</p>	<p><b>134 El gato y el viento</b> Sagwa y sus hermanos, aprenden sobre un ancestro cuyos maravillosos dibujos cobraban vida. <b>Consejo:</b> Exhiba uno de los dibujos de su niño y pregúntele qué sucedería si el dibujo cobrara vida.</p>
<p><b>123 Dongwa. Un tipo recio.</b> Los gatos del callejón creen que los tipos recios no deben ayudar a los pajaritos perdidos. ¿Acaso Dongwa les prestará atención o hará lo que es correcto? <b>Consejo:</b> Lean <i>La señorita Runfo</i>, por Barbara Cooney.</p>	<p><b>135 Amor de hermanas</b> Mamá y su hermana, demuestran su amor de hermanas y se convierten en ejemplos para Sagwa y Sheegwa. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a practicar con un hermano o amigo, una danza especial.</p>
<p><b>124 Un regalo precioso</b> Sheegwa se enamora del collar de Tai Tai. Sagwa tendrá que ayudar a su hermanita a recuperar el collar, cuando los gatos del callejón se lo quitan. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cómo te sentirías si alguien te quita algo que es muy especial para ti?”</p>	<p><b>136 El nombre del juego</b> Se burlan de los gatitos por sus inusuales nombres. Pero luego los gatitos descubren el motivo por el cual todos sus nombres, son nombres de melones. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a hacer un autorretrato y contarle por qué es una persona tan especial.</p>
<p><b>125 Mi querida Kitty</b> Un gato del callejón pretende vivir en el palacio y así causar una buena impresión en su prima. <b>Consejo:</b> Conversen sobre cómo se sintió la prima del gato del callejón cuando descubrió la verdad.</p>	