



Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 9

Guía Mensual

setiembre de 2004

DragonTales 115 Una escuela genial

Max está un poco nervioso porque pronto Emmy y él irán a una escuela nueva. A Emmy se le ocurre una idea genial: Max puede practicar asistiendo a la Escuela en el Cielo con sus amigos dragones. Max y Emmy se divierten mucho, pero también les cuesta mucho aprender algunas cosas que son fáciles para los dragones. El ánimo que les da Quetzal los ayuda a persistir en esas difíciles tareas.

Un niño pequeño que va a la escuela por primera vez puede sentirse abrumado por la ansiedad de separación. Incluso los niños que ya están acostumbrados a ir a la escuela pueden sentirse inseguros si saben que regresarán a un nuevo salón de clases. Haga que el volver a la escuela sea un esfuerzo conjunto en el que participe toda la familia con gran entusiasmo. Estimule conversaciones acerca de todo lo que a su niño le gustaría aprender durante este año escolar. Saquen unos libros de la biblioteca y jueguen "a la escuela" en casa. Pida a su niño que le ayude a preparar su ropa y su mochila para el primer día de escuela. Un niño al que le inquieta mucho separarse de usted, puede sentirse más seguro si guarda en su bolsillo una pequeña fotografía suya.

También le sugerimos leer:

Un beso en mi mano, por Audrey Penn.

¡Recuerde que puede visitarnos en la red de Internet!

www.sesamestreet.com

www.pbskids.org/dragontales

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.

© 2004 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2004 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 Kellogg's. © 2004 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. © 2004 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2004 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>4060 El mundo de Elmo: Los insectos Elmo examina las pequeñas criaturas que se encuentran en los árboles, las aceras, bajo las piedras y en el agua. Consejo: Lean <i>La araña muy ocupada</i>, por Eric Carle. Letra y número: D, 17</p>	<p>4071 Súper Grover abre una escuela para superhéroes y les enseña a sus amigos todo lo que necesitan saber para ser un súper, superhéroe. Consejo: Pregunte, "Si fueras un superhéroe, ¿qué superpoder tendrías tú? ¿Cómo lo usarías para ayudar a la gente?" Letra y número: H, 13</p>
<p>4061 Grover Global: Trinidad El amigo de Grover, que es de Trinidad, tiene que esforzarse mucho para aprender a bailar sobre zancos para el gran desfile. Consejo: Pregunte, "¿Has tenido que esforzarte mucho para aprender a hacer algo? ¿Cómo te sentiste cuando finalmente lo lograste?" Letra y número: E, 5</p>	<p>4072 Gabi juega a "Rima y zapatea" con Snuffy, mientras esperan a Big Bird. Consejo: Jueguen su propia versión de "Rima y zapatea". Letra y número: P, 15</p>
<p>4062 Para poder incluir a todos sus amigos, Elmo tiene que cambiar el nombre de su "Desfile de los Pequeños Monstruos Rojos". Consejo: Pregunte, "¿Por qué le cambió Elmo el nombre al desfile? ¿A quién le pedirías que participara en tu desfile?" Letra y número: F, 6</p>	<p>4073 Oscar se desilusiona cuando ve que Baby Bear es paciente y comprensivo con Curly Bear cuando le enseña a dibujar. Consejo: Pregunte, "¿Por qué crees que Curly Bear todavía no sabía compartir con los demás?" Letra y número: Q, 16</p>
<p>4063 A Elmo le cuesta quedarse dormido, por eso Rosita le canta una canción de cuna en español sobre un pollo. Consejo: Enséñele a su niño a cantar su canción de cuna favorita. Letra y número: T, 20</p>	<p>4074 Viaje en busca de Ernie: El circo ¿Dónde crees que puedes encontrar a Ernie? ¡Busquémoslo en el circo! Consejo: Lean <i>Olivia, la reina del circo</i>, por Ian Falconer. Letra y número: R, 18</p>
<p>4064 El mundo de Elmo: Bailar Elmo sabe que bailar además de ser DIVERTIDO hace ¡bien! Consejo: Pongan música alegre y disfruten de una fiesta bailable en familia. Letra y número: A, 1</p>	<p>4075 Mientras espera una nueva hornada de galletas, Cookie Monster inventa un cuento para pasar el tiempo. Consejo: Pida a su niño que le cuente un cuento sobre el reino de su comida favorita. Letra y número: S, 19</p>
<p>4065 Elmo y Zoe tienen que encontrar 10 cuadrados cuando juegan al <i>Juego del cuadrado de Sesame Street</i>. Consejo: Recorte 10 cuadrados de papel y pídale a su niño que los cuente. Letra y número: I, 7</p>	<p>4076 Papa Bear le enseña a Baby Bear a sentirse orgulloso del enorme rugido de su hermanita. Consejo: Lean <i>Con mi hermano/ With my brother</i>, por Eileen Roe. Letra y número: G, 20</p>
<p>4066 Para incluir a Curly Bear, su hermanita menor, Baby Bear escribe su propia versión del cuento de Ricitos de oro. Consejo: Pida a su niño que cree su propia versión de Ricitos de oro, incluyendo a los miembros de la familia. Letra y número: J, 9</p>	<p>4077 El mundo de Elmo: Los dinosaurios Elmo aprende sobre los dinosaurios que vivían hace mucho, mucho, MUCHO tiempo en la Tierra. Consejo: Pida a su niño que se mueva como un dinosaurio: uno grande, uno lento, uno pequeño, uno rápido, un dinosaurio volador y uno que nada. Letra y número: U, 3</p>
<p>4067 Elmo se da cuenta de que tiene mucho en común con Miles y su familia: ¡a todos les encanta la música! Consejo: Conversen sobre algo que a todos en su familia les gusta hacer. Letra y número: K, 4</p>	<p>4078 A Baby Bear le cuesta más que de costumbre hacer que Curly Bear duerma la siesta. Consejo: Pregunte, "¿Qué harías para lograr que Curly Bear se duerma?" Letra y número: V, 8</p>
<p>4068 Grover Global: Sudáfrica Nyanga, el amigo de Grover, vive en Sudáfrica. Su primo le enseña cómo hacer un auto de alambre. Consejo: Lean <i>A de África</i>, por Ifeoma Onyefulu. Letra y número: L, 11</p>	<p>4079 Grover Global: Puerto Rico Coral, la amiga de Grover, hace un instrumento musical de un fruto seco. Consejo: Hagan su propio "güiro" raspando el palito de una paleta contra una botella de agua con pliegues por el lado. Letra y número: W, 5</p>
<p>4069 El mundo de Elmo: El cielo ¡Mira el cielo con Elmo! ¿Qué ves? Consejo: Pongan una manta o una toalla sobre el suelo, acuéstense y miren el cielo. Conversen sobre las cosas que ven. Letra y número: M, 12</p>	<p>4080 Elmo se divierte mucho cuando un hada lo convierte en un pájaro, pero después se extraña a sí mismo y quiere volver a ser Elmo. Consejo: Lean <i>Me gusto como soy</i>, por Nancy Carlson. Letra y número: F, 6</p>
<p>4070 La palabra del día en inglés: Por favor Una forma cortés de pedir las cosas es pidiendo por favor, incluso si tienes que pedirla en inglés: ¡please! Consejo: Digan <i>por favor</i> durante un día. Letra y número: O, 1</p>	<p>4081 El mundo de Elmo: Cantar Canten con Elmo: rápido y lento, alto y bajo, fuerte y en voz baja. Consejo: Ayude a su niño a inventar una canción sobre cómo se siente en este preciso instante. Letra y número: Y, 7</p>

<p>219 ¡Inténtalo, te gustará! Zak no se decide a probar nuevas comidas y a subirse a los juegos nuevos en el parque de diversiones de la Tierra de los Dragones. Consejo: Lean <i>Yoko</i>, por Rosemary Wells.</p>	<p>106 Tonadas dragonas: “Sacude” Los amigos de <i>Dragon Tales</i> saben cómo sacudir sus colas de dragones. ¿Y tú? Consejo: Ponga arena en una botella de plástico vacía para hacer un sonajero; pida a su niño que se sacuda al ritmo de la música. Asegúrese de sellar la tapa de la botella con pegamento o cinta adhesiva.</p>
<p>220 Sólo por diversión Los amigos tienen que seguir unas pistas rimadas para encontrar los seis huevos escondidos. Consejo: Dé a su niño pistas para ayudarlo a escoger la ropa que se pondrá este día.</p>	<p>107 El gigante Nord Zak y Wheezie no se pueden poner de acuerdo sobre qué tipo de canción cantar, y su pelea despierta a un gigante dormido. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si tú quisieras jugar con los bloques y tu amigo quisiera pintar?”</p>
<p>221 No te equivoques El miedo a equivocarse frente a todos durante el juego tiene paralizado a Max. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Max después del juego? ¿Por qué piensas eso?”</p>	<p>108 La laguna del talento A Cassie le preocupa que no tiene talentos especiales para participar en la presentación de talentos de la Escuela de dragones. Consejo: Pregunte a su niño qué haría él en la presentación de talentos.</p>
<p>222 Cambio de habitación Cassie tiene que mudarse a una habitación nueva porque su familia está creciendo, y ella está segura de que no le va a gustar. Consejo: Pregunte, “¿Cómo se siente tener que ir a un nuevo salón de clases?”</p>	<p>109 La casa de sueños de Emmy Emmy y Max quieren construir una casa en el árbol, pero los amigos de Emmy se van cuando ella no quiere escuchar sus ideas. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a Emmy si tú fueras su amiga?”</p>
<p>223 La risa en la casa de la risa Ord sabe que la casa de risa es divertida, pero él tiene miedo porque es oscura y no sabe lo que hay detrás de cada esquina. Consejo: Lean <i>Donde viven los monstruos</i>, por Maurice Sendak.</p>	<p>110 Me gustan las bicicletas Emmy y Max llevan sus bicicletas a la Tierra de los Dragones, y a Ord le dan muchas ganas de aprender a usarlas. Consejo: Ayude a su niño a practicar una nueva destreza, tal como montar bicicleta o saltar la cuerda.</p>
<p>224 A bailar Wheezie tiene que cuidar de las cajas de Greta, la gremlin. A ella le cuesta esperar para abrirlas. Consejo: Pregunte, “¿Cómo hubieras ayudado a Wheezie a esperar que Greta regresara?”</p>	<p>111 Canción dragonas: “A movernos” Los dragones amigos cantan una canción que sin duda te hará contonearte y ¡reírte! Consejo: Jueguen a “Sigamos al líder que se sacude” y pida a su niño que sacuda diferentes partes del cuerpo.</p>
<p>101 Canciones dragonas: “Hola” Decir o cantar “Hola” es una buena manera de hacerse de un nuevo amigo. Consejo: Vayan al área de juegos y anime a su niño a decirle “hola” a otro niño.</p>	<p>112 Zak y las habichuelas mágicas Los pájaros Do-Re-Mi fueron secuestrados por un gigante, y Emmy, Max, Zak y Wheezie están decididos a rescatarlos. Consejo: Lean <i>La pequeña locomotora que sí pudo</i>, por Watty Piper.</p>
<p>102 Reino que viene Ord usa una concha de los deseos para ir al Reino que viene. Su única manera de regresar a casa es aprendiendo a compartir. Consejo: Pregunte, “¿Te gustaría ir al Reino que viene? ¿Por qué?”</p>	<p>113 Una cometa para Quetzal Los amigos necesitan un buen plan cuando deciden hacer entre todos una cometa para Quetzal. Consejo: Ayude a su niño a hacer un plan para poner juntos la mesa.</p>
<p>103 Atando nudos Max tiene que aprender a atar un nudo para enlazar a un poni que se escapó del carrusel. Consejo: Recuerden cantar la canción de Max para ayudar a su niño a atarse los cordones de los zapatos.</p>	<p>114 El concurso de globomoras A Zak y Wheezie los convertirán en jugo morado y pegajoso si no aprenden a capturar una globomora. Consejo: Haga que su niño a practique lanzar pelota dentro de una caja o recipiente.</p>
<p>104 Llamando al doctor Zak Los amigos ayudan a Zak a superar su miedo al doctor, jugando “al doctor” con él. Consejo: Pida a su niño que le cuente sobre su visita al doctor.</p>	<p>115 La aventura de historieta de Max Los espejos tridimensionales de Max muestran símbolos escondidos que llevan a la cueva donde está atrapado un superhéroe. Consejo: Dibuje símbolos en tarjetas de índice que lleven a su niño a descubrir algo especial, como un platillo con su fruta preferida.</p>
<p>105 Un pigmento de tu imaginación Los amigos tratan distintas formas de llevar la cuenta de los ingredientes en la receta del postre de Mungus, el gigante. Consejo: Arme un rompecabezas con su niño. Recuérdale los consejos de los dragones amigos sobre los colores y las figuras iguales, los bordes y las esquinas.</p>	<p>116 Pasó durante una pesadilla Después de que Ord los mantuvo despierto con sus pesadillas, los dragones están muy cansados como para andar de fiesta. Consejo: Lean <i>Cuéntame algo alegre antes de irme a dormir</i>, por Joyce Dunbar.</p>

<p>106 La carrera del Festival de la cosecha Al Lector de las Reglas le da pena fracasar en los juegos del festival, pero el Magistrado le asegura que es más importante pasarlo bien. Consejo: Jueguen al aire libre, por ejemplo, carreras de relevo y “al pillar” inmóvil. Concéntrense en la diversión.</p>	<p>117 La ópera cómica Sagwa tiene que recorrer una ruta confusa y peligrosa para entregar un libreto a Sing Bad. Consejo: Lean <i>E de escuela</i>, por Tomás Abella.</p>
<p>107 El Magistrado pierde su trabajo El Magistrado Tonto cree que ha perdido su trabajo y todos se esfuerzan para que sus últimos días sean especiales. Consejo: Organice una noche del cuento familiar para compartir bocadillos y conversar sobre eventos importantes en la familia.</p>	<p>118 El festival de las linternas Mama y Baba diseñan una linterna asombrosa para el concurso de linternas, pero los gatitos la destruyen sin quererlo. Consejo: Dé a su niño papel y materiales de dibujo y pídale que diseñe una linterna para el festival de las linternas.</p>
<p>108 Gatos tribales Sagwa desafía a unos gatos nuevos y “diferentes” a que compitan con ella. Consejo: Pregunte, “¿Eran realmente diferentes los gatos nuevos? ¿Qué crees que pensó Sagwa de los gatos después de la competencia?”</p>	<p>119 Maestro de los errores A Sheegwa le preocupa que nunca llegará a ser tan buena como Sagwa en caligrafía y se impacienta al practicarla. Consejo: Lean <i>Silbale a Willie</i>, por Ezra Jack Keats.</p>
<p>109 Tofu y su mal olor Sagwa no soporta el mal aliento de su abuelo y por eso se pierde sus cuentos. Consejo: Conversen sobre lo que habría pasado si Sagwa no le hubiese dicho a Yeh Yeh lo que pensaba de su aliento a tofu.</p>	<p>120 Los pájaros, las abejas y los gusanos de seda Dongwa trata de no demostrar sus sentimientos cuando se entera que su nuevo amigo se muda lejos. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a un amigo que se va a mudar lejos?”</p>
<p>110 El dolor de muelas del Magistrado Tonto Sagwa hace un nuevo amigo cuando se enfrenta cara a cara con el temido Puercoespín con cresta. Consejo: Lean <i>Un gato y un perro/A Cat and a Dog</i>, por Claire Masurel.</p>	<p>121 Dongwa, el marinero Los gatos del callejón creen que Dongwa tiene miedo de saltar un hueco peligroso, sin embargo Dongwa sabe cuando una situación es muy arriesgada. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si tus amigos te dijeran que hicieras algo peligroso?”</p>
<p>111 Mini-documental: Animales de la suerte Sagwa es afortunada porque tiene un amigo como Fu-Fu. Los murciélagos son los únicos mamíferos que vuelan y en China se piensa que traen suerte. Consejo: Lean <i>Stellaluna</i>, por Janell Cannon.</p>	<p>122 Un nuevo cocinero en la cocina El hermano de Cook se hace cargo de la cocina cuando el cocinero se lesiona un brazo. Consejo: Deje que su niño y un hermano o amigo planifiquen y preparen juntos el almuerzo.</p>
<p>112 Gatos asustadizos Después de escuchar los cuentos de miedo de Yeh Yeh, Sheegwa cree que oye a un fantasma en el palacio. Consejo: Conversen sobre algunas cosas que atemorizan a su niño y cómo superar esos miedos.</p>	<p>123 Mini-documental: Arte Hay muchas formas diferentes de arte, desde la caligrafía china a las pinturas abstractas. Consejo: Visiten un museo para mirar obras de arte. También pueden hacer esto en la casa o en la artoteca en línea en http://www.metmuseum.org/explore/museumkids.htm?HomePageLink=museumkids_c</p>
<p>113 Mini-documental: Desayuno ¿Qué hay de desayuno? Si vives en China, el desayuno podría ser “congee”, un plato de arroz. Consejo: Deje que su niño cree un desayuno saludable recortando, en revistas viejas, ilustraciones de alimentos para desayuno y pegándolas en una cartulina.</p>	<p>124 El Señor de las pulgas Sagwa cree tener una tregua con los <i>Perritos Pekineses</i> acerca del día de vacación de la familia, pero ellos pronto muestran sus verdaderas intenciones. Consejo: Pida a su niño que dibuje a Sheegwa escondida en el bosque. Pídale que describa cómo se siente Sheegwa y por qué.</p>
<p>114 La princesa Sheegwa A Sagwa le cuesta creer que la “mancha de nacimiento” de Sheegwa demuestra que es una princesa. Consejo: Pida a su niño que invente un cuento sobre lo que pasaría si alguien viniera a su casa y dijera que alguien de la familia es una princesa.</p>	<p>125 Mini-documental: Deportes Conozca a algunos atletas que dan volteretas y hacen saltos acrobáticos, regatean el baloncesto, y saltan la cuerda al estilo “Double-Dutch”. Consejo: Organice un día de deportes en familia. Lleven unas pelotas al parque y jueguen juntos.</p>
<p>115 Las reglas de Sagwa Los gatitos aprenden una lección sobre la importancia de las reglas cuando Sheegwa se hace daño. Consejo: Conversen sobre algunas reglas de la casa y por qué es importante respetarlas.</p>	<p>126 La suerte es un murciélago Fu-Fu sueña con vivir en el palacio, pero extraña su libertad cuando su sueño se convierte en realidad. Consejo: Pida a su niño que cuente lo que pasaría si trajera a un murciélago a vivir en su habitación.</p>
<p>116 El club de los exploradores Como Dongwa no deja que Sagwa participe en su club, ella crea uno propio. Consejo: Lean <i>La asombrosa Graciela</i>, por Mary Hoffman.</p>	<p>127 ...¡Acción! Cuando dos directores de cine visitan el palacio, todos se comportan tontamente frente a las cámaras. Consejo: Lean <i>Un caso grave de rayas</i>, por David Shannon.</p>