



# Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares #9

Guía Mensual

Septiembre de 2006

## Cuentos de dragones 135 Un mal día para compartir

Todos los amigos de Cassie quieren usar su creyón nuevo. El creyón es increíble porque puede cambiar los colores cuando le dices y todo lo que dibuja se hace real. Cassie comparte su creyón porque no quiere enojar a sus amigos si le dice que no pueden usarlo. Pero ella realmente necesita el creyón para hacerle una tarjeta de “Mejórate pronto” para su mamá. Al final, Cassie aprende que algunas veces está bien no compartir.

Entender cuando es necesario compartir y tomar turnos— y cuando no— puede ser una lección difícil para los niños pequeños. Ayude a su niño a seleccionar algunos de sus juguetes que sean especiales, los “no compartibles”. Luego, juntos practiquen usar frases tales como, “Lo siento, pero yo no puedo compartirlo porque este es mi osito especial. “¿Quieres jugar con otro de mis ositos?”.

### También pueden leer:

*Eric & Julieta: Es mío*, por Isabel Muñoz

### No olviden visitarnos en Internet.

Visita: [www.sesamestreet.com](http://www.sesamestreet.com)  
[www.pbskids.org/sesamestreet](http://www.pbskids.org/sesamestreet)  
[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.**

© 2006 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2006 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. © 2006 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.

<p><b>4118</b> Durante un juego de “Pregúntale a Oscar”, Telly está decidido a encontrar una manera para que Oscar responda la pregunta de niño. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿Cómo harías para que Oscar diga la palabra ‘botón’?”. <b>Letra y número: B, 3</b></p>	<p><b>4125</b> Cuando una presentación ambulante llega a Sesame Street, todos piensan en formas inusuales de decir el alfabeto. <b>Consejo:</b> Hablen del significado de la palabra <i>inusual</i>. Practiquen y digan juntos el alfabeto en su propia forma “inusual”. <b>Letra y número: Z, 14</b></p>
<p><b>4060</b> Baby Bear y Big Bird aprenden que los cambios pueden ser buenos, cuando Natalie trabaja en la tienda de Hooper. <b>Consejo:</b> Hable con su niño de los cambios buenos que ha tenido desde bebé. Pregunte: “¿Cuáles son unos de los cambios que has notado?”. <b>Letra y número: D, 17</b></p>	<p><b>4068</b> Telly tiene miedo de subirse en su pogo saltarán otra vez después que se cayó. <b>Consejo:</b> Pida a su niño que le diga que haría si se cae de su bicicleta. <b>Letra y número: L, 11</b></p>
<p><b>4119 El baile de los vegetales</b> Los niños bailan con sus coloridos vegetales favoritos. <b>Consejo:</b> Dibuje un colorido arco iris y pídale a su niño que escoja su vegetal favorito que corresponda con cada color: rojo, naranja, verde, morado o blanco. <b>Letra y número: F, 17</b></p>	<p><b>4126 Global Grover: Argentina</b> Grover nos lleva a un paseo por una fábrica de chocolates argentina. <b>Consejo:</b> Juntos vean las etiquetas de los alimentos para descubrir los diferentes países de dónde provienen. <b>Letra y número: X, 17</b></p>
<p><b>4120</b> Baby Bear recibe una pequeña ayuda de sus amigos para escribir la mejor historia nunca antes escrita. <b>Consejo:</b> Pídale a su familia que juntos trabajen para crear un historia. <b>Letra y número: M, 4</b></p>	<p><b>4127</b> La mascota nueva de Oscar, Rottendoodle, resulta ser más amable de lo que él esperaba. <b>Consejo:</b> Lean <i>Draki, el pequeño dragon</i>, por Mercedes Neuschafer-Carlson. <b>Letra y número: T, 2</b></p>
<p><b>4121</b> Zoe hiere los sentimientos del muñeco de Telly cuando ella lo excluye de una excursión. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que actúe para demostrar cómo se sentiría él, y que le diría a Zoe, si él no pudiera ir al paseo. <b>Letra y número: S, 5</b></p>	<p><b>4058 El mundo de Elmo: La hora del baño</b> Elmo sabe lo importante que es bañarse para mantenerse limpio y sano. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué necesita para tomar un baño. <b>Letra y número: B, 8</b></p>
<p><b>4072</b> Gabi se detiene para cantar y actuar como una gallina con Elmo cuando iba a la tienda de Hooper. <b>Consejo:</b> Tome tiempo durante su rutina diaria para cantar, jugar y actuar como ¡la gallina! <b>Letra y número: P, 15</b></p>	<p><b>4095</b> Big Bird y Snuffy se divierten mucho en su primera caminata. <b>Consejo:</b> Hagan un caminata en su vecindario y observen las diferentes formas que vean. ¿Qué cosas nuevas y emocionantes encuentran? <b>Letra y número: U, 8</b></p>
<p><b>4071</b> Super Grover enseña a sus estudiantes todo lo que necesitan saber para ser un súper superhéroe. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le diga qué los hace un superhéroe. <b>Letra y número: H, 13</b></p>	<p><b>4128</b> Zoe descubre que es feliz siendo ella misma sin tener el cabello más largo que Rapunzel. <b>Consejo:</b> Hablen de las cosas que les gustan de cada uno. <b>Letra y número: R, 8</b></p>
<p><b>4122 Global Grover: Francia</b> Los amigos de Grover, Leah y su papá viven en París y compran alimentos en un mercado de granjeros. <b>Consejo:</b> Dibuje una cesta en un papel. Pida a su niño que recorte y pegue sobre la cesta fotos de sus alimentos sanos favoritos. <b>Letra y número: A, 13</b></p>	<p><b>4120</b> La letra del día es maravillosa, ¡la magnífica M! <b>Consejo:</b> Invite a su niño a que se una a usted en una “búsqueda de la letra M”, mientras que exploran su vecindario juntos. <b>Letra y número: M, 4</b></p>
<p><b>4123 El mundo de Elmo: El cielo</b> Elmo mira hacia arriba y ve algunas cosas que nunca están en la tierra, como el sol, la luna y las nubes. <b>Consejo:</b> Juntos miren el cielo y señalen las cosas que ven, como las nubes, la luna, las estrellas o el sol. <b>Letra y número: U, 12</b></p>	<p><b>4074</b> La Tienda de Hooper está llena con las entregas del Club de la letra del mes de Telly. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: “¿Qué hubiera pasado si Telly deja todas las letras en la Tienda de Hooper?” <b>Letra y número: R, 18</b></p>
<p><b>4124 La palabra en inglés del día: Good night</b> “Good night” significa “buenas noches”. <b>Consejo:</b> Juntos hagan su propia canción de “buenas noches” para cantarla antes de irse a dormir. <b>Letra y número: N, 6</b></p>	<p><b>4073</b> Baby Bear permanece paciente y comprensivo cuando Curly dibuja sobre su dibujo. <b>Consejo:</b> Pretenda que usted y su niño están a cargo juntos de una tienda que está muy llena. <b>Letra y número: Q, 16</b></p>
<p><b>4066</b> Baby Bear revisa el cuento de “Ricitos de Oro y los tres osos” para incluir a su hermanita. <b>Consejo:</b> Pida a su niño que le cuente una historia sobre lo que ocurriría si Ricitos de Oro llegara a su casa a la hora de la cena. <b>Letra y número: J, 9</b></p>	

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>118 La bola de pelo de Wheezie</b> Slurpy, la mascota nueva de Wheezie y Zak necesita de mucho cuidado. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le cuente una historia de cómo cuidaría un boinger bebé.</p>	<p><b>129 Zak se mete al agua</b> Zak y Shelly, la Tortuga dragón, acuerdan en intercambiar lecciones de vuelo y de natación. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿Qué te gustaría aprender? ¿Qué cosas podrías enseñarle a alguien?”.</p>
<p><b>119 Clima tormentosa</b> El sonido fuerte de un trueno asusta a Ord, quien se esconde en una cueva. <b>Consejo:</b> Lean <i>¡Los truenos no me asustan!</i>, Lynea Bowdish.</p>	<p><b>130 Mi Emmy a lloro</b> Max extraña a Emmy cuando él tiene que ir a la Tierra de los Dragones sin ella. <b>Consejo:</b> Lean <i>Te echo de menos</i>, por Paul Verrept.</p>
<p><b>120 Canciones de dragones: Muévete</b> El grupo de Cuentos de dragones quieren que todos se paren y muevan los dedos de las manos, los pies y el cuerpo. <b>Consejo:</b> Juntos inventen un baile moviendo las diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, mueve los <i>deditos de tus pies, la nariz, las rodillas y la cabeza.</i></p>	<p><b>131 Max y la alfombra mágica</b> Max hierde los sentimientos de Ord cuando él no le hace caso a su amigo por ir de paseo en una alfombra mágica. <b>Consejo:</b> Hablen de las veces que su niño le ha costado captar su atención y cómo lo ha hecho sentir.</p>
<p><b>121 Poniendo atención al gnomo</b> Max le cuesta seguir instrucciones y se queda atrapado en un juego de “Simón dice”. <b>Consejo:</b> Jueguen “Simon dice” y tomen turnos dándose instrucciones uno al otro.</p>	<p><b>132 La cuerda mágica</b> Emmy le ofrece a Zak y a Wheezie algunos consejos para saltar la cuerda. <b>Consejo:</b> Recuérdele a su niño los consejos de Emmy mientras que practican saltar la cuerda juntos.</p>
<p><b>122 Quítate de mi nube</b> Max es elevado hasta las nubes por una planta a la que le puso mucha agua. Él tiene que descubrir la manera de bajar. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: “¿Cómo te bajarías si estuvieses atrapado en un sitio alto?”.</p>	<p><b>133 La dragona montaña rusa</b> Wheezie le cuesta esperar en línea para montarse en la Dragona montaña rusa. <b>Consejo:</b> Enséñele a su niño un juego que lo ayude mientras pasa el tiempo y espera, tales como “Luz roja, luz verde”.</p>
<p><b>123 Suena a problemas</b> Ord está asustado por los sonidos aterradoros y la oscuridad de una cueva. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le diga que haría si escuchara un sonido aterrador.</p>	<p><b>134 Un rato ruidoso</b> Quetzal ayuda a Max a entender que hay momentos para bromear y otros para estar serio. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: “¿Cuales son los momentos que podemos bromear? ¿Cuándo tienes que estar serio?”</p>
<p><b>124 El mejor espectáculo de la Tierra de los Dragones</b> El grupo camina hasta Maravillalandia cuando Whessie tiene un yeso en su alita y no puede volar. <b>Consejo:</b> Lean <i>My pal</i>, Victo, por Diane Gonzales Bertrand.</p>	<p><b>135 Canciones de dragones: El zoológico</b> Canta con tus amigos de los Cuentos de dragones mientras que actúas como tu animal favorito del zoológico. <b>Consejo:</b> Pídale a cada miembro de la familia que actúe como diferentes animales. Pregúntele a su niño lo que comerá cada animal.</p>
<p><b>125 Huellas de sapos</b> Max está triste cuando tiene que despedirse de un sapo, el cual no puede tener como mascota. <b>Consejo:</b> Lean <i>Perdido y encontrado</i>, por Oliver Jeffers.</p>	<p><b>136 La dragoncita fea</b> Las plumas grandes y gruesas de Priscilla la hacen lucir diferente, pero son útiles en un aprieto. <b>Consejo:</b> Lean <i>El patito feo</i>, por Hans Christian Andersen.</p>
<p><b>126 El gran revoltijo de pastel</b> El grupo tiene problemas con la receta de Pastel de moras dragónicas con zanahoria porque todos traen el mismo ingrediente. <b>Consejo:</b> Prepare una comida con su familia. Dé a cada familiar una tarea diferente para hacer.</p>	<p><b>137 Con la basura</b> Cuando Zak limpia, él aprende que lo que él ve como basura, Wheezie lo ve como un tesoro. <b>Consejo:</b> Revise junto a su niño sus juguetes y decidan cuales son los “tesoros” y qué puede donar para hacer caridad.</p>
<p><b>127 Canciones de dragones: Aplauda</b> Sigue a tus amigos de los Cuentos de dragones mientras cantan <i>Aplauda</i>. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le muestre otras maneras de usar su cuerpo para llevar el ritmo.</p>	<p><b>138 El molestador</b> Hay más detrás del comportamiento de Spike, el dragón nuevo y el buscapleitos. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño: “¿Por qué cree que Spike se comporta como un buscapleitos?”</p>
<p><b>128 Los castillos de arena</b> Cuando sus castillos de arena se los lleva el agua, los amigos trabajan duro para que las Tortugas dragonas tengan un lugar a donde poner sus huevos. <b>Consejo:</b> Lean <i>Nadarín</i>, por Leo Lionni.</p>	