



Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 4

Guía Mensual

abril de 2003

Sesame Street 4037

SuperGrover no puede volar cuando su vieja capa pierde poder. Su nueva capa llegará dentro de pocos días, pero un superhéroe no puede esperar tanto cuando hay niños que necesitan ayuda. Mientras espera, trata sin éxito de volar sin capa. Sus amigos le ofrecen otras alternativas para reemplazar la capa: una sábana vieja, una toallita para lavarse y una toalla que le ayuda a volar, pero no lo suficientemente alto. Después de que el gran Fantini lanza a Grover al espacio con su cañón, todo el mundo se da cuenta de que la única forma que SuperGrover entre en acción otra vez es dándole su capa nueva rápidamente. María llama al almacén de capas y arregla para que la capa sea llevada a Sesame Street expresamente en helicóptero.

Grover y sus amigos muestran que hay formas diferentes de hacerle frente a un problema y que es importante probar cada idea. Piensen juntos en otras formas cómo Grover pudo haber resuelto el problema de la capa. Cuando surjan problemas en casa, como por ejemplo niños que no quieren compartir las cosas, un juguete que se rompe o planear una comida para un niño que sea problemático para comer, pídale a su hijo que piense en diferentes soluciones. Hablen luego de cuáles soluciones pueden dar resultado, cuáles no y porqué.

Les sugerimos que lean:

La semilla de zanahoria, por Ruth Krauss.

No olvide visitarnos en línea:

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.

© 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>4027 Telly y Big Bird ayudan a Little Bo Peep a encontrar su oveja cantando la canción del abecedario. Consejo: Pregúntele a su hijo, “¿Qué harías para ayudar a que Little Bo Peep encuentre a su oveja?” Letra y número: T, 20.</p>	<p>4038 Big Bird cuenta un fascinante cuento sobre un pingüino musical, pero necesita ayuda para inventar un final. Consejo: Cuénteles un cuento a su hijo y pídale que se imagine un buen final. Luego haga que el niño empiece a contarle un cuento a usted. Letra y número: G, 15.</p>
<p>4028 Ernie busca Honkers o Dingers para que se unan a su jamboree. Consejo: Trate de identificar diferentes sonidos cuando salga al aire libre con su hijo. Letra y número: S, 16.</p>	<p>4039 Elmo y Zoe hacen de cuenta que son habitantes del planeta Kazunk que han venido de visita. Se enteran sobre cómo son la gente y los monstruos de Sesame Street. Consejo: Haga que su hijo describa lo que Elmo y Zoe aprendieron. Letra y número: B, 9.</p>
<p>4029 Telly se defiende cuando su primo Izzy no quiere compartir las cosas. Consejo: Pídale a su hijo que represente lo que le diría a un amigo que no quiere compartir las cosas. Dele luego al niño una bandeja con golosinas para que las comparta con otros miembros de la familia. Usted puede leer también <i>Compártimos !todo!</i> por Robert Munsch. Letra y número: I, 5.</p>	<p>4040 Reunirse a tomar el té, bailar ballet y jugar al ballet adquieren un nuevo significado cuando Zoe le muestra a Telly y Baby Bear cómo juegan las niñas. Consejo: Lean <i>Heroínas and heroes</i>, por Eric Hoffman. Letra y número: T, 5.</p>
<p>4030 Telly se siente frustrado cuando Oscar le pide a que empuje su carro por toda Sesame Street. Consejo: Hable con su hijo sobre cómo Oscar pudo haberle pedido a Telly que hiciera eso de mejor manera. Pregúntele: “¿Cómo le pedirías ayuda a un amigo?” Letra y número: O, 18.</p>	<p>4041 Oscar se cansa de ver siempre lo mismo y busca un sitio donde pueda refunfuñar más. Consejo: “¿Por qué era perfecto para Oscar el sitio que encontró para vivir?” Letra y número: E, 6.</p>
<p>4031 Telly está ansioso de cantar en Karaoke Night, pero termina salvando la situación cuando a Baby Bear le da pánico subir al escenario. Consejo: Escoja una o dos de sus canciones favoritas para que usted y su hijo las canten juntos, y organicen su propia noche de karaoke. Letra y número: N, 7.</p>	<p>4042 Elmo necesita alguien que le cuide su pescadito, y Telly y Baby Bear se desmadran compitiendo entre los dos para ver quien es el mejor para el trabajo. Consejo: Lean <i>Cleversticks</i>, por Bernard Ashley. Letra y número: K, 12.</p>
<p>4032 Gina cuida bien al pescadito de Elmo, así que decide que ama a Gina y quiere casarse con ella. Consejo: Pregúntele a su hijo cómo puede mostrar sentimientos por gente que quiere y por quien se preocupa. Letra y número: Q, 2.</p>	<p>4043 Elmo y Zoe tienen que ser detectives de circo y seguir las pistas de la mascota de Zoe, la roca Rocco, cuando ésta desaparece. Consejo: Esconda una roca en la casa (pero no muy escondida) y ayude a su hijo a encontrarla preguntándole a usted las pistas para que debe seguir. Letra y número: L, 13.</p>
<p>4033 Alguien se está robando las galletas en toda Sesame Street, y Cookie Monster es culpado por error. Consejo: Pregúntele a su hijo, “¿Cómo crees que se sintió Cookie Monster cuando todos creyeron que se robó las galletas?” “¿Cómo lo ayudaron sus amigos al final?” Letra y número: S, 19.</p>	<p>4044 Zoe y Elmo hacen sus propias cometas, y el Big Bird Wolf les da la ráfaga de viento que tanto necesitan. Consejo: “¿Cómo hicieron Zoe y Elmo para que volaran las cometas?” Lean luego <i>La estrella de Ángel</i>, por Alberto Blanco. Letra y número: W, 14.</p>
<p>4034 Ernie sorprende a Bert con una ruidosa fiesta de cumpleaños, pero Ernie aprende a respetar los deseos de Bert de tener un día tranquilo. Consejo: Pregúntele a su hijo: “¿Qué es lo más especial de tus amigos?” Letra y número: M, 4.</p>	<p>4045 Cookie Monster tiene catarro y sólo hay una cura para él: tiene que dejar de pensar en las galletas. Consejo: “¿Cómo ayudaría usted a que Cookie Monster dejara de pensar en las galletas?” Letra y número: C, 1.</p>
<p>4035 Telly aprende a responsabilizarse y a cuidar un patito recién nacido. Cuando Mamá pata llega, Telly se da cuenta de que es mejor que el patito esté con su madre. Consejo: Cómprele a su hijo una planta pequeña y deje que se responsabilice de ella y la riegue. Letra y número: J, 5.</p>	<p>4046 Elmo y Rosita tienen un día de juego musical. Consejo: Canten juntos “Aserrín, Aserrán”. Letra y número: O, 2.</p>
<p>4036 Elmo le ayuda a Gordon a poner las fichas de ajedrez y aprende a jugar mientras los dos buscan una ficha perdida. Consejo: Mientras usted y su hijo alistan un tablero de juego para jugar, pregúntele al niño en qué se diferencian o se parecen unas fichas de la otras. Letra y número: I, 10.</p>	<p>4047 Telly golpea a Baby Bear en la nariz por accidente mientras juegan basquetbol juntos. Ahora tiene miedo de jugar con su mejor amigo. Consejo: Haga que su hijo le dé consejos a Telly para evitar que golpee a Baby Bear cuando jueguen. Letra y número: D, 4.</p>
<p>4037 ¿Qué puede hacer SuperGrover sin su nueva capa? Consejo: Lean <i>¿Tu mamá una llama?</i>, por Deborah Guarino. Letra y número: F, 8.</p>	<p>4048 Baby Bear y Telly creen que el nuevo amigo de Rosita no es un sapo cualquiera. Consejo: Pregúntele a su hijo: “¿Por qué Rosita decide besar el sapo?” Lean luego <i>Rana ranita</i>, por Hilda Perera. Letra y número: H, 7.</p>

<p>140 Una mano después de la otra Ord le explica a Max los detalles de cómo mecerse en el pasamanos. Consejo: Lleve a su hijo al parque y dígame que use los consejos de Ord mientras juega.</p>	<p>211 Adiós pequeña ave Emmy se siente triste cuando tiene que despedirse de un pajarito del cual se ha hecho amigo. Consejo: Ayude a su hijo a hacer una tarjeta para enviar a un amigo o un pariente que vive lejos.</p>
<p>201 El Mago Yoprimerio Cuando el grupo no puede decidir quién irá primero, el mago Yoprimerio aparece y se apodera de toda la pista de obstáculos. Consejo: Túrnese con su hijo para cantar partes de la canción favorita del niño.</p>	<p>212 Los dragones exploradores Emmy tiene que ver cómo hacer nuevos amigos cuando Cassie tiene que dejarla en una reunión de Dragones exploradores. Consejo: Hable de las formas cómo su hijo puede empezar a hablarle a niños que estén jugando juntos en el parque.</p>
<p>202 Todo por las moras Ord se queda atascado en un hueco demasiado pequeño mientras busca moras dragónicas y sus amigos tienen que ayudar a sacarlo. Consejo: Pídale a su hijo que haga un dibujo que muestre cómo los amigos de Ord lo ayudaron.</p>	<p>213 El rastro de la serpiente Una serpiente engañadora le quita a Emmy su nuevo maletín de detective y ella tiene que seguir pistas para recuperarlo. Consejo: Organice una "cacería" de ropa para su hijo. Dele pistas para que encuentre los zapatos y las medias.</p>
<p>203 Wheezie, la despistada Wheezie pierde los tiquetes para el acuario y no podrá encontrarlos hasta que limpie su cuarto, que es muy desordenado. Consejo: Pídale a su hijo que le ayude a pensar cómo encontrar la llave de su casa.</p>	<p>214 Dedos verdes Después de una tormenta devastadora, el grupo ayuda a una florecita a que eche raíces otra vez. Consejo: Lean <i>Quería volar Seed</i>, por Esteve Sabench.</p>
<p>204 El gato copión Emmy aprende a valorar los pensamientos e ideas de sus amigos cuando un gato copión transforma a su hermanito en una copia de ella. Consejo: Lean <i>El pez copión</i>, por Gail Donovan.</p>	<p>215 Molestar no es divertido Emmy encesta la canasta ganadora en el juego de baloncesto dragónico y le muestra a los otros jugadores que su molestadera no la perturba. Consejo: Hable de lo que haría su hijo si alguien lo molestara.</p>
<p>205 Las separaciones son difíciles Max y Ord se unen para hacer un proyecto grande, y luego discuten sobre quién debe llevarlo a casa. Consejo: Pregúntele a su hijo "¿Cómo hubieras ayudado a Max y Ord a resolver el problema?"</p>	<p>216 La forma de las cosas El grupo tiene que hacer que las formas correspondan para poder abrir la puerta de la Fuente de cristal y recuperar el disco dragónico de Zak. Consejo: Lean <i>En busca de tesoros</i>, por Satomi Ichikawa.</p>
<p>206 No tengas miedo Ord tiene miedo de la nueva mascota de Cassie, Butterfrog, pero supera sus miedos para ayudar a rescatarlo. Consejo: Pídale a su hijo que cuente un cuento sobre cómo confrontar a un animal del cual tiene miedo.</p>	<p>217 El arte la paciencia La impaciencia de Max hace que dañe las coloridas esculturas que sus amigos han hecho para el cumpleaños de Quetzal. Consejo: Ayude a su hijo a que practique paciencia usando algunos de los consejos cuando usted espera en una fila.</p>
<p>207 Cassie, la dragona de ojos verdes Cassie se arrepiente de traer a su hermanito a la escuela cuando recibe toda la atención. Consejo: Lean <i>La silla de Pedro</i>, por Ezra Jack Keats.</p>	<p>218 Las manos unidas Ord se frustra y se pone de mal genio cuando no puede aprender la canción y el baile para el Festival de los corazones felices. Consejo: Invente su propia canción y su propio baile, y recuerde que se necesita practicar.</p>
<p>208 Tres son multitud Cassie se siente abandonada y triste cuando Emmy la pasa de lo lindo con un nuevo dragón. Consejo: Pregúntele a su hijo: "¿Por qué fue importante que Cassie le dijera a Emmy cómo se sentía?"</p>	<p>219 Salud, viento La doctora Sanatodo le muestra al grupo cómo ayudar a que El gran viento silbador se recupere de la gripa. Consejo: Haga que su hijo recorte ilustraciones de caras alegres de revistas y que luego las pegue en cartulina para que cree un libro que lo hace sentir mejor cuando lo abre.</p>
<p>209 Postres gigantes El grupo tiene que saber dónde está una complicada lista de ingredientes cuando ofrecen ayudarle a Mungus el gigante volver a hacer un postre especial para su madre. Consejo: Haga que su hijo recuerde dos o tres cosas que debe comprar para hacer su receta favorita.</p>	<p>220 Denle una mano a Zak Zak aprende una nueva forma de jugar "Cabeza, hombros, rodillas y dedos" cuando se lastima la muñeca después de una caída. Consejo: "¿Cómo podrías cambiar el baloncesto dragónico para que Zak pueda jugar?"</p>
<p>210 Un hombre de nieve para toda ocasión Cuando la Cima nevada se calienta, todos tienen que trabajar juntos para que Chilly el hombre de nieve y su cachorrito de nieve no se derritan. Consejo: Hablen de otras formas cómo el grupo hubiera podido ayudar a Chilly a mantenerse frío.</p>	<p>221 No te equivoques Max está emocionado por hacer el papel principal en la obra de teatro de la escuela, hasta que empieza a preocuparse por cometer un error frente a la audiencia. Consejo: Pregúntele a su hijo, "¿Cómo crees que se sintieron Ord y Quetzal cuando cometieron un error durante la obra?"</p>

<p>120 Las aves, las abejas y los gusanos de seda Tai-Tai prohíbe las cosas que parecen feas y sin importancia, sin darse cuenta de su verdadero valor. Consejo: Lean <i>Stellaluna</i> por Janell Cannon.</p>	<p>131 El conejo de jade Un conejo amistoso cuenta un cuento de un gobernante malo que se niega a enviar sus mooncakes a la Tierra a salvar a la humanidad. Consejo: Lean <i>¿A qué sabe la luna?</i>, por Michael Grejniec.</p>
<p>121 Invención por error El Magistrado anhela inventar algo útil, así que Sagwa y Fu-Fu empiezan a pensar en ideas. Consejo: Dele a su hijo materiales como pajitas, cinta, papel y tubos de toallas de papel, y pídale que cree algo.</p>	<p>132 El zoológico del zodiaco Mama Miao cuenta la leyenda de los doce animales que fueron escogidos para ser parte en el zodiaco chino. Consejo: Pídale a su hijo que le cuente lo que aprendió de la rata.</p>
<p>122 Un nuevo cocinero en la cocina El hermano menor de Cook se pone al frente de la cocina cuando su hermano mayor se lastima, y todos alaban su deliciosa comida. Consejo: Hablen de porqué Cook se preocupaba porque sus recetas ya no eran buenas.</p>	<p>133 Tres gracias Las hijas del Magistrado aprenden mucho de Jun, su nuevo tutor, y el Lector se siente desplazado. Consejo: Pídale a su hijo que le cuente un cuento cuando se sintió desplazado.</p>
<p>123 La competencia La competencia entre el Magistrado Tonto y su viejo rival casi arruina un concurso de caligrafía. Consejo: Lean <i>The Three Little Pigs</i>, por James Marshall.</p>	<p>134 El gato y el viento Los gatitos aprenden sobre un ancestro mágico que podía hacer dibujos que cobraban vida. Consejo: Pídale a su hijo haga un dibujo sencillo. Recórtelo y péguelo en un palo de paleta para hacer un títere que cobre vida en la sombras de la pared del cuarto.</p>
<p>124 Un regalo precioso Sheegwa encuentra el collar especial de Tai-Tai, se enamora de él y no quiere devolverlo. Consejo: Hablen de cómo se sintió su hijo si alguien tomó algo que vale mucho para él.</p>	<p>135 Como hermanas Sagwa, Sheegwa, Mama, y la hermana de Mama, Qi-Qi, hacen un acto acrobático increíble. Consejo: Lean <i>En mi familia</i>, por Carmen Lomas Garza.</p>
<p>125 Mi bella gata Tai-Tai trata mucho para impresionar a un pariente que está de visita, que se siente feliz de pasar tiempo con la familia. Consejo: “¿Qué crees que disfrutó más el pariente de Tai-Tai durante la visita?”</p>	<p>136 Día de enfermedad Sheegwa está enferma en cama e inventa cuentos con sus hermanas cuando ellos se turnan para cuidarlos. Consejo: Pídale a miembros de la familia para que se turnen para contar un cuento que usted empezó.</p>
<p>126 Té para dos monos Dongwa pide excusas después de que trata que dos monos nuevos de té no recojan más té. Consejo: Lean <i>Julius el rey de la casa</i>, por Kevin Henkes.</p>	<p>137 El secreto de Shei-Hu Sagwa es incapaz de no divulgar el lugar donde está localizado el pueblo secreto de ratones de Shei-Hu, lo que tiene como consecuencia que sea destruido. Consejo: Haga que su hijo le cuente lo que Sagwa aprendió cuando rompió su promesa.</p>
<p>127 . . . Y acción Dos directores de cines franceses visitan el palacio, y la fama enceguece a todos, menos al cocinero. Consejo: Hablen de cómo se sintió Dongwa cuando se vio en la película.</p>	<p>138 Grandes bolas de fuego El tío Miao ha partido para una expedición para un cráter antiguo, y Sagwa y Dongwa van con él. Consejo: Hablen de lo que Sagwa y Dongwa hicieron para ayudar a la expedición.</p>
<p>128 La gran noche de Fu-fu Fu-fu pierde confianza cuando dos murciélagos matones lo molestan, pero la recupera cuando Master Wu-Fu le enseña a creer en él mismo. Consejo: Lean <i>Las fotos de Sara</i>, por Gabriela Rubio.</p>	<p>139 En un lugar peligroso Sagwa anhela con dejar su aburrido pueblo, pero se encuentra en un peligroso lugar donde no se permiten gatos. Consejo: “¿Cómo crees que se siente Sagwa viviendo en el palacio después de su viaje?”</p>
<p>129 Cuento de barbo Sagwa aprende la importancia de la familia y el respeto después de oír un cuento de amor entre un gato y un pez. Consejo: Pídale a su hijo que dibuje un retrato de la familia que muestre miembros especiales de su familia.</p>	<p>140 El perro callejero que sería rey El ejemplo de Sheegwa le enseña a Sagwa a tener compasión con un perro perdido que llega al pueblo. Consejo: Lean <i>Niño cuervo</i> por Taro Yashima.</p>
<p>130 Atrapado en una burbuja Sagwa mantiene la calma cuando Sheegwa suelta el globo de aire caliente del Sir Richard por accidente, haciendo que partan en un viaje inesperado. Consejo: Pregúntele a su hijo, “¿Qué hubieras hecho si fueras el hermano, o la hermana, mayor de Sheegwa?”</p>	<p>101 Cómo Sagwa obtuvo sus colores El Magistrado crea una ley nueva y tonta por la cual se prohíbe cantar. Afortunadamente, Sagwa la cambia por accidente. Consejo: Hable de algunas de las reglas de su hogar. ¿Cuáles cree su hijo que son injustas?</p>