



Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 4

Guía Mensual

abril de 2004

Programa especial de Sesame Street

La calle en que vivimos

¡Vengan a celebrar el 35to. aniversario de *Sesame Street* el domingo 4 de abril! Pero no olviden revisar los listados de programación locales para este episodio de nuestro premiado programa.

El episodio, "La calle en que vivimos" (*The Street We Live On*) presenta a Elmo quien se remontará en la historia y aprenderá más sobre la famosa calle en que vive. Verán y vivirán atesoradas memorias de *Sesame Street* como el día de bodas de Maria y Luis, el nacimiento de su hija Gabi y cuando Gordon y Susan adoptaron a Miles. Elmo y su familia entera de *Sesame Street* culminarán el programa cantando juntos una nueva canción.

Siguiendo la tradición de *Sesame Street*, presentaremos personajes y momentos que deleitan a los niños. Este episodio en particular brinda a aquellos a cargo de los niños, una oportunidad de ver clásicas memorias de *Sesame Street*. Pueden también seguir divirtiéndose con los amigos de *Sesame Street* y jugando más juegos en la red de Internet, visitando www.sesamestreet.com

Quizás quieran leer: ¡Fiestas! Por Ginger Foglesong Guy.

¡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 of 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.

Véelos 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>4056 El pequeño Curly Bear hace grandes cambios en la casa de Baby Bear. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Baby Bear cuando Mama Bear lo ayudó a cepillarse los dientes en vez de Papa Bear?” Letra y número: Z, 4</p>	<p>4066 Baby Bear escribe una nueva versión de un famoso cuento, titulada “Ricitos de oro y los cuatro osos.” Consejo: Pídale a su niño que invente una nueva versión de la historia usando su propio nombre “_____” y los tres osos.” Letra y número: J, 9</p>
<p>4047 Global Grover: La escuela Grover explora las diferentes maneras en que los niños van a la escuela. Consejo: ¡Sean creativos! Invite a su niño a inventar una historia contando cómo le gustaría ir a la escuela. Letra y número: D, 4</p>	<p>4067 Cuando Elmo pierde a los miembros peludos de su conjunto musical, Miles, Gordon y el Sr. Robinson se convierten en buenos reemplazantes. Consejo: Lean <i>Los discos de mi abuela</i>, por Eric Velásquez. Letra y número: K, 4</p>
<p>4057 Elmo recuerda los gratos momentos vividos con sus amigos en <i>Sesame Street</i>. Consejo: Pueden conversar sobre gratos recuerdos vividos en una comida en familia. Letra y número: C, 10</p>	<p>4068 Telly se cae cuando intenta un gran “salto” en su “palo de pogo” y tiene miedo de volver a usarlo. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Telly? ¿Qué le dijeron sus amigos?” Letra y número: L, 11</p>
<p>4058 Zoe, Elmo, Telly, y Baby Bear creen que cada uno tiene la mejor mascota del mundo. Consejo: Pídale a su niño que dibuje a su mascota preferida. Luego pregunte, “¿Por qué es tu preferida?” Letra y número: B, 8</p>	<p>4069 Snuffy recibe un “ukelele” mágico que lo hace invisible al jugar. Big Bird se preocupa cuando se rompe ¡y Snuffy queda invisible! Consejo: Pregunte, “¿Cómo te sentirías si tus amigos fueran invisibles?” Letra y número: M, 12</p>
<p>4059 Baby Bear apenas puede esperar que su hermanita pruebe su comida favorita. ¡Pero no puede creer que no le guste! Consejo: Invite a su niño a que haga una encuesta familiar sobre los alimentos que prefieren y por qué. Letra y número: N, 3</p>	<p>4070 Snuffy y Big Bird deben esperar más de lo previsto a que arreglen el “ukelele” mágico. Consejo: Conversen sobre cómo podrían haber esperado Snuffy y Big Bird mientras arreglaban el “ukelele”. Letra y número: O, 14</p>
<p>4060 Big Bird siente tristeza cuando se entera que Alan se irá de vacaciones del negocio de Hooper. Consejo: Lean <i>Siempre pienso en tí</i>, por Kathy Appelt. Letra y número: D, 17</p>	<p>4071 Zoe y Rosita van a la escuela de Grover para Super Héroes, y aprenden todo lo que hay que aprender para ser un súper héroe. Consejo: Lean <i>la gallinita roja</i>, por Lucinda McQueen. Letra y número: H, 13</p>
<p>4061 Un cuento clásico se distorsiona cuando la hada de la Cenicienta la convierte, sin querer, en una gallina. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió la hada cuando convirtió a la Cenicienta en gallina?” Letra y número: E, 5</p>	<p>4072 Natalie se distrae en su camino hacia el negocio de Hooper, y le una mano a los amigos de <i>Sesame Street</i>. Consejo: Pregunte, “¿Cómo ayudarías a Oscar?” Letra y número: P, 15</p>
<p>4062 La canción de Elmo para el desfile del pequeño y peludo monstruo rojo (<i>Little Furry Red Monster</i>) cuenta con una letra nueva—y más colores—para incluir a todos sus amigos. Consejo: Lean <i>Los colores de los animales</i>, por Brian Wildsmith. Letra y número: F, 6</p>	<p>4073 Baby Bear es paciente y comprensivo mientras que su hermana aprende a dibujar. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a un bebé si hace garabatos en tu dibujo?” Letra y número: Q, 16</p>
<p>4063 Elmo sueña con un pollo y quiere volver a dormir para seguir soñando. Consejo: Pídale a su niño que cante y actúe la canción “Los pollitos dicen.” Letra y número: T, 20</p>	<p>4074 Telly se anota en el club de la Letra del Mes, pero las letras aparecen más rápido que lo planeado. Consejo: Haga la letra con la cual comienza el nombre de su niño. Busquen en la casa, ilustraciones, fotos y objetos cuyos nombres comienzan con dicha letra. Letra y número: R, 18</p>
<p>4064 Rocco la roca, le enseña a Elmo un baile complicado que incluye un elefante, algunos pollos y el cerdo de Oscar. Consejo: Pueden crear su propio baile. Invite a su niño a que invente nuevos pasos de baile. Letra y número: A, 1</p>	<p>4075 El negocio de Hooper se quedó sin galletas, así que Cookie Monster decidió contar un cuento mientras esperaba que le entreguen más. Consejo: Lean <i>La oruga muy hambrienta</i>, por Eric Carle. Letra y número: S, 19</p>
<p>4065 Elmo y Zoe juegan el juego “Los cuadrados de <i>Sesame Street</i>”. Consejo: Invite a su niño a jugar el juego y hallar objetos con forma de cuadrado en la casa. Letra y número: I, 7</p>	<p>4076 Baby Bear le muestra a Curly todas las cosas que su hermanito puede hacer, pero se queda asombrado cuando nota que gruñe más que él. Consejo: Pregunte, “¿Por qué piensas que Baby Bear está orgulloso del gruñido de Curly?” Letra y número: G, 20</p>

<p>222 La tristeza y la fiesta Max no fue invitado a la fiesta de cumpleaños de un amigo y ni la tierra de los dragones puede distraerlo para que deje de pensar en lo que se está perdiendo. Consejo: Pregunte, “¿Qué cosas te alegran cuando estás triste?”</p>	<p>209 Postres gigantes Una temblorosa montaña gigante resulta ser un postre que un gigante le preparó a su madre. ¡Los amigos deberán ayudarlo a preparar otro postre! Consejo: Pídale a su niño que revise los ingredientes que usted precisa para preparar la comida.</p>
<p>223 El rencor que no te deja Cuando Emmy rompe la flauta de Zak, éste carga el rencor en su espalda. Consejo: Pregunte, “¿Por qué era importante para Zak decirle a Emmy cómo se sintió?”</p>	<p>210 La sequía de moras dragónicas ¡Las moras desaparecieron de los arbustos y los amigos deben hallarlas! Consejo: Jueguen al juego “Veó, veó” (<i>I Spy</i>) mientras caminan juntos. Pida a su niño que busque objetos de diferentes formas y colores.</p>
<p>224 A bailar La curiosidad incurable de Wheezie hace que abra algunas cajas mágicas que no debería haber tocado. Consejo: Lean <i>La semilla de zanahoria</i>, por Ruth Krauss.</p>	<p>211 DragonTunes: “Baila Ord baila” Muévanse junto a un dragón ágil a quien le encanta comer. Consejo: Lean <i>Salta y brinca</i>, por Ellen Stoll Walsh.</p>
<p>201 Dragon Tunes: “Doodilidoo” No hay necesidad de andar tirado y sentirse triste cuando puedes juntarte con amigos y ¡hacer el “doodilidoo”! Consejo: Por turnos, piensen en nuevos comandos para el “doodilidoo” como por ejemplo, torcerse como un gusano o volar como un dragón.</p>	<p>212 Las dragonas exploradoras Emmy va a la reunión de dragonas exploradoras que organizó Cassie, pero no sabe cómo hacerse de amigos cuando Cassie se retira repentinamente. Consejo: Pídale a su niño que le cuente algunas maneras en que puede hacerse de un nuevo amigo.</p>
<p>202 Todo por las moras Ord queda atrapado en una cueva y sus amigos deben hallar la manera de salvarlo. Consejo: Pídale a su niño que piense en otras maneras en que los amigos podrían haber rescatado a Ord.</p>	<p>213 De cabeza Emmy debe aprender a hacer una carretilla para pasar por el puente del Troll. Consejo: Jueguen al juego del “rayuela”.</p>
<p>203 El fuerte de almohadas Max y Ord compiten por ver quién tiene el mejor fuerte de almohadas de colores. Consejo: Lean <i>¡Compartimos todo!</i>, por Michael Martchenko.</p>	<p>214 Dedos verdes Los amigos deben hallar la manera de mantener alegre y sana a una pequeña flor. Consejo: Lean <i>El nabo gigante</i>, por Aleksei Tolstoy.</p>
<p>204 El gato copión Emmy piensa que Max debería actuar al igual que ella, hasta que un gato copión hace que Max suene y actúe igual que Emmy. Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que sucedería si todos en la familia actuaran igual que tú?”</p>	<p>215 Molestar no es divertido Los rufianes molestan a Emmy durante un partido, y ella deberá jugar aun mejor, a pesar de todo. Consejo: Pregunte, “¿Qué hizo Emmy para que los rufianes no la afecten?”</p>
<p>205 Dragon Tunes: “Amigos” Canten en esta celebración musical con la gente que te hace sonreír y que también ayudan a los demás. Consejo: Lean <i>Abuela</i>, por Arthur Dorros.</p>	<p>216 La forma de las cosas La única manera de abrir la puerta de La cueva de cristal, es encontrando objetos que corresponden a las formas de su rostro. Consejo: Lean <i>My shapes/Mis formas</i>, por Rebecca Emberley.</p>
<p>206 Un nuevo amigo El grupo de amigos está fascinado con su nuevo amigo llamado Lorca, su silla de ruedas violeta y el increíble mapa del tesoro que tiene. Consejo: Lean <i>Wilma sin límites</i>, por Kathleen Krull.</p>	<p>217 El arte de la paciencia Todos esperan a que se sequen las esculturas de barro, ¡excepto Max!, quien es tan impaciente que abre la tapa ¡y se derriten todas las esculturas! Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que hará Max la próxima vez que haga una escultura de barro?”</p>
<p>207 Cassie, la dragona de ojos verdes Cassie se arrepiente de haber llevado a su hermanito a la escuela ya que ahora él es el centro de atención. Consejo: Pregunte, “¿Por qué piensas que a Cassie no le gusta tener un hermanito en la escuela?”</p>	<p>218 Solo de trompeta Zak y Wheezie quieren estar listos para la competencia de los talentos, pero no pueden hacer todo a la misma vez. Consejo: Juntos, traten de llegar a un acuerdo cuando su niño quiere hacer algo y usted desea hacer otra cosa.</p>
<p>208 Una corona para la princesa Kazoodle Sir Trazo no puede volar con ese mal tiempo, por eso los amigos deben enfrentar ciertos desafíos para obtener la corona de la princesa Kazoodle. Consejo: Invite a su niño a contar una historia sobre lo que haría Ord en la próxima tormenta.</p>	<p>219 Inténtalo, te gustará Wheezie apenas puede esperar para ir a todos los juegos del parque de diversiones, pero Zak no está seguro de que esté listo y no quiere arriesgarse. Consejo: Ofrézcale a su niño un alimento nuevo como mango cortado en trocitos. Deje que le diga si le gusta o no.</p>

<p>114 Sagwa, Fu-Fu y la paloma que silba Una paloma con un talento especial llega al palacio y Sagwa y Fu-Fu compiten por su atención. Consejo: Lean <i>Pájaros en la cabeza</i>, por Laura Fernández.</p>	<p>125 El preferido ¿Puede ser que Baba Miao tenga un gatito preferido? Sagwa cree que Baba prefiere a Dongwa. Consejo: Disponga de un rato a solas con su niño y deje que decida lo que harán juntos.</p>
<p>115 Las reglas de Sagwa Los gatitos aprenden cuán importante es tener reglas, cuando Sheegwa se lastima al romperlas. Consejo: ¡Se viene la primavera! Pídale a su niño que le ayude a listar reglas de seguridad para jugar en el parque.</p>	<p>126 Mini-documental: Las mascotas Vean cómo los grillos, los gatos y los cangrejos pueden ser buenas mascotas. Consejo: Lean <i>Los gatos de María Tatin</i>, por Sylvie Chausse.</p>
<p>116 Tiempo para todo Dongwa se da cuenta de lo importante que es decirle a Baba cómo se siente al ser descubierto practicando King Fu mientras Sagwa escribe en su lugar. Consejo: Lean <i>No fui yo</i>, por Alma Flor Ada.</p>	<p>127... ¡Acción! El Magistrado tonto, Tai-Tai y sus hijas posan para la cámara cuando dos directores de cine visitan el palacio. Consejo: Lean <i>Las fotos de Sara</i>, por Gabriela Rubio.</p>
<p>117 Mini-documental: Sombras de títeres Aprendan sobre las sombras de títeres, una expresión artística china usada para narrar cuentos clásicos. Consejo: Pueden crear un teatro para sombras de títeres colocando un papel blanco sobre un marco de cuadro e iluminarlo con una linterna. Hagan sus propios títeres y muévanlos detrás de la pantalla.</p>	<p>128 Ba-Do y el festival de las linternas Ba-Do y Sagwa están sucios y mojados en el festival de las linternas. ¡No lucen como parte de la realeza! Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que Ba-Do aprendió de la anciana?”</p>
<p>118 Panda-monio Un oso panda anda suelto en el bosque y necesita la ayuda de los gatitos. Consejo: Lean <i>The Lost Ball/La pelota perdida</i>, por Lynn Reiser.</p>	<p>129 Un día de bodas alocado Los nervios de la novia se ven calmados por buenos recuerdos con Baba. Consejo: Juntos, recuerden los buenos momentos vividos en familia.</p>
<p>119 Colgando de un hilo Sagwa se siente disminuida ante un gato poco amistoso, pero no deja que lo culpen después que ambos rompieron un cojín muy especial. Consejo: Pídale a su niño que le diga por qué Sagwa dijo la verdad.</p>	<p>130 Los rumores corren Cook se comporta de manera misteriosa ante los preparativos del Festival del Amor. Y corren los rumores sobre una amiguita muy especial. Consejo: Lean <i>Niño Cuervo</i>, por Taro Yashima.</p>
<p>120 El collar del tiempo Al principio, Sagwa se siente avergonzada al usar su collar nuevo, pero Nai Nai le enseña lo importante que es para su familia. Consejo: Hagan una reunión familiar donde todos compartan y hablen de algo que sea importante para ellos.</p>	<p>131 El conejo de jade Fu-Fu y Sagwa comparten una noche de lluvia escuchando la leyenda de los pasteles de la luna. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo de la luna.</p>
<p>121 Mini-documental: La danza Observen cómo unos bailarines fantásticos realizan la danza del pavo real y otros bailes donde balancean cuencos sobre sus cabezas. Consejo: Pídale a su niño que invente una danza especial que ilustre cómo se mueve su animal favorito.</p>	<p>132 Cuatro dragones Cuatro dragones se convierten en ríos, en este cuento chino. Consejo: Ayude a su niño a representar un mito o cuento que conozca o que invente.</p>
<p>122 Fu-Fu tiene onda Fu-Fu nota que no necesariamente debe ser parte de un grupo de amigos para ser un murciélago de buena onda. Consejo: Lean <i>Stelaluna</i>, por Janell Cannon.</p>	<p>133 Perdido y encontrado Sagwa y Fu-Fu se culpan unos a otros cuando pierden una medalla muy costosa. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se sintió Fu-Fu cuando Sagwa lo culpó por perder la medalla?”</p>
<p>123 La competencia Cuando Sagwa compite en un concurso de caligrafía, el Magistrado tonto y un viejo rival, casi arruinan el concurso. Consejo: Pregunte, “¿Cómo piensas que se sintieron los gatitos ante el comportamiento del Magistrado tonto?”</p>	<p>134 El gato y el viento Los gatitos descubren un ancestro con un talento mágico y especial-podía crear pinturas que cobraban vida. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo o pintura. Luego, conversen sobre lo que sucedería si la pintura cobrara vida.</p>
<p>124 Un regalo precioso El collar tan especial de Tai-Tai es tan bello que Sheegwa no se lo quiere devolver. Consejo: Conversen sobre lo que haría su niño si su amigo tuviera un juguete que él realmente desea.</p>	<p>135 Demasiado cerca para estar cómodos Resulta difícil que se lleven todos bien en el palacio, cuando está lleno de parientes del Magistrado. Consejo: Pregunte, “¿Qué hubieras hecho para que todos se lleven bien?”</p>