



Ver y Hacer



sesameworkshop.

Titulares # 7

Guía Mensual

julio de 2004

Sagwa 120

Los pájaros, las abejas y los gusanos de seda

(on IPTV 7/27/04 at 12:30 p.m.)

Tai Tai piensa que los pájaros, las abejas y los gusanos de seda son feos. Es por eso que los hace desaparecer del palacio. Luego, Tai Tai se da cuenta que la vida sin estas criaturas, no es como él esperaba. Aprende que cada criatura tiene un propósito en la vida del palacio y termina dándoles la bienvenida. El verano es una buena estación del año para compartir con su niño, silenciosos momentos al aire libre, disfrutando de los pequeños placeres de la vida. Lleve una lupa y juntos, descubran y disfruten de las pequeñas cosas que los rodean. Puede arrojar algunas migas de pan en el suelo y observar las hormigas en acción. También pueden escuchar los variados cantos de los pájaros y tratar de imitarlos. Puede darle una cuchara a su niño para que excave un poco en la tierra y conversar sobre cualquier criatura que halle bajo tierra. Déjele saber que cada una de estas criaturas tiene un lugar muy importante en el mundo.

Quizás quieran leer:

Ciudades de hormigas, por Arthur Dorros

¡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 (¡Ahorvillitas Musicales!) es una iniciativa de servicio público que invita a los niños a explorar, usar y crear 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 K&L Sagitt'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 producida por CineGroup en asociación con Sesame Workshop y basada en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schickel. © 2004 CineGroup Sagwa Inc. Personajes originales © 2004 Amy Tan y Gretchen Schickel. Todos los derechos reservados.

Verles en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Usado con el permiso correspondiente. Asistido 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.

Sesame Street airs weekdays at 9 a.m. on IPTV.

<p>4068 (7/1/04) Telly se cae, después de intentar un “gran salto” en su “pogo stick” y tiene miedo de volver a usarlo. Consejo: Lean <i>Salta y brinca</i>, por Ellen Stoll Walsh. Letra y número: L, 11</p>	<p>4079 (7/16/04) A Miles y su banda les cuesta hallar un lugar silencioso para practicar su música en Sesame Street. Consejo: Pregunte, “¿Cuál sería el mejor lugar en Sesame Street para que Miles y banda practiquen? ¿Por qué es un buen lugar?” Letra y numero: W, 5</p>
<p>4069 (7/2/04) El “ukelele” mágico de Big Bird hace que Snuffy desaparezca y vuelva a aparecer. Pero cuando se rompe, Snuffy ¡se queda invisible! Consejo: Pregunte, “¿Cómo ayudarías a Bib Bird y Snuffy a ser pacientes y esperar, mientras arreglan el “ukelele”?” Letra y número: M, 12</p>	<p>4080 (7/19/04) Elmo quiere tener plumas como Big Bird, pero cuando con un truco de magia se convierte en un pájaro, desea volver a ser el Elmo peludo de siempre. Consejo: Lean <i>¡Me gusta como soy!</i>, por Nancy Carlson. Letra y numero: X, 2</p>
<p>4070 (7/5/04) Cuando Big Bird y Snuffy se dan cuenta que el “ukelele” quizás nunca pueda arreglarse, se preocupan creyendo que no se verán más. Consejo: Pídale a su niño que le diga cómo se sentiría si su amigo se hiciera invisible. Letra y número: O, 14</p>	<p>4081 Global Grover: México (7/20/04) Grover visita México y aprende a trabajar con arcilla. Consejo: Déle a su niño arcilla o plastilina para que haga sus propias creaciones. Letra y numero: Y, 7</p>
<p>4071 El mundo de Elmo: Los bomberos (7/6/04) Elmo aprende algunas medidas de seguridad para casos de incendio. Consejo: Juntos, practiquen “Agáchate y sal” y “Detente, al suelo y rueda” y discutan la importancia de mantenernos seguros y a salvo. Letra y número: H, 13</p>	<p>4082 (7/21/04) Big Bad Wolf entiende por fin, que desilusionarse no es nada malo, pero no está bien de soplar y abandonar todo cuando uno se siente de esa manera. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si perdieras jugando un juego y te sintieras desilusionado como Big Bad Wolf?” Letra y numero: Z, 1</p>
<p>4072 (7/7/04) Zoe no acude a una cita para jugar con Elmo. Gabi actúa como si fuera una gallina y le canta una canción a Elmo. Consejo: Pídale a su niño que le demuestre cómo ayudaría a Elmo. Letra y número: P, 15</p>	<p>4072 El número del día: 15 (7/22/04) Cuenten con Count von Count mientras que nos presenta el fantástico número 15. Consejo: Cuando esté preparando la comida, pídale a su niño que cuente por ejemplo, 15 frijoles o 15 rebanadas de zanahoria. Letra y numero: P, 15</p>
<p>4073 Global Grover: Jamaica (7/8/04) Grover nos cuenta todo sobre su viaje a Jamaica. Allí, visitó a sus amigos que hacían camisetas teñidas con nudos (<i>Tie dye T shirts</i>). Consejo: Lean <i>Algo de nada</i>, por Phoebe Gilman. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4058 El mundo de Elmo: La hora del baño (7/23/04) ¡Elmo está lleno de burbujas! mientras explora las variadas maneras en que la gente y los animales se bañan. Consejo: Lean <i>Problemas con burbujas</i>, por Frank B. Edwards. Letra y numero: B, 8</p>
<p>4074 La palabra del día en español: Feliz (7/9/04) ¿Cómo podrías demostrar que te sientes feliz? Di, “happy”, que significa “feliz” en inglés. Consejo: Invite a su niño a decir la palabra “happy” cada vez que se sienta feliz, a lo largo del día. Letra y número: R, 18</p>	<p>4059 (7/26/04) Baby Bear quiere que su hermanita sea igual a él. Luego, aprende que las diferencias nos hacen únicos. Consejo: Pregunte, “¿De qué maneras somos diferentes? ¿Y de qué maneras somos iguales?” Letra y numero: N, 3</p>
<p>4075 (7/12/04) Cookie Monster inventa una historia para pasar el rato, mientras espera por más galletas. Consejo: La próxima vez que deban esperar, pídale a su niño que le cuente una historia para pasar el rato, como lo hizo Cookie Monster. Letra y número: S, 19</p>	<p>4060 (7/27/04) A Big Bird y Baby Bear les cuesta adaptarse a los cambios ocurridos en el negocio de Hooper, cuando Alan se va de vacaciones. Consejo: Lean <i>Cambios</i>, por Anthony Browne. Letra y numero: D, 17</p>
<p>4076 (7/13/04) Baby Bear piensa en palabras que comienzan con la letra G, para obtener un gruñido más fuerte que el de su hermanita. Consejo: Juntos, revisen libros y revistas, y ayude a su niño a buscar cosas cuyos nombres comiencen con la letra G. Letra y numero: G, 20</p>	<p>4062 (7/28/04) Elmo debe cambiar el nombre de su “pequeño desfile de monstruos rojos y peludos” para incluir a todos los amigos que se suman al desfile. Consejo: Con algunos con tenedores de plástico y algunas cucharas, organicen su propio “todos son bienvenidos a nuestro desfile”. Letra y numero: F, 6</p>
<p>4077 El mundo de Elmo: Los dinosaurios (7/14/04) ¡Elmo está fascinado con los dinosaurios! Aprende todo sobre los dinosaurios y los científicos que estudian sus fósiles. Consejo: Invite a su niño a dibujar su dinosaurio preferido. Pregunte, “¿Es tu dinosaurio grande o pequeño? ¿Come plantas o carne? ¿Cómo se mueve?” Letra y numero: U, 13</p>	<p>4061 Global Grover: Canadá (7/29/04) Grover nos cuenta sobre su viaje a Canadá y cómo sus dos amiguitas vaqueras cuidan a sus caballos. Consejo: Juntos, pretendan ser vaqueros o vaqueras y traten de arrear algunos animales de peluche. Letra y numero: E, 5</p>
<p>4078 Global Grover: Argentina (7/15/04) Grover regresa de Argentina y nos cuenta cómo fue creada su alcancía de chocolate. Consejo: Lean <i>Gauchada</i>, por C. Drew Lamm. Letra y numero: V, 8</p>	<p>4063 (7/30/04) Elmo goza tanto de su sueño sobre la danza de la gallina, que desea soñarlo otra vez. Consejo: Lean <i>Dulces sueños</i>, por Roberta Grobel Intrater. Letra y numero: T, 20</p>

Dragon Tales airs weekdays at 8 a.m. and 5 p.m. on IPTV.

<p>139 Mucho barullo por los nodianos (7/1/04) Max, rompe sin querer la pequeña carretilla de los nodianos y precisa que sus amigos los ayuden a arreglarla. Consejo: Pídale a su niño que pretenda ser Max cuando le dice a los nodianos lo sucedido.</p>	<p>210 Un hombre de nieve para toda ocasión (7/16/04) De repente hace calor en Cima Nevada y los amigos deben hallar la manera de que sus amigos congelados no se derritan. Consejo: Lean <i>Un día de nieve</i>, por Ezra Jack Keats.</p>
<p>140 Una mano después de la otra (7/2/04) Max no sabe si puede llegar a la parte superior de las barras, pero se asegura de seguir los consejos de Ord. Consejo: Vayan juntos al parque de juegos y ayude a su niño a practicar una nueva habilidad o destreza como, columpiarse.</p>	<p>211 Tonadas dragonas: Baila Ord baila (7/19/04) Arrastren los pies mientras que los amigos cantan sobre el dragón con más onda y más dulce del lugar. Consejo: Pídale a su niño que invente una canción que hable sobre las cosas que le gusta hacer y es bueno haciendo.</p>
<p>201 El mago yoprimerero (7/5/04) Los amigos no pueden decidir quién irá primero. Pero luego aparece el mago yoprimerero que no le cede el turno a nadie. Consejo: Seleccionen un juego para jugar juntos y pregunte, “¿Cuál sería la manera más justa de escoger quién irá primero?”</p>	<p>212 Las dragonas exploradoras (7/20/04) Emmy se hace de nuevos amigos en la reunión de las dragonas exploradoras. Consejo: Pídale a su niño que le diga cómo haría nuevos amigos.</p>
<p>202 Tonadas dragonas: Amigos (7/6/04) Los amigos cantan sobre aquellos amigos especiales que nos hacen sonreír y nos ayudan en tiempos difíciles. Consejo: Incentive a su niño para que haga nuevos amigos en el parque de juegos, sonriendo o presentándose ante otro niño.</p>	<p>213 De cabeza(7/21/04) Emmy debe aprender a hacer una carretilla para que la banda de amigos pueda pasar por la caseta de cobro. Consejo: Lean <i>La asombrosa Graciela</i>, por Mary Hoffman.</p>
<p>203 Wheezie, la despistada (7/7/04) Wheezie no puede hallar los boletos para ir al acuario, porque su cuarto ¡está tan desordenado! Consejo: Cuando su niño no puede hallar un juguete en particular, haga que cierre los ojos y que recuerde el último lugar donde jugó con dicho juguete.</p>	<p>214 Dedos verdes (7/22/04) Los amigos se hacen cargo de la pequeña flor que fue desterrada por la lluvia. Consejo: Ayude a su niño a plantar una semilla de crecimiento rápido, como de frijoles o lentejas y conversen sobre lo que precisa la planta para crecer.</p>
<p>204 El gato copión (7/8/04) Emmy quiere que Max sea igual a ella, hasta que un gato copión la lame y termina actuando igual a ella. Consejo: Pregunte, “¿Cómo te sentirías si tu amigo actuara igual que tú?”</p>	<p>215 Trabajo en equipo (7/23/04) Zak y Wheezie se culpan el uno al otro, cuando son rociados por un apestosillo. Consejo: Pregunte, “¿Cómo resolvieron el problema Zak y Wheezie al perder sus identificadores?”</p>
<p>205 Un deseo grandote (7/9/04) Max obtiene su deseo de ser más grande. ¡Pero sigue creciendo y creciendo, hasta que es demasiado grande! Consejo: Lean <i>La ardilla gigante y el pequeño rinoceronte</i>, por Mischa Damjan.</p>	<p>216 La forma de las cosas (7/26/04) Los amigos deben hallar las formas geométricas que coincidan con la puerta que protege la Fuente de Cristal. De lo contrario, ¡no podrán entrar! Consejo: Lean <i>Mis primeros colores, formas, tamaños y opuestos</i>, por Angela Wilkes.</p>
<p>206 No tengas miedo (7/12/04) Ord le tiene miedo al nuevo sapo de Cassie. Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que haría Ord ahora, si hallara un sapo_”</p>	<p>217 El arte de la paciencia (7/27/04) Max apenas puede esperar para comenzar a celebrar el cumpleaños de Quetzal, pero termina arruinando las esculturas de sus amigos. Consejo: Lean <i>¿Cuándo llegará mi cumpleaños?</i>, por Alejandra Vallejo-Nágera.</p>
<p>207 Me hace falta algo (7/13/04) Max se pasa el día en La Tierra de los Dragones, sin Emmy. Luego se da cuenta de lo valioso que es tener a su hermana a su lado. Consejo: Lean <i>Mi amigo gorila</i>, por Atsuko Morozumi.</p>	<p>218 Solo de trompeta (7/28/04) Zak precisa hallar un malabarinsecto. Wheezie precisa practicar para su solo de trompeta. No pueden hacer ambas cosas a la vez, así que aprenden a negociar. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si tú quisieras jugar un juego y tu amigo quisiera leer un libro?”</p>
<p>208 Tres son multitud (7/14/04) Cassie y Emmy han estado planeando para ir a recoger cristales, pero Emmy termina jugando con un nuevo dragón que llegó al pueblo. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías si tu amigo deseara jugar con otro niño?”</p>	<p>219 Salud, viento (7/29/04) El Gran Viento Silbador se ha resfriado, así que los amigos lo ayudan a seguir las indicaciones de la Dra. Sanatodo. Consejo: Pídale a su niño que le diga por qué es importante visitar al médico.</p>
<p>209 Postres gigantes (7/15/04) Los amigos tratan de recordar todos los ingredientes del postre gigante de Mungus. Consejo: Jueguen juntos al juego de la memoria. Exhiba cinco juguetes y mientras que su niño cierra los ojos, haga desaparecer un juguete. Luego, su niño deberá decirle cuál es el juguete que falta.</p>	<p>220 Solo por diversión (7/30/04) Max, Emmy, y sus amigos dragones deben trabajar en equipo para resolver las pistas y cuidar a los hermanitos de Cassie. Consejo: Esconda algunos objetos de la casa. Déle a su niño y otro miembro de la familia o amigo, pistas o claves para que juntos puedan hallar los objetos escondidos.</p>

Sagwa airs weekdays at 12:30 p.m. on IPTV.

<p>102 Noche de luciérnagas (7/1/04) Dongwa quiere probar que ya es un adulto. Pero después de un día agotador con las responsabilidades de los adultos, se da cuenta que ser un simple gatito, es mucho más divertido. Consejo: Pídale a su niño que le cuente qué le gusta de tener la edad que tiene.</p>	<p>113 Gatos de una clase diferente (7/16/04) Sagwa siente envidia ante los almohadones y las botas de algunos gatos “de clase alta”, que vienen de visita. Pero luego nota lo infelices son de verdad. Consejo: Pregunte, “¿Cómo crees que se siente ahora Sagwa con respecto a los almohadones y las botas?”</p>
<p>103 Gatos acrobáticos(7/2/04) Sagwa está convencida que quiere ser una acróbata, pero luego termina apreciando su propio talento especial. Consejo: Lean <i>¿Que te gusta?</i>, por Michael Grejniec.</p>	<p>114 Sagwa, Fu Fu y la paloma que silba (7/19/04) Ambas, Sagwa y Fu Fu, desean impresionar a una paloma muy talentosa, que llega a palacio. Consejo: Lean <i>Los huevos de Dora</i>, por Julie Sykes</p>
<p>104 Tung, el grillo cantor (7/5/04) Tai Tai nota cuánto valora el Magistrado a su pequeña mascota, cuando pretende que Tung ha muerto, poniendo muy tiste al Magistrado. Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que siente ahora Tai Tai, con respecto al grillo?”</p>	<p>115 Mini documental: Cocinar (7/20/04) Aprendan acerca de algunas comidas interesantes. Desde un extravagante banquete chino, hasta inusuales gusanos australianos. Consejo: Invite a su niño a preparar uno de sus platillos favoritos. Deje que junte los ingredientes siguiendo sus indicaciones, e invítelo a medir y servir.</p>
<p>105 Mini documental: Las mascotas(7/6/04) Los gatos y los grillos son animales populares en China. ¡Pero los cangrejos y los peces dorados también lo son! Consejo: Lean <i>Harry, el perrito sucio</i>, por Gene Zion.</p>	<p>116 Tiempo para todo (7/21/04) Dongwa piensa que sus padres no comprenderán por qué no cumplió con su primera labor de gobernar. Consejo: Invite a su niño a actuar el papel de Dongwa, cuando le dice a Baba cómo se siente de verdad.</p>
<p>106 La ropa nueva del Magistrado tonto (7/7/04) Sagwa pinta “la verdad” en la “hermosa” ropa nueva del Magistrado. Consejo: Pregunte, “¿Qué crees que hubiera ocurrido si Tai Tai le hubiera dicho al Magistrado la verdad sobre su ropa?”</p>	<p>117 Un paciente no tan perfecto (7/22/04) Dongwa se lastima y lo tratan tan bien, que no quiere que nadie se entere que en realidad, se siente mejor. Consejo: Pregunte, “¿Por qué crees que Dongwa decidió decir la verdad?”</p>
<p>107 Mini documental: Animales míticos (7/8/04) Los dragones son símbolo del espíritu, la fuerza y lo bueno en China. Consejo: Pídale a su niño que dibuje una criatura que represente la bondad y la fuerza.</p>	<p>118 El festival de las linternas (7/23/04) Sheegwa, Dongwa y Sagwa trabajan duro para arreglar la linterna que arruinaron. Consejo: Lean <i>No fui yo</i>, por Alma Flor Ada.</p>
<p>108 La canción del cisne de Sagwa (7/9/04) Tai Tai se enfurece cuando piensa que los regalos de aniversario que reciben ella y el Magistrado, no son espectaculares como esperaba. Consejo: Conversen sobre qué hizo que Tai Tai cambie de parecer con respecto a los regalos.</p>	<p>119 Mini documental: Los monumentos (7/26/04) Visiten varios monumentos alrededor del mundo. Desde la Gran Muralla China hasta Ellis Island. Consejo: Guarde algunas cajas vacías de cartón y deje que su niño las use para construir un monumento que honre a su familia.</p>
<p>109 Gato y ratón (7/12/04) Sagwa se deja llevar por la presión que ejercen sus amigos y deja de jugar con sus amigos ratones. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a quien te dice que no juegues con uno de tus amigos?”</p>	<p>120 El collar del tiempo (7/27/04) Sagwa siente vergüenza de usar un collar que resulta ser sagrado en su familia. Consejo: Pregunte, “¿Por qué piensas que Sagwa quiso llevar el collar al final de la historia?”</p>
<p>110 El dolor de dientes del Magistrado (7/13/04) Dongwa le advierte a Sagwa que se mantenga alejada del puercoespín. ¡Pero debe conseguir una púa para ayudar al Magistrado con su dolor de dientes! Consejo: Lean <i>Un diente se mueve</i>, por Daniel Barbot.</p>	<p>121 Un invento por error (7/28/04) El Magistrado desea inventar algo útil. Sagwa y Fu Fu están listas para ayudarlo. Consejo: Déle a su niño algunos tubos de papel toalla, limpia pipas y cinta. Luego, pídale que invente algo y le diga para qué sirve.</p>
<p>111 Cazadores de tesoros (7/14/04) Sagwa y sus amigos van en busca de un tesoro y deben trabajar en equipo cuando quedan atrapados en una cueva. Consejo: Pregunte, “¿Qué hubiera ocurrido si Shei hu no hubiera estado allí para ayudar a Sagwa y Fu Fu?”</p>	<p>122 Un nuevo cocinero en la cocina (7/29/04) Cook piensa que sus recetas ya no son tan buenas, cuando todos elogian los platillos de su pequeño hermano. Consejo: Lean <i>Las empanadas que hacía la abuela</i>, por Diane González Bertrand.</p>
<p>112 Mini documental: La Luna (7/15/04) Las galletas lunares (<i>moon cakes</i>) son delicias que se comen en el Festival Chino de la Luna. Consejo: Lean <i>Pie Biter/Comepasteles</i>, por Ruthanne Lum McCunn.</p>	<p>123 Dongwa, el duro (7/30/04) Dongwa desea ayudar a un pájaro lastimado, pero los gatos del callejón se burlan de él. Consejo: Pregunte, “¿Qué le hubieras dicho a los gatos del callejón si de verdad hubieras querido ayudar al pájaro?”</p>