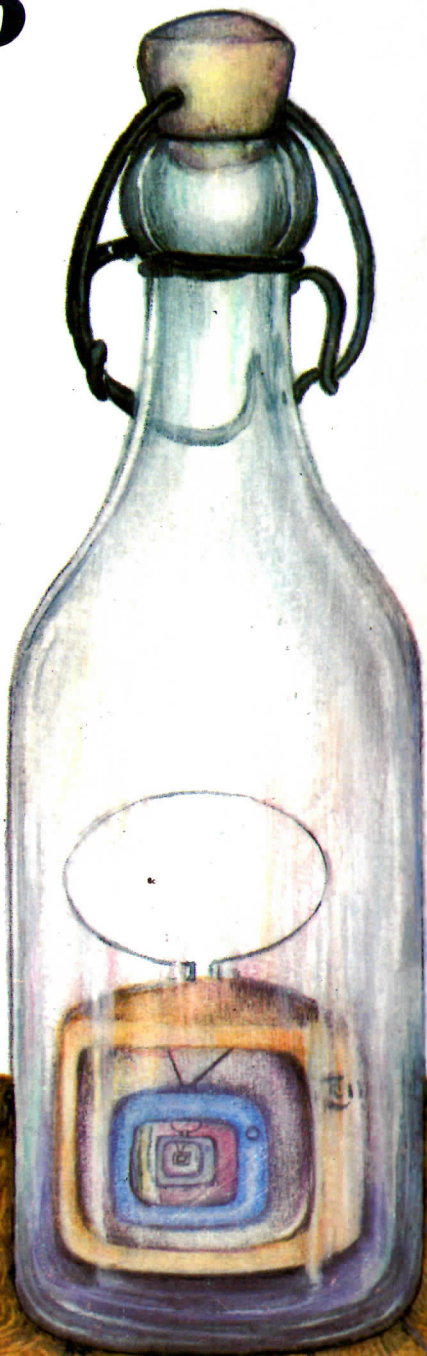


El genio en la botella

(Un uso activo
de la televisión)

Sarah Corona



El genio en la botella

*colección de literatura
infantil y juvenil*

Sarah Corona

***El genio
en la botella***

ilustrado
con dibujos infantiles



Diseño y Portada:
María Figueroa

©1984: Editorial Terra Nova, S.A.
San Francisco 1539,
C.P. 03100, D.F.

Segunda edición

Reservados todos los derechos

ISBN: 968-473-023-3

Impreso y hecho en México/

Printed and made in Mexico

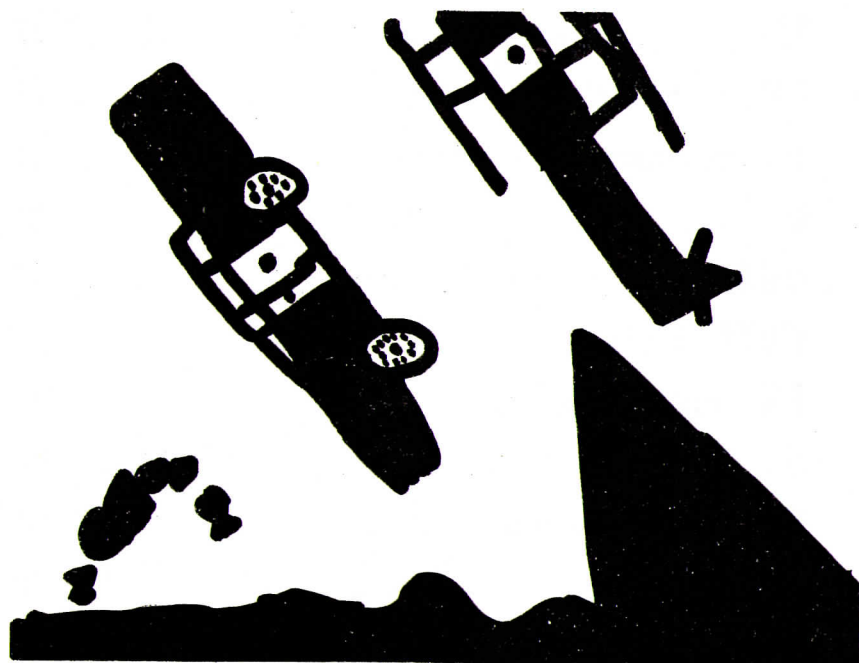
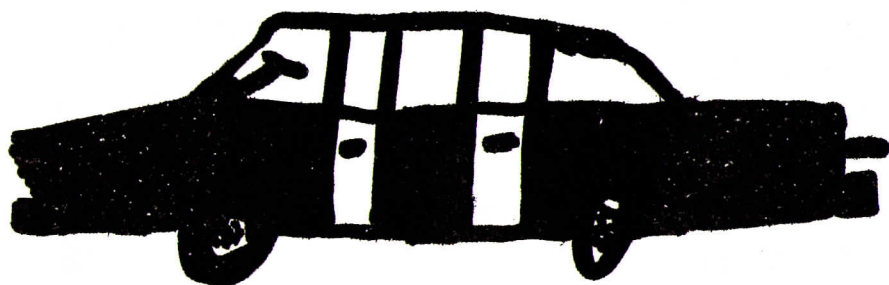
**A mis hijos
Sarita
y
David**

Agradecimientos:

Muy especialmente a los niños que ilustraron este libro e inspiraron los ejercicios aquí recopilados.

A Sofía, Araceli y Angeles por haber recopilado con entusiasmo los dibujos.

El auto imposible



Tomás Janka Zires
(7 años)

Presentación

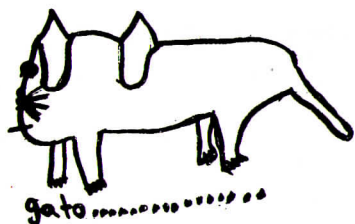
Los estudios sobre televisión han adquirido gran importancia entre los especialistas de la comunicación masiva, así como entre maestros, pedagogos, psicólogos y padres de familia. Se habla de que la televisión enseña a los niños la violencia, deforma valores familiares y nacionales, y vuelve pasivos a quienes la ven. Muchas de estas investigaciones buscan descubrir la influencia de la televisión en el comportamiento del niño y a menudo concluyen con un llamado de atención al peligro que representa este "intruso".

Como consecuencia, padres y maestros buscamos la forma de separar a nuestros hijos y alumnos del televisor. No obstante, cada niño pasa un promedio de veinte horas a la semana, mil horas al año, frente a la pantalla. Esto equivale aproximadamente al tiempo que el niño pasa dentro del salón de clases durante un año escolar.

El hecho de que los niños permanezcan inmóviles frente al televisor durante esta enorme cantidad de horas nos impacta y nos hace buscar otras actividades que, si no logran modificar del todo sus hábitos ni la utilización de su tiempo libre, bien pueden contribuir a ello.

Encontramos por otra parte que la mayoría de los estudios sobre niños y medios de comunicación se ocupan principalmente del papel del niño como receptor-consumidor de los mensajes que se le ofrecen. Esto se debe a la visión unidireccional que lleva implícito el esquema de comunicación que se emplea: emisor-canal-receptor.

El emisor es el único elemento activo del proceso y éste crea el mensaje como producto terminado a ser consumi-

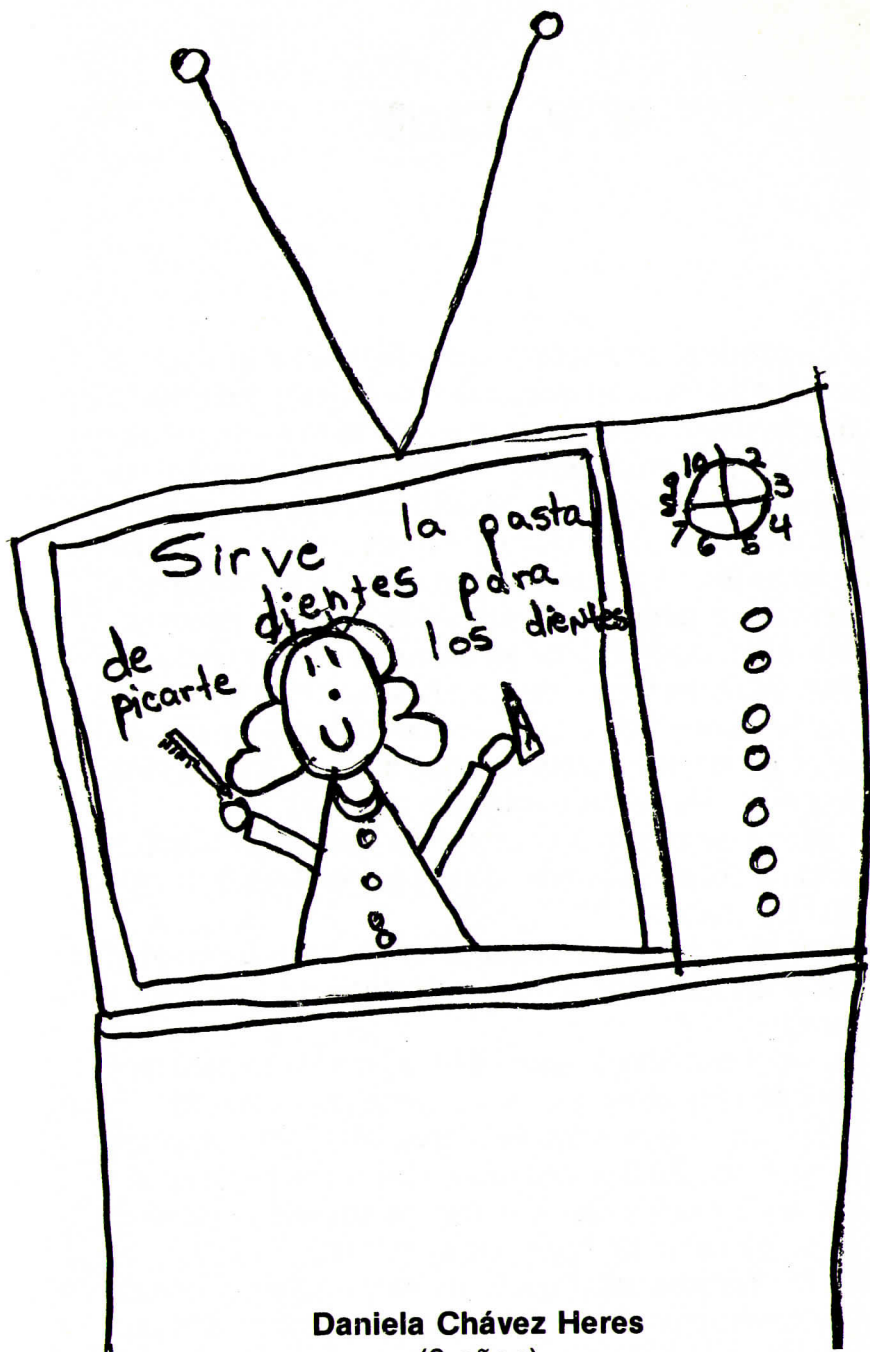


do por un televidente pasivo (el niño-receptor) cuya única actividad consiste en reproducir lo que ve y oye.

La experiencia con niños nos lleva a buscar otra perspectiva. Ya no la de la televisión como único elemento activo del proceso de la comunicación, ni el contenido ideológico de los mensajes como productos terminados, ni los efectos sobre sus receptores. No partimos más de la pantalla, ni de sus programas: nuestro punto de partida es el niño como persona creativa.

Pensamos que el niño tiene la capacidad para no reproducir en forma idéntica el mensaje original. Por el contrario, el ejercicio de su creatividad puede subvertir la pasividad frente al televisor y sus programas. La televidencia puede convertirse en una actividad creativa si sabemos aprovechar una expresión infantil transformadora: el juego. El niño al jugar se remite a los estímulos que recibe de su medio, pero no necesariamente los reproduce en forma idéntica. Si logramos orientar el juego, el dibujo y el chiste hacia el televisor con el propósito de que el niño observe y tome distancia frente a falsas necesidades y valores ajenos a él, estaremos colaborando en la formación de seres con capacidad de discernir y manejar su propia vida.

Con los ejercicios recopilados en estas páginas queremos ejercitar esta facultad creativa del niño. Si bien es cierto que el niño aprende viendo, es *haciendo* como se forma. El objetivo de las actividades que presentamos es contribuir a la formación crítica y selectiva de los niños televidentes.



Daniela Chávez Heres
(9 años)

T.V. Club.

Las ideas que ofrecemos en estas páginas están dirigidas a los niños para que las desarrollen de manera individual o en grupo. Si se realizan en casa es importante la participación de los padres para estimularlas, tomando en cuenta sus respectivos objetivos. Si esto se hace en grupo el espacio ideal es un teleclub para niños. Para lograr mejores resultados se sugieren varias precauciones. Ya que se busca que el programa televisivo sirva de detonador para la producción infantil, se deben tener en cuenta las auténticas preferencias de los niños. Al iniciar las actividades se puede hacer una lista de los programas más vistos y formar tres o cuatro grupos con temas diferentes para que el niño tenga posibilidad de elegir.

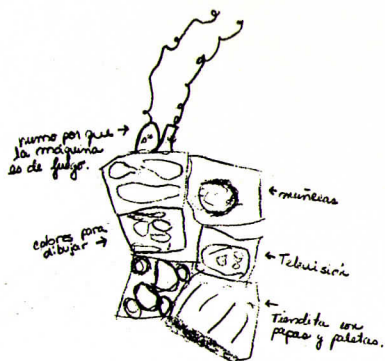
La manera de referir al programa durante el teleclub dependerá de las facilidades de que se disponga. Mencionamos tres casos:

- 1) Partir de la memoria colectiva de ciertos programas y hacer los ejercicios correspondientes sin previa preparación.
- 2) Escoger con anticipación el o los programas para discutir en el teleclub y dejar de tarea que los vean.
- 3) Si se posee una videograbadora se puede hacer un archivo con 2 ó 3 programas de las series seleccionadas por los niños. De esta manera se pueden mostrar en el momento de hacer los ejercicios.

Una vez divididos los grupos, los niños deberán contar con suficiente tiempo para inventar sus cuentos y dibujos. Cuando éstos hayan sido realizados y para concluir, el

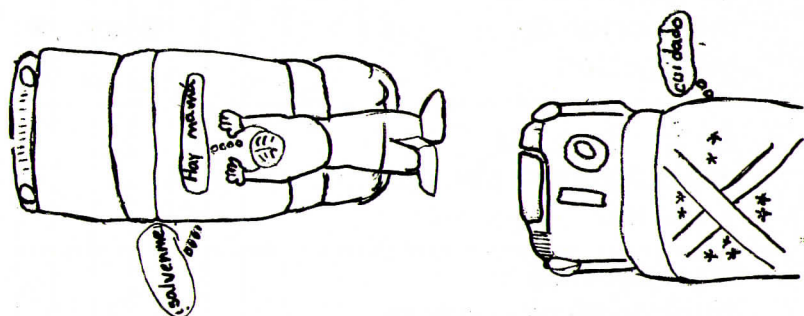
máquina de la diversión

Sarah Bak-Geller Corona
(4 años)

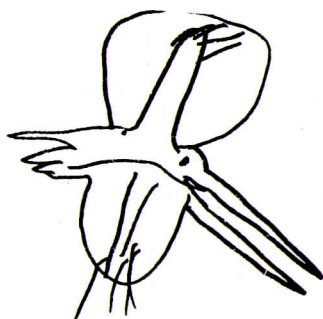


maestro puede estimular una discusión y una síntesis de los objetivos que se persiguen con los ejercicios. Si el resultado de la actividad no se apega completamente a los objetivos, de cualquier forma se habrá cumplido con el motivo principal: crear una participación activa frente al televisor.

En este libro se sugieren preguntas para iniciar discusiones, temas para dibujar, escribir o actuar, pero además de éstos deben existir muchos otros que se hace necesario descubrir.



Javier Macouzet de la Peza
(9 años)



OBJETIVOS	EJERCICIOS						
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Conozca características y comportamientos innatos y aprendidos de algunos animales.	●	●		●	●	●	
Conozca la relación animal-naturaleza, animal-hombre.				●	●	●	●
Se ejercite en la recolección de información.				●	●		●
Se ejercite en la expresión corporal, oral y escrita.	●	●	●				
Identifique las características positivas y negativas que la televisión impone arbitrariamente a algunos animales.	●		●		●	●	

I. ANIMALES



Lo que más me gusta
y dar risa

Como habla
Boxbony

Lorena Cándano de la Peza
(7 años)

Al niño:

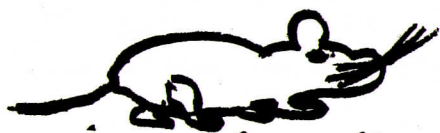
1. Dibuja los animales que aparecen en la televisión.
¿Cuál es el animal que más te gusta? ¿El que más te disgusta? ¿El que te da risa? ¿El que te da miedo?
¿Por qué?

2. Imitar con el cuerpo algunos animales que aparecen en la televisión: saltar, volar, nadar, galopar, arrastrarse, etc.
También imitar sus sonidos.



Tomás Janka Zires
(7 años)

3. Inventar una fábula con animales que tenga moraleja.
Hacer preguntas que estimulen su historia.



Características del Raton

El raton se reproduce por medio de la madre. Puesto que sin ella moririan. Come: especial mente maíz. El queso no lo comen nada mas lo roen.

Son una gran molestia para los granjeros porque destruyen las cosechas. Los ratones y las ratas son animales a los que ataca la rabia.

Rodrigo Carlos González Guevara
(10 años)

Al niño:

¿Qué características tienen tus animales? ¿Por qué?
¿Qué personajes o situaciones reales te recuerdan?

Características del personaje*

El raton se reproduce por medio de la madre Puesto que sin ella morirían, Come: especialmente maíz El queso no lo comen nadamas lo roen Son una gran molestia para los granjeros porque destruyen las cosechas los ratones y las ratas son animales a los que ataca la rabia cuando les da la rabia son muy feroces.

Desarrollo de la fábula

Había una vez un ratoncito que vivía consumamá, pero una vez salio en busca de aventuras y se perdio. Entonces se escondio en una escuela de gente rica, pensando que ahí lo iban a recibirde buen modo pero resulto al reves, lo sacaron a patadas y le salio un chipote bien grande y huyo despavorido. Se metió en un restaurante y las señoras se espantaron y se subieron en una silla; el dueño le dio una corretisa, el pobrecillo se

escondio tras un jarrón pero el dueño llevaba una escopeta y volo el jarrón en pedazos. Por suerte había un hoyo tras el jarrón y entro justamente a la hora que disparo, entro en la bodega y abrió unos ojatos de canica pues ahí había chorizo, queso, jamón y otras delicias. El pobre raton casi se cae de boca pero cuando estaba comiendo lleo un gato bien feo que le dio tamaño susto que casi se traga entero el bocado. Y ya lo había acorralado cuando se oyó un chillido jera la madre y el padre del ratoncito! le dieron una buena paliza al gato que ni supo como se había salvado y el papá la mamá y el ratoncito se fueron, y cuando llegaron a la casa el raton dijo: ¡no hay mejor lugar que el hogar junto a una mamá, un papá y unos hermanos! porque para esto él tenía hermanos y vivieron felizes hasta el Fin.

FIN

* En todos los casos se ha respetado la grafía y puntuación originales.

4. Discutir la información que ofrecen los programas televisivos sobre animales que se desarrolla en su propio medio. Hacer un cuadro que incluya: tipo de animal, qué come, dónde vive, cómo se reproduce, cómo se defiende, etc. Completar la información consultando libros y enciclopedias.



Los gatos son mamífero, domesticos, comen carne, a veces son salvajes. Comen leche, son de diferentes colores y de tamaños y rasguñan con sus garras y se escapan de las casas.

Karina del Rosario Trujillo Guerrero
(8 años)

5. Investigar en la literatura en qué contexto aparecen los mismos animales que aparecen en la televisión. ¿Cuáles son buenos? ¿Cuáles son malos? Comparar con la televisión. Discutir lo arbitrario y lo relativo de las características impuestas a los animales por el hombre.

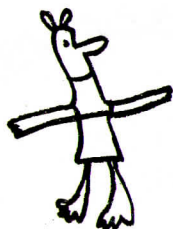


Benito

Había una vez un gato que se llamaba Benito que vivía en un pueblo, y una vez salió del pueblo y fue a una ciudad. Y como no sabía andar en la ciudad se perdió y no sabía atravesar las calles y por poco lo machucaban y un policía ahí estaba y le dijo: no me ayuda a atravesar la calle. Y le dijo: yo no trato con gente de esa nocida. bueno, gracias, yo con mi tía Petra atravesaré ese camino solo.

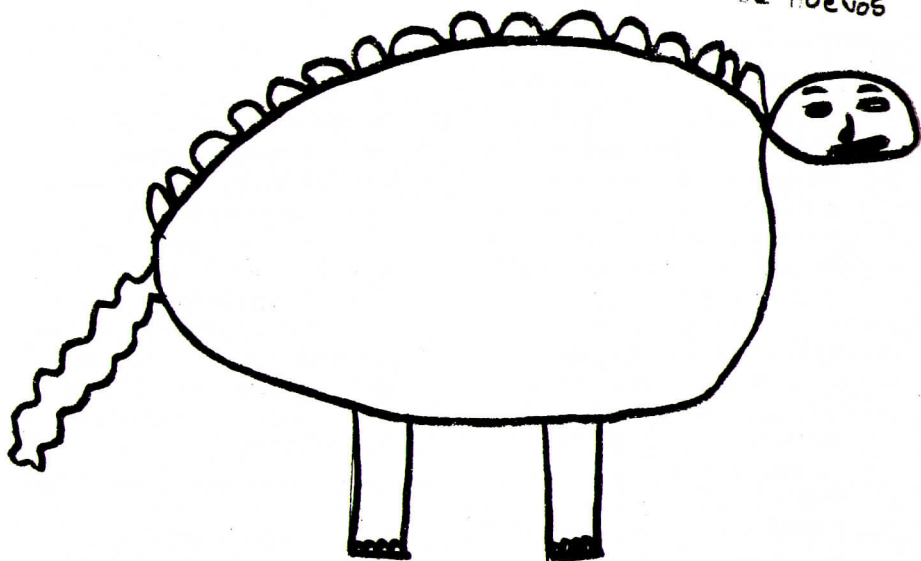
Karina del Rosario Trujillo Guerrero
(8 años)

6. Discutir acerca de los programas en que aparecen animales amaestrados. Discutir la relación real del animal con el hombre y con la naturaleza.

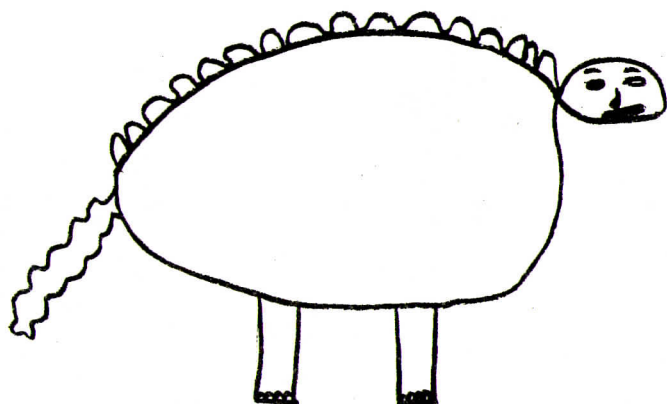


DINO DE LOS PICAPIEDRA

Los dinosaurios son muy feroces y se comían hierba y plantas se alimentaban de otros animales y vivió en la era cuaternaria se comían a los humanos y nacían de huevos



Edgar Hugo Trejo Muñoz
(10 años)



Los gatos son mamífero, domésticos, comen carne, a veces son salvajes. Comen leche, son de diferentes colores y de tamaños y rasguñan con sus garras Y se escapan de las casas.

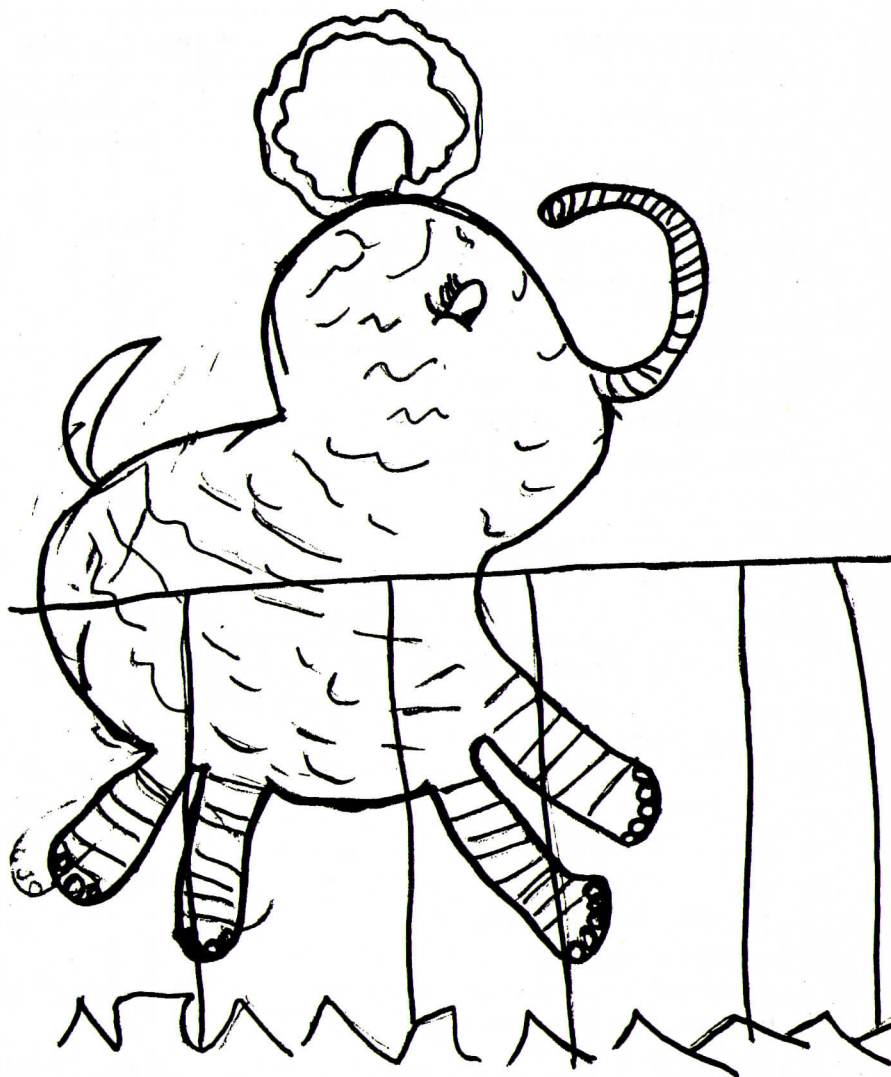
Había una vez un gato que se llamaba Benito que vivía en un pueblo, y una vez salió del Pueblo y fue a una ciudad Y como no sabía andar en la ciudad se perdió y no sabía atravesar las calles y por poco lo machucaban y un policía ahí estaba y le dijo: no me ayuda a atravesar la calle? Y

le dijo; yo no trato con gente desconocida - bueno, gracias, yo con mi tía Petra atravesaré ese camino solo.

Los dinosaurios son muy feroces y se comían hierba y plantas se alimentaban de otros animales y vivió en la era cuaternaria se comían a los humanos. y nacían de huevos.

Había una vez un dinosaurio que se peleó con un tigre. dientes de sable. y le enteró los dientes y se lo comió.

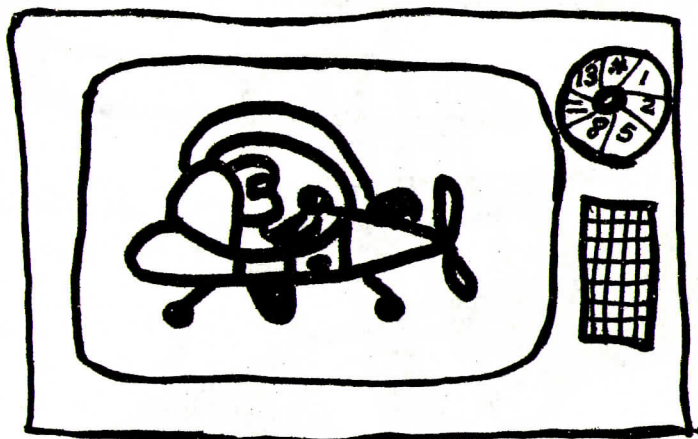
7. Hablar sobre el exterminio de algunos animales por el hombre. Investigar sobre cómo llegaron algunos animales al zoológico local.



Pilar González Guevara
(9 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS			
Que el niño:	1.	2.	3.	4.
Reconozca el papel de los medios de comunicación en la distorsión de las imágenes femenina y masculina.	●	●		
Se ejercite en la identificación de los valores que se muestran en la televisión y los distinga frente a los valores de su vida cotidiana.	●	●		
Identifique contrastes en sonido, movimiento, color, forma y tamaño.	●	●		
Se ejercite en la escritura narrativa.			●	●
Investigue temas de interés científico.				●
Reconozca sus propios sentimientos y los compare con los que la TV le presenta.	●		●	

II. SERIES DE AVENTURAS



1. Hacer esquemas de los personajes de aventuras contestando quién es el personaje principal, qué busca (objetivo), para qué, cuáles son los elementos que lo ayudan y cuáles los que se le oponen. Comparar con otros varios programas. ¿Son similares los esquemas? ¿Son parecidos a lo que sucede en la vida real? ¿Por qué?

Al niño:

2. Busca una lista de opuestos que se encuentren en un programa. Por ejemplo: día/noche; feliz/triste; abierto/cerrado; bueno/malo; fuerte/débil; vivo/muerto; etc.
3. Escribe tu propio programa de aventuras. ¿Qué personajes usarás? ¿Qué aventura les puede suceder? ¿Qué otro personaje, historia o situación te recuerda? ¿Qué personaje te gusta más? ¿Por qué? ¿Qué personaje te gusta menos? ¿Por qué?



Tomás Janka Zires
(8 años)

Al niño:

4. Has un programa de aventuras que trate de descubrir un misterio de la naturaleza. No olvides hacerlo en forma de intriga y con personajes divertidos.

Al niño:

5. Lee libros de aventuras y compara los personajes y la acción con los de programas de aventuras de la televisión. Por ejemplo:
Obras de Salgari, Jack London, Julio Verne y programas televisivos como "Grizzly Adams", "Los Pioneros", "Dukes de Hassard", etc.
6. Desarrolla un estudio comparativo sobre profesiones en la vida real y en la televisión. Por ejemplo: policías, detectives, enfermeras y doctores, abogados, etc. Se puede hacer lo mismo con sindicatos, organismos internacionales, etc., que aparecen en programas televisivos.

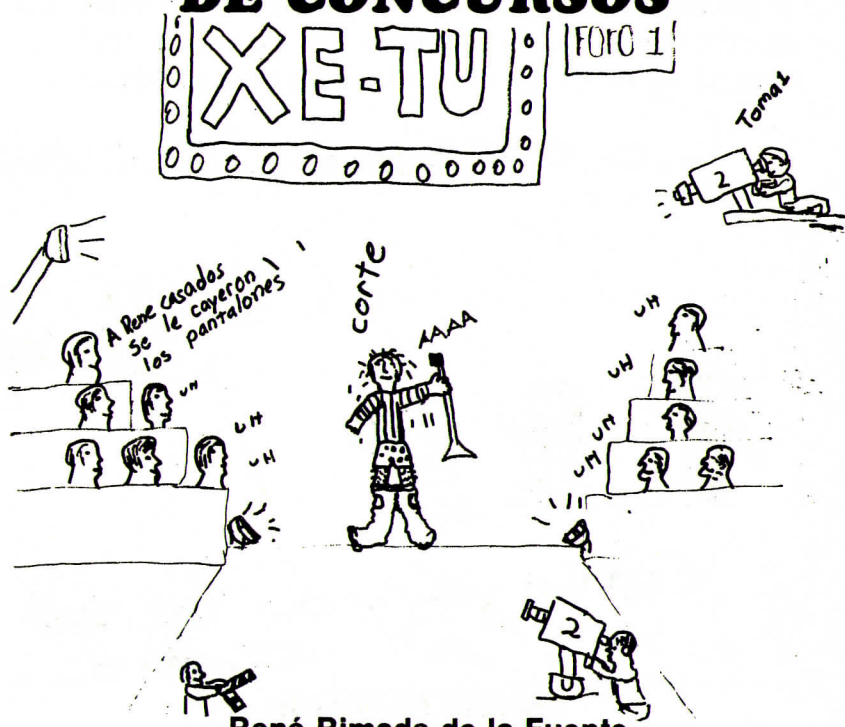




Lourdes Castañeda
(12 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS		
	1.	2.	3.
Que el niño:			
Cuestione el concurso por el concurso y entienda la competencia constructiva.		●	
Reconozca que en los programas de concursos es el productor el que gana y <i>no</i> el concursante.	●	●	
Relacione los concursos con los comerciales y el consumo.	●	●	
Comprenda la importancia del trabajo en equipo.			●
Desmitifique y ridiculice a los mitos de la T.V.	●		●

III. PROGRAMAS DE CONCURSOS



René Rimada de la Fuente
(12 años)

1. Escribir o dibujar la respuesta a preguntas absurdas sobre los programas de concursos. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si Chabelo se volviera señor? ¿Qué pasaría si todos los niños del programa de Chabelo ganaran? ¿Si todos perdieran? ¿Qué pasaría si en XE-Tú todas las jovencitas ganaran el "Sueño posible"? ¿Qué sucedería si un dragón se presentara a los concursos de Chabelo? Destacar el carácter comercial de los concursos, la importancia que adquieren los premios y el anuncio de los productos.

2. Hacer un concurso por grupos en el salón de clases sobre contenidos de alguna materia. Discutir la satisfacción del logro como premio vs. el concurso por el consumo. Discutir las ventajas de competir en grupos sobre las de competir en forma individual.

Concursos de escuelas



Están jugando Beisbol y
Football

Lourdes Castañeda
(11 años)

Los concursos malos son cuando las mujeres cuando crecen compiten haber quien tiene el novio más guapo.

las escuelas solamente los ven los que concursan.

Los concursos de televisión son más importantes que los de las escuelas por que los de la televisión los ve muchas personas y los de

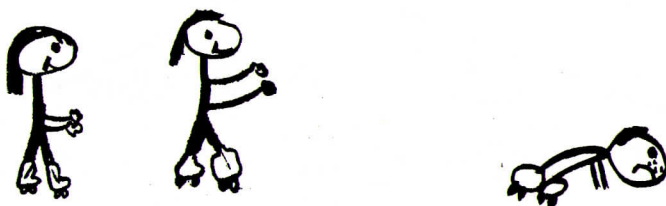
Los concursos de la escuela son más importantes que los de la T.V. porque en los de la escuela nos enseñan a formalisarnos y en la T.V. es motivo de diversión.

3. Hacer un cuento con un personaje ajeno al programa de concurso. Por ejemplo: una bruja en un concurso de belleza.



Carolina Bustamante Aubanel
(8 años)

como
es piso duro se puede hasta romper el
brazo o la pierna por eso deben de
tener mas cuidado los de XE-TU
no hacer esas babosadas de concursos
de agara tu patin ulatu con XE-TU.



Alejandra Kuri
(11 años)

Como es piso duro se puede hasta romper el brazo o la pierna por eso deben de tener mas cuidado los de XE-Tu no hacer esas babosadas de concursos de agara tu patin ulatu con XE-Tu.

a mi me gustaria que todos los dias pasaran artistas y grupos mas padres, y que todos los que pierdan tuvieran otra oportunidad eso me gustaria mucho.

No me gusta por que

todas las preguntas las tienen preparadas.

Preguntas que escasa al publico que asiste al programa o decir que manden cartas diciendo las preguntas que hicieron a los grupos o artistas.

También en el "sueño posible" no deberían de preguntar: "Que hicieras si yo saliera contigo" y a la mera hora no sale con esa persona y la persona se quedo con las ganas.

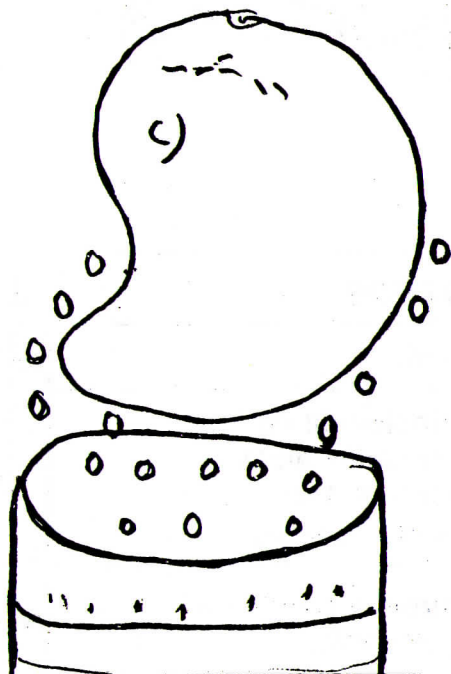


OBJETIVOS	EJERCICIOS						
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Tome conciencia de los efectos sociales en la producción de los artículos anunciados.		●	●				●
Desmitifique y ridiculice los comerciales.	●	●		●			
Tome distancia frente al consumo de artículos innecesarios.	●	●		●	●		●
Ejercite su creatividad.	●			●		●	

IV. PUBLICIDAD

1. Cambiar los refranes publicitarios por cosas de la vida cotidiana, para que queden absurdos y chistosos.

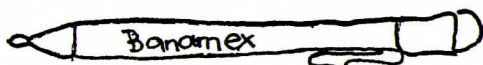
sacale jugo al mango desde hoy



Aurora Macouzet de la Peza
(10 años)

Original
Sácale jugo a Cappy desde hoy.

Parodia
Sácale jugo al mango desde hoy.

**Original**

Hola ya estoy aquí soy
Mirinda y te voy a
refrescar.

Parodia

Hola no estoy aquí soy
Fantasma y te voy a
asustar.

Original

Sabritas papas Sabritas

Parodia

Sobritas puras Sobritas

Original

Dicen que tienes el
cabello más hermoso
dicen que eres toda
suavidad.

Parodia

Dicen que tienes el
cabello espantoso dicen
que eres toda oscuridad.

Original

Oh la la Sasson para los
jóvenes de corazón.

Parodia

O la la almuadón para los
jóvenes sin corazón.

Original

Dulces cuadrachicles es
un chicle fabuloso.

Parodia

Chicles fabulosos saben
todos horrosos.

Original

Fritos de Sabritas te van
a fascinar.

Parodia

Muchas verduritas te van
a funcionar.

Original

Pitzerolas el sabor
italiano que conquista.

Parodia

Cacerolas el sabor
mexicano del dentista.

Original

El fin del villano ya llegó.

Parodia

El fin de la clase ya llegó.

Original

Chambursí es sabor y
confianza.

Parodia

Chambursí es color y
cobranza.

Original

Cacha tus quesabritas.

Parodia

Cacha tus nalgaditas.

Original

A que no puedes comer
sólo una.

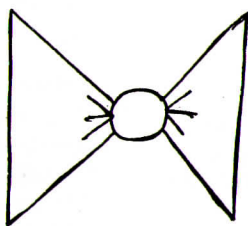
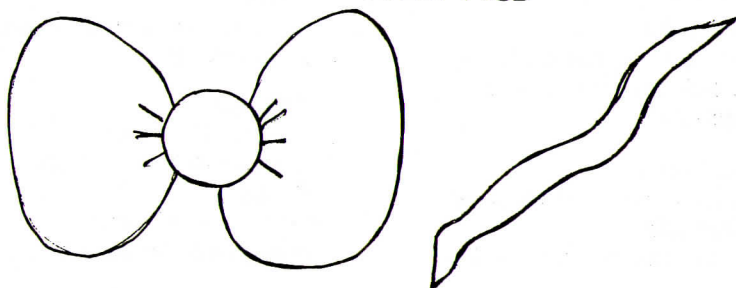
Parodia

A que no puedes beber
sólo tuna.

Mi moño de pelo:-

Si compras moños de muchos colores y te los pones en el pelo, luciras mejor, con minifaldas pantalones, vestidos te ves mas guapa y todos te voltean a ver; hay de muchos tipos.

buscalo en tu tienda
"Favorita"



Gimena García Reynoso
(10 años)

2. Hacer comerciales para vender algo que varios niños posean. Que se forme la competencia y se discutan los adjetivos que se utilizaron para poder vender el producto y que no corresponden a la realidad.

- 3.** Discutir el proceso de fabricación de automóviles anunciados en la televisión. Jugar a la producción en serie. Para jugar alrededor de 25 juegos de piezas para armar un coche. Recórtelas de una cartulina. Se necesitan también colores para iluminar, engrudo y una tira de aproximadamente 4 mts. por 20 cms. de ancho de papel de estrasa o tela barata.

Se acomodan varias mesas para poder girar la banda. Los niños se sientan alrededor y se les asigna su trabajo: iluminar, pegar cierta parte, girar la banda, recoger y acomodar los coches terminados, organizar la producción, etc.

Después de terminado el trabajo, discútase la experiencia. Si es posible, visítase una fábrica donde la producción sea en serie.

Al niño:

¿Puede llegar a aburrirte hacer lo mismo durante 8 horas al día?

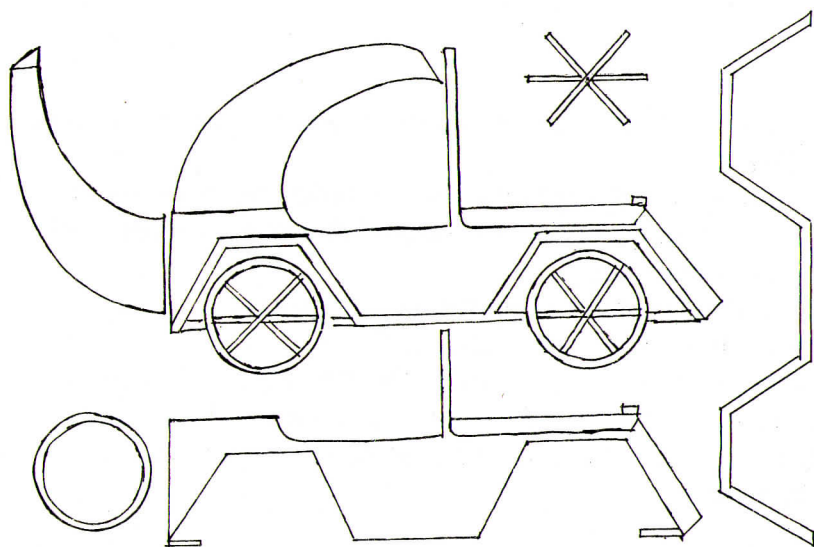
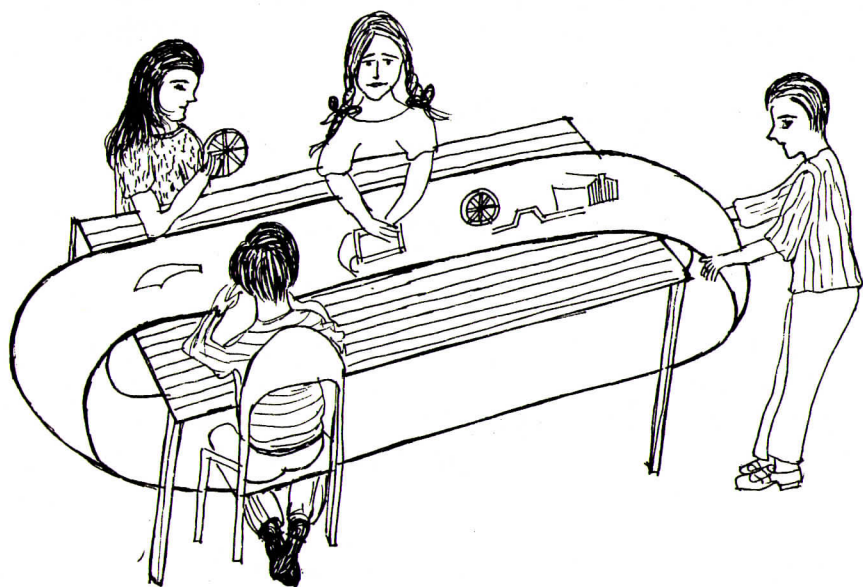
¿El trabajo de algunos es más pesado que el de otros?

¿Hay formas de hacer más agradable el trabajo en serie a los trabajadores?

¿Cómo? ¿Trabajando en pequeños grupos especializados en una actividad?

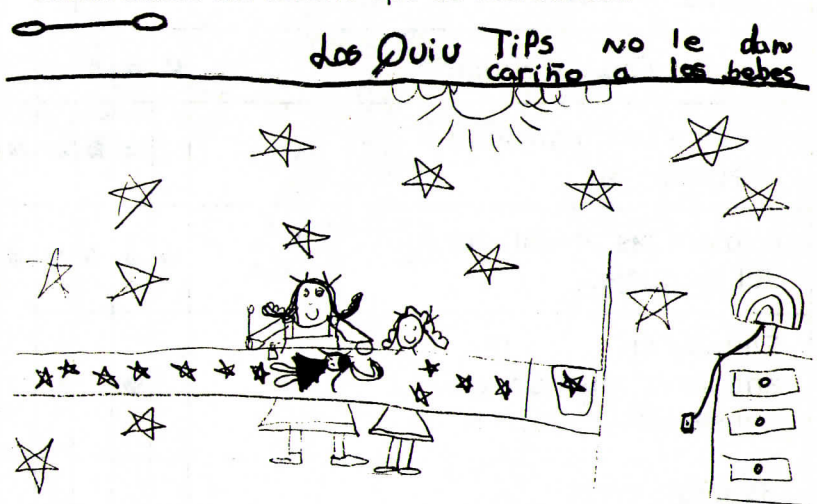
¿Cambiando alternativamente de actividad? ¿Por qué recurren las grandes fábricas a la producción en serie?

¿Qué ventajas e inconvenientes tiene la producción artesanal?

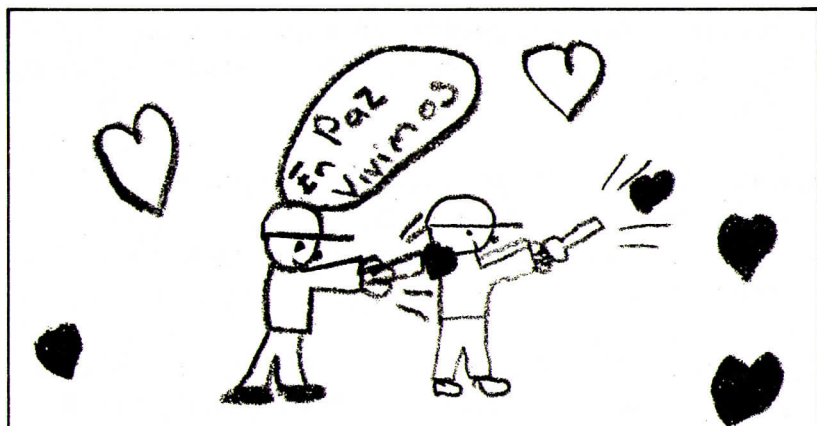


Aida Corona

4. Inventar refranes musicales para un comercial.
Discutir la importancia de que sean melodías sencillas y contagiosas.
5. Hacer una lista de los productos alimentarios que aparecen en la televisión. Discutir el origen del producto (vegetal, animal, químico) y sus propiedades alimenticias.
6. Identificar los logotipos más utilizados en la publicidad. ¿Qué representan? Diseñar su propio logotipo para identificar su salón, su equipo, su grupo de trabajo, etc. Discutir la razón de los elementos que ponen en juego en su logotipo.
7. Leer un artículo de la *Revista del Consumidor* o similar y organizar una discusión sobre los comerciales del mismo tipo de mercancía.



Daniela Chávez Heres
(9 años)



OBJETIVOS

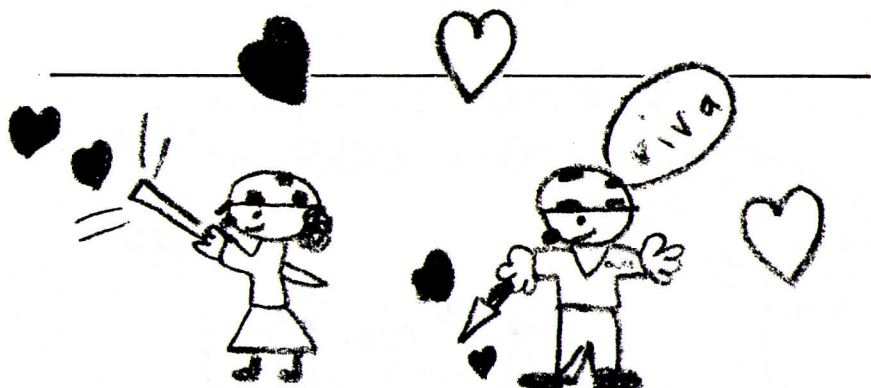
EJERCICIOS

Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.
Cuestione expresiones que desvirtúan el idioma.	●				
Aumente su vocabulario.	●	●	●		
Ejercite su creatividad e imaginación.		●	●	●	●
Explore las posibilidades del lenguaje.	●	●	●	●	●
Ejercite el anticonformismo y el pensamiento utópico.		●			
Se inicie en el conocimiento de la metáfora.				●	●

**V. PROGRAMAS
COMICOS**



Genia Santini Aubanel
(6 años)



Gabriela García Peña
(12 años)

1. ¿Qué expresiones usan algunos personajes de los programas de la televisión? ¿Qué significan? ¿De qué otra forma se podría decir lo mismo?
2. Inventar palabras inéditas usando prefijos arbitrarios. Por ejemplo: ANTI maestra, MINI gigante, DESEMBELLECEDOR, etc.

Al niño:

Puedes escribir un cuento con los nuevos personajes.

3. Al niño:

- A) ¿Conoces algunas expresiones que se utilizan en español? Por ejemplo: "Verde de envidia" ¿En qué ocasiones las podrías usar? Inventa otras expresiones con colores, animales, etc.
 - B) Inventa expresiones con palabras o sonidos absurdos. Explica lo que cada una quiere decir y en qué ocasiones las utilizarías.
 - C) Has un pequeño librito a manera de diccionario explicando cada una de tus expresiones. Lo puedes ilustrar con tus propios dibujos.
4. Explicar al niño de la manera más sencilla lo que es una metáfora.

Al niño:

Prepara tu propio programa cómico con adivinanzas y chistes. Inventa adivinanzas nunca antes oídas siguiendo estos pasos:

- a) Elige una palabra: por ejemplo, "dedo gordo".
- b) Analiza tu palabra. Es el más grande de los cinco; tiene uñas; pertenece al pie o a la mano, etc.
- c) Has asociaciones: dedos como hermanos, el dedo gordo es el hermano mayor; las uñas parecen sombreros o capas; etc.
- d) Crea una metáfora:

"Entre cinco es el hermano más grande, pero todos tienen la misma edad y cargan una capa muy gruesa que a veces hay que cortar".

5. Al niño:

Para utilizarlas en tu programa cómico inventa historias chistosas tomando al pie de la letra algunos nombres.

El señor Villalobos vivía en el país de los lobos...

O bien anima metáforas de uso diario, por ejemplo:

"Voluntad de acero" - Había una vez un señor que le gustaba mucho nadar, pero como tenía voluntad de acero murió oxidado.

"Tener corazón de oro" - Había una vez un rey que regalaba todo lo que poseía porque tenía un corazón de oro, pero un día quedó tan pobre que tuvo que empeñar su corazón.

piztachón



prof.
Memelobst
7/4



mafafa



Alejandro Cuevas Trejo
(9 años)

OBJETIVOS

EJERCICIOS

Que el niño:

1 2

Conozca personajes y acontecimientos de algunos hechos históricos.

•

Cuestione las versiones televisivas de hechos y personajes históricos.

•

Se ejercite en la expresión oral y escrita.

•

•

Se ejercite en la producción colectiva.

•

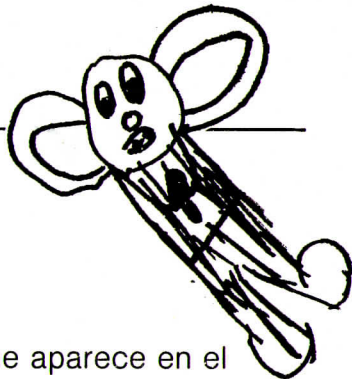
VI. BURBUJAS

Mimoso en el Laboratorio
con el Profesor.



Ximena Navarro Corcuera
(7 años)

Mimoso



1. Al niño:

Investiga el relato o personaje que aparece en el programa en su versión original. Descríbelo y dibújalo. Compáralo con el de la versión televisiva.

Al niño:

Juega a hacer tus propios cuentos fantásticos.

2. Al padre o maestro:

El juego consiste en hacer por lo menos 20 tarjetas con una función escrita en cada una. Con estas tarjetas se inventan otros cuentos fantásticos. Se puede seguir el orden de las funciones y cada participante agrega al cuento su parte. O bien se puede empezar por la última función. Se puede utilizar sólo una tarjeta que evoque todo un cuento, etc. Los niños pueden improvisar las reglas.

El lingüista y etnólogo Vladimir Propp señala que todos los cuentos fantásticos tienen una serie de funciones que se repiten sin excepción. El orden de estas funciones es siempre el mismo, aunque no todos los cuentos posean todas las funciones. Sin embargo la ausencia de alguna función no altera el esquema anterior.

Las funciones son:

1. Un miembro de la familia se va de la casa

2. Al héroe se le hace una prohibición
3. La prohibición es transgredida
4. El villano trata de obtener información
5. El villano recibe la información
6. El villano pone una trampa al héroe
7. La víctima cae en la trampa y aparece como cómplice a pesar suyo
8. El villano causa daño a un miembro de la familia
9. La noticia del daño se divulga y se solicita la **ayuda** del héroe
10. El héroe consiente en ayudar
11. El héroe parte
12. El héroe pasa una prueba impuesta por el **donador** de un objeto mágico que le auxiliará
13. El héroe actúa
14. El objeto mágico es puesto a la disposición del **héroe**
15. El héroe es trasladado al lugar que busca
16. El héroe y el villano se enfrentan
17. El héroe recibe una marca
18. El villano es vencido
19. El daño inicial es reparado
20. El héroe regresa
21. El héroe es perseguido
22. El héroe se salva
23. El héroe regresa incógnito
24. Un héroe falso miente
25. Al héroe se le impone una tarea difícil
26. El héroe ejecuta la tarea
27. El héroe es vencido
28. El héroe falso, o el villano, es desenmascarado
29. El héroe recibe una apariencia diferente
30. El héroe falso o el villano es castigado
31. El héroe se casa y sube al trono*

* Propp, Vladimir. **Morphologie du Conte**, Editions du Seuil, 1965 et 1970, Paris.

OBJETIVOS**EJERCICIOS**

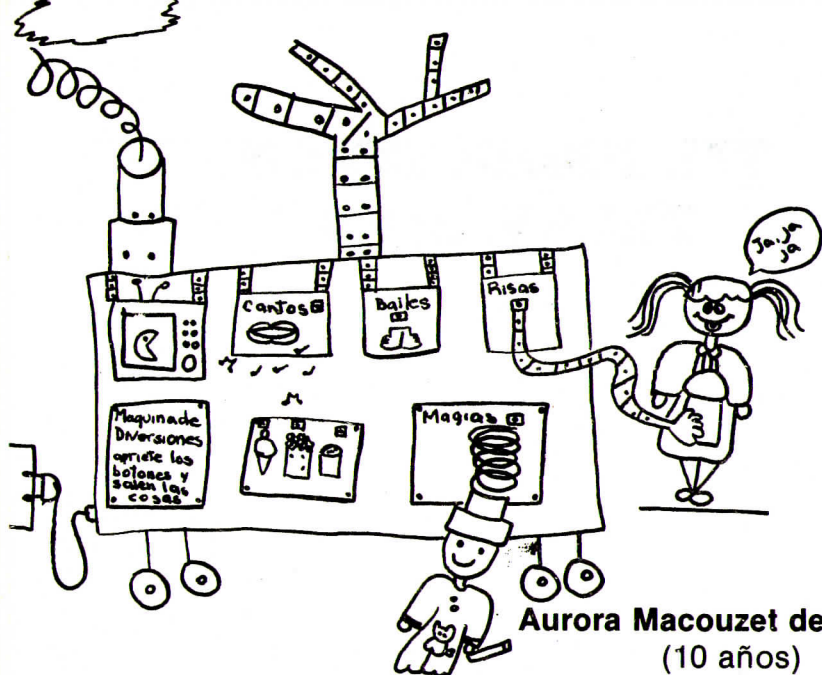
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Se ejercite en la caracterización de personajes.			•		•					•
Se ejercite en la identificación de distintos sonidos.					•		•	•		
Se ejercite en la expresión escrita, oral y corporal.	•	•	•		•	•				•
Cuestione la televisión como único medio de entretenimiento.	•	•								
Tome conciencia del tiempo que pasa junto al televisor.	•									
Desarrolle su imaginación y creatividad.			•		•					•
Se ejercite en la expresión de sus sentimientos.						•				
Reconozca algunos trucos y elementos del lenguaje televisivo.				•	•		•	•	•	

VII. PRODUCCION TELEVISIVA

*Mis
Actividades Diarias*



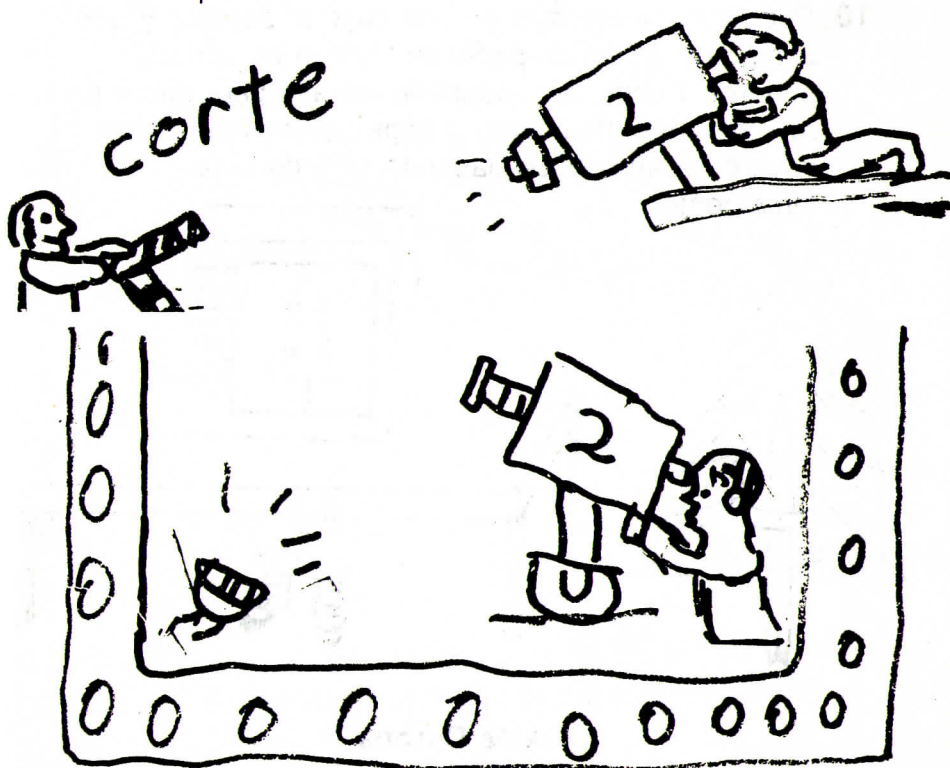
Irlanda González Laureano
(6 años)



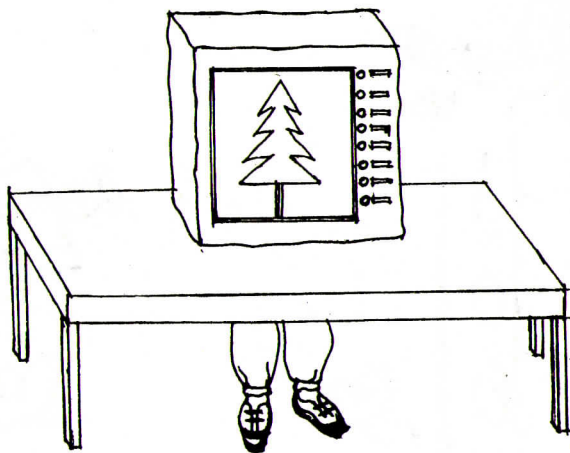
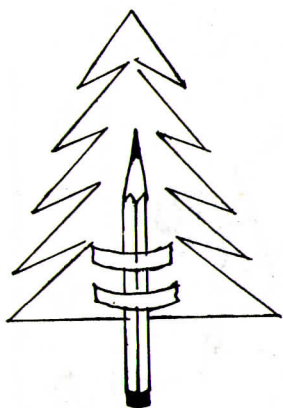
Aurora Macouzet de la Peza
(10 años)

1. Hacer un cuadro de actividades diarias y de fin de semana por horas. Discutir el tiempo que se pasa frente al televisor y qué otras opciones habría para utilizar el tiempo libre.
2. Inventar y diseñar una máquina de diversión infantil. Discutir sus concepciones de diversión y destacar las "máquinas" que no incluyeron a la televisión.
3. Recortar una ventana en una caja de cartón grande, simulando un televisor. Que el niño invente personajes y los dibuje y recorte en un cartón. Que les pegue un lápiz en la parte posterior para que los pueda manejar en forma de títeres. Que el niño escriba sus diálogos y los muestre al grupo.
4. Que el niño determine en qué estación del año tuvo lugar determinado programa. ¿Por qué? Si hubiera sido en otra estación del año, ¿cómo lo hubiera notado?

5. Que un grupo represente alguna escena de un programa televisivo sin hablar. Que otro grupo adivine de qué programa se trata. Que los niños determinen las reglas del juego.
6. Que los niños escriban cartas dirigidas a los programas y actores diciendo su opinión, pidiendo más información, sugiriendo algunos cambios, expresando su desacuerdo con los programas y los personajes, etc.
7. Grabar de la T.V. en radiocasete voces, ruidos, efectos sonoros, música, etc. Que el niño adivine de dónde provienen.

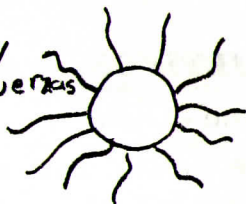


8. Que el niño haga efectos de sonido para sus programas de T.V. Por ejemplo: Con dos vasos desechables golpear sobre una mesa primero uno y luego otro con un ritmo de galopes para simular caballos. Con un corcho mojado friccionar una botella de vidrio y simular el canto de pajaritos. Arrugar papel celofán para que suene como llamas. Para simular lluvia se dejan caer granos de arroz sobre un recipiente. Al agitar un frasco lleno de piedritas sonará como gente marchando o caminando.
9. Quitar el sonido de la televisión y que el niño escriba "lo que dice".
10. Recortar una ventana en una caja de zapatos y que el niño dibuje en un papel su historia en varios cuadros. Puede usar papel de estrasa para hacer un rollo de papel más largo o pegar varias hojas. Que vaya enrollando y así pasando su programa lentamente.



Aída Corona

Es un hermoso día
para caminar, hay mucho
sol amarillo recargare mis fuerzas
-Penso Super Man-



¿Porque Superman esta asi?
Porque salio a caminar y empezo a llover y
se oxido porqes deqero.



Superman tralo de regresar
pero empezo a llover mas duro y no
pudo hacer nada



mente de jo de llover pero Super Man esta completa
mente oxida da do.



Marco Antonio Peña Corona Rodríguez
(10 años)

OBJETIVOS**EJERCICIOS**

Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Se ejercite en el análisis de la noticia.	●	●		●	●			●
Desmitifique la imagen televisiva como única fuente objetiva de noticias.			●		●	●	●	
Se inicie en adquirir información a partir de una noticia.	●	●		●				●
Conozca algunos problemas económicos, políticos y sociales de nuestro país y de otros países.	●	●		●				●
Identifique distintos puntos de vista en la selección y jerarquización que se hace de las noticias.					●	●	●	
Conozca el destino que se les da a algunos impuestos.		●		●				●
Contextualice e integre la información que ofrecen aisladamente los noticiarios.	●	●		●	●			●
Se ejercite en la investigación de fuentes noticiosas aparte de la televisión.	●	●		●	●			●

VIII. NOTICIARIOS

1. Hacer un cuadro con las noticias mexicanas que aparecen en un noticiario. Mencionar si la noticia corresponde al poder ejecutivo, legislativo o judicial.

NOTICIA	EJECUTIVO	LEGISLATIVO	JUDICIAL
Palacio legislativo realizan reformas a los artículos que rigen a los trabajadores banqueros		X	
Camara de diputados realiza reformas a la Reforma Agraria		X	
DLM ordena a su gabinete apoyo a planes agrícolas	X		
Fué absuelto el juez Lira Pérez y le devuelve su puesto			X

2. Ver un noticiario televisivo y hacer un cuadro que contenga: personaje, qué hizo, a quién afecta, por qué, de entre los personajes que aparecen ese día. Puede ampliarse la información recopilando material de periódicos, revistas, libros, etc.

Personaje

Qué hizo

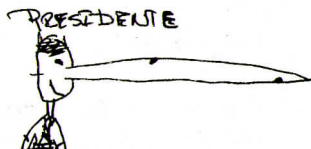
A quién afecta

Por qué

-Hola, como estan amados telepinochetas. les habla pinocho el mejor conductor



-Una noticia importante segun los doctores de pinochilandia los niños que dicen mentiras les crece la nariz (y a pinocho le empieza crecer la nariz)
-Oh mi nariz mi nariz, tambien dicen que a los politicos les crece la nariz cuando dicen mentira, ¡Ay con razón la tienen tan larga -
Hoy se va a inaugurar la exposición las narices de las mentiras.



Claudia Verónica Peña Corona Rodríguez
(11 años)

Pinocho en un noticiario

—Hola, como estan amados telepinochetas. les habla pinocho el mejor conductor y vayamos a deportes.

—Hoy el jugador pinochet metió 25 clavos y así vio terminado a su hijo, pues el partido trataba de hacer un muñeco. EL jugador pinocho valezuela logro hacer un hit ya que batio la bola con su larga nariz. EL jugador garrocheta con su

larga nariz que utiliza de garrocha logro saltar 200 m.

— Una noticia importante. segun los doctores de pinochilandia los niños que dicen mentiras les crece la nariz (y a pinocho le empieza a crecer la nariz)
—Oh mi nariz mi nariz, tambien dicen que a los politicos les crece la nariz cuando dicen mentira, ¡Ay con razón la tienen tan larga — Hoy se va a inaugurar la exposición las narices de las mentiras.

- 3.** Hacer un cuento o dibujo donde aparezca un noticiario televisivo y un personaje ajeno a los noticiarios. Que el niño componga sus noticias de acuerdo al nuevo noticiario. Por ejemplo: Pinocho como locutor de un noticiario televisivo.

PROBLEMA	CAUSA
Canje de Placas. hay 300,000 vehículos ilegales circulando en el país.	El traer los automoviles de otro país aumentando el contrabando.
A QUIEN AFECTA	COMO MEJORARLO
Afecta directamente al propietario y a todos los Mexicanos.	Sin ir a comprar los automoviles a otro país y despues traerlos aquí a méxico. Y lo mejor sería comprar los coches aquí en México.

- 4.** Elegir un problema que aparezca en las noticias. Hacer un cuadro que incluya: ¿cuál es el problema?, ¿qué lo causó?, ¿a quién le afecta?, ¿cómo podríamos mejorarlo? Recurrir a otros medios informativos para completar la información.
- 5.** A) Hacer su propio noticiario con noticias de la casa, escuela, etc. Discutir y decidir la selección y el orden de importancia. Subrayar la subjetividad en este proceso.
- B) Ver un noticiario televisivo y comparar con las noticias que aparecen el mismo día en uno o varios periódicos. Destacar la diferente jerarquía que

aplican los distintos medios a las noticias. Discutir la subjetividad del proceso de selección y jerarquización de las noticias.

6. Hacer el juego del reportaje filmado. Que un niño simule tener una cámara de televisión y describa minuciosamente lo que ve en el salón desde una posición determinada. Que otro niño haga lo mismo del lado opuesto del salón. Destacar que la fotografía corresponda al lugar de donde se tome.
7. Hacer el juego del reportero. Que un niño actúe un acontecimiento sencillo que el grupo desconozca (por ejemplo: que entre corriendo por la puerta y caiga frente al grupo). Pedir a los niños que jueguen a ser reporteros y describan lo que vieron. Posteriormente se leerán las más variadas descripciones. Destacar las distintas interpretaciones que pueden dársele a un hecho concreto.

LOCAL

Racionamiento del agua

Ensambladora de automoviles

(Sonora)

Incendio

Accidente aereo en

San Luis Missouri

Nuevo integrante de

Aguilas de las Americas

A QUIENES AFECTA

A los capitalinos

A los sonorenses

A casas particulares

A los familiares de los
accidentados

A los aficionados del Fultbool

FEDERAL

El presidente habló con
varios trabajadores sobre el
proceso inflacionario

Arresto de indecomentados

Jose Federico Carbajal de

España le entregan la llave
de la Ciudad

Canje de placas

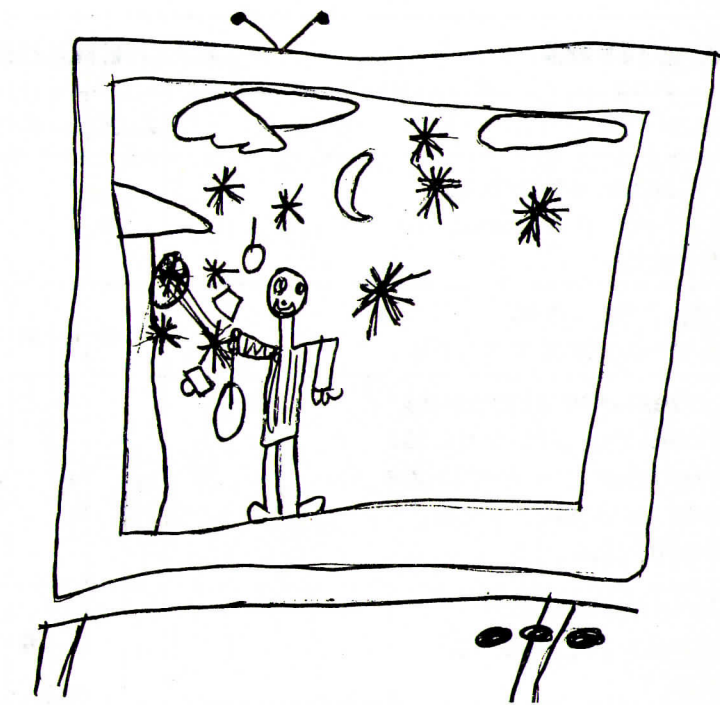
A todo el país

A los de la Frontera

A los españoles y a los Mexicanos

A todos los Méxicanos qué tienen
autos

8. Hacer un cuadro enumerando las obras públicas que aparecen en un noticiero. Mencionar si la obra es local o federal y a quién afecta. Puede ampliarse la información consultando periódicos, revistas, etc.



Tatiana Chávez Heres
(6 años)



Lourdes Castañeda
(12 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS				
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.
Se ejercite en extraer información a través de entrevistas.		●			
Se ejercite en la expresión oral y escrita.		●	●	●	●
Se cuestione acerca de las características de los personajes entrevistados por la televisión y los desmitifique.	●		●		●
Valore actividades positivas propias de niños.				●	
Descubra información que pueden aportar distintos miembros de la familia.		●			
Descubra diferentes ocupaciones y profesiones.			●		

IX. ENTREVISTAS

1. Discutir programas televisivos en los que aparecen personajes entrevistados. Hacer preguntas que cuestionen el tipo de personas que merecen ser entrevistadas y el tipo de preguntas que se consideran válidas por la televisión.



Abdel Sabag Hillen
(6 años)

2. Hacer entrevistas a personajes adultos de su familia. Estructurar la entrevista alrededor de un solo tema: por ejemplo, la ciudad. Entrevistar al abuelo sobre cómo eran la ciudad, el transporte, etc., hace 40 años.



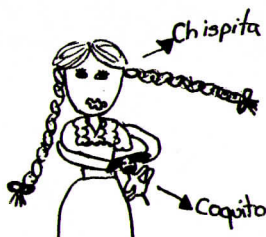
Abel Sabag Hillen
(6 años)

3. Crear su propio "programa de entrevistas". Que un niño sea el entrevistador y otro el entrevistado. Que tomen turnos en actuar los personajes de su elección. Promover entrevistas a distintas profesiones y ocupaciones. Que los niños se documenten con anticipación.



Aurora Macouzet de la Peza
(11 años)

4. Hacer entrevistas a "niños-estrellas" de la vida real. Que entrevisten niños que ellos mismos consideren sobresalientes. Por ejemplo: el niño que ha metido más goles en el equipo de la escuela; el que vende más chicles o periódicos, etc.
5. Hacer una entrevista de un conjunto absurdo en términos televisivos. Proponer un personaje conocido junto a un sentimiento: el día que Angélica María tuvo envidia, la ocasión en que un médico famoso se sintió fracasado, etc.



No me gusta Chispita porque es muy fantasiada y real, muy aburrida y repetida y Chispita quiere hacerse tierna y al revés se pone tonta.

Ana Cristina Kenyor
(11 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS			
Que el niño:	1.	2.	3.	4.
Desmitifique la idea de un único final posible y una única solución a los problemas.			●	●
Cuestione la diferencia de los personajes telenovelescos con la realidad.		●		
Se ejercite en la expresión de sentimientos.	●	●		
Reconozca características de los personajes.	●	●		●
Se ejercite en la narración de experiencias personales.	●	●		

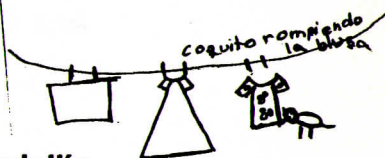
X. TELENOVELAS

1. Al niño:

Cuenta, pinta o actúa la telenovela en relación con las siguientes preguntas: ¿Qué viste? ¿Qué encontraste chistoso? ¿De qué tenías miedo? ¿Qué fue lo que no te gustó?

La que mas me gusta es Chispita porque habla de cosas que me interesan. La que menos me gusta es el maleficio porque habla de cosas que me asustan mucho.

Lo que me interesa es por ejemplo cuando se mete en lios Chispita. Cuando Coquito rompió la blusa del Señor de la Mora.



Asunción Medellín
(11 años)

me gusta Chispita porque es muy tierna y trata de encontrar a su mamá, y su angelito le ayuda a buscarla.



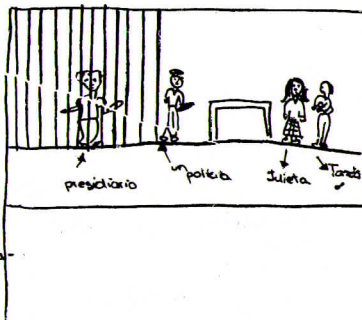
Y no me gusta mucho el maleficio porque dicen y hacen para Dabosada.



Teresita Dávila
(10 años)

La que mas me gusta es un solo
corceón.

Me gusta porque representa las di-
ficultades de la vida con mucho
realismo. Y no me gusta porque
la cárcel al tiempo de ser una co-
sa cruel de la vida, es representa-
da muy limpia y bonita. Yo creo
que a veces no es así.



Ana Cristina Kenyar (11 años)

Me gusta porque:
es como que muy dramática
o muy amorosa

Bodas de odio me gusta por
sus vestidos y porque es de
antigüita



María Cristina Medina Carrillo (11 años)

2. Discutir si los miembros de la familia que aparece en la telenovela son parecidos a la familia del niño o a otra familia que él conoce en la vida real. ¿Por qué sí? ¿Por qué no?

Que el niño actúe una situación familiar que él elija.

3. Jugar a escribir melodramas absurdos. En papelitos escribir las siguientes preguntas: ¿Quién era? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Qué dijo? ¿Qué dijo la gente? ¿De qué modo terminó? Que los niños tomen al azar los papelitos y contesten individualmente y sin que el resto del grupo vea. Terminadas las preguntas se leen en forma de melodrama.

- ¿Quién era? Una mamá.
- ¿Dónde estaba? En la playa.
- ¿Qué hacía? Puras travesuras.
- ¿Qué dijo? Mañana va a llover.
- ¿Qué dijo la gente? ¡Qué maravilloso!
- ¿De qué modo terminó? Empate.

4. Que los niños escriban un final para la telenovela de moda y lo justifiquen. Posteriormente, discútase de

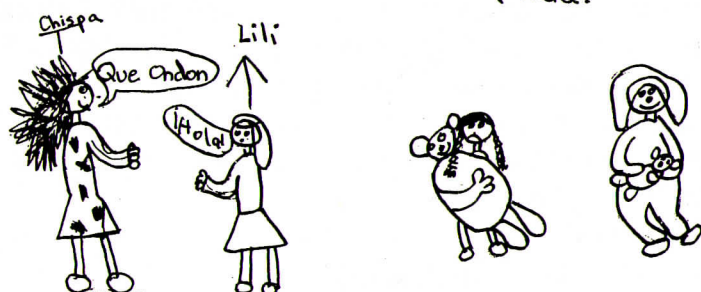


Teresita Dávila
(10 años)

cuántas maneras podría solucionar su problema el personaje principal. ¿De cuántas maneras podría terminar el programa? Destacar lo relativo en la selección de un solo final feliz.

Chispa se vuelve mala y no hace la tarea. Ha roquierto a Lucia ni a Alejandro y no se peina, ni se baña.

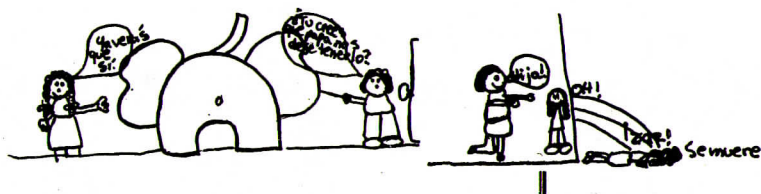
Chispita y Gloria van al zoológico y se meten a la reja donde están el osito panda y su mamá. Chispita carga a la mamá panda y Gloria carga al osito panda.



Laura Reyes
(11 años)

... O que Lili e Isabel se van de pinta y se traen de Chapitepec un elefante.

... O que Chispita se muriera del impacto por ver a su mamá.



Adriana C. Tolsá Álvarez
(11 años)

XI. SUPERHEROES



¡a superman
se le quemó
su capa!

Kryptonita roja

Tomás Janka Zires
(7 años)

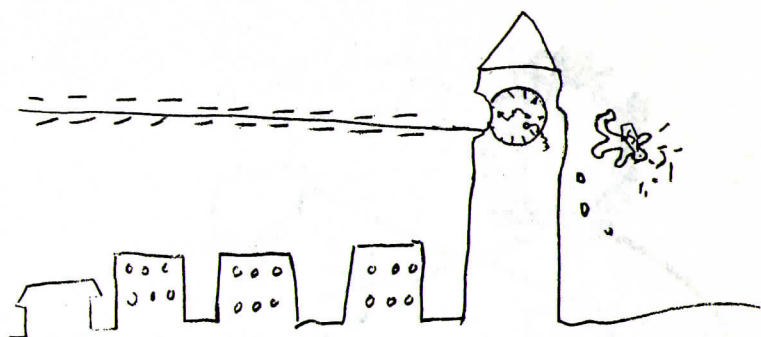


agua man



Marco Antonio Peña Corona Rodríguez
(10 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS						
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Desmitifique y tome distancia frente a los superhéroes televisivos.	●	●	●	●	●	●	●
Conozca otras leyendas y culturas.	●						
Expresa sentimientos y fantasías.		●					●
Cuestione los poderes tecnológicos.	●						●
Tome conciencia de las habilidades que él mismo puede desarrollar.							●
Recupere y participe en fiestas tradicionales.				●			
Participe en la producción creativa colectiva.		●	●				

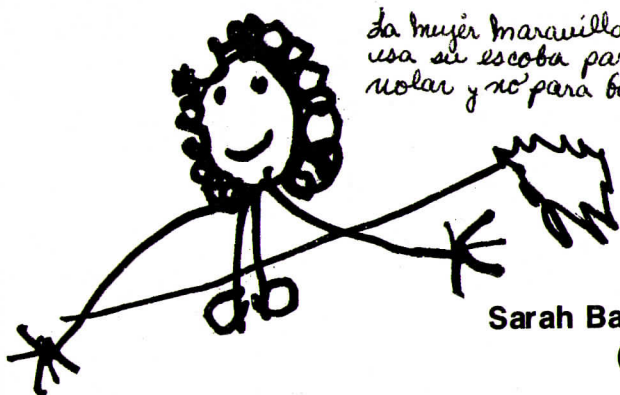


René Rimada de la Fuente
(12 años)

1. Al niño:

Describe las características principales de los personajes superhéroes. ¿De dónde vienen? ¿Quiénes son sus padres? ¿Cuáles son sus poderes? ¿De dónde los obtuvo? ¿Quiénes son sus adversarios? ¿Cuál es su lado débil? Has lo mismo con otros personajes legendarios o mitológicos (por ejemplo: Sansón, Aquiles, Hércules) y compáralos por escrito o dibujando.

2. Hacer capas de papel simulando las de los superhéroes. Que los niños se las pongan y jueguen con ellas a lo que quieran. Que posteriormente expresen para qué las utilizaron y la variedad de usos que se les dió: Caperucita Roja, toros, pañoleta, El Santo, delantal, Kryptonita roja, etc.



La mujer maravilla
usa su escoba para
volar y no para baner.

Sarah Bak Geller Corona
(4 años)

3. Inventar y actuar una pequeña escena absurda en términos del programa de superhéroes. Dé a los niños 3 objetos para iniciarlos. Por ejemplo: una silla, un lazo de la Mujer Maravilla y una escoba.



Batman, cacahuates
y posadas navideñas

Erik González Laureano
(8 años)



Andrés Macouzet de la Peza
(6 años)

4. Dar a los niños 2 ó 3 términos que no coincidan con el programa y que ellos escriban o dibujen su propio cuento. Caperucita Roja, el lobo y la capa de Superman. Batman, cacahuates y las posadas navideñas.
5. Escribir todas las palabras que se les ocurran con "Super" y "Bati". Que luego hagan lo mismo con su propio nombre: Pepecoche, Pepelápiz, Pepegol, etc.

6. Hacer preguntas inverosímiles y absurdas en relación con los programas de superhéroes:

¿Qué haría Superman si se le quemara la capa?

¿Qué pasaría si el Hombre Araña se enredara en su telaraña?

¿Qué pasaría si Superman envejeciera y se volviera abuelito?

Que los niños contesten por escrito y dibujando.



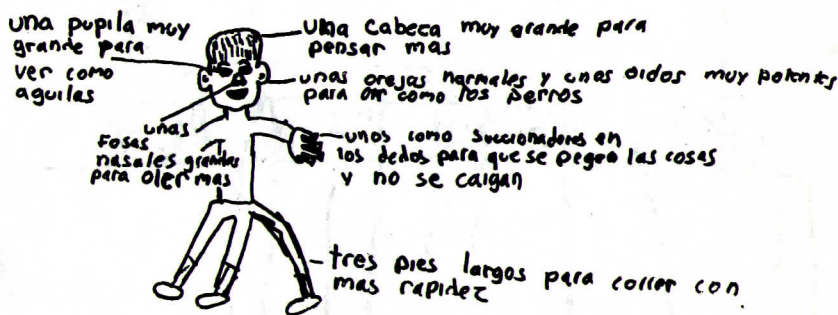
mujer araña
que es delgada
lita por
no
que es al
reves del hombre
araña.



Hombre araña
que es muy
fuerte. →

El hombre araña chocó con la
telaraña de su novia la mu-
jer araña.

Sarah Bak Geller Corona
(3 años)

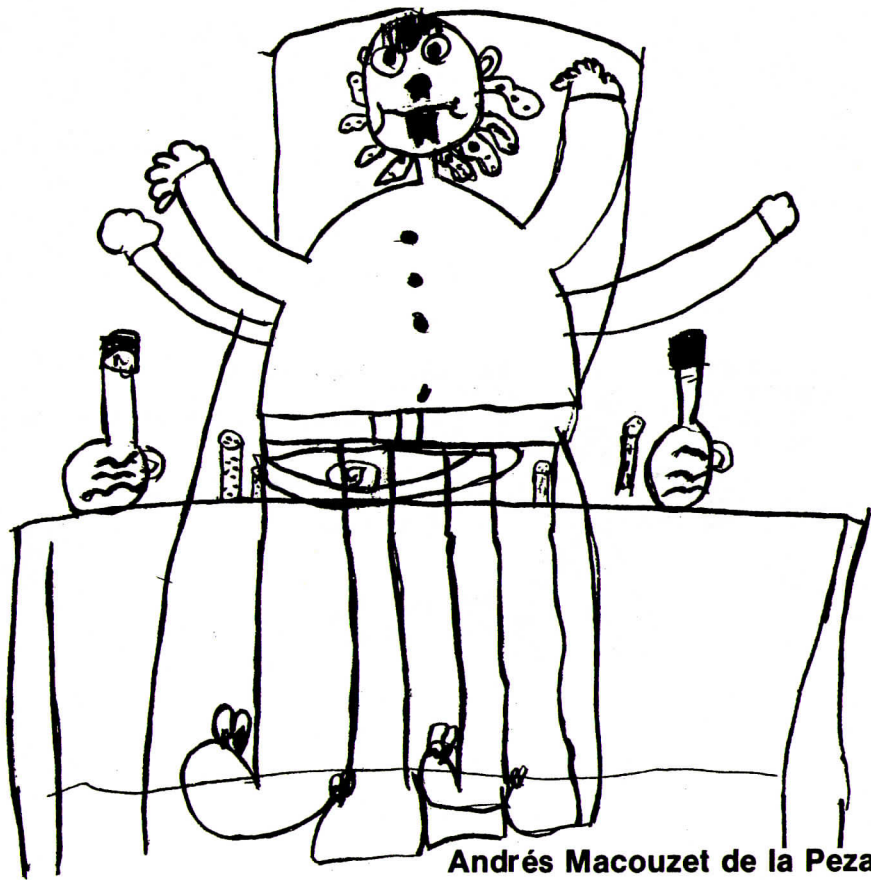


René Rimada de la Fuente

(12 años)

7. Al niño:

Inventa un cuerpo humano que tenga más recursos que el que existe en la realidad. ¿Qué elementos le quitarías? ¿Qué elementos le pondrías? ¿Cuáles le aumentarías? ¿Cuáles le disminuirías? ¿Cómo sería? Dibújalo y explícalo. Discute cuáles de esas habilidades puedes desarrollar y de qué forma.



Andrés Macouzet de la Peza
(6 años)

Cuerpo humano superado

Pulpitos al rededor de la cabeza.— Elásticos por si no alcanzan las manos, se estiran y alcanzan las cosas.

3er. ojo.— Para ver las cosas que están muy arriba para que no le dé el sol.

Brazos.— Por si se le cansan unos usa los otros.

Muchos dedos.— Para que cuente más

Piernas.— muchas piernas para caminar rápido

Si no tiene esas mejoras ¿qué harías?

Para alcanzar las cosas te subes a un mueble y alcanzas las cosas; o llamas a tu mamá para que te lo pase.

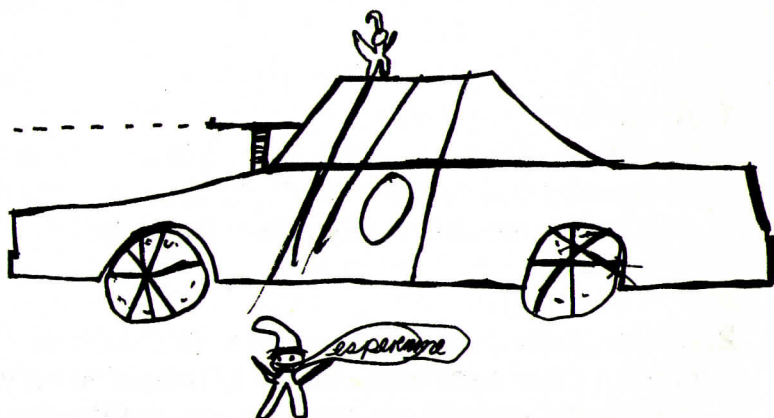
Para ver hacia arriba volteas la cabeza para arriba y te puedes ayudar con un telescopio.

Los brazos si se te canzan los pones derechos

Dedos.— Pues sino tienes más, los usas varias veces

Piernas.— corres despacito y después rápido.

Los chiques de azar.



Tomás Janka Zires
(8 años)

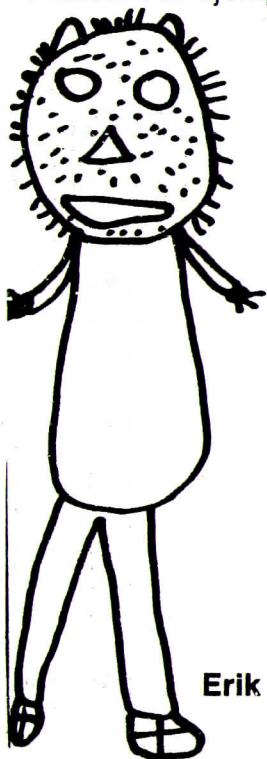
OBJETIVOS	EJERCICIOS			
Que el niño:	1.	2.	3.	4.
Expresa sentimientos y fantasías propias de su edad.	●	●	●	
Desmitifique los personajes televisivos y tome distancia frente a ellos.	●	●	●	●
Conozca leyendas mexicanas.		●		
Se ejercite en la expresión narrativa, oral y escrita.	●		●	●

XII. PITUFOS

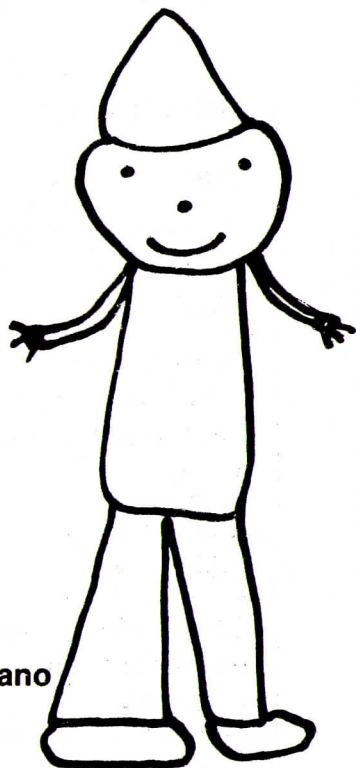
1. Al niño:

Discute el programa: ¿Qué viste? ¿Qué te pareció chistoso? ¿Qué te dió miedo? ¿Qué personajes de la vida real te recuerdan? Escribe o dibuja las respuestas.

2. Buscar otras leyendas a partir de las cuales se puedan crear asociaciones con el programa de los Pitufos. Por ejemplo, de duendes, de chaneques, etc.



*chaneque
y pitufo*



Erik González Laureano
(8 años)

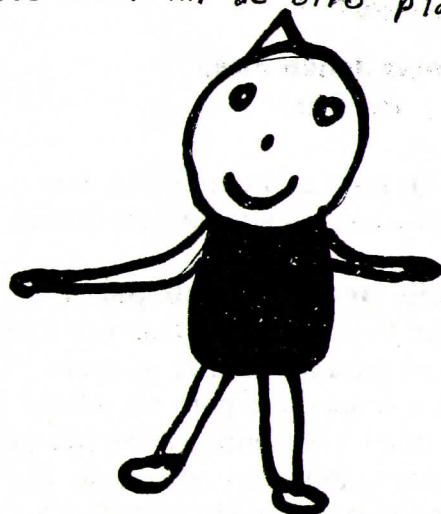
3. Descomponer y analizar los elementos de los personajes con el fin de construir nuevos cuentos. Por ejemplo: Papá Pitufo.

Papá - si es papá, ¿dónde está la mamá? ¿Si ella existiera, qué haría? ¿Dónde viviría? ¿Tendría hijos propios? ¿Cómo serían?, etc.

Gorro rojo - lo usa para distinguirse. ¿Qué pasaría si usara uno igual a los de los otros pitufos? ¿Se distinguiría por otras cosas? Si se pusiera un sombrero de charro, ¿qué pasaría? ¿Y si otro pitufo se pusiera el gorro de Papá Pitufo?

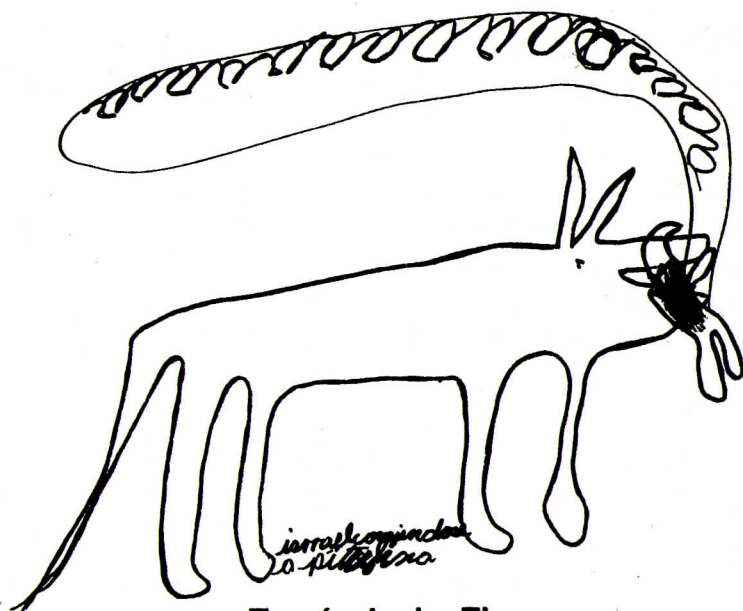
Pócimas mágicas - etc.

Yo creo que los pitufos son azules porque pueden venir de otro planeta como plutón.



Creo que son azules porque se asolean con luna y no con sol.

Erik González Laureano
(8 años)



Tomás Janka Zires

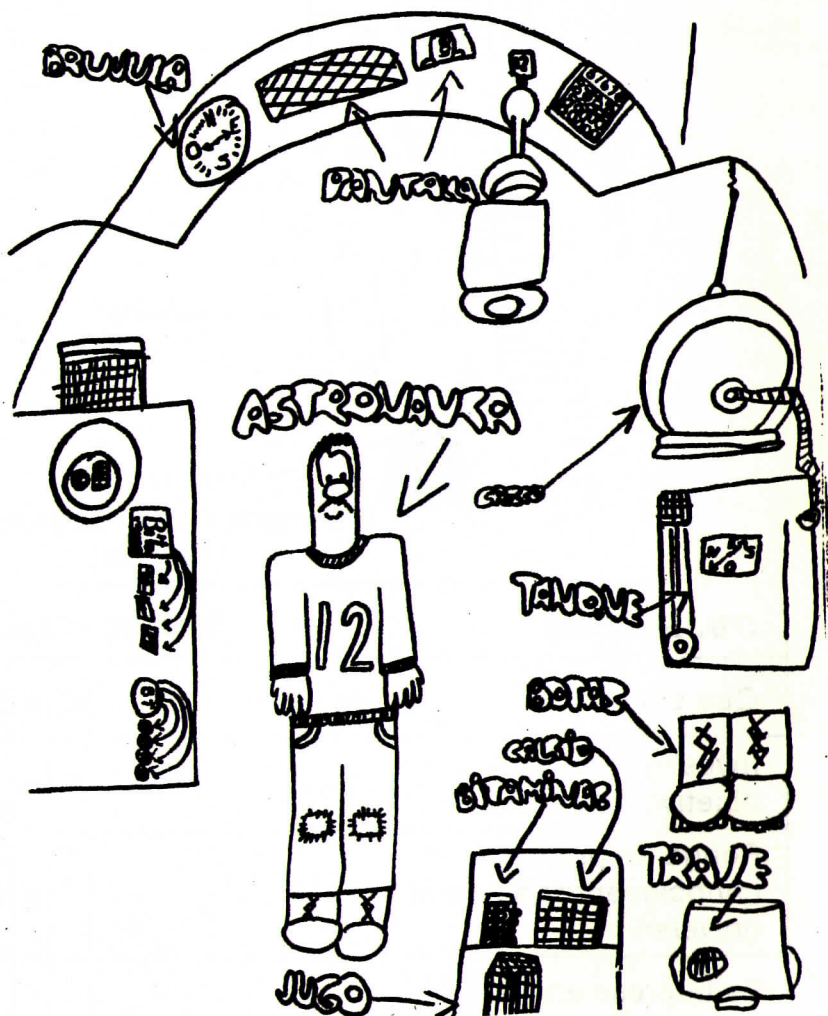
(8 años)

4. Inventar un personaje para una caricatura. Sus aventuras deben derivarse de sus características. Por ejemplo:

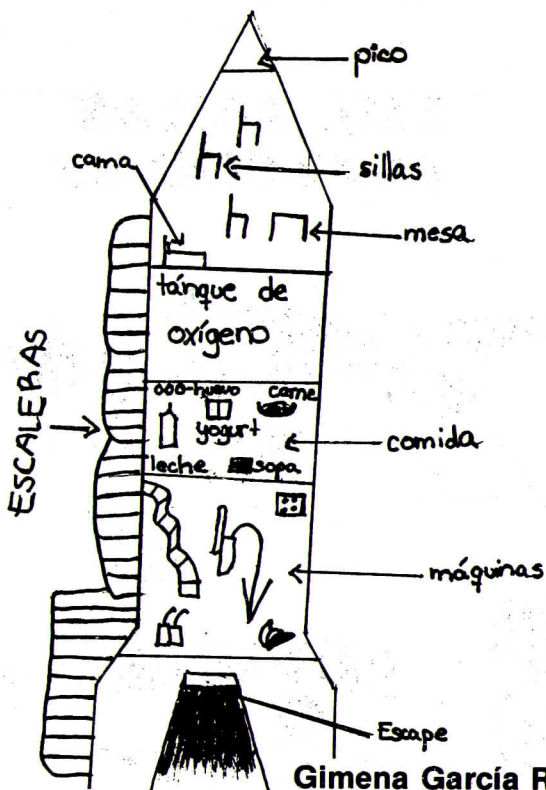
Un duende de vidrio, de espejo o de papel, etc.

El duende de espejo. Este duende refleja por fuera y por dentro a quien se para frente a él. A veces prefiere estar sucio o empañado para no reflejar cosas que puedan doler, pero otras veces refleja todo. Como es frágil, su cama debe ser adecuada. El vidriero es el médico que lo atiende cuando se lástima. El niño puede investigar en libros las características del material que emplea su personaje.

XIII. TEMAS ESPACIALES



Javier Macouzet de la Peza
(8 años)

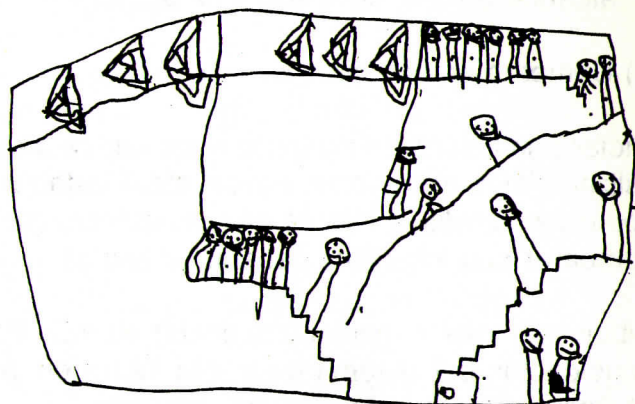


Gimena García Reynoso
(10 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS		
Que el niño:	1.	2.	3.
Investigue con un objetivo concreto.	●	●	
Ponga en práctica sus conocimientos sobre el universo.		●	●
Se interese en las aventuras espaciales reales.	●	●	●

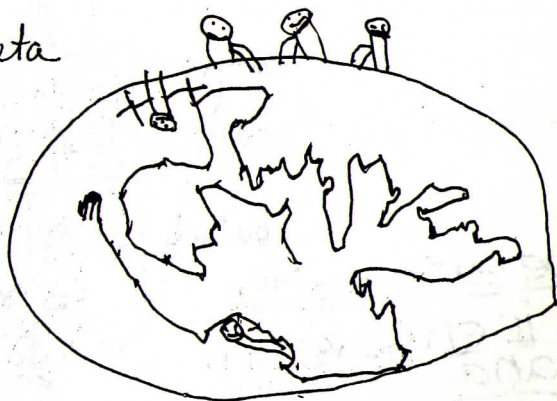


Platillo



nave

Planeta



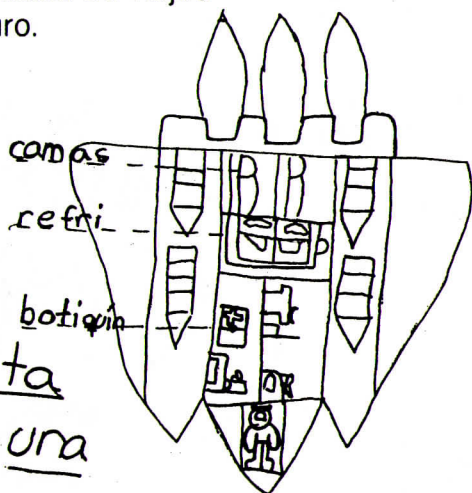
Nicolás Trejo Latapi
(5 años)

1. Al niño:

- A) Dibuja una nave espacial de tu imaginación en donde pueda vivir el astronauta durante una semana. Justifica los artículos utilizados.
- B) Investiga sobre la estructura, el funcionamiento y el alcance de una nave espacial actual.
- C) Compara ambos dibujos.

2. Iniciar una discusión en torno a las caricaturas que utilizan viajes espaciales, naves, etc. Destacar temas como verosimilitud, interés real, suspenso, etc., y comparar con los viajes espaciales reales.

3. Dibujar un viaje espacial y describir su ruta. Recordar la ubicación del sistema solar y la Tierra en la Vía Láctea y discutir la posibilidad de viajes interplanetarios en el futuro.



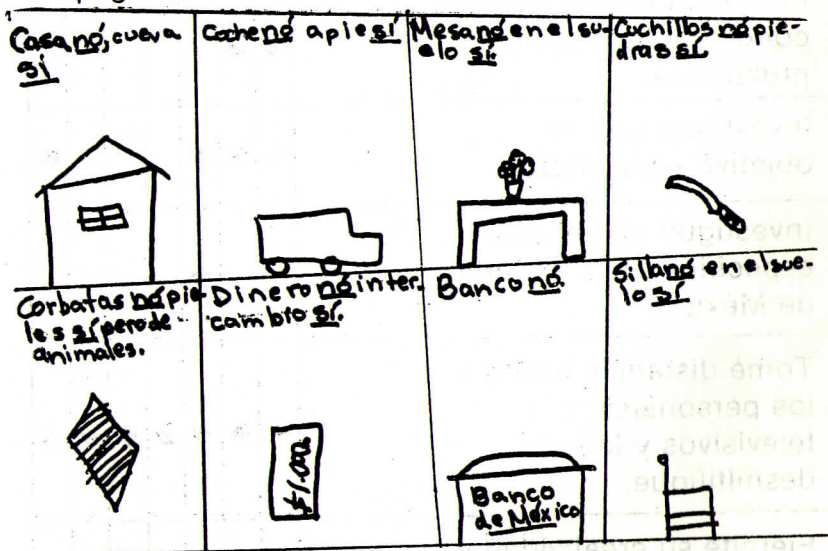
Lo que se necesita
para ir en nave una
semana

Ignacio Amador Díaz
(8 años)

XIV.

LOS PICAPIEDRA

1. Investigar en libros sobre la prehistoria y hacer una lista de cosas que no son verosímiles en el programa de "Los Picapietra".
2. Hacer un programa de caricaturas que se ajuste perfectamente a los datos históricos investigados y que cumpla con los requisitos de una caricatura: suspenso, risa, etc.
3. Investigar alguna época histórica de México. Hacer su propia caricatura con personajes inventados y apegados a los datos recolectados.



Alma Gabriela Eyssautier Linares
(10 años)



Alejandro Cuevas Trejo
(9 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS						
Que el niño:	1	2	3	4	5	6	7
Ponga en práctica sus conocimientos de la prehistoria.	●	●					
Investigue con un objetivo específico.	●	●	●				●
Investigue una época específica de la historia de México.			●				
Tome distancia frente a los personajes televisivos y los desmitifique.	●	●	●	●	●	●	●
Ejercite su creatividad y su pensamiento utópico.						●	●



la lata que les daría dino
 los iba a perseguir mucho
 por toda la casa creyendo
 dino que eran latones.
 Así los pitufos no po-
 drían vivir agusto

Erik González Laureano
 (8 años)

4. Combinar los personajes del programa de "Los Picapiedra" con otros personajes televisivos.
5. Hacer un esquema mostrando las características de los personajes femeninos y masculinos del programa de "Los Picapiedra" ¿Qué caracterizan cada uno? ¿Qué función tienen las mujeres? Discutir el rol tradicional de la mujer en las caricaturas y en la vida real.



Ximena Navarro Corcuera
 (7 años)

Bilma unida con la mujer araña y mujer maravilla en una fiesta.



Rosana Rimada de la Fuente
(8 años)

6. Estimular la creación de un cuento sustrayendo uno por uno los objetos del mundo cotidiano del niño. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si la escuela desapareciera del mundo? ¿Qué pasaría si el dinero desapareciera del mundo? ¿Qué pasaría si la televisión desapareciera del mundo?

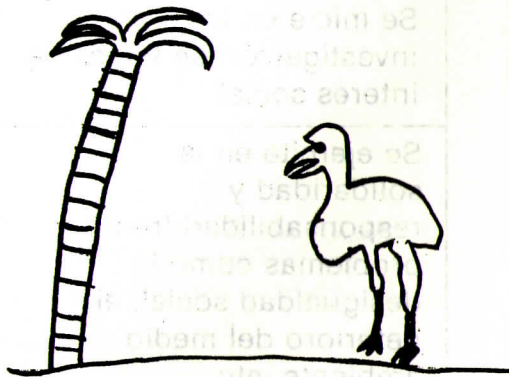
7. Al niño:

Inventa una caricatura en la que el personaje sea un objeto. Por ejemplo, un botón, un timbre, etc. ¿Qué aventura le sucedería? ¿Con qué otros personajes, animales u objetos lo combinarías? ¿Qué dirían si pudieran hablar? ¿A dónde irían? ¿Con quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Qué personajes de la vida real te recuerdan? ¿Qué sentimientos tienes frente a cada uno de tus personajes?

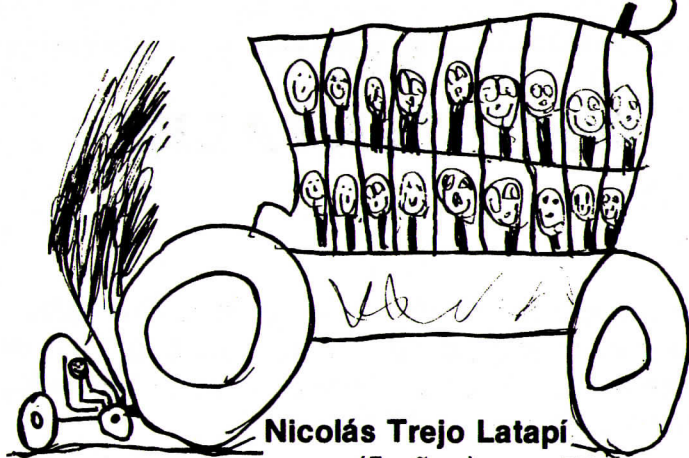
XV.

DOCUMENTALES

1. Elegir un documental de interés general. Contestar: quién, qué, cuándo, dónde, cómo y por qué. Comparar y aumentar la información sobre el hecho con material tomado de libros y periódicos.
2. Hacer su propio documental de fiestas y costumbres tradicionales, escrito y con dibujos y fotos si es posible, contestando: qué fiesta, cuándo, dónde, cómo es, por qué.
3. Hacer un documental con información recopilada de entrevistas y complementarlo con material dibujado y fotos. Por ejemplo: comparar la información de la entrevista al abuelo, sobre cómo era la ciudad hace cuarenta años y cómo es ahora. ¿Qué cambios ha sufrido? ¿Con qué consecuencias? ¿Cómo le afectan? ¿Cómo podría mejorar la vida del hombre actualmente?



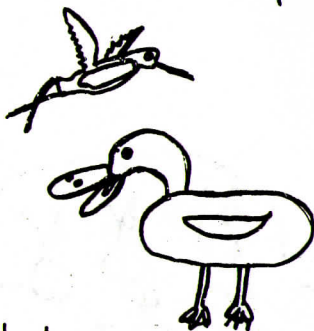
los problemas reales



Nicolás Trejo Latapi
(5 años)

OBJETIVOS	EJERCICIOS		
Que el niño:	1.	2.	3.
Detecte cambios físicos y sociales de su localidad.			●
Conozca el presente y pasado de su comunidad.		●	●
Se inicie en la investigación de temas de interés social.	●	●	●
Se ejercite en la solidaridad y responsabilidad frente a problemas como la desigualdad social, el deterioro del medio ambiente, etc.	●		●

Los pájaros han existido desde la época de los dinosaurios actualmente viven en todos los continentes y ocupan toda clase de lugares en conjunto suman unas 8.580 especies vivas descubiertas.



Existen según el clima donde viven.

Los pájaros que vuelan son muy parecidos entre sí. Ello se debe a que el vuelo ha exigido que posean esqueletos ligeros y robustos a un tiempo, músculos poderosos, y plumas que conserven el calor y permitan la elevación además de los ojos más penetrantes del reino animal.



Los ojos de los búhos son independientes, uno puede ver animales muy pequeños mientras el otro ve animales muy grandes y con direcciones diferentes.

Alma Eira García Pérez
(7 años)

El árbol y sus partes.



Ignacio Amador Díaz
(8 años)

**Esta edición de 4 000 ejemplares
se terminó de imprimir el día 13
de julio en los talleres de Offset
Romout, S.A.**

En la actualidad, cada niño pasa un promedio de veinte horas a la semana —1000 horas al año— frente a la pantalla del televisor. Esto equivale aproximadamente al tiempo que el niño pasa dentro del salón de clases durante un año escolar.

En consecuencia, el análisis del impacto de la programación televisiva en la mentalidad infantil es fundamental para comprender y erradicar algunos de los fenómenos más negativos de la sociedad contemporánea: consumismo, polución, agresividad y competencia.

EL GENIO EN LA BOTELLA (Un uso activo de la televisión), con objetivos claramente definidos y mediante ejercicios sencillos y amenos, busca subvertir la pasividad del niño frente al televisor, estimular su capacidad creativa y contribuir a su formación crítica y selectiva.