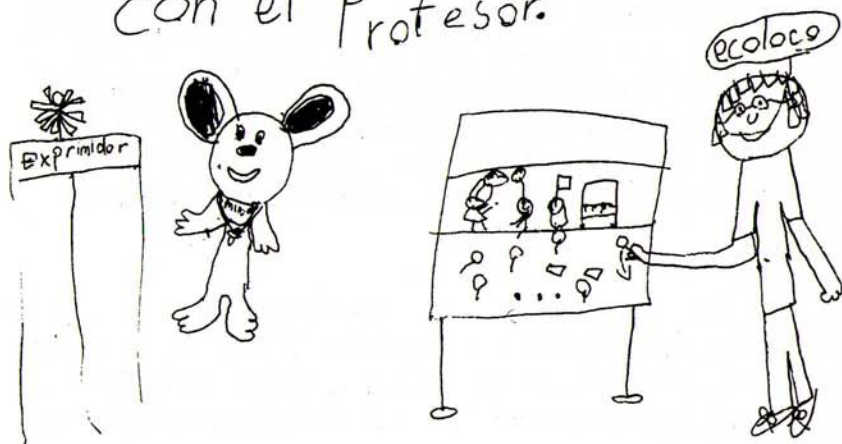
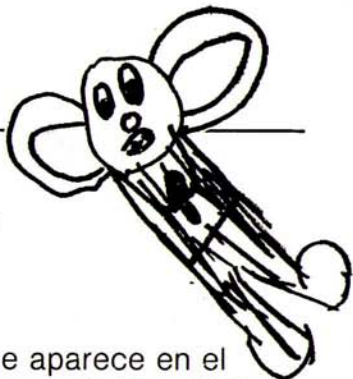

VI. BURBUJAS

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*

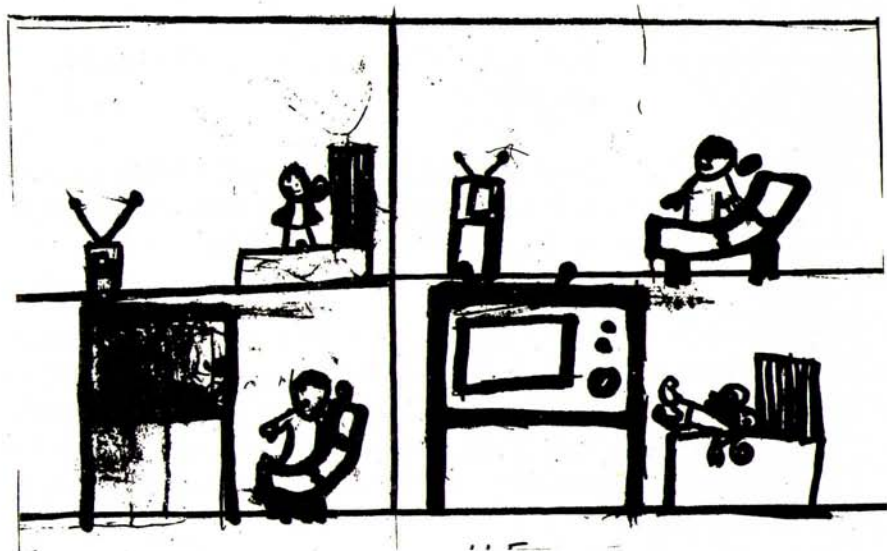
* Propp, Vladimir. **Morphologie du Conte**, Editions du Seuil, 1965 et 1970, Paris.

OBJETIVOS**EJERCICIOS**

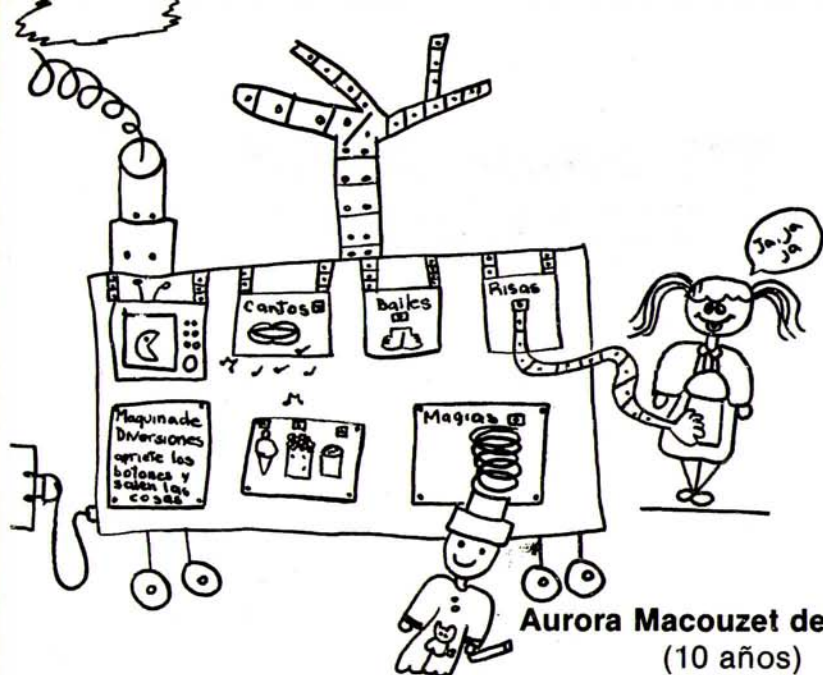
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Se ejercite en la caracterización de personajes.			•		•					•
Se ejercite en la identificación de distintos sonidos.					•		•	•		
Se ejercite en la expresión escrita, oral y corporal.	•	•	•		•	•				•
Cuestione la televisión como único medio de entretenimiento.	•	•								
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*



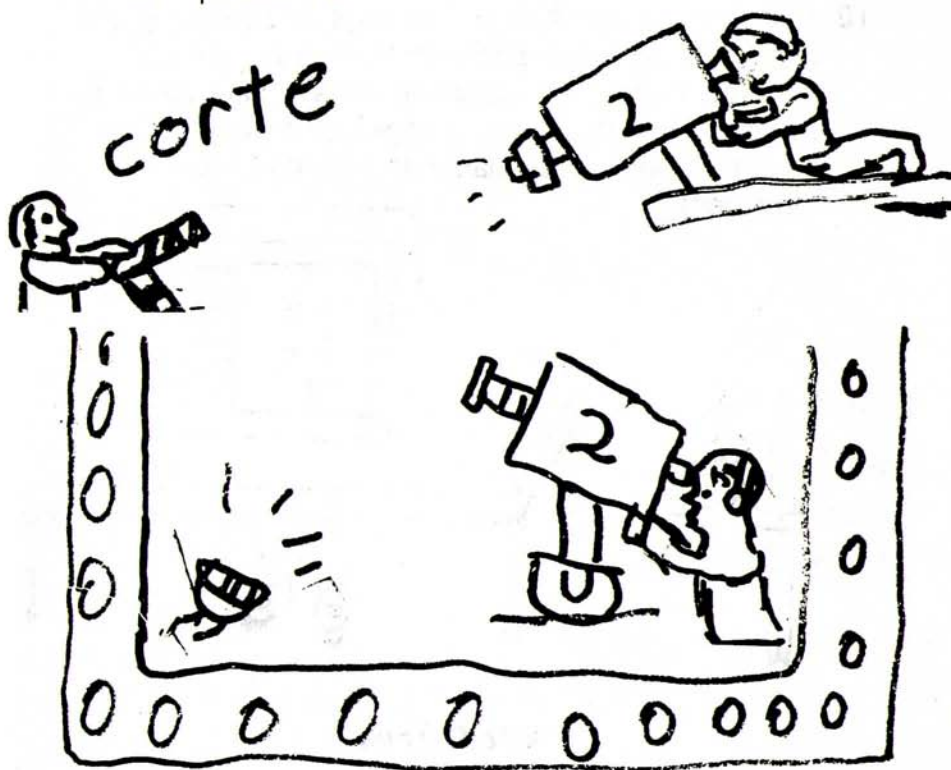
Irlanda González Laureano
(6 años)



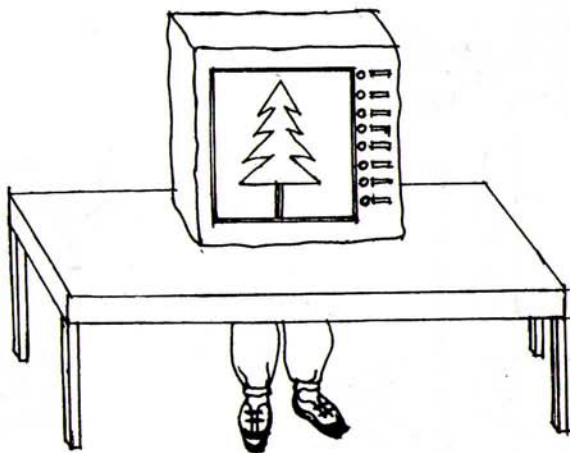
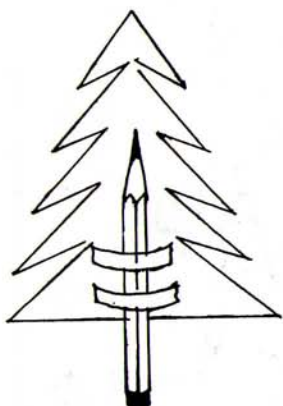
Aurora Macouzet de la Peza
(10 años)

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.

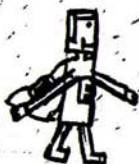


Aída Corona

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



¿Porque Superman esta asi?
Porque salio a caminar y empezo a llover y
se oxido por que es de acero.



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



mente de jo de llover pero Super Man esta completa
mente oxidada 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

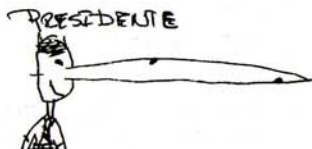
A quién afecta

Por qué

-Hola, como estan amados telepinochetos.
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 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.



Claudia Verónica Peña Corona Rodríguez (11 años)

Pinocho en un noticiario

—Hola, como estan amados
telepinochetos. 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 batío 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 auto- moviles 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

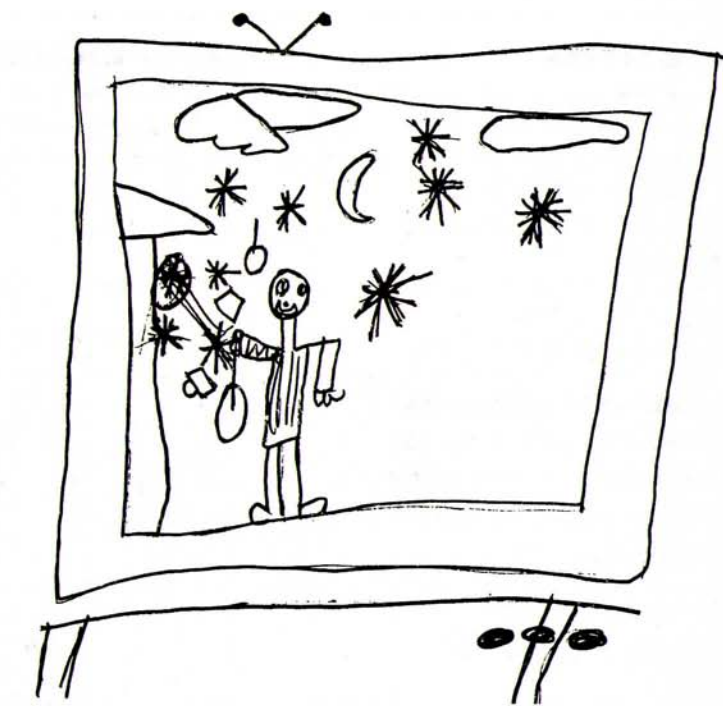
FEDERAL

El presidente habló con
 varios trabajadores sobre el
 proeso 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 Mexicanos qué tienen
 autos

8. Hacer un cuadro enumerando las obras públicas que aparecen en un noticiario. 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.



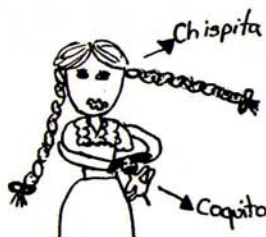
Abel Sabag Hillen
(6 años)

- 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.	●	●		