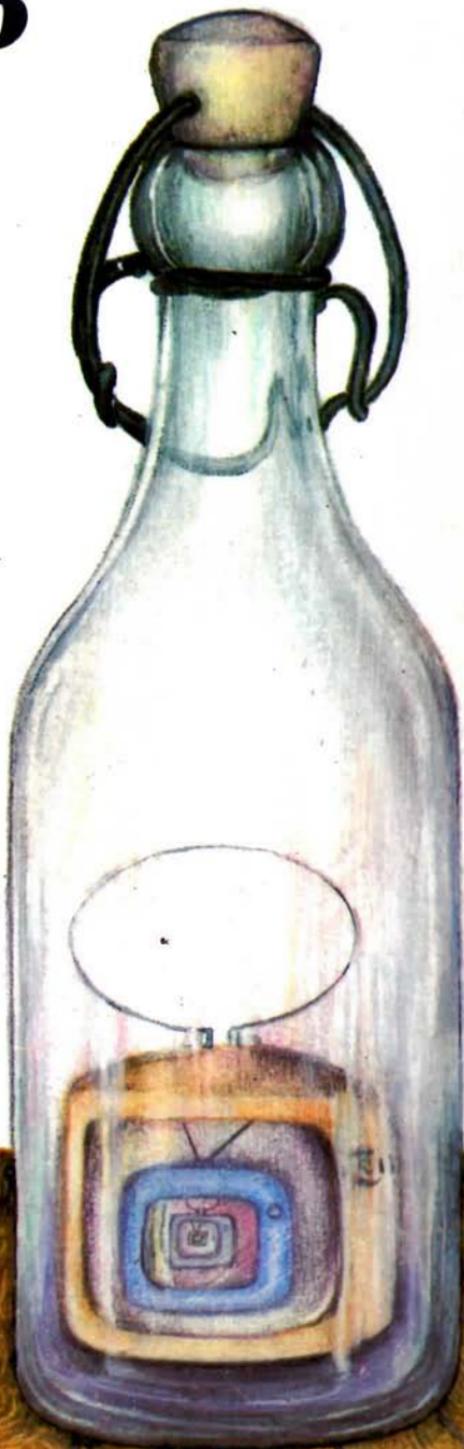


El genio en la botella

(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

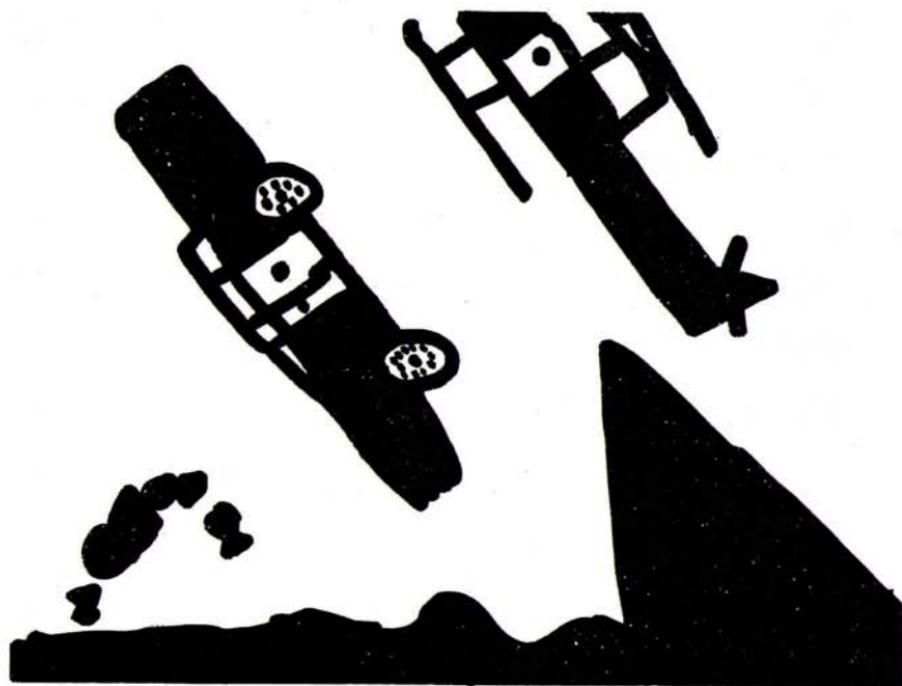
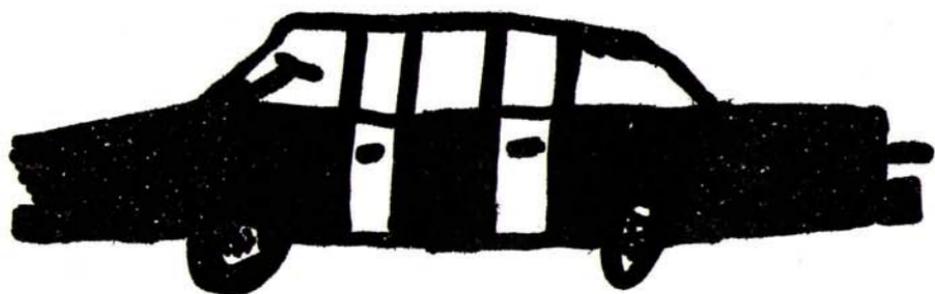
**A mis hijos
Sarita
y
David**

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

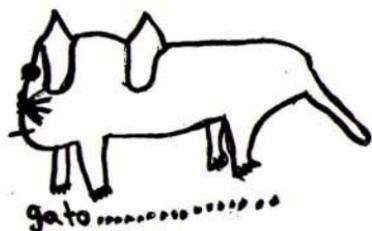
Los estudios sobre televisión han adquirido gran importancia entre los especialistas de la comunicación masiva, así como entre maestros, pedagogos, psicólogos y padres de familia. Se habla de que la televisión enseña a los niños la violencia, deforma valores familiares y nacionales, y vuelve pasivos 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.

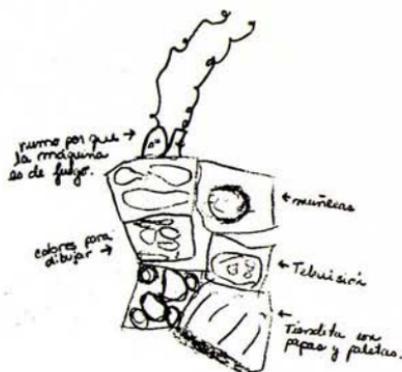
La manera de referir al programa durante el teleclub dependerá de las facilidades de que se disponga. Mencionamos tres casos:

- 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

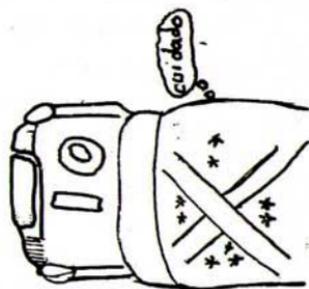
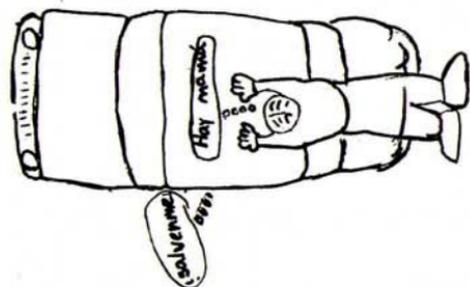
máquina de la diversión

Sarah Bak-Geller Corona
(4 años)

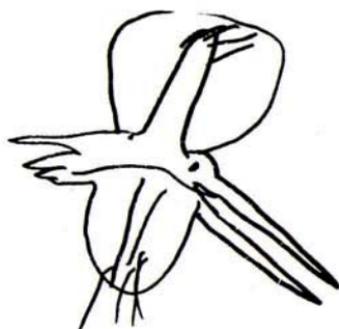


maestro puede estimular una discusión y una síntesis de los objetivos que se persiguen con los ejercicios. Si el resultado de la actividad no se apega completamente a los objetivos, de cualquier forma se habrá cumplido con el motivo principal: crear una participación activa frente al televisor.

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.

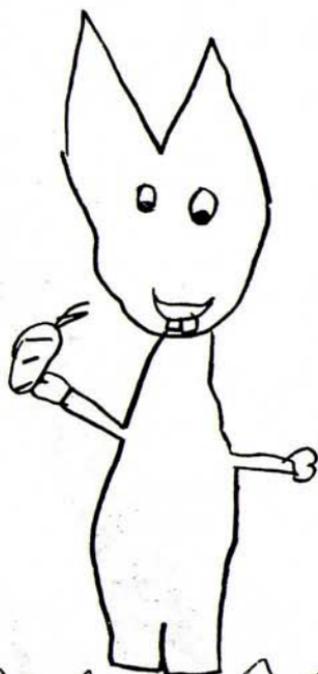


Javier Macouzet de la Peza
(9 años)



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 maiz. 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

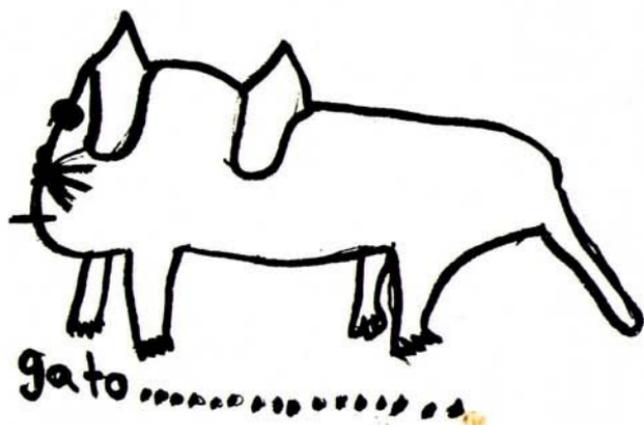
Había una vez un ratoncito que vivía consumamá, pero una vez salio en busca de aventuras y se perdio. Entonces se escondio en una escuela de gente rica, pensando que ahí lo iban a recibirde buen modo pero resulto al reves, lo sacaron a patadas y le salio un chipote bien grande y huyo despavorido. Se 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 ojastos 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.

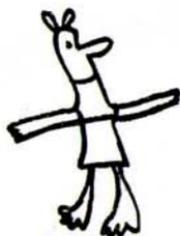


Benito

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 eso lo machucaban y un policía ahí estaba y le dijo: no me ayudes 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.

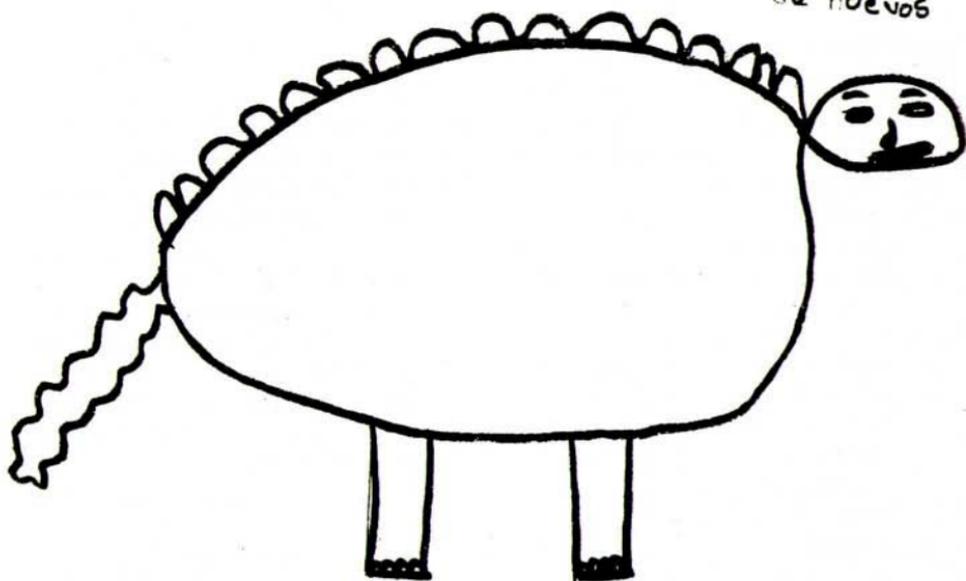
Karina del Rosario Trujillo Guerrero
(8 años)

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

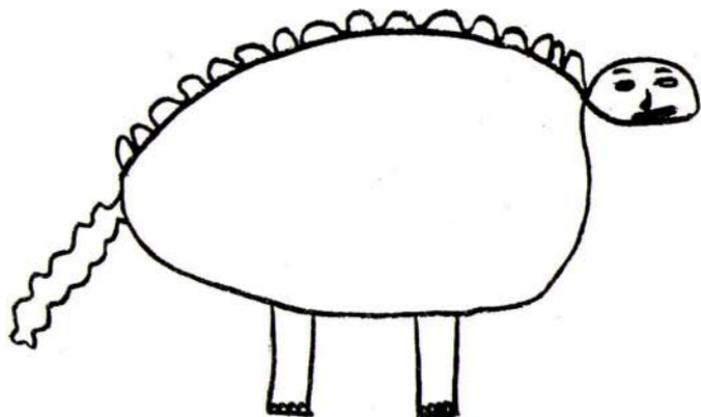


DINO DE LOS PICAPIEDRA

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.

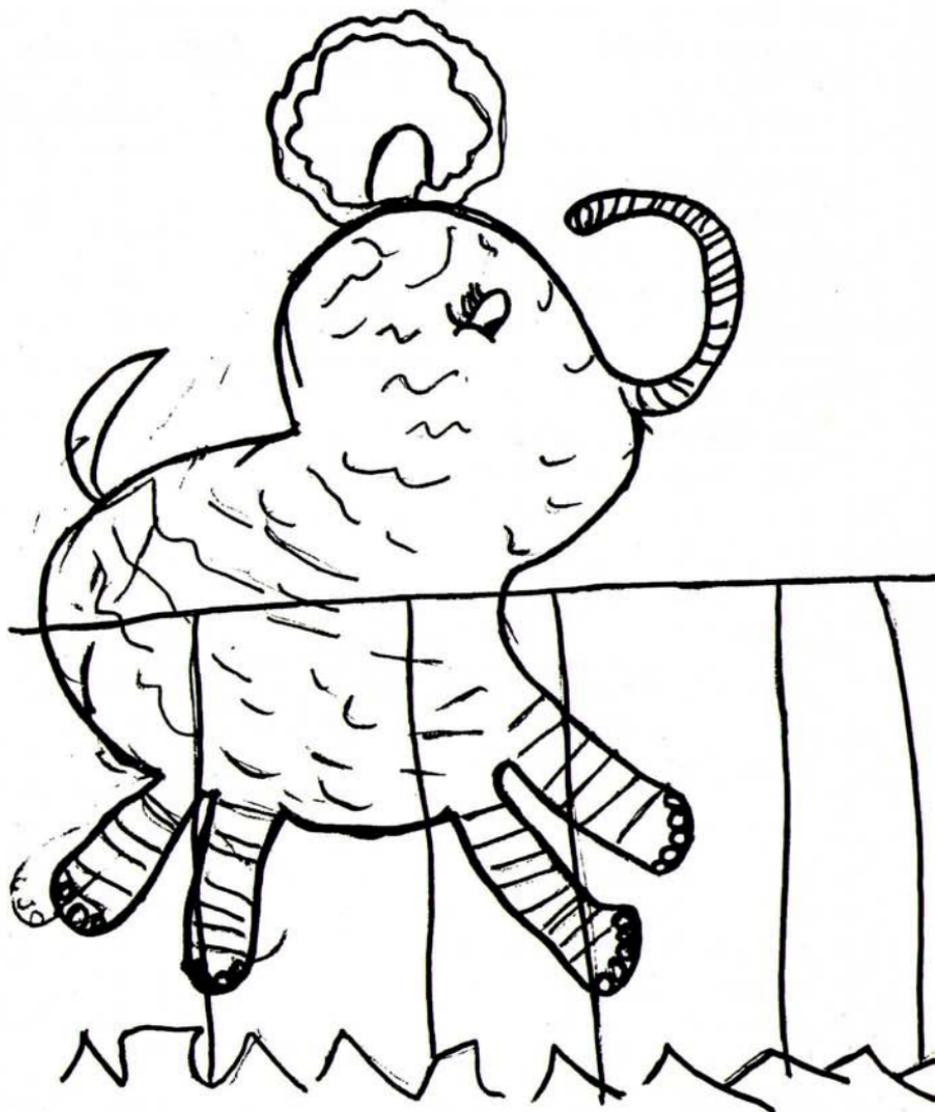
Había una vez un gato que se llamaba Benito que vivía en un pueblo, y una vez salió del Pueblo y fue a una ciudad Y como no sabía andar en la ciudad se perdió y no sabía atravesar las calles y por poco lo machucaban y un policía ahí estaba y le dijo: no me ayuda a atravesar la calle? Y

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.

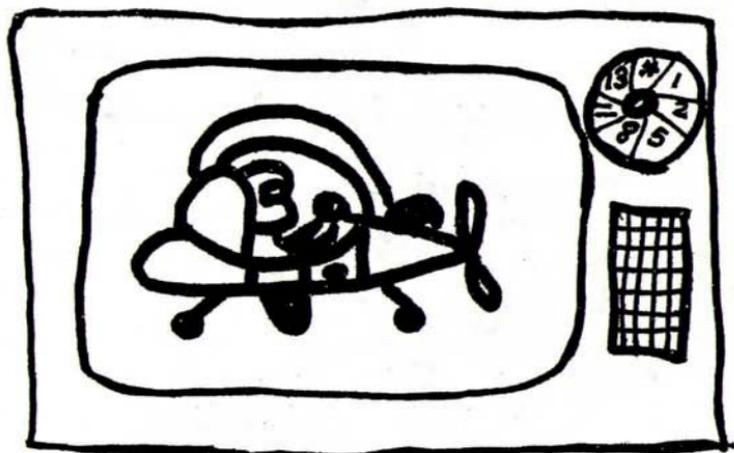
7. Hablar sobre el exterminio de algunos animales por el hombre. Investigar sobre cómo llegaron algunos animales al zoológico local.



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)

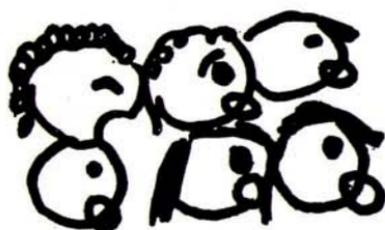
Al niño:

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		
Que el niño:	1.	2.	3.
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



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.

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

las escuelas solamente los ven los que concursan.

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.

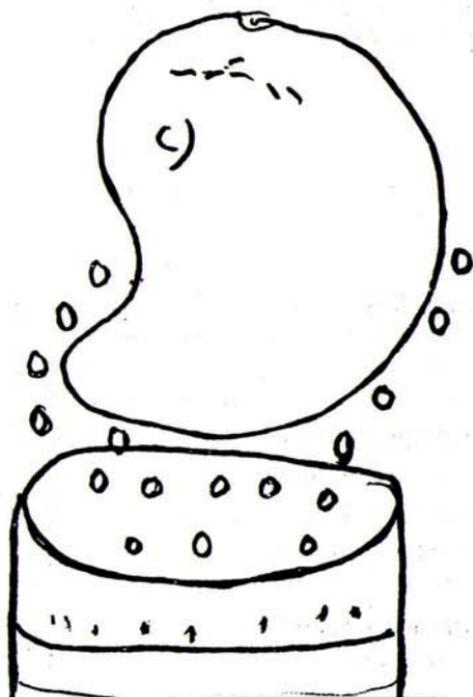


OBJETIVOS	EJERCICIOS						
Que el niño:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Tome conciencia de los efectos sociales en la producción de los artículos anunciados.		●	●				●
Desmitifique y ridiculice los comerciales.	●	●		●			
Tome distancia frente al consumo de artículos innecesarios.	●	●		●	●		●
Ejercite su creatividad.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

IV. PUBLICIDAD

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

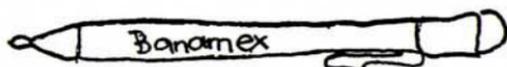
sacale jugo al mango desde hoy



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 cuadríchicles 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.

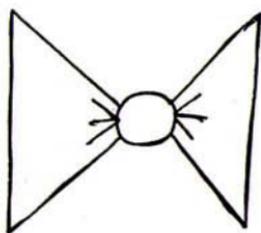
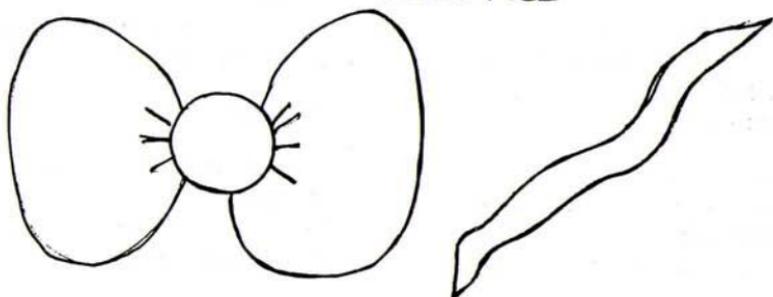
Parodia

A que no puedes beber
sólo tuna.

My 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?

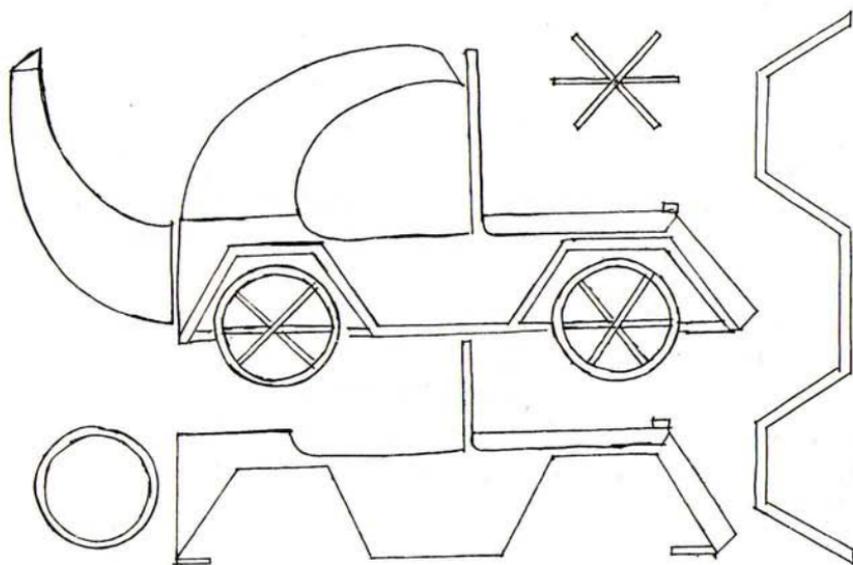
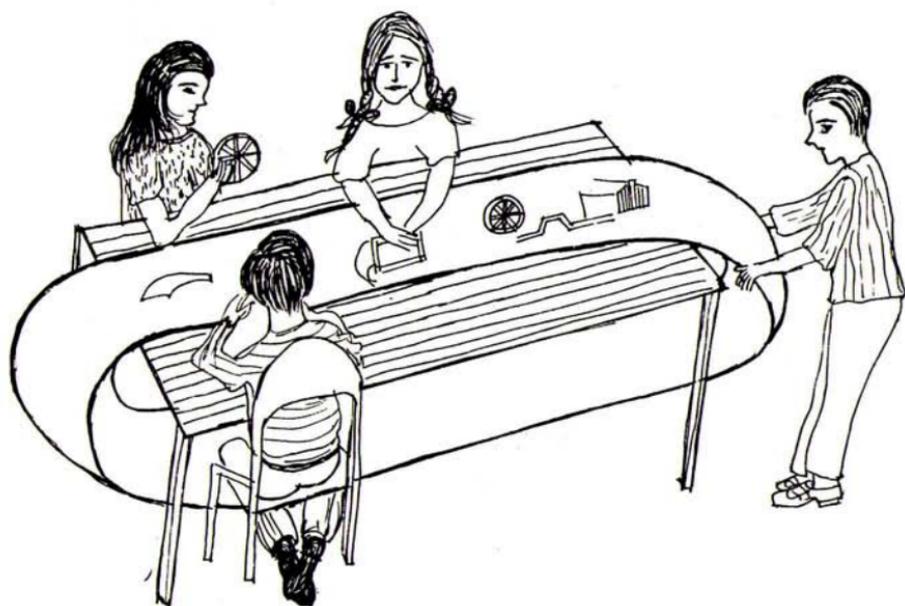
¿El trabajo de algunos es más pesado que el de otros?

¿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?

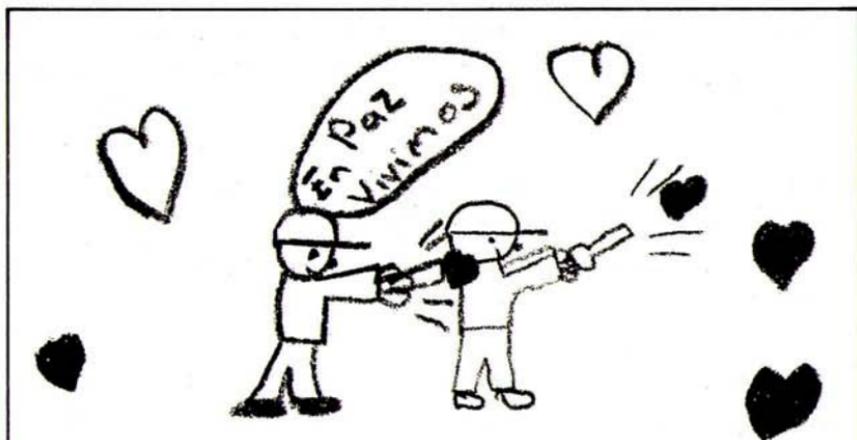


Aida Corona

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

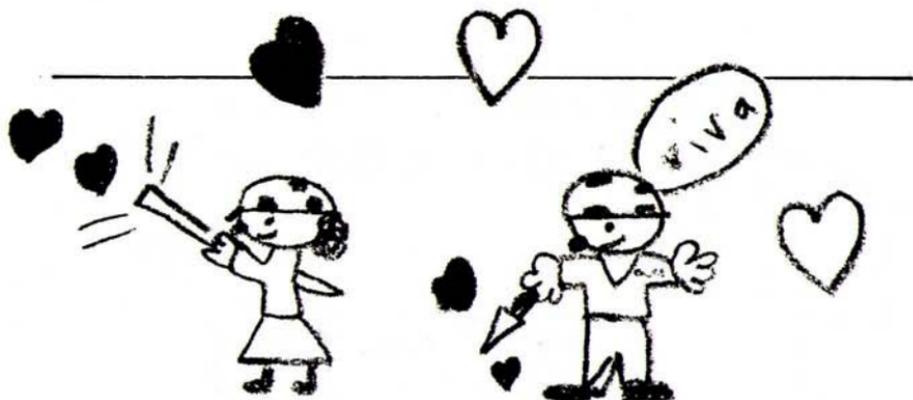
EJERCICIOS

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.

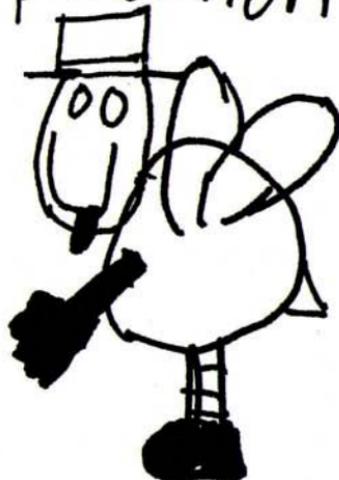
El señor Villalobos vivía en el país de los lobos...

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



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.

•