

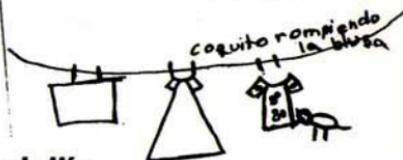
# X. TELENOVELAS

## 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.



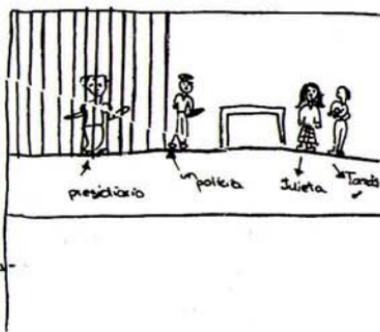
Y no me gusta mucho el maleficio porque dicen y hacen para Dabosada.



**Teresita Dávila**  
(10 años)

La que mas me gusta es un solo  
carceón.

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

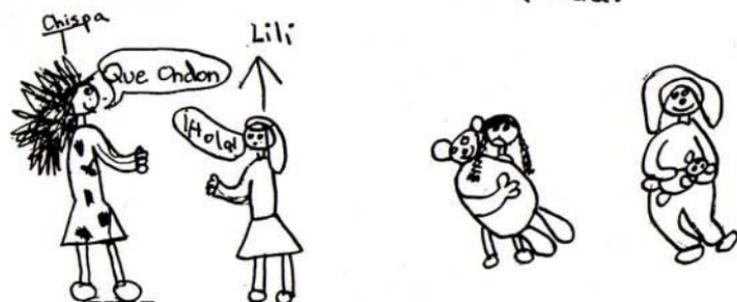


**Teresita Dávila**  
(10 años)

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.

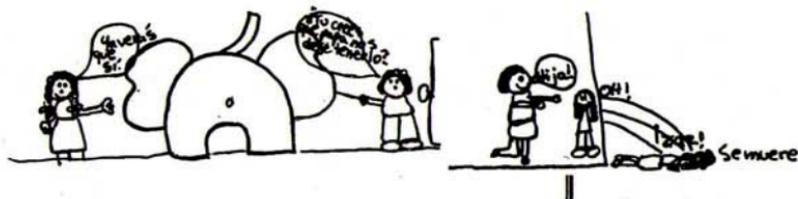
Chispita y Gloria van al zoológico y se meten a la reja donde están el osito panda y su mamá. Chispita carga a la mamá panda y Gloria carga al osito panda.



**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)

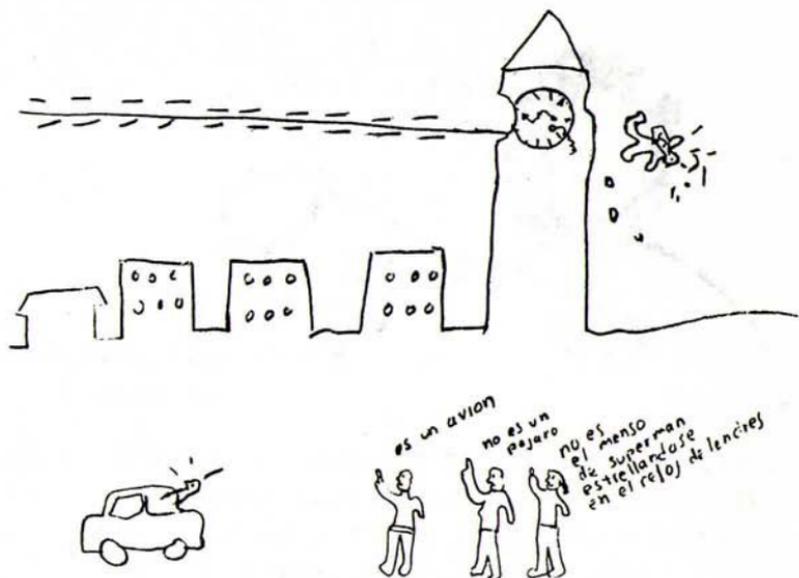


agua man



Marco Antonio Peña Corona Rodríguez  
(10 años)

<b>OBJETIVOS</b>	<b>EJERCICIOS</b>						
Que el niño:	<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>	<b>4.</b>	<b>5.</b>	<b>6.</b>	<b>7.</b>
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.		●	●				

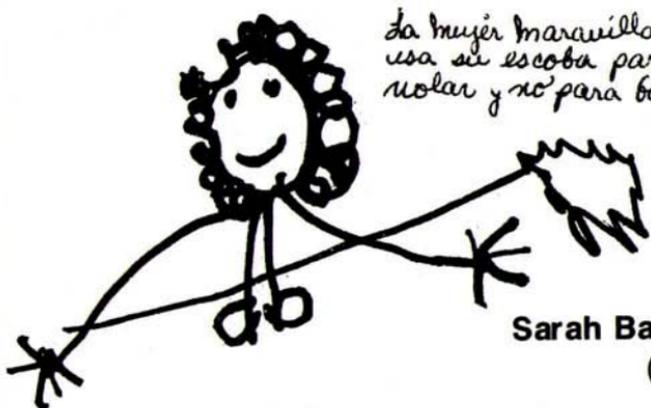


**René Rimada de la Fuente**  
(12 años)

### 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 barrer.

**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.

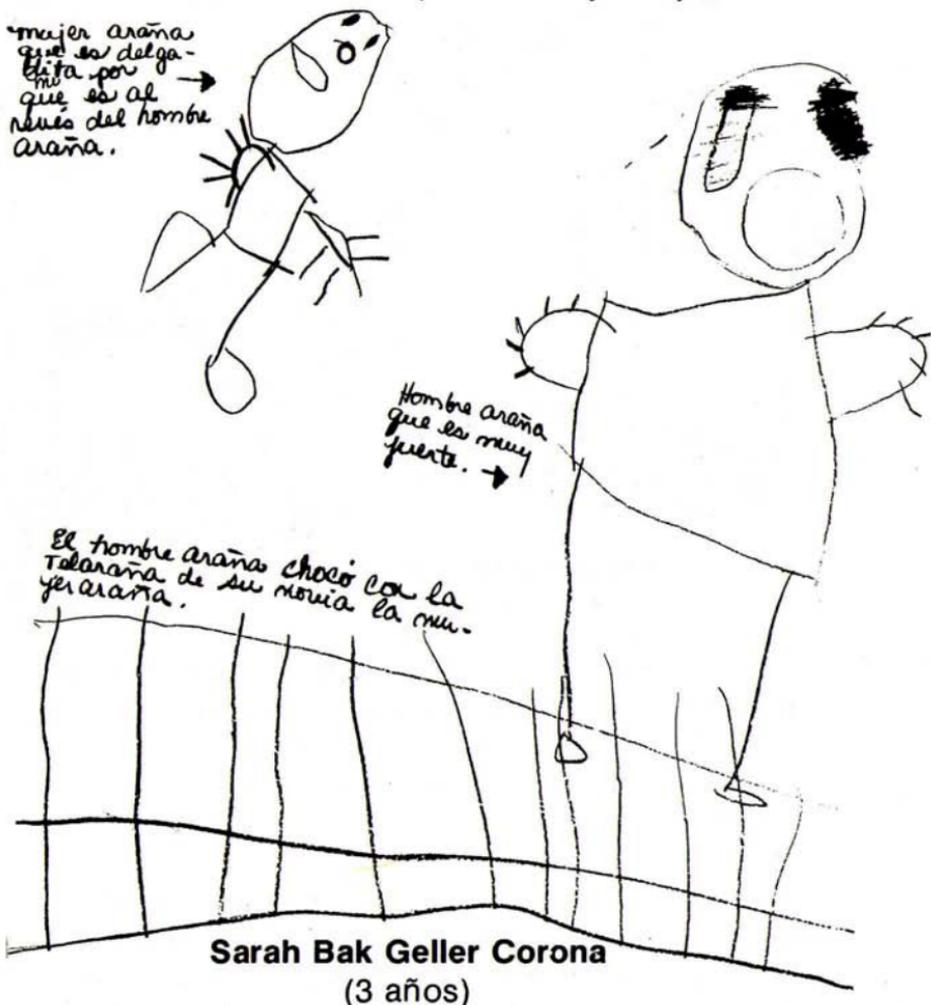
6. Hacer preguntas inverosímiles y absurdas en relación con los programas de superhéroes:

¿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.



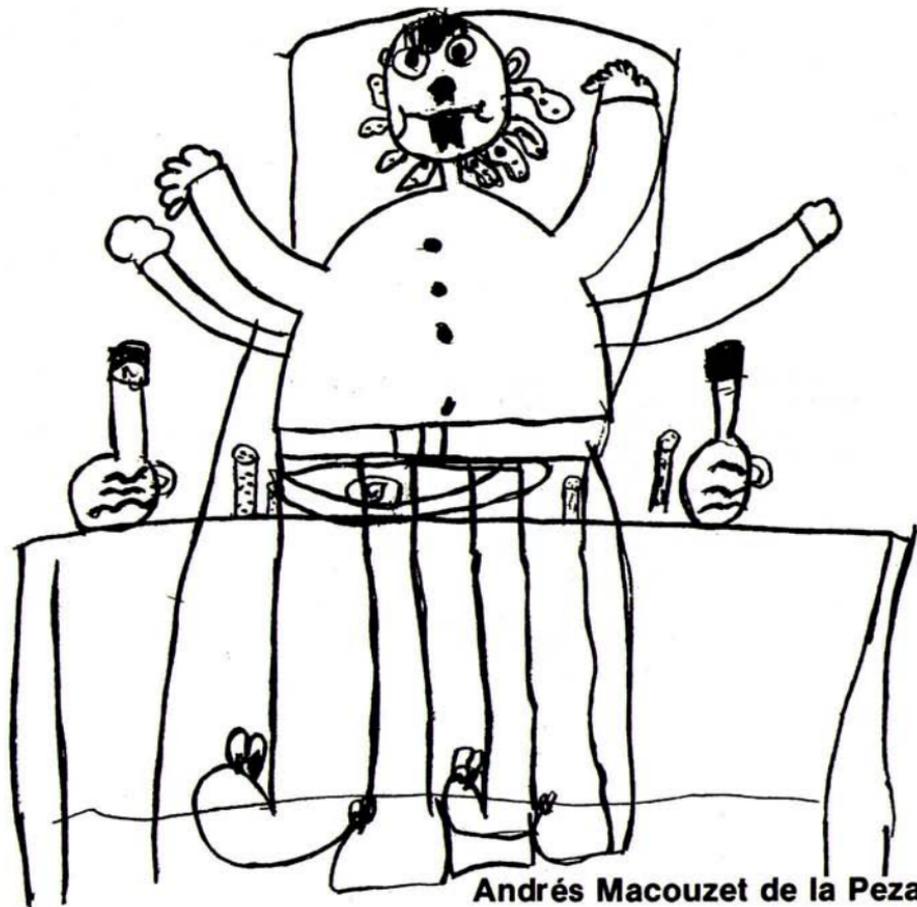


## René Rimada de la Fuente

(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.

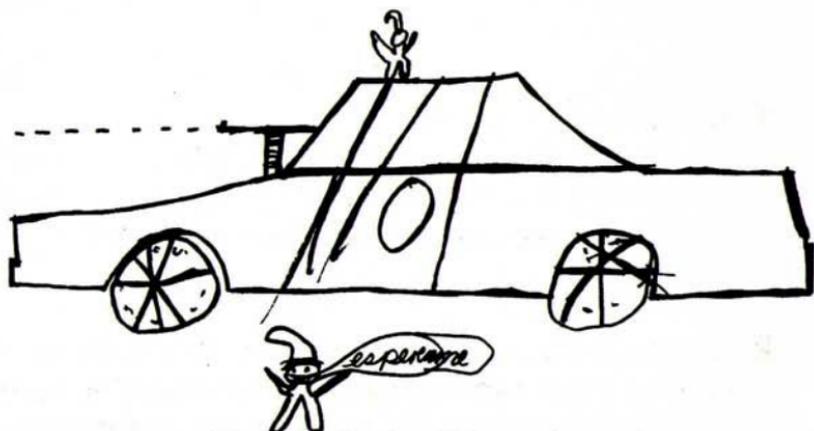
Para ver hacia arriba volteas la cabeza para arriba y te puedes ayudar con un telescopio.

Los brazos si se te cansan 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)

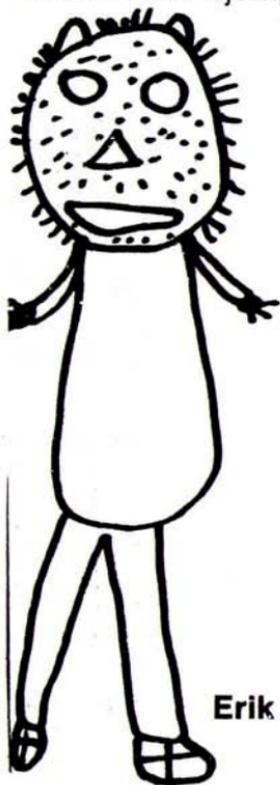
<b>OBJETIVOS</b>	<b>EJERCICIOS</b>			
Que el niño:	1.	2.	3.	4.
Expresa sentimientos y fantasías propias de su edad.	●	●	●	
Desmitifique los personajes televisivos y tome distancia frente a ellos.	●	●	●	●
Conozca leyendas mexicanas.		●		
Se ejercite en la expresión narrativa, oral y escrita.	●		●	●

## XII. PITUFOS

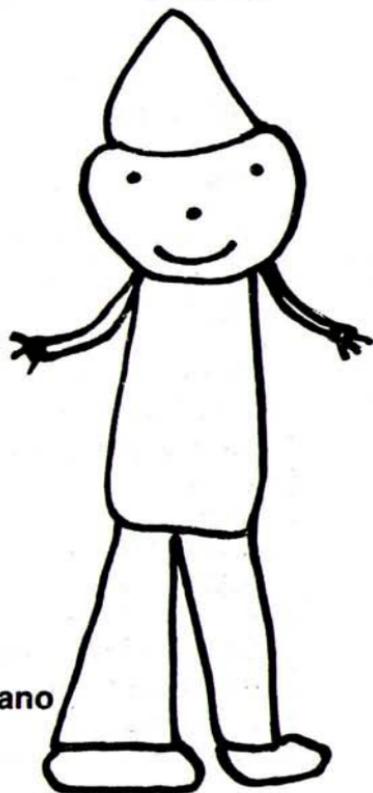
### 1. Al niño:

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)

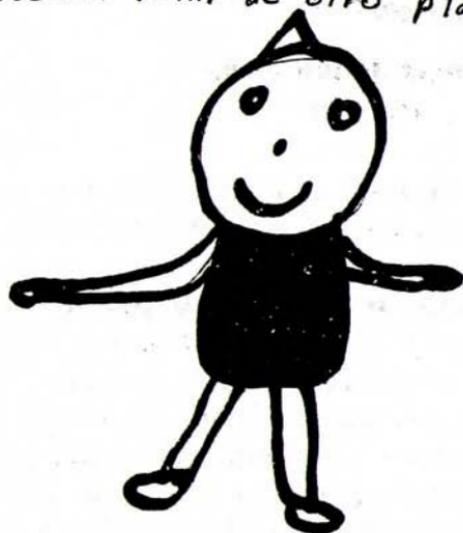
**3.** Descomponer y analizar los elementos de los personajes con el fin de construir nuevos cuentos. Por ejemplo: Papá Pitufo.

**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?

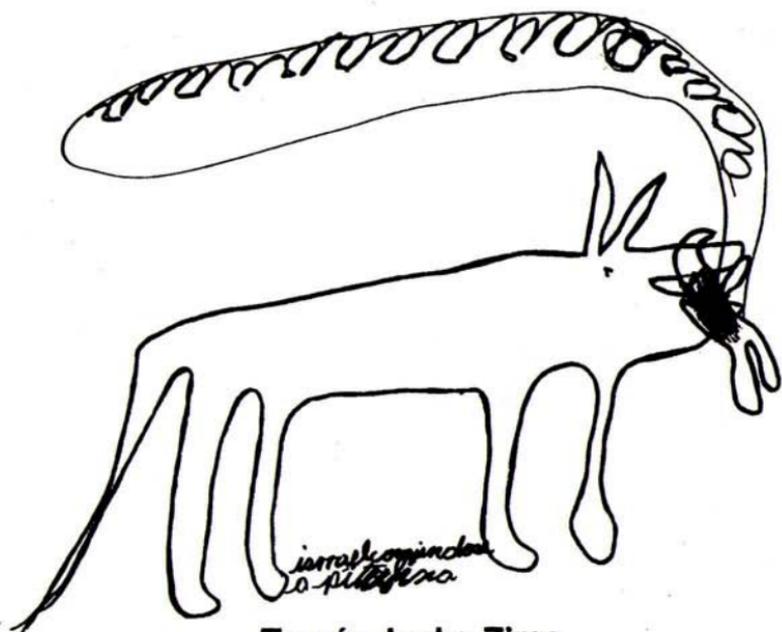
**Pócimas mágicas** - etc.

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**

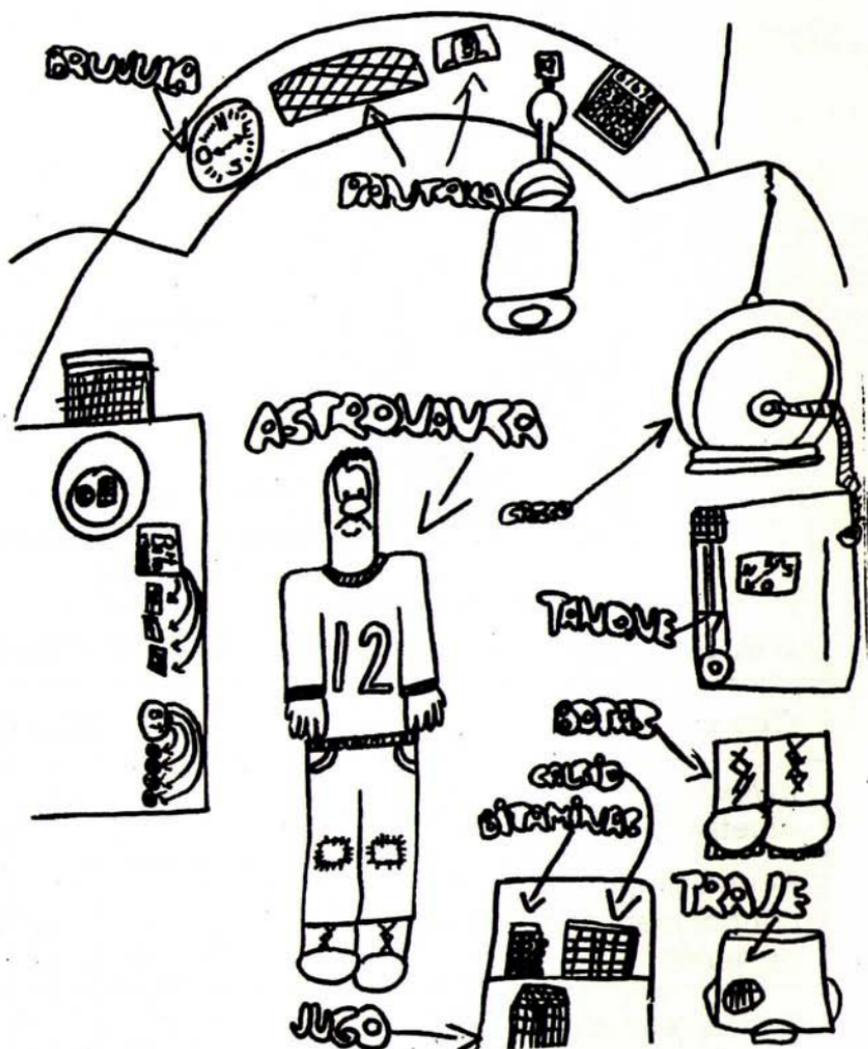
(8 años)

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

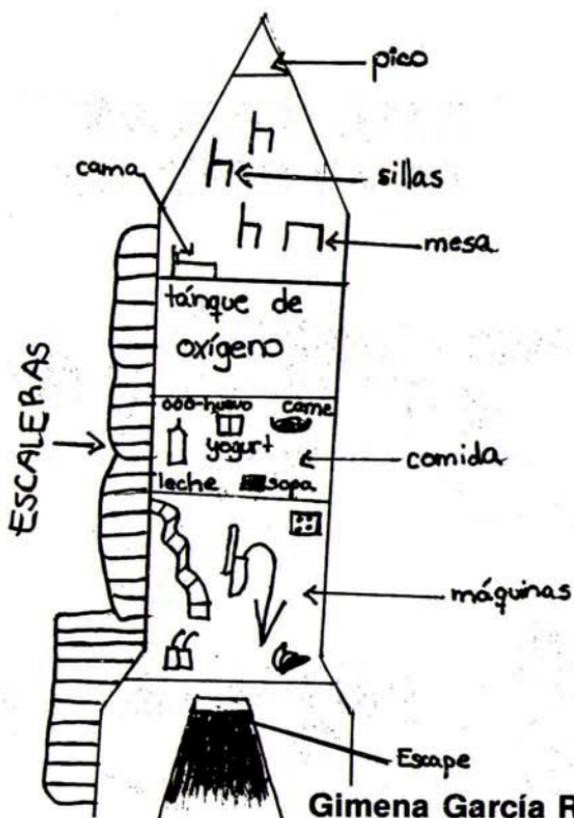
**Un duende de vidrio, de espejo o de papel, etc.**

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

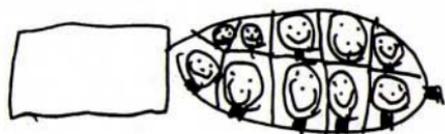


Javier Macouzet de la Peza  
(8 años)

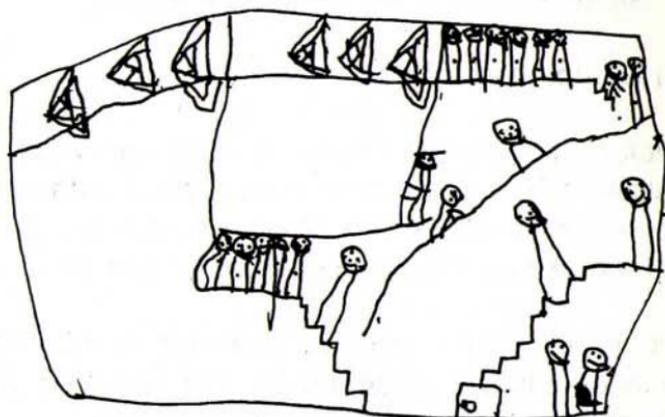


Gimena García Reynoso  
(10 años)

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

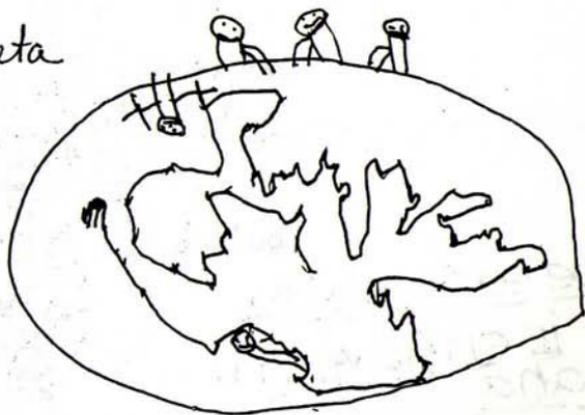


Platillo



naue

Planeta



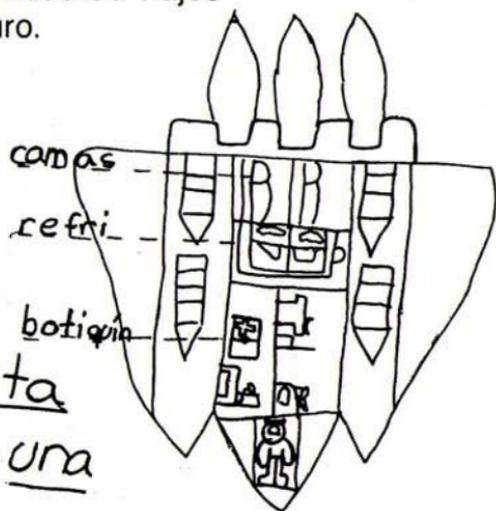
Nicolás Trejo Latapi  
(5 años)

## 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.



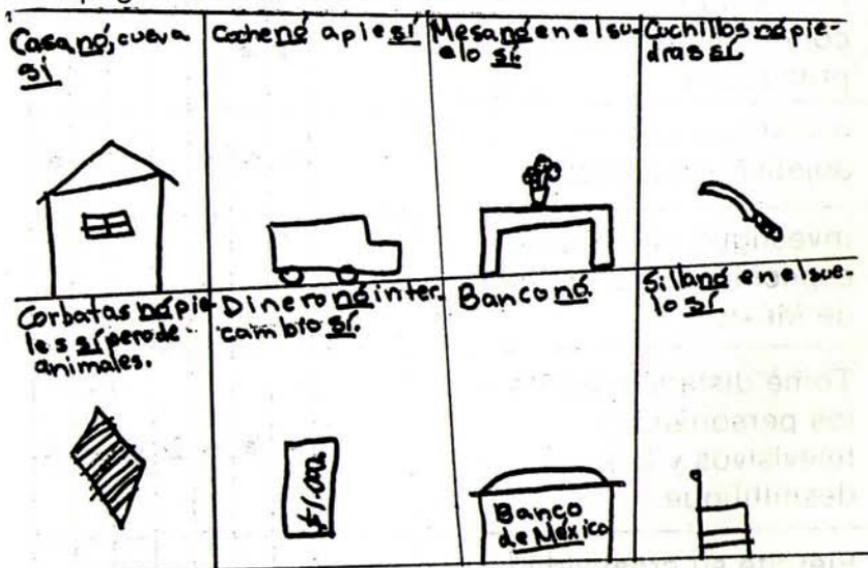
Lo que se necesita  
para ir en nave una  
semana

**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.

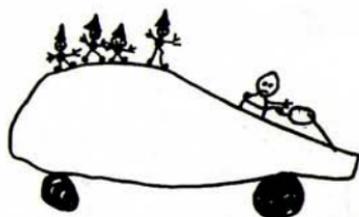


**Alma Gabriela Eyssautier Linares**  
(10 años)



Alejandro Cuevas Trejo  
(9 años)

<b>OBJETIVOS</b>	<b>EJERCICIOS</b>						
Que el niño:	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
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 podrían 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:

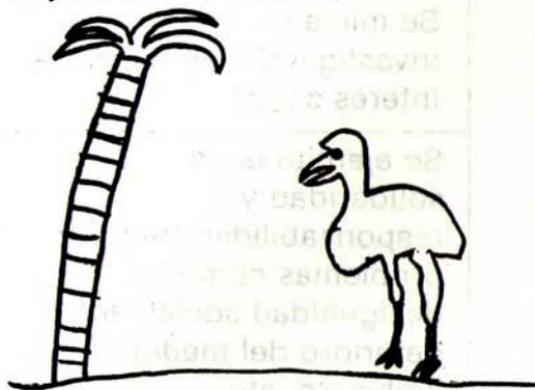
Inventa una caricatura en la que el personaje sea un objeto. Por ejemplo, un botón, un timbre, etc. ¿Qué aventura le sucedería? ¿Con qué otros personajes, animales u objetos lo combinarías? ¿Qué dirían si pudieran hablar? ¿A dónde irían? ¿Con quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Qué personajes de la vida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

---

## XV.

# DOCUMENTALES

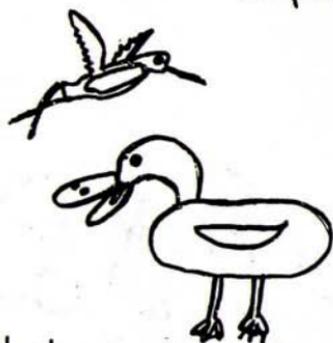
1. Elegir un documental de interés general. Contestar: quién, qué, cuándo, dónde, cómo y por qué. Comparar y aumentar la información sobre el hecho con material tomado de libros y periódicos.
2. Hacer su propio documental de fiestas y costumbres tradicionales, escrito y con dibujos y fotos si es posible, 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?





<b>OBJETIVOS</b>	<b>EJERCICIOS</b>		
Que el niño:	<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>
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.

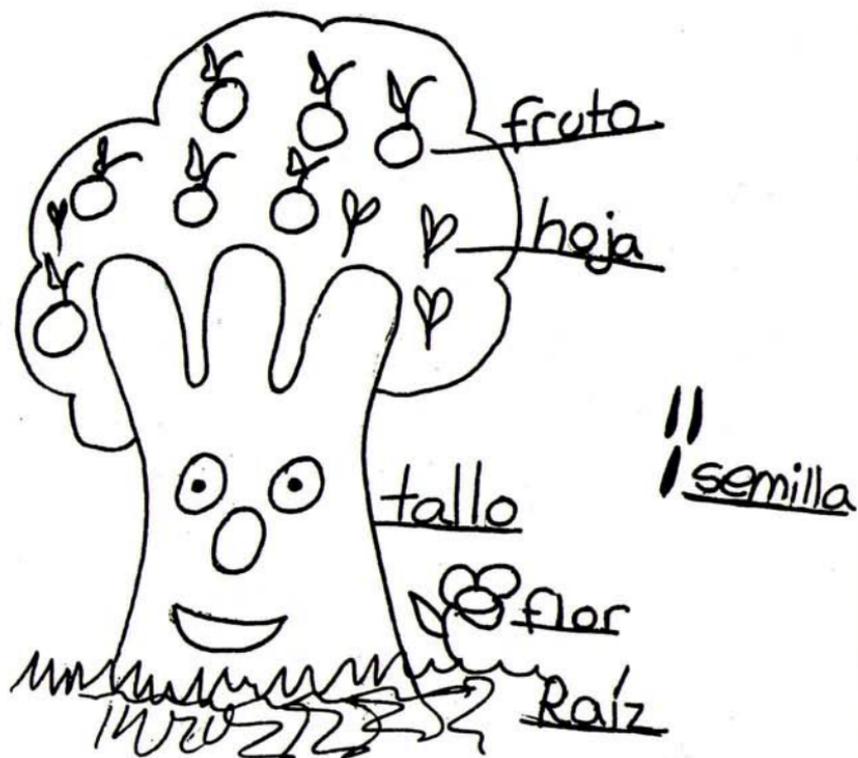
Los pájaros que vuelan son muy parecidos entre sí. Ello se debe a que el vuelo ha exigido que posean esqueletos ligeros y robustos a un tiempo, músculos poderosos, y plumas que conserven el calor y permitan la elevación además de los ojos más penetrantes del reino animal.



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

