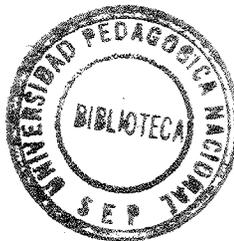


SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIDAD SEAD 121



ESCENIFICAR JUGANDO

Ideas para escenificar de acuerdo a los
Programas de Educación Preescolar

Ma. del Socorro Manzanera Morales

Olga Román Hernández

OBRA BASICA

Presentada para obtener el título de
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

Chilpancingo, Gro., Diciembre de 1987

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHILPANCINGO , GRO , a 10 de NOVIEMBRE de 19 87

C. Profr. (a) MA. DEL SOCORRO MANZANARES MORALES, OLGA ROMAN HERNANDEZ
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa OBRA BASICA
titulado "ESCENIFICAR JUGANDO"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a --
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

PROFR. HIPOLITO

LEON REYES

S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD SEAD

CON RESPETO Y GRATITUD PARA EL
PROFR. P. HIPOLITO LEON REYES.

A LAS COMPAÑERAS EDUCADORAS,
Deseando que esta obra, les sea
útil...

A NUESTROS HIJOS.

ESCENIFICAR JUGANDO

INDICE

INTRODUCCION

1. EL TEATRO GRANDE
 - 1.1 Conceptualización
 - 1.2 Un poco de historia
 - 1.3 Los géneros teatrales

2. EL TEATRO ESCOLAR
 - 2.1 Consideraciones, funciones y principios
 - 2.2 Los géneros teatrales escolares
 - 2.3 Didáctica tecnología y teatro
 - 2.4 Rincón dramático y espacio escénico

3. EL NIÑO PREESCOLAR Y EL TEATRO
 - 3.1 Caracterización de nuestro niño
 - 3.2 Desarrollo mental
 - 3.3 Imaginación y fantasía
 - 3.4 Juego y formación

4. IDEAS Y PROGRAMAS
 - 4.1 Contenidos del Programa de Educación Preescolar
 - 4.2 Unidades, situaciones de aprendizaje y sugerencias de escenificación
 - 4.3 Sugerencias
 - 4.4 Utilería y apoyos

GLOSARIO

BIBLIOGRAFIA

I N D I C E

| | Pág. |
|---|------|
| INTRODUCCION | |
| 1. EL TEATRO GRANDE | |
| 1.1 Conceptualización | 3 |
| 1.2 Un poco de historia | 4 |
| 1.3 Los géneros teatrales | 8 |
| 2. EL TEATRO ESCOLAR | |
| 2.1 Consideraciones, funciones y principios | 9 |
| 2.2 Los géneros teatrales escolares | 11 |
| 2.3 Didáctica tecnología y teatro | 13 |
| 2.4 Rincón dramático y espacio escénico | 15 |
| 3. EL NIÑO PREESCOLAR Y EL TEATRO | |
| 3.1 Caracterización de nuestro niño | 16 |
| 3.2 Desarrollo mental | 18 |
| 3.3 Imaginación y fantasía | 22 |
| 3.4 Juego y formación | 24 |
| 4. IDEAS Y PROGRAMAS | |
| 4.1 Contenidos del Programa de Educación Preescolar | 28 |
| 4.2 Unidades, situaciones de aprendizaje y sugerencias de escenificación | 30 |
| 4.3 Sugerencias | 30 |
| 4.4 Utilería y apoyos | 30 |
| GLOSARIO | 115 |
| BIBLIOGRAFIA | 118 |

INTRODUCCION

ACTUALMENTE

EL TEATRO TIENE GRANDES APLICACIONES

- . Como espectáculo
- . En la televisión
- . En el cine
- . En la escuela
- . En distintas actividades

LAS EDUCADORAS EN EL JARDIN

- . Han conservado dinamismo en su enseñanza
- . Se apegan a principios psicológicos de acción en su trabajo
- . Han sido creativas en muchas actividades

A PESAR DE ESTO... EN TEATRO, SUCEDE QUE:

- . Se recurre a la escenificación de cuentos de autores extranjeros.
- . Recurrimos también a personajes absurdos que crean timidez, sumisión o miedo en el niño o por el contrario resaltan características de personalidad no necesarias a la época.
- . Se fomentan por lo tanto pensamientos absurdos y fantasiosos.
- . Los mensajes no son actuales... reales.
- . No rescatan lo nuestro.
- . Se emplea un lenguaje no adaptado al niño mexicano.

POR LO TANTO

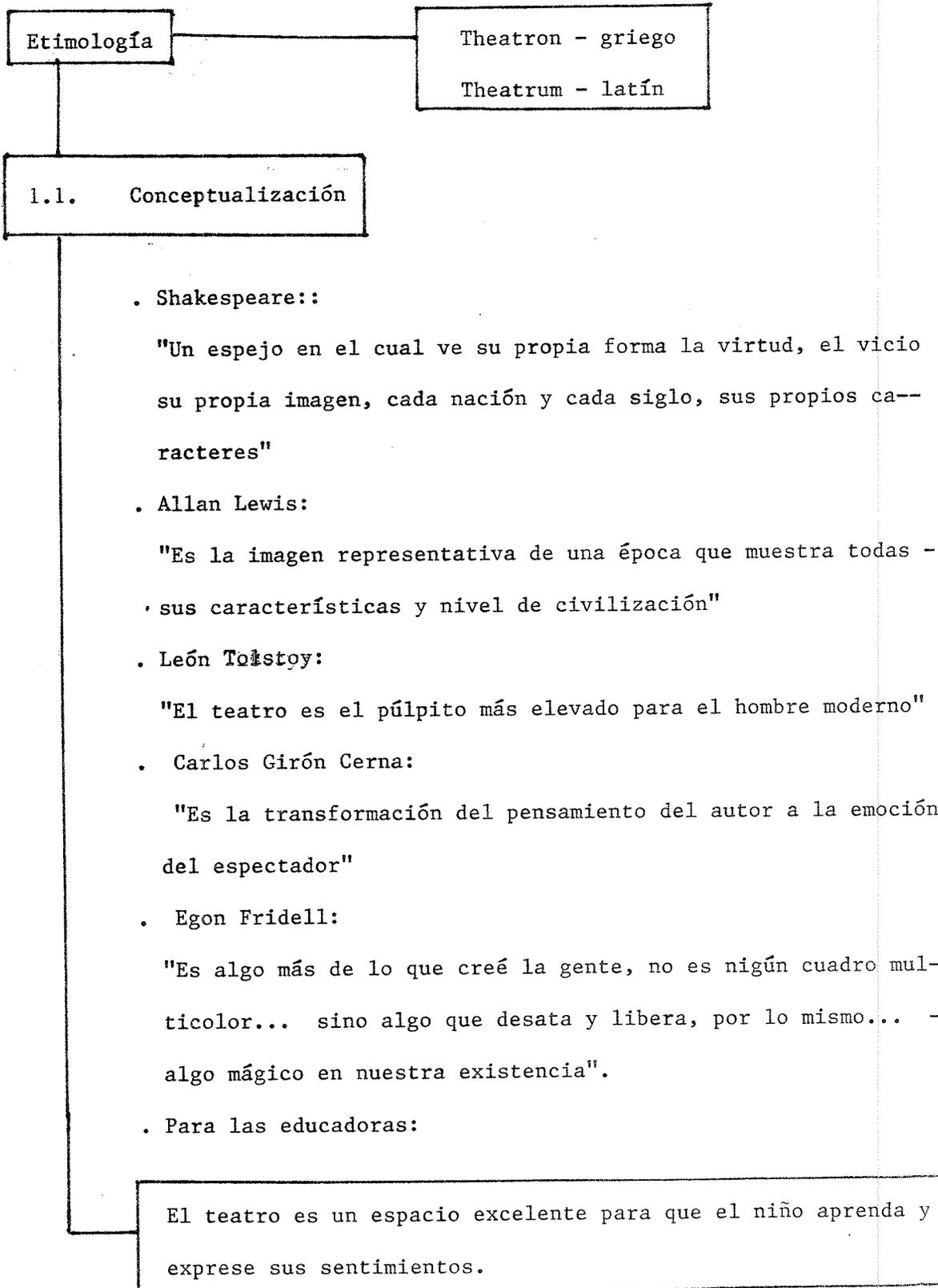
- . Es necesario que las educadoras tengan a la mano sugerencias fáciles de aplicar en el juego dramático.
- . Que piensen en términos reales de acuerdo al tiempo y medio en el que se desarrollan los niños.
- . Que deseche cuentos o ideas que distorcionen la realidad y fantasía de los mismos.
- . Que rescaten leyendas, historias, cuentos y costumbres del pueblo mexicano.
- . Por otro lado los programas de Educación Preescolar sugieren actividades que no concretan el trabajo objetivo porque:

La educadora tiene que crear su propio guión, pero sucede que en vez de crearlo muchas veces elimina la actividad.

Esta obra pretende alcanzar los siguientes objetivos:

1. Proporcionar guiones e ideas para escenificar de acuerdo a las unidades del programa de Educación Preescolar.
2. Sugerencias para vestuario y utilería para los juegos o escenificaciones.
3. Proporcionar información breve y clara acerca del teatro.
4. Interesar a las educadoras para incorporar el teatro en el contexto de sus actividades programáticas.

1. EL TEATRO GRANDE



1.2. Un poco de historia.

El teatro pudo nacer por:

- . Dar una explicación de las cosas que rodeaban al hombre.
- . Necesidad de imitar a los animales y convertirlos en presa fácil.
- . La idea de espíritu de sus muertos que requerían de la representación de su vida -- pasada.
- . La necesidad en lo religioso de representar hazañas de los dioses.

Uno de los pueblos donde floreció el teatro fue Grecia.

- . 600 años A.C. en Grecia se realizaban las Dionisiácas, fiestas donde representaban alabanzas y hazañas al Dios del Vino. Esto dio origen al Drama sátiro, la comedia y la tragedia.
- . Pisístrato entre 533 y 536 A.C. introduce el teatro en el - Atica, desde entonces, adquiere elementos como el relato, la danza, el canto y el disfraz.
- . En el siglo V A.C. Grecia alcanza su máximo apogeo y el teatro también; surgen autores como Esquilo, Sófocles y Eurípides.
- . Grecia crea un edificio destinado al teatro tomando como modelo los estadios y los hipódromos.

Y en la edad media

El teatro fue religioso y profano

- . Hace desaparecer el atrevimiento y procacidad de las representaciones romanas.
- . Renace como teatro griego pero en ceremonias religiosas católicas; entonces nace el dramalitúrgico en donde se representan pasajes del Nuevo Testamento.
- . Se crean verdaderas obras teatrales con temas religiosos, - llamados "misterios", "tropos" "dramas religiosos", etc.
- . A la altura del siglo XII aparecen corrientes teatrales - - coincidiendo con la creación - de escuelas episcopales. Ya - no se escriben en latín, sino en el lenguaje común.

- . Estaba compuesto por compañías nómadas que se hacían llamar - "cómicos de la lengua".
- . Se basa en teatro de carácter - popular, haciendo sátira social y en algunas ocasiones como protesta contra los nobles.
- . Es rico en elementos de carácter dramático.
- . Introdujeron personajes de la - mitología griega.
- . Empleaban un lenguaje popular a veces grosero.
- . Los géneros más fomentados son los "momos" y los "entremeses".

El renacimiento

En España

- . Epoca comprendida del siglo XV al XVIII.
- . Surge el esplendor literario en España.
- . Grandes precursores de esta época: Gómez Manrique, Juan de la Encina, Gil Vicente, Lope de Rueda, Juan de Timoneda y Juan de la Cueva.
- . El teatro adquiere gran relevancia y desarrollo sorprendente.
- . Surgen grandes figuras: Lope de Vega, Tirso de Molina, Juan Ruiz de Alarcón y Pedro Calderón de la Barca.
- . En los siglos XVI y XVII alcanza su máximo esplendor el drama.

En Inglaterra

- . Figuras de esta época: Shakespeare, Francis Beanmont, John Webster, John Fletcher, Thomas Dekker, Thomas Heywod.
- . Destaca entre ellos Shakespeare con sus obras: "Otelo", "Hamlet", "Romeo y Julieta", "El Rey Lear", "Roberto III", "El Mercader de Venecia", "Macbeth" y "El sueño de una noche de verano"

El teatro occidental del siglo XX

- . La característica principal del teatro contemporáneo es el personaje urbano, su psicología, su mundo interior y los hechos políticos de los pueblos por liberarse de las dictaduras, por identificarse (búsqueda de la identidad) en las grandes masas de las sociedades contemporáneas.

- Surgen figuras como: Eugenio Oniell, Enrique Ipsen, Luis Pirandello, Ionesco y Bertoldo Brecht, que sientan las bases del teatro contemporáneo caracterizándose sus obras por la intensificación de las acciones en escena.

1.3. Los géneros teatrales

Tragedia

- . Nació del culto a Dionisios.
- . En un coro de hombres que se disfrazaban de animales.
- . No se presentaba con personajes del todo humanos.
- . Tuvo autores importantes como: Esquilo, Sófocles y Eurípides.
- . Contiene un desenlace funesto.
- . Aristóteles señala que tiene este género 6 elementos: Escenografía, caracteres, argumento, dicción, música y pensamientos.

Comedia

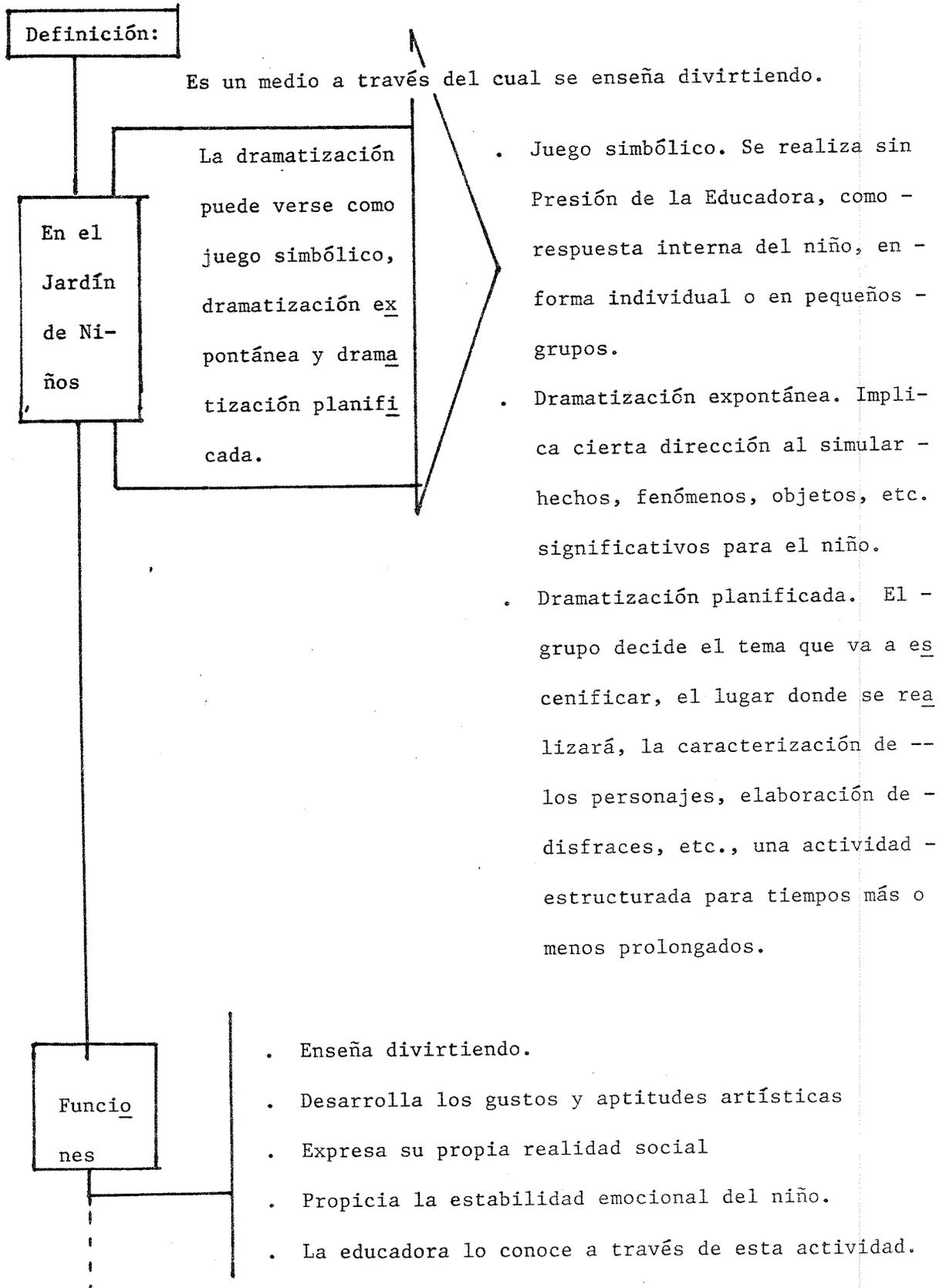
- . Nació también en las fiestas Dionisiacas.
- . Se trata de un poema literario con una trama desenfadada y feliz.
- . Los personajes caracterizan el bien y el mal.
- . Por lo general el desenlace es placentero.
- . Se puede clasificar en comedia antigua y nueva.
- . Aristófanes y Meandro fueron los primeros autores.

Drama

- . Muchas veces es una combinación de los dos géneros anteriores.
- . Se presentan acciones de la vida real, en donde se mezclan situaciones tristes y alegres.
- . Actualmente es muy fomentado este género en televisión.
- . Maneja temas profundamente humanos.

2. TEATRO ESCOLAR

2.1. Consideraciones, funciones y principios.



- . El alumno se proyecta con su fuerza dramática para identificarse a sí mismo.
- . Es un auxiliar audiovisual muy valioso.
- . Transmite mensajes de valor social formativo.
- . El teatro favorece las diferentes áreas del - desarrollo de la personalidad del niño.

Principios

- . Se desprende del juego simbólico o juego de - ficción.
- . Toma en cuenta las necesidades del niño.
- . Se basa en la imaginación, fantasía y creatividad .
- . Respeta la libre expresión del niño.

2.2. Los géneros teatrales escolares

Los géneros menores son:

Comedia Musical - Bodevil - Zarzuela - Paso - Entremés - Sainete -
Cuento - Scketch - Episodio Histórico, etc.

De éstos se aplican en el Jardín
de Niños, de manera sencilla.

Juego dramático

- . Se representan personajes de la vida cotidiana.
- . Aprovecha el juego simbólico.
- . Activa al niño y lo enseña jugando.
- . Integra al niño en el grupo.
- . Aprovecha situaciones espontáneas

Cuento

- . Se adapta a situaciones cotidianas de aprendizaje.
- . Aclara mensajes de comportamiento general.
- . Es connatural al pensamiento del niño.
- . Se hace planificadamente.

Monólogo

- . Aprovecha la posibilidad del niño que cuenta sus experiencias dramatizando.
- . Socializa al niño al hacer colectiva su experiencia.

Representación de
costumbres y tra-
diciones

- . El niño se proyecta muchas veces a través de personajes (por ejemplo en guiñol).
- . El niño conoce más a su pueblo y sus costumbres.
- . Reproduce lo que hacen sus mayores con devoción.
- . Conserva y rescata tradiciones y costumbres para arraigarlas en el niño.

2.3 Didáctica, Tecnología y Teatro

Queremos establecer un criterio didáctico a través del cual la maestra realiza sus actividades en el Jardín de Niños especialmente las que se refieren a la dramatización.

En la didáctica tradicional

- . La educadora es la que determina todo el quehacer en el aprendizaje.
- . Así el alumno recibe y repite información que su maestra le da se convierte en alumno memorista y pasivo.
- . Siguen absolutamente la rutina programada sin respetar los intereses del niño.
- . La educadora es autoritaria sin discusión ante el niño.
- . Se pugnaba por la individualización, incluso en la distinción de sexos.

Un acercamiento a la didáctica crítica.

- . Donde la educadora es orientadora del proceso educativo.

- . La relación con los niños es de -
respeto mutuo.
- . Considera los puntos de vista del
niño y sus intereses, así las deci-
siones se toman a nivel colectivo
(asamblea).
- . Da libertad al niño de seleccionar
sus propios esquemas de conviccio-
nes.
- . Propicia la cooperación entre los -
compañeros , mediante el trabajo de
grupo.
- . El propio niño busca solución a sus
problemas, guiado por la educadora.
- . Toma en cuenta la capacidad en evo-
lución del educando.

2.4 Rincón dramático y espacio escénico

Rincón Dramático

- . Se le llama también área de trabajo.
- . Es un espacio de preferencia con muebles adecuados para guardar la utilería de teatro.
- . El material que se utiliza debe guardarse en cajas forradas, colocándole un símbolo que al niño le sea familiar para encontrarlo fácilmente.
- . Es un espacio como los demás rincones utilizados en el jardín: Expresión -- gráfico plástica, biblioteca, construcción con bloques y ciencias naturales.

El Espacio Escénico

- . En cambio es cualquier lugar donde se puede dramatizar o realizar juegos -- simbólicos.
- . Puede ser en un teatrino o teatro al aire libre, en el salón de clase, en -- la cancha deportiva, en algún lugar -- del Jardín o en otro lugar, incluso -- fuera de la escuela.

3. EL NIÑO PREESCOLAR Y EL TEATRO

3.1 Caracterización de nuestro niño.

A nuestras escuelas asisten niños de la clase media y clase baja, estos podemos caracterizarlos de la siguiente manera:

| | | |
|---|---|--|
| <p>C o n d i c i o n e s</p> <p>P s i c o s o c i a l e s</p> | <ul style="list-style-type: none"> . La familia es pequeña. . La percepción económica es segura. . Es difícil la relación afectiva con los hijos. . Existen condiciones para el desarrollo normal del niño. . Son personas que tienen un medio seguro de vivir. . Generalmente viven en un medio urbano o estando en un medio rural gozan de mejores condiciones que los demás. | <ul style="list-style-type: none"> . La familia es numerosa . La percepción no es siempre segura. . La relación afectiva con los hijos es difícil. . Existen carencias para el desarrollo normal del niño. . Son personas en donde el padre de familia, es un trabajador eventual, subempleado o campesino. . Generalmente viven en la periferia de las ciudades o en el medio rural, contando frecuentemente con su parcela como único modo de sostenimiento. |
|---|---|--|

| Aspectos. | Clase Media | Clase Baja |
|---|---|--|
| <p>A f e c t i v o</p> <p>S o c i a l</p> | <ul style="list-style-type: none"> . Por lo general los padres son gente "ocupada" y tienen poca comunicación con los hijos. . Existen relaciones hostiles para con los hijos, provocadas por la angustia, los vicios y el propio trabajo. . Las relaciones entre hermanos son complicadas, estas se determinan con la edad y sexo. . La familia muchas veces es un excelente medio de socialización. . El niño tiende a ser extrovertido. | <ul style="list-style-type: none"> . En el medio rural, parece que hay una relación de apoyo entre padre e hijo, pero en el medio urbano la relación es accidentada por los problemas económicos o de padre-madre. . La ignorancia provoca un alejamiento de padres e hijos. . Los niños se relacionan de manera complicada, dependiendo de edad y sexo. . La relación social familiar es más de adultos que de niños. . El niño tiende a ser introvertido. |
| <p>C o g n o s c i t i v a</p> | <ul style="list-style-type: none"> . Es creativo . Imitativo . Tiene oportunidad de que su asimilación sea más rápida. . El lenguaje muchas veces no es claro por el exceso de cariño. | <ul style="list-style-type: none"> . Es creativo. . Imitativo . Su aprendizaje es más lento. . Lenguaje deficiente. . No sabe expresar sus ideas. . La falta de preparación de los padres impide colaborar |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> . Los padres cuentan con cierta preparación y ayudan al aprendizaje de sus hijos. . Por falta de tiempo no son escuchados sus intereses y desconocen sus problemas. | <ul style="list-style-type: none"> a orientarlos. . Por el exceso de familia - desatienden a sus hijos, dando lugar a que desconozcan su personalidad. |
| <ul style="list-style-type: none"> . Físicamente se desarrollan más. . Despliegan gran actividad - posiblemente por la alimentación adecuada. . Realizan sus coordinaciones con más facilidad. . Niños demasiado inquietos. . Toman iniciativa para organizar juegos. . Sus juegos los realizan en áreas limitadas | <ul style="list-style-type: none"> . Su crecimiento es lento. . Son niños por lo regular físicamente débiles . Sus coordinaciones son torpes. . Por lo regular son niños - pasivos. . Esperan las indicaciones -- para participar en los juegos. . Sus juegos los realizan al aire libre. |

3.2 Desarrollo mental

En el desarrollo del niño, se considera que las estructuras cognoscitivas, con características propias en cada estadio del desarrollo, tienen su origen en las de nivel anterior y son a su vez puntos de partida de las del nivel subsiguiente, de tal manera que estadios anteriores de mejor conocimiento dan sustento al que sigue, el cual representa un progreso con respecto al anterior.

Jean Peaget
(Inteligencia)

- . Trata el problema desde el punto de vista de la ontogenia' (a partir del nacimiento del niño).
- . Tiene una base biológica.
- . Se profundiza fundamentalmente en los procesos propios del desarrollo cognitivo.
- . Ha insistido en los cambios estructurales características de cada etapa del desarrollo cognitivo, cambios relacionados con la conducta infantil en sentido general.

Henry Wallon
(Pensamiento)

- . Trata el problema desde el punto de vista de la filogenia.
- . Considera que toda inteligencia es un hecho de interacción psicológica al nivel de la estructura del pensamiento.
- . Se profundiza en el papel de la emoción en el comienzo del desarrollo humano.
- . Ha profundizado fundamentalmente en el desarrollo de la personalidad como cosa total, y ha propuesto se caracterice cada período por la aparición de un rasgo dominante, por el predominio de una función sobre los

- . Clasifica el desarrollo -- del niño en 4 períodos: Sensoriomotriz, Preoperatorio, Operaciones concretas y Operaciones Formales.
- . La función del pensamiento tiene un punto inicial, - está en la actividad sensomotriz.
- . A partir de esta teoría la psicología estudia el nominalismo y realismo del niño.

demás.

- . Clasifica el desarrollo del niño en 6 estadios: Impulsivo Puro, Emocional, Sensitivo-motor, Proyectivo, del Personalismo y el valor funcional de la adolescencia.
- . La función del pensamiento tiene como punto inicial la actividad verbal.
- . Dice que "El pensamiento es un proceso de diferenciación y de integración sincrónica; cuando actúa una es porque la otra está en potencia".

Presentan el desarrollo psíquico como una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio.

Segismundo Freud

(psicoanálisis)

- . Sus ideas son también adecuadas para la comprensión de los cambios motivacionales que se producen a medida que el individuo crece.
- . Divide los cambios de motivación en una secuencia de etapas caracterizadas por los objetos o actividades necesarias para la gratificación del individuo durante cada una de ellas.

- La clasifica en 5 etapas: Oral, Anal, Fálica, Latencia y Genital, diferenciadas entre sí, fundamentalmente, por las zonas del cuerpo del niño que son las principales fuentes de gratificación sexual en cada uno de los períodos.

3.3 Imaginación y Fantasía

La Imaginación

- . Se deriva del pensamiento idealista.
- . Para vivir, el hombre recurre siempre a la imaginación creadora.
- . Incluye siempre elementos reales, por fantásticos que sean.
- . Proporcionan esparcimiento al ánimo y solución a los problemas.

Capacidades humanas como la imaginación y la fantasía son recursos que en el teatro infantil adquieren carta de naturalidad y desarrollan al niño.

La Fantasía

- . Representa al pensamiento de manera sensible.
- . Idealiza lo real.
- . "Es una ventana abierta hacia un mundo imaginario".
(Luis Juan Guerrero).

La imaginación

- . Es natural en este período
- . Imagina cosas fantásticas de cosas o vivencias propias.

En la edad preescolar

La fantasía

- . Ayuda al niño a bastarse a sí mismo.
- . Resuelve problemas que se le presentan en su existencia.
- . Los cuentos y leyendas despiertan su imaginación.

- . Manifiesta de esta manera su gusto por los cuentos.
- . Es capaz de narrarlos y de interpretarlos

- . Enriquece su vocabulario.
- . Desarrolla la capacidad de expresar su sentir y pensar de cualquier forma.

3.4 Juego y Formación

Es indiscutible el valor del juego, tanto para niños como para adultos.

Evitar el juego y la risa a un niño "es un crimen" dice el escritor Macterlink.

El teatro y el juego en preescolar son dos actividades naturalmente integradas.

Hace más de 20 años la educadora Carmen Ramos del Río hacía estas consideraciones:

A.A. Lublianskaia ofrece un análisis psicológico del propio juego revelando así su papel en el desarrollo del niño, las sintetiza en las siguientes peculiaridades:

- . Que el niño, cualquiera que sea su condición, es ante todo un ser social.
- . Que el juego infantil, es actividad también de carácter social.
- . Que los niños juegan de acuerdo -- con su edad y con las etapas de su desarrollo mental.
- . Que el niño puede jugar con juguetes o sin ellos, solo o acompañado.
- . Que el juego no es sinónimo de diversión, porque el juego requiere la actividad personal del jugador; quien juega a la vez se divierte.

1. En sus juegos, el niño refleja la vida que lo rodea.
2. El juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos.
3. El juego es una actividad pensante.
4. La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver el problema que el juego plantea.
5. El juego es una actividad que refleja la realidad mediante su transformación activa.
6. Una de las peculiaridades del juego que no se encuentra en ninguna otra actividad, consiste en la combinación singular de la ficción con esa alineación con la realidad que los pequeños reflejan en el juego.
7. Al igual que en todo fenómeno social, la fuente del desarrollo del juego, de su movimiento, debe buscarse en la lucha de las contradicciones internas.

La importancia que tiene el juego
en la educación preescolar -
está descrita en algunos
de los párrafos que
transcribimos -
enseguida:



Por la actividad misma, por el teatro y
por una educación integral

La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia - desde los primeros meses de vida y se mani--fiesta a lo largo de toda la existencia.

La actividad lúdica llena una función - imprescindible para el desarrollo pleno integral y armonioso de la personalidad.

La actividad lúdica cumple un papel importan- te, en tanto le permite al niño ir tomando - posesión del medio en forma placentera.

La "Pedagogía atractiva" tiene en la - educación preescolar su máxima expresión ya que ésta cumple con el postulado de - "enseñar divirtiendo".

El desarrollo pleno de todo potencial del ni- ño, que lo conduzca hacia planos superiores - de ajuste a su medio, con una dinámica proyec- tiva hacia su vida adulta, es función básica del juego.

El juego es fundamento de todas las acti- vidades que se realizan diariamente en el Jardín de Niños.

El juego ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

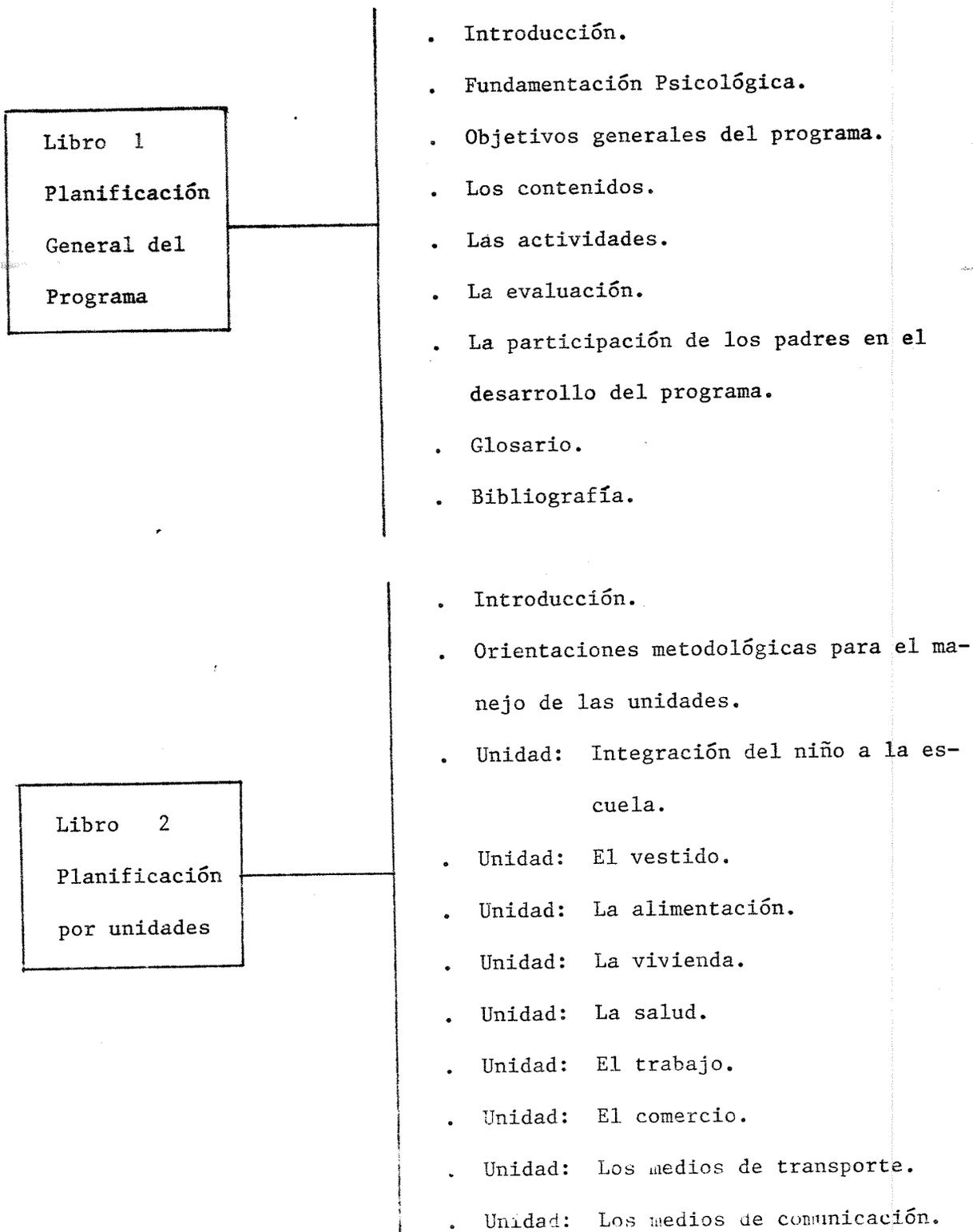
El juego cumple una función catártica - importante, ayuda al niño a liberarse de una serie de traumas.

En el Jardín de Niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas, - mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas.

El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando - en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.

4. IDEAS Y PROGRAMAS

4.1 Esquema de contenidos del programa de Educación Preescolar.

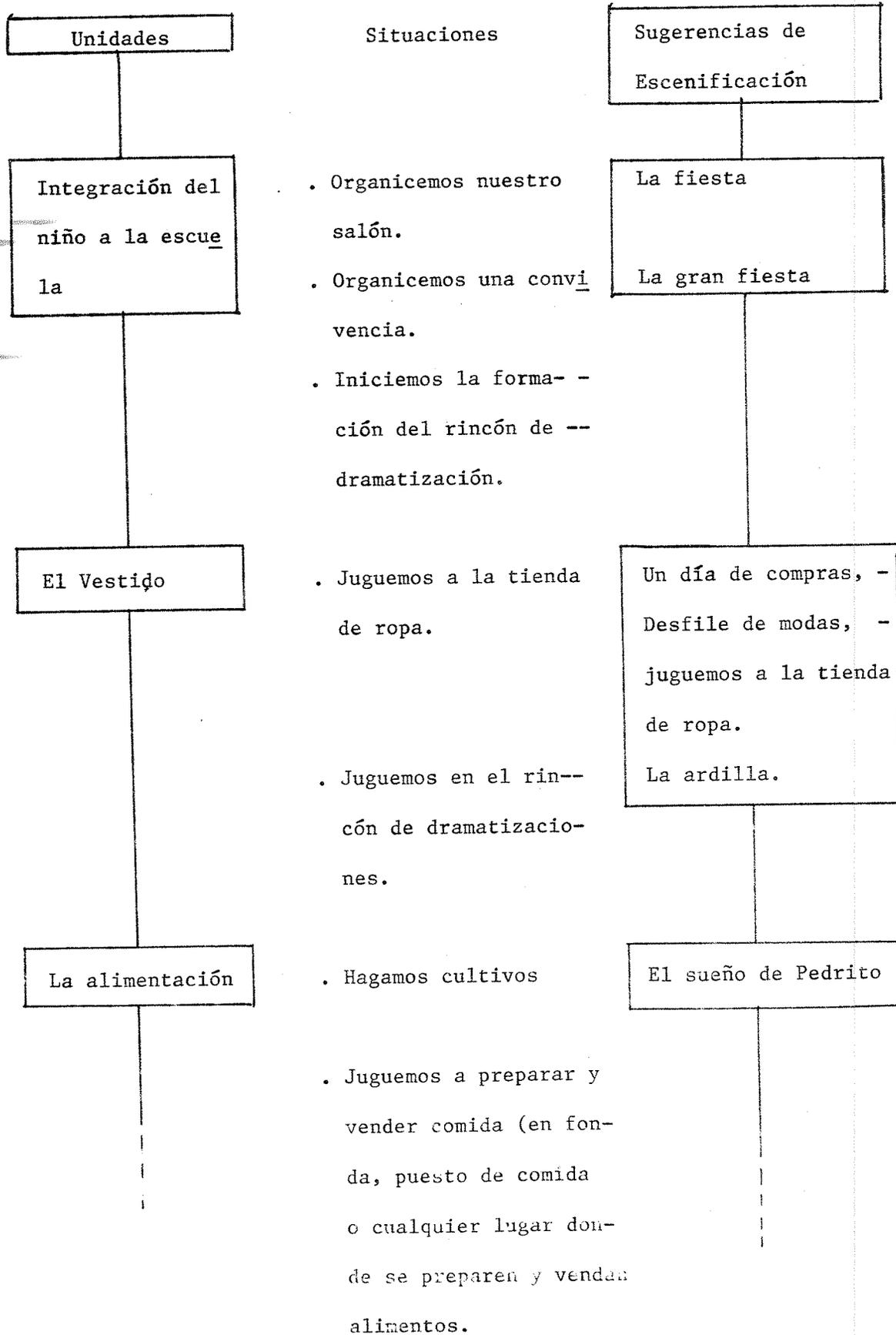


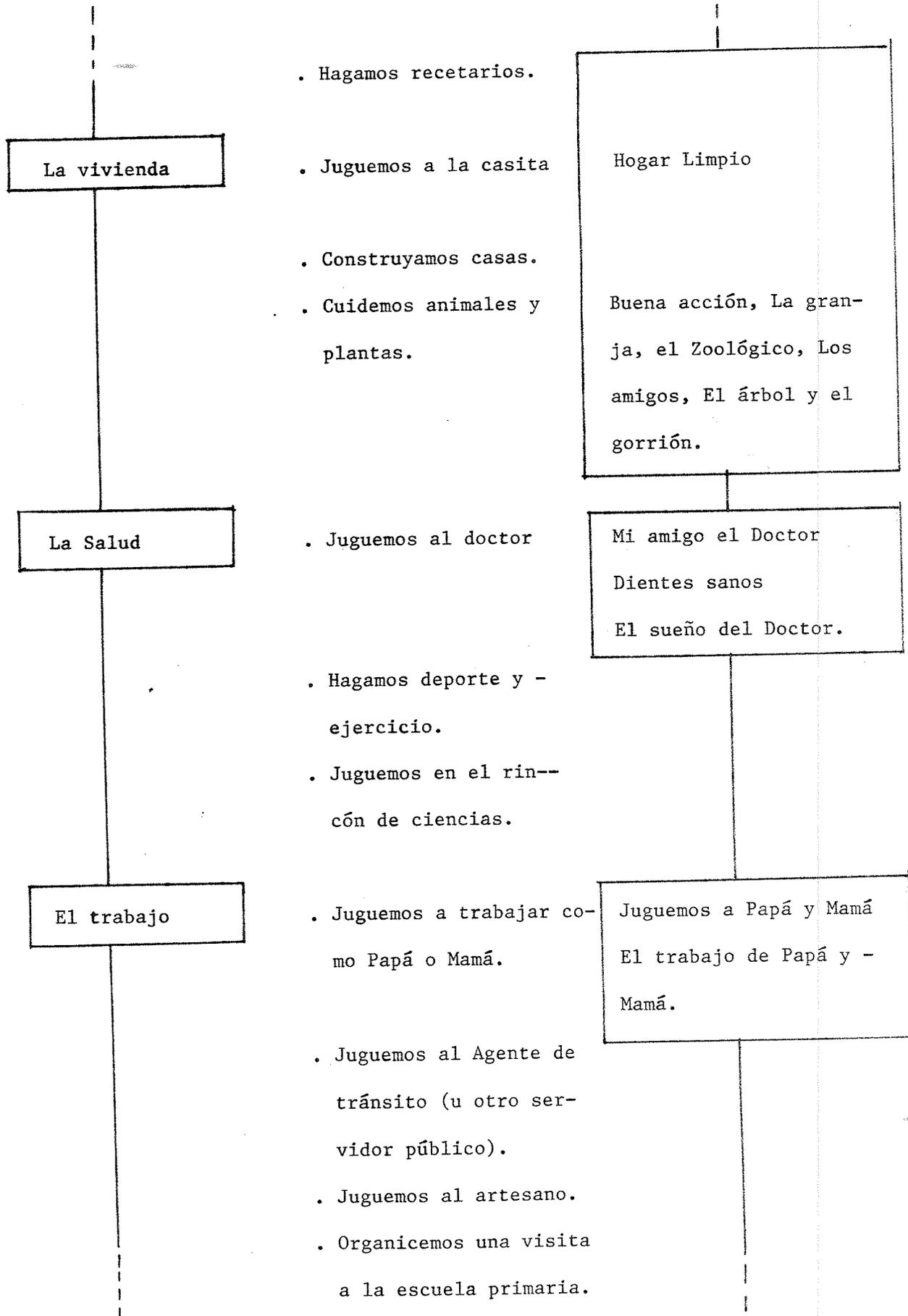
Libro 3
Apoyos
Metodológicos

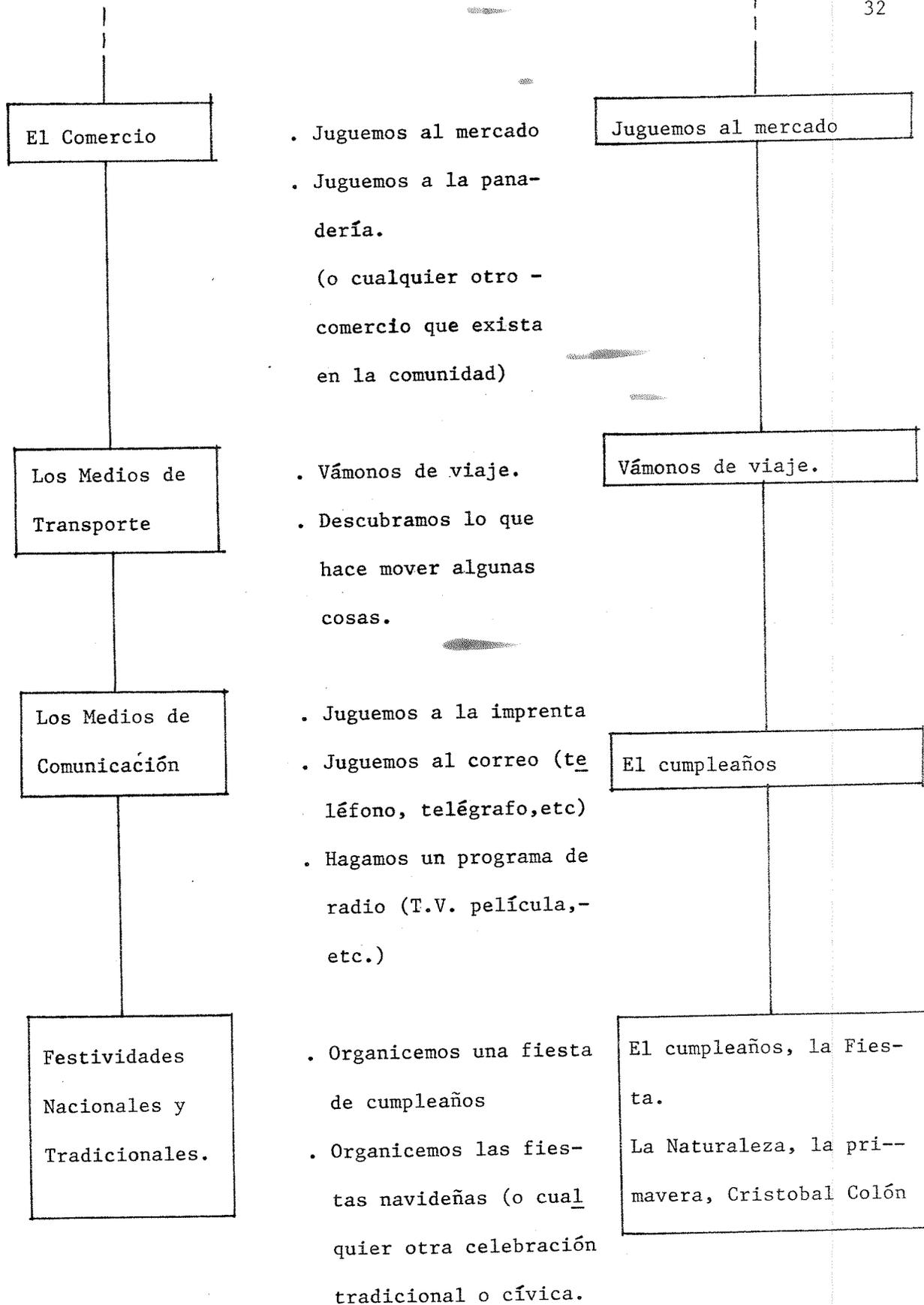
- . Unidad: Festividades nacionales y -
tradicionales.
- . Anexo.

- . Introducción.
- . Preoperaciones Lógico-matemáticas: Cri-
terios metodológicos.
- . Desarrollo Afectivo-Social: Criterios -
metodológicos.
- . Función Simbólica: Criterios metodoló--
gicos.
- . Estructuración del tiempo y espacio.
(Operaciones infralógicas): Criterios -
metodológicos.
- . Anexo.

UNIDADES, SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SUGERENCIAS DE ESCENIFICACION







ANTECEDENTE: UNIDAD: INTEGRACION DEL NIÑO
A LA ESCUELA

2. Organicemos una convivencia

2.1. Organizar una fiesta en el grupo

LA FIESTA

Personajes:

- Un payaso
- Pedro
- José
- Azucena
- Lalo

(Entra un payaso al salón o al lugar donde vaya a ser la fiesta)

Payaso - ¡Qué tal amigos!, bienvenidos a esta fiesta, me acompañan muchos artistas y se los voy a presentar uno por uno, ¡aquí está el primero!

Pedro - (Entra tocando un tambor) ¡Hola! traigo mi tambor para amenizar la fiesta (camina alrededor del salón tocando el instrumento, colocándose cerca del payaso)

Payaso - Ahora con ustedes ¡José el de los platillos, un aplauso para recibirlo!

José - (Tocando los platillos) ¡Cómo están niños! ¿Contentos? Aquí estoy con mis platillos y participar yo quiero en

la fiesta para ponerlos alegres... (Hace lo mismo que Pedro colocándose cerca de ellos).

Payaso - ¿Quién de ustedes quiere tocar el tambor o los platillos amigos? (Se tratará de que participen los niños a la invitación del payaso y se les brindará un aplauso) Enseguida tenemos a nuestra siguiente artista, ¡Otro - aplauso fuerte para ella!

Azucena - ¡Buenos días! con mi güiro yo les toco y al son de su ritmo los invito a bailar, (el payaso invitará a que pasen por parejas a bailar en el centro).

Payaso - Aquí tenemos a nuestro último artista ¡Recibámoslo como se merece!

Lalo - ¡Aquí estoy con mi guitarra para que gocen todos de esta fiesta! y si quieren les presto mi instrumento para quien desee tocarla.

Así al son de la música de Pedro, José, Azucena y Lalo los niños se pondrán a cantar una canción que conozcan alegre y movida.

| |
|--------------|
| Sugerencias: |
|--------------|

Utilería y disfraces: Detalles para vestir un payaso, un tambor, platillos, güiro y una guitarra, sino cuenta con esto, se pueden suplir con los que se cuenten en el Jardín.

Escenografía: Decorar el aula previamente al gusto de los alumnos, bien con cadenas de papel, globos, serpentinas, de modo que los niños les atraiga, principalmente a los que asisten por primera vez, colocar las sillas en círculo.

ANTECEDENTE: UNIDAD: INTEGRACION DEL NIÑO A LA ESCUELA

2. Organizar una convivencia en el grupo

2.1 Organizar una fiesta en el grupo

LA GRAN FIESTA

Personajes:

- Payasito
- Niños

Payasito - ¡Muy buenos días amiguitos! ¿Cómo están todos?

Niños - Bien, gracias.

Payasito - Me da mucho gusto estar con ustedes y pasar una mañana divertida. ¿Qué les parece si organizamos una fiesta y en ella participamos todos? Fíjense que he preparado unos juegos muy divertidos pero quiero que todos tomen parte para poder realizarlos. ¿Me van ayudar todos? ¿Sí? ¿Muy bien? entonces comencemos con el juego de...

¿Cuál es mi silla?

En este juego se colocan tantas sillas como jugadores haya menos una, en forma alternada o en círculo - Los niños correrán alrededor de las sillas mientras - suene la música y al suspenderse todos deben tratar de sentarse, el que no alcanzó asiento pierde y se sale; se retira una silla y continuamos el juego hasta que -

quede un solo niño.

Payasito - ¿Les gustó este juego? ¡Muy bién! Ahora ¿Quién quiere jugar a comerse la manzana?

¿Quién se come la manzana?

Se atan unas manzanas con un cordón y estas se cuelgan de un lazo para que el niño trate de atraparla con la boca y comérsela, pero sin meter las manos.

Payasito - ¡Bravo, muy bién! por estos niños, hay que darles un aplauso muy fuerte, y seguiremos con el juego de los gallitos.

Los Gallitos

Consiste en inflar unos globos y atarlos a los tobillos de los niños y por parejas estos tratarán de reventárselos con los pies sin meter las manos, aquel que reviente todos los globos de su contrincante es el ganador.

Payasito - ¡Bravo! ¡Bravo! ¡Qué bonito! y seguimos con el juego de ensartar los aros en el palo.

Los Aros

Formamos dos equipos para ensartar unos aros en los palos aproximadamente 30 cm. de altura, pintados de diferente color y colocarlos sobre una barra de plastilina, para que el niño trate de ensartar los aros de acuerdo con el color que le toque. El equipo que ensarte más aros es el ganador.

Payasito - ¿Quieren seguir jugando? ¿Sí? entonces seguimos con..

Carreras de costales

Los participantes llevarán una cuchara con un huevo recocido (puede ser un dulce redondo, un limón, canica, - etc.) en la boca y el que llegue primero a la meta sin tirarlo es el ganador.

Payasito - Ahora vamos a jugar a el mejor mesero.

El mejor mesero

Este juego consiste en llevar con una mano, un plato de cartón, un vaso con agua y lo colocarán sobre una mesa, mientras dure la música, ganará el que tenga más vasos sobre la mesa.

Payasito - Y por último, la gran carrera de los costales.

Brincos de costal

Se meterán los participantes a los costales y agarrándolos con las manos irán saltando hasta la meta, el primero en llegar será el ganador.

Payasito - ¿Qué les pareció amiguitos, se divirtieron con los juegos?

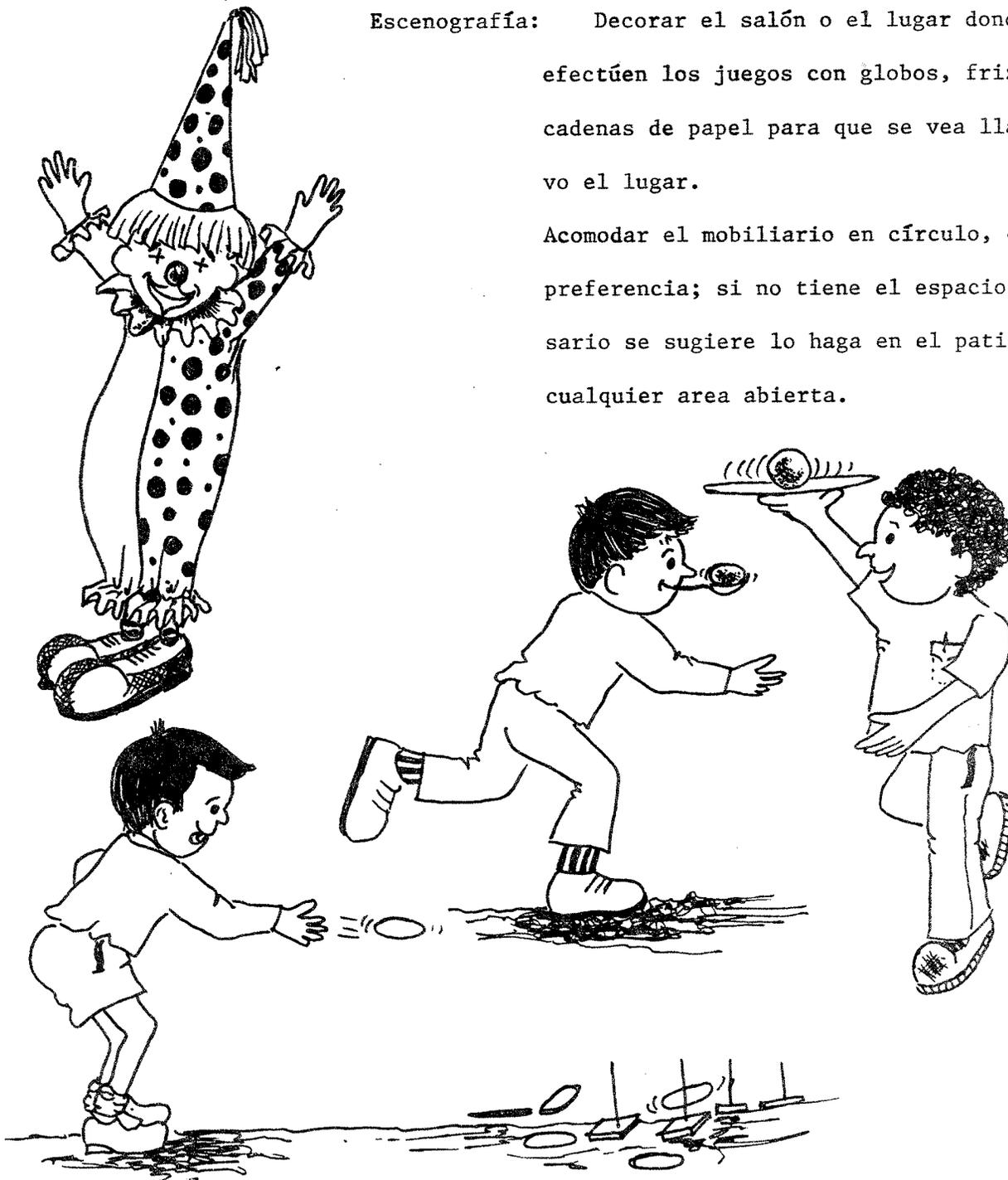


Sugerencias:

Utillería y disfraces: Puede utilizar cualquier ropa holgada y maquillarse la cara, para el -
 olan utilizar papel crepé, el gorro de -
 cartoncillo forrado con papel lustre y
 decorarlo con bolitas de papel (ver ilus-
 tración).

Escenografía: Decorar el salón o el lugar donde se
 efectúen los juegos con globos, frizos o
 cadenas de papel para que se vea llamati-
 vo el lugar.

Acomodar el mobiliario en círculo, de --
 preferencia; si no tiene el espacio nece-
 sario se sugiere lo haga en el patio o --
 cualquier area abierta.



ANTECEDENTE: UNIDAD: EL VESTIDO

1. Juguemos a la tienda de ropa

1.4 Dramatizar el juego de la tienda de ropa

UN DIA DE COMPRAS

Personajes:

- Una mamá
- Lucy
- Carlos
- Dueño de la tienda
- Cajero
- Compradores

(Aparece Lucy y Carlos jugando en el patio de su casa, de pronto Carlos se queda pensativo y la hermana pregunta:)

Lucy - ¿En que estás pensando hermano?

Carlos - Pienso en la tienda de ropa que abrieron hoy, ¿No necesitarán gente para que les ayude?

Lucy - Me imagino que sí ¡Vamos a ver que nos dicen! (se alejan un poco del lugar y llegan a la tienda, dirigiéndose al dueño)

Lucy - Señor, deseamos trabajar en su tienda ¿Puede ocuparnos en algo?

Dueño - Pero... son muy pequeños.

Carlos - Sí señor, pero nos pondremos muy listos

Dueño - Esta bién, vayan a aquel lugar y acomoden esta ropa y estos paquetes, separando la ropa de niño y niña

Lucy y Carlos - Así lo haremos.

(Se dirigen al lugar señalado y arreglan la ropa unas prendas en gancho, las demás en las mesas, entra la primer compradora acompañada de su hijo)

Compradora - A ver niños enseñenme ropa que le pueda quedar a mi hijo.

Carlos - Enseguida se la doy... mire aquí tenemos este paquete que pase al probador a medírsela

(Entra al probador y sale vestido con ropa de papá y si es niña con ropa de mamá, para que los espectadores gocen con esta actividad, hasta que encuentra una a su medida).

Compradora - Niños tengan más cuidado, pues de lo contrario se quedarán sin trabajo.

Carlos - Así lo haremos señora y aquí tiene su nota, pase a la caja a pagar.

(Pasa con el cajero a pagar y le dice:)

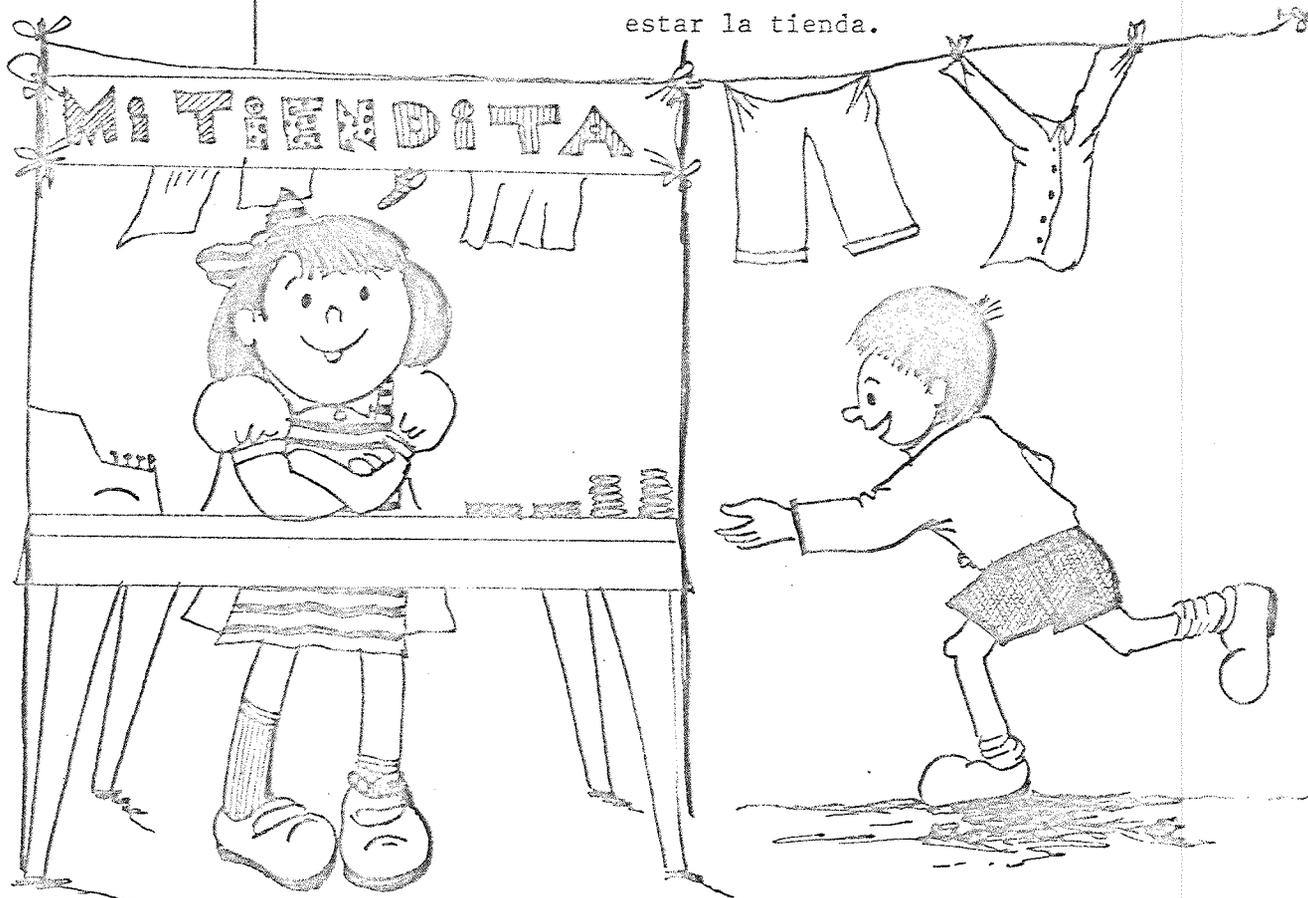
Cajero - Aquí tiene su cambio y gracias por su compra.

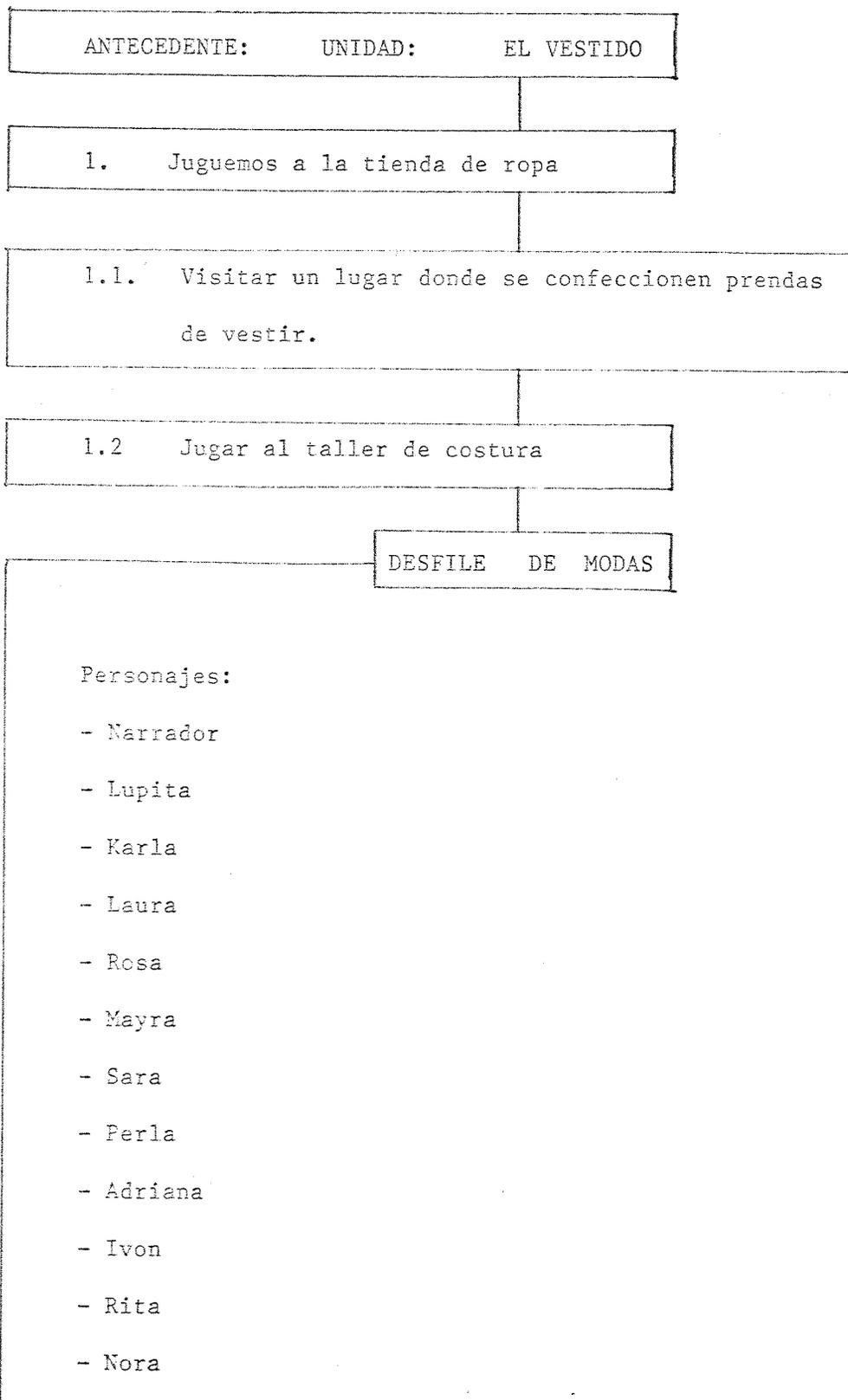
(Puede volver a repetir la acción para que otros niños participen, ahora puede ser una niña y salir con ropa de mamá o de bebé.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Colocar un letrero a la tienda, reunir ropa de mamá, papá, de bebé, sombreros gorras, corbatas, gabanes, etc. y puede estar esto en los paquetes, también conseguir ganchos, una cortina para improvisar el probador, una caja registradora adaptándola con una caja de cartón y dinero, que puede ser papel recortado, fichas de otro tipo, billetes de juguete.

Escenografía: Acomodar los muebles según se acondicione el escenario, colocar antes como fondo decorativo algunas prendas donde vaya a estar la tienda.





Narrador - En el taller de costura de "Creaciones Lupita" se -
 confeccionaron prendas de vestir para la exhibición -

de modas de primavera, que se presentará este día, con las más afamadas modelos del lugar. (Lupita se encuentra en los vestidores revisando que no les falte ningún detalle a las modelos y les dice:

Lupita - Parece que todo está en orden y todas se encuentran listas, así que dentro de 5 minutos comenzamos.

(Se dirige hacia la tarima y al llegar se escucha una música suave).

Lupita - ¡Muy buenas tardes! Respetable público, este día tengo el gusto de presentarles lo último en la moda de primavera las creaciones más bellas, confeccionadas con finas telas y de hermosos colores. Para iniciar este desfile de modas tenemos a Karla (señalandola con la mano).

Karla - Camina por la tarima y se para de cuando en cuando modelando el vestido. (Mientras ella modela, Lupita va describiendo la hechura del vestido y el nombre de la tela al terminar Lupita, ella sale).

Lupita - Ahora tenemos con nosotras a Laura modelando este precioso vestido (mientras Laura modela, ante el público ella dirá qué clase de modelo es y tela que utilizó para su confección).

Lupita - Con ustedes tenemos a Rosa modelando este bonito conjunto de falda y blusa propio para esta temporada.

Rosa - Moviéndose coquetamente al ir modelando, da unos giros y sale al compás de la música.

Lupita - Nos modela otro conjunto, pero ahora de tres piezas, -

- la guapa modelo Mayra (cambia la música)
- Mayra - Bailando al compás de la música va moviéndose, se para gira, muestra el frente del saco, camina, gira se quita el saco y sale con él en la mano.
- Lupita - Les mostraremos enseguida unos pantalones que son lo último de la moda, y para esto tenemos a nuestras bellas modelos: Sara, Perla y Adriana (cambia la música)
- Sara - Camina suavemente y va modelando al compás de la música.
- (Cuando sale Perla ella se queda inmóvil)
- Perla - Moviéndose al ritmo de la música va girando y se coloca posteriormente cerca de Sara, (se queda quieta, cuando sale Adriana).
- Adriana - Moviéndose más que Perla se acerca bailando a sus compañeras, después las tres juntas bailan y van saliendo.
- Lupita - Por último tenemos estas fabulosas bermudas en colores propios para la temporada y las modelan: Ivon, Rita y Nora.
- Ivon - Llevando una gorra pasa modelando y se coloca en un extremo bailando en su lugar.
- Rita - Con una pelota en la mano y al compás de la música se queda cerca de Ivon, moviéndose al ritmo de la melodía.
- Nora - Sosteniendo una canasta en la mano pasa caminando y modelando al ritmo de la música, al llegar con sus compañeras éstas avanzan y salen.
- Lupita - Para dar fin a este brillante desfile, pasarán todas las modelos y así tenemos a: Karla, Laura, Rosa, Mayra,

Sara, Perla, Adriana, Ivon, Rita y Nora.

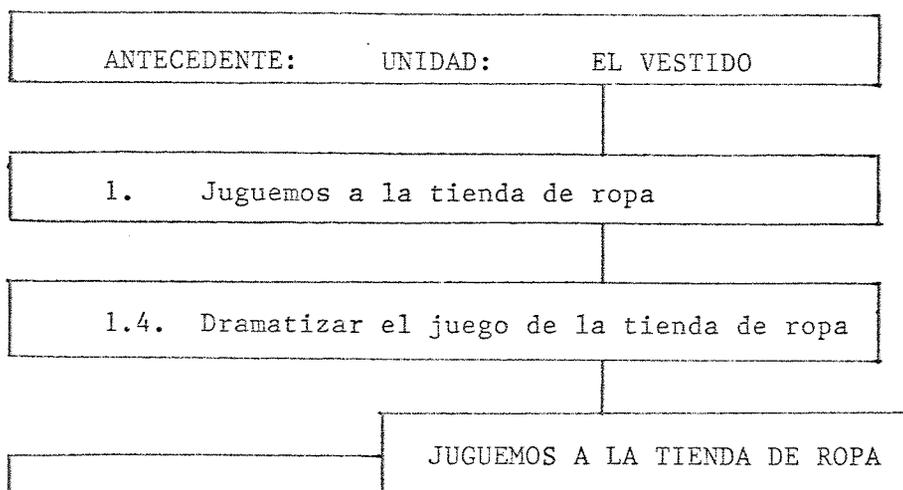
(Al ir pasando darán unos giros y saldrán. Al ir -
saliendo el público le aplaudirá a cada modelo).

Con ésto terminamos y les damos las gracias por su presencia, esperando que pronto nos lleguen sus pedidos - para la temporada y surtirlos rápidamente. Muchas gracias (dirigiéndose al vestidor, felicita a las modelos por su trabajo y se despiden).

Sugerencias:

Utilería y disfraces: La educadora puede utilizar el - nombre propio del niño (a). Solicitar a las madres de familia ropa para realizar la - dramatización, gorras, pelotas, canasta, - etc. Llevar discos o cassettes, grabadora o tocadisco, un micrófono (de alguna grabadora, elaborado por ella o de juguete).

Escenografía: En cualquier espacio o área abierta Colocar unas cortinas ya sean de tela o de papel para simular el telón. La tarima - se puede elaborar con tablas, con mesitas si se tienen o si no en el piso dejando el espacio necesario. Las sillas para el - público se acomodarán en forma de herradura.



Personajes:

- Vendedores
- Compradores
- Un narrador (a)

MECANICA DEL JUEGO: En cajas de cartón, sin que se vea qué contienen - estarán las telas y ropas, la narradora va explicando al principio en qué consiste el juego, les dirá que - por parejas o en grupos de tres pasarán a comprar ropa y telas, que tienen que vestirlas en el menor tiempo - posible. Al terminar la música deberán estar vestidos todos con su nueva ropa (la que les toque, de niño, ni ña o adulto, incluyendo zapatos o sombrero).

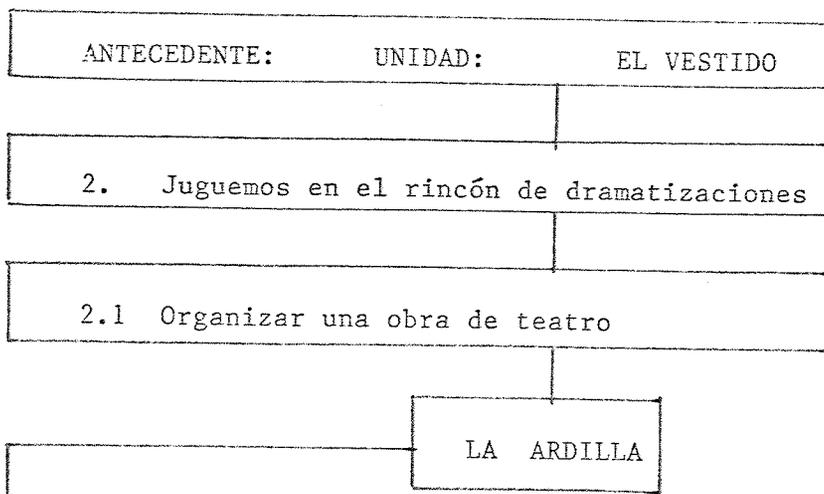
Al inicio de una marcha, se quitarán la ropa comprada en la tienda y la colocarán poco antes de terminar la música en el lugar que le corresponda.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Ropa de mamá y papá, de bebé, - sombreros, gorras, zapatos de diferentes tamaños, gabanes, rebozos. Solicitando - esto previamente a las madres de familia. Una grabadora para que se tenga fondo musical pudiendo ser la canción del ropero de Cri-Crí, colocar un rótulo a la tienda elaborado por los niños.

Escenografía: Las sillas se pueden acomodar en círculo para que el grupo tenga mejor visión de la actividad, decorar con algunas prendas de vestir el lugar de la escenificación.





Personajes:

- Narrador
- Luisa
- Una ardilla

Narrador - En una ocasión, Luisa paseándose por las orillas del lago oyó un ruido particular que parecía decir "chip, chip, chip" buscó y vio una ardilla de color gris oscuro, en la rama de un árbol. Tenía su hermosa cola esponjada, graciosamente rizada hacia la punta, sentada, tenía entre las patas delanteras una bellota a la que trataba de sacarle la pulpa con los dientes largos y puntiagudos, algunas veces dejaba de comer un momento y miraba a Luisa con sus bellos y brillantes ojos. (pieza musical).

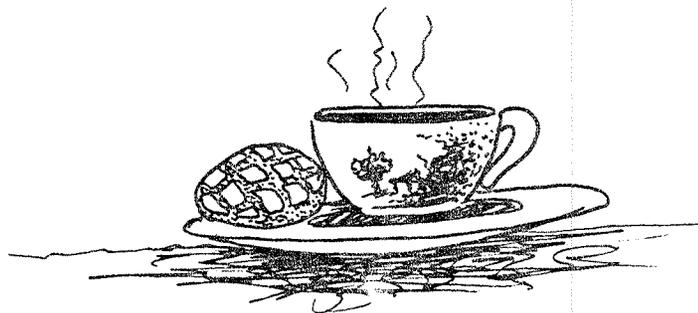
(La niña se sienta quedando muy quietecita).

Luisa - Ardillita, me gusta verte.

Ardilla - Chip, chip, chip, a mí también me gusta verte.

Luisa - ¿Te gustan mucho las bellotas? ¿No sería mejor que tomaras pan con leche?

- Ardilla - ¡Claro que no! las bellotas son mi alimento preferido.
- Luisa - Oye, ¿No te gustaría venir a vivir a mi casa? tendrías techo y comida segura.
- Ardilla - Fijate que no, vivo muy contenta en el bosque y voy de un árbol a otro, buscando mi comida.
- Luisa - ¿Te puedo preguntar una cosa?
- Ardilla - ¡Claro! lo que quieras.
- Luisa - En tiempo de invierno ¿Cómo te defiendes del frío y que comes si los árboles se quedan sin hojas.
- Ardilla - Muy sencillo... en otoño almaceno bellotas y nueces - - alrededor de mi nido en un hueco del árbol (señalará un árbol, con esta característica) y con mi cola que es tan larga me arropo.
- Luisa - ¡Qué bueno que te sepas defender del hambre y del frío! eres una ardilla trabajadora... bueno me despido de tí, que seas feliz siempre gozando de tu libertad.
- Ardilla - Igualmente Luisa y pórtate bien.
- (Se separan diciendo adios con la mano tomando direcciones opuestas.)



Sugerencias:

Utilería y disfraces: Las bellotas pueden ser de plástico si no es posible de este material elaborarlas de plastilina dándole la forma adecuada, una grabadora, la niña puede actuar con cualquier ropa adornándole el pelo con un moño.

Escenografía: Colocar un árbol ya sea dibujado en un frizo o recortar la silueta donde se vea el hueco, decorando con algunas flores de papel o naturales, en el piso cerca de donde se sienta Luisa, desde el inicio de la escenificación puede estar una piza de música suave.



| | | |
|--------------|---------|-----------------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | LA ALIMENTACION |
|--------------|---------|-----------------|

| |
|---------------------|
| 1. Hagamos cultivos |
|---------------------|

| |
|-----------------------------|
| 1.1. Cultivar una hortaliza |
|-----------------------------|

| |
|---------------------|
| EL SUEÑO DE PEDRITO |
|---------------------|

Personajes:

- Papá
- Pedrito
- Jitomate
- Rábano
- Zanahoría
- Ejotes
- Acelga

Narrador - Pedrito es un niño obediente y trabajador que quiere mucho a sus papás, ellos tienen un parcela en la cual sembraron: rábanos, jitomates, ejotes, acelgas, zanahorias, etc. y por eso muy tempranito, Pedrito se levanta y lo acompaña para ayudarle en las labores del campo; y así llevando palas, rastrillos y cubetas los vemos dirigirse a la parcela y al llegar...

Papá - Mira Pedrito, mientras yo arreglo esta parte, (señalando el lado izquierdo de la parcela y el más extenso) tú te encargarás de esta otra parte (lado derecho y más pequeño) ¿está bien?

- Pedrito - Sí, Papá.
- Narrador - Y así los dos se ponen a trabajar, quitando las yerbas y arreglando la tierra, después riegan las plantas.
- Pedrito - Al fin terminé mi parte, pero me siento un poco cansado, me voy a sentar un ratito debajo de aquel árbol - - mientras termina mi papá (se recuesta en el tronco del árbol y se duerme)
- Narrador - Pedrito comienza a soñar que las verduras de su parcela están platicando, y que se preguntan acerca de ¿Cuál - de ellas es la preferida de los niños y por qué? (aparecen las verduras cerca del árbol).
- Jitomate - A mí me prefieren los niños para hacer la rica sopa, - en el jugo o ensalada, porque contengo muchas vitaminas y le doy el color rojo de mi pulpa a las mejillas de -- los niños,
- Rábano - Yo les gusto a los niños en ensalada o solo, pues saben que hago que crezcan fuertes y sanos.
- Zanahoría - A mí, en jugo, en ensalada o cocida porque yo les ayudo a tener mejor vista.
- Ejotes - Nosotros, aunque pequeños, somos ricos cocidos o aderezados con aceite y vinagre, también en la sopa o en ensaladas, damos a los niños muchas vitaminas.
- Acelga - Yo soy la única que los hago crecer fuertes y sanos, - pueden guisarme de varias maneras y siempre soy sabrosa.
- Jitomate - (Acercándose a Pedrito) será mejor que tú nos digas -- quién es mejor en la alimentación de los niños.

- Narrador - Pedrito se queda pensativo un momento y contesta:
- Pedrito - No es necesario que estén discutiendo, todos escuchen - bien, todos son importantes, tú, tú y tú y ustedes, (señalándolos de uno por uno con el dedo), sirven para que mamá prepare la sopa, la ensalada, los jugos, el puré. Todos son necesarios para que los niños crezcan sanos y fuertes.
- (Al terminar de decir esto las verduras vuelven a su lugar, y se acerca el papá)
- Papá - Pedrito, Pedrito, despierta hijo, que ya nos vamos, tu mamá nos ha de estar esperando con esa rica sopa que nos sabe preparar, con los frijolitos y la sabrosa ensalada - que tanto te gusta.
- Pedrito - (Levantándose y frotándose los ojos con las manos)
¡Qué sueño tan bonito tuve papá! Pero es cierto, debemos darnos prisa para no hacer esperar más a Mamá con la rica comida que prepara con nuestras amigas las verduras.
(Recogen sus cosas y se dirigen a su casa).

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Puede utilizar máscaras elaboradas por los niños, o puede escenificar este cuento con títeres de varilla, recortando la silueta de las verduras y pegándole un palito -- o elaborar los trajes con papel, el árbol -- puede ser natural o colocar una rama que corten para ese día.

Escenografía: En el patio del jardín, simular con aserrín o tierra la parcela.



| | | |
|--------------|---------|-------------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | LA VIVIENDA |
|--------------|---------|-------------|

| |
|-------------------------|
| 1. Juguemos a la casita |
|-------------------------|

| |
|---|
| 1.2. Dramatizar un cuento en el rincón de la casita |
|---|

| |
|--------------|
| HOGAR LIMPIO |
|--------------|

Personajes:

- Una mamá
- Un papá
- Memo
- La abuelita

(Aparece Memo acostado en su cama)

Mamá - ¡Vamos Memo, levántate que ya amaneció y necesito de tu ayuda!

Memo - Es muy temprano todavía mamá

Mamá - Nada, levántate, el sol ya está muy alto y hay que trabajar.

Memo - (Tallándose los ojos se levanta, tiende la cama, se asea se peina, etc.)

(Estoy listo mamá, ¿Qué quieres que haga?)

Mamá - Toma el plumero y sacude los muebles de la sala, enseña riegas las plantas, mientras preparo el desayuno.

Papá - Buenos días, a todos.

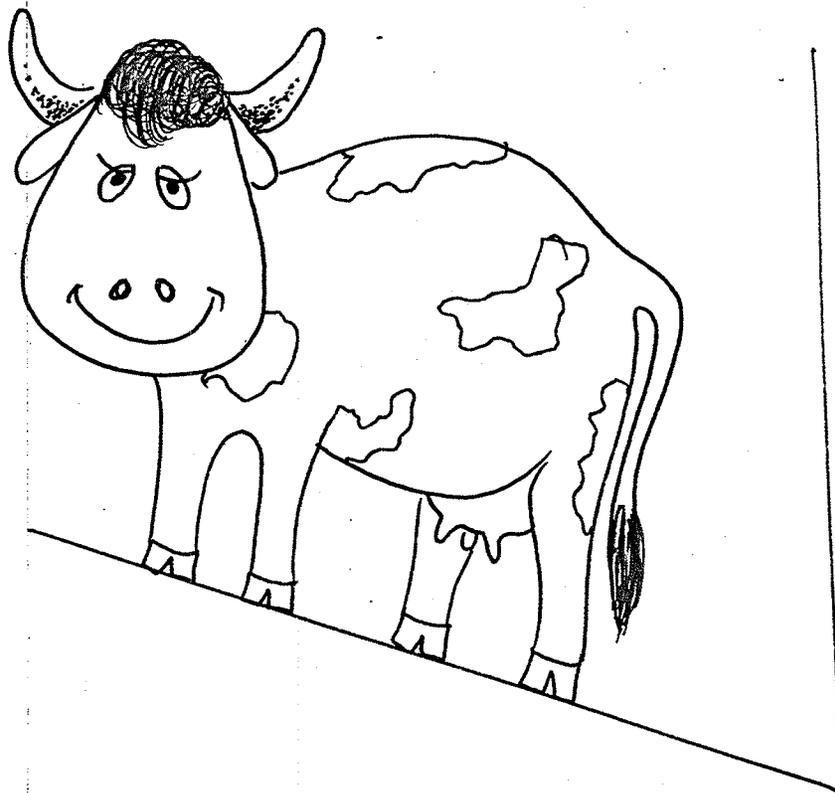
- Mamá y Memo - Buenos días.
- Papá - Apresúrate Memo que vamos a ir al corral a dar de comer a los pollos y ordeñar la vaca.
- Memo - Enseguida termino papá
(Termina Memo y salen juntos dirigiéndose al corral - con un trasto en la mano para la leche, llegan, Memo se dirige a la vaca y el papá hacia los pollitos)
- Memo - A ver mi vaquita, la vengo a ordeñar (sobándole el lomo, simula ordeñar y cuando termina) He terminado papá, le voy a dejar leche a mi abuelita (sale del corral y entra a la casa y se dirige a la abuelita)
- Abuelita - Pasa Memo, ¿Qué me traes?
- Memo - Leche, abuelita.
- Abuelita - Creí que no te habías levantado, pues oí que tu mamá te regañaba.
- Memo - Sí, pero me levanté y ya hice muchas cosas.
- Abuelita - Así debe ser Memo todos debemos cooperar para que las cosas luzcan mejor.
- Mamá - Vengan todos, el desayuno está listo.
(Todos se acercan a la mesa a desayunar)
- Memo - ¡Qué bonito que después de trabajar saboreemos un rico -- desayuno! ¿Gustan? (dirigiéndose al público).



Sugerencias:

Utillería y disfraces: Para improvisar la cama puede ser dos mesas y solicitar a alguna madre una colcha, un florero para decorar la sala, un plumero, una cubetita, unas plantas, utensilios para la cocina, un delantal para mamá, para la vaca hacer una máscara y la cola y simular la acción de ordeñar.

Escenografía: Decorar y acondicionar el hogar con material que se pueda pedir a los niños de su hogar (un cuadro, un espejo o cualquier adorno).



ANTECEDENTE: UNIDAD: LA VIVIENDA

3. CUIDEMOS ANIMALES Y PLANTAS

BUENA ACCION

Personajes:

- Un pájaro
- Un olmo
- Una encina
- Un sauce
- Un pino
- Un ocote
- Un sabino
- Narrador

Narrador - Un día hace ya mucho tiempo, se sentía mucho frío, el invierno se aproximaba, todos los pájaros emigraban emprendiendo el vuelo hacia el sur, para permanecer allí hasta la primavera, pero había un pobre pajarillo que se había roto un ala y no podía volar, no sabía que hacer, miro a todas partes buscando un rincón en donde poder -- abrigarse y miró los hermosos árboles del gran bosque. - (el actor mirará como indica el narrador).

Pájaro - Lindo olmo, ¿quieres hacerme el favor de dejarme vivir - en tus ramas hasta la nueva estación?

- Olmo - ¡Ah! no, tengo demasiado que hacer cuidando mis ramas -
y también cuidarte a tí, no vete de aquí, busca otro -
lugar.
- Narrador - El pajarito saltando como pudo, llegó hasta otro árbol
(un encino)
- Pajaro - Encino ¿Quieres dejarme vivir en tus ramas hasta la nue-
va estación?
- Encino - ¡Qué pregunta! claro que no, si te deajo vi-
vir picotearas mis bellotas, ¡anda vete de aquí!
- Narrador - el pajarito saltando como pudo, llegó hasta el árbol -
siguiente que crecía a orillas de un arroyo (un sauce).
- Pájaro - Hermoso sauce ¿Quieres dejarme vivir en tus ramas hasta
la nueva estación?
- Sauce - No, jamás albergo extraños en mi casa, ¡vete de aquí!
- Narrador - El pobre pajarito ya no sabía que hacer o a donde ir, -
siguió caminando, un pino que estaba cerca lo vió y le
dijo:
- Pino - ¿A donde vas pajarito?
- Pájaro - No lo sé, los árboles no me quieren abrigar y no puedo
volar lejos como mis hermanos por mi ala rota.
- Pino - Ven a mi casa, escoge la rama que más te guste, mira -
creo que por este lado hace más calor.
- Pájaro - ¡Muchas gracias! ¿Podré permanecer aquí todo el invier-
no?
- Pino - ¡Seguramente!, me harás compañía y me sentiré contento.
- Narrador - El ocote que estaba cerca vio al pajarito acomodarse en-
tre las ramas y dijo:

- Ocote - Mis ramas no son muy tupidas pero como soy muy alto, te defenderé del viento norte.
- Narrador - El sabino oyó esto y contestó.
- Sabino - Yo te proporcionaré comida, pues mis ramas están cubiertas de sabrosos frutos.
- Narrador - El pajarito se encontraba feliz en su casita caliente, salía a comer todas las mañanas al sabino y esa noche el viento norte sopló tan fuerte que los árboles se quedaron sin hojas quedando solamente con sus ramas tupidas los árboles que fueron buenos con el pajarito, como premio a su buena acción.

Sugerencias:



Utilería y disfraces: Para el pájaro hacer una máscara propia de él o bien colocar al niño un pico y unas alas de cartón, a los árboles vestir ramas secas con papel crepé y colocar atrás de ellos al actor, también se pueden hacer árboles de cartón del tamaño del niño y hacerle unos orificios que le permitan ver la escena.



Escenografía: Las acciones que vaya mencionando el narrador, el actor debe ejecutarlas, realizar la escenificación en un espacio abierto, donde haya árboles, de no contar con esto, decorar el lugar con árboles pudiendo ser elaborados como se indica en utilería.

ANTECEDENTE: UNIDAD: LA VIVIENDA

3. Cuidemos animales y plantas

3.1 Construir casa para animales

LA GRANJA

Personajes:

- Narrador
- Pato Lucas
- Ternerita Mee
- Conejo Blas
- Gallina Cocorica
- Ratón Pirrín
- Sra. Vaca
- Cochino Chino
- Patos
- Gallo
- Pollitos

Narrador - En la granja corrió la noticia de que había nacido un nuevo habitante en el establo, pero nadie sabía quién era, porque no decía una sola palabra.

Lucas - Vamos a ver quien es el nuevo habitante (Llega al establo y ve quien es) ¡Pero si es una ternerita! (Y sale - en busca de Blas, el que encuentra en el patio)

- Blas, fijate que el nuevo habitante del establo es una ternerita (becerrita).
- Blas - Gracias Lucas, hay que avisarle a doña Cocorica (se van los dos corriendo hasta llegar con la gallina), la cual se encuentra rascando en el suelo buscando gusanos). Doña Cocorica, doña Cocorica, ¿Ya sabe que el nuevo habitante del establo es una ternerita? ¿Qué le parece si le hacemos una visita y saludamos a la señora Vaca?
- Cocorica - Me parece bien, vamos todos a visitar a la ternerita (en el camino se encuentran al ratón Pirrín)
- Pirrín - ¿A donde van todos?
- Cocorica - Vamos a visitar al nuevo habitante del establo, si gustas te invitamos a quevengas con nosotros.
- Pirrín - Claro que acepto la invitación y voy con ustedes (llegan todos al establo y ven que está hechada la ternerita y le preguntan... ¿Buenos días? ¿Cómo te llamas?
- Ternerita - ¡Mee!, (ella contesta)
- Lucas - Muy bien, entonces te llamaremos Mee
- Cocorica - Hemos venido a darte la bienvenida y a presentarte a unos amigos: él es el pato Lucas, el conejo Blas, el ratón Pirrín, y yo soy la gallina Cocorica (En ese momento sale del fondo la señora Vaca)
- Sra. Vaca - ¡Buenos días, amigos! ¿Ya conocen a mi hija Mee? Mee te presento a nuestros amigos. Salúdalos hija.
- Todos - Buenos días, Sra. Vaca.
- Ternerita - Buenos días, amiguitos.
- Blas - Sra. Vaca, le daría permiso a Mee de venir con nosotros,

para presentarla con todos nuestros amigos de la --
granja.

Sra. Vaca - Claro que sí, con mucho gusto amigos y tú Mee, te por-
tas bien.

Mee - Sí, mamá (salen y se dirigen al chiquero).

Cocorica - Buenos días cochino Chino, te presentamos a nuestra ami-
ga la ternerita Mee.

Chino - Buenos días, amigos, ¿Hola Mee? el chiquero es mi casa
como alimento, maíz y los sobrantes que quedan de la -
comida.

Cocorica - Bueno, ya te presentamos a Mee, y ahora debemos retirar-
nos para continuar el recorrido, hasta luego cochino -
Chino (se despiden todos y se dirigen a un estanque en
donde hay varios patos).

Lucas - ¡Mira Mee! ellos son de mi familia, nos gusta nadar en
el agua y también comer pastito, vivimos en aquel co---
rral (señalaéndolo con la mano o ala).

Patos - Buenos días a todos, mucho gusto en conocerte Mee, y -
ven cuando gustes.

Mee - Gracias, ¡Qué bonito nadan los patitos e el estanque! -
hasta luego, amiguitos.

Patos - Hasta luego, Mee.

Blas - Yo vivo aquí en este corral con mi esposa y mis hijos,
comemos hierba y hortalizas (salen los conejos y salu--
dan a Mee, se despiden y llegan al gallinero).

Cocorica - Te presento a mi familia, él es el gallo mi esposo y -
ellos mis hijos los pollitos, nos alimentamos con maíz

con gusanitos y lombrices que sacamos de la tierra y -
con fresca hierba.

Mee - Hasta luego, amiguitos, me dio mucho gusto conocerlos.

Gallo y Pollitos - Hasta luego Mee (después continúan jugando y escarbando la tierra).

Pirrín - Bueno, ya conociste el lugar donde viven ellos , ahora -
te mostraré mi casita, y es aquella (señalando el hueco en la pared) y ahí vivo con mi familia.

Mee - ¡Qué chiquito esá! pero se ve bonito.

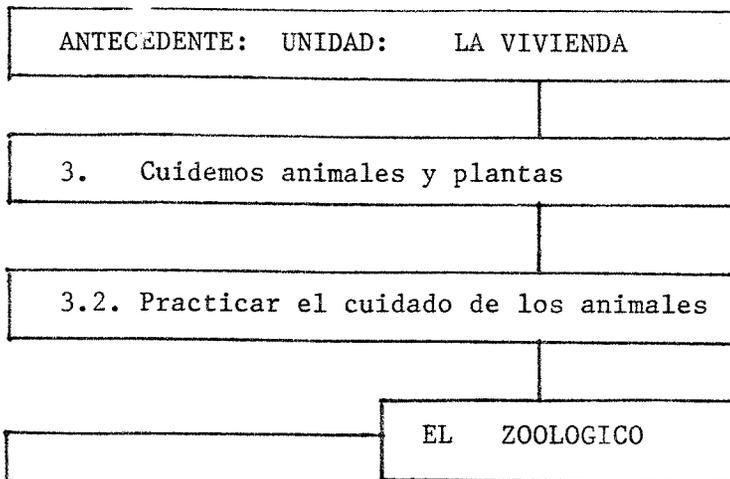
Lucas - Todo esto que acabas de ver amiguita es la granja y -
nosotros todos tus amigos.

Mee - Gracias a todos por mostrarme la granja y por ofrecerm
su amistad. ¡Son muy, pero muy buenos amigos, gracias!
)Se van todos caminando hacia el establo, mientras los -
personajes restantes se quedan en su lugar.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Puede utilizar máscaras o elabo-
rar los disfraces con papel crepé, utilizar cajas de -
cartón, papeles diversos como: crepé, lustre, china, -
bond, para los detalles, aserrín de colores, etc.

Escenografía: De preferencia en el patio o en cual-
quier area abierta. Un establo, corral, gallinero, es-
tanque y una pared simulando el agujero del ratón.



Personajes:

- Chucho
- Changuito Peluchin
- Tigres
- Leones
- Hipopótamo
- Osa
- Avestruz
- Venados
- Narrador

Narrador - Chucho es el encargado de cuidar a los animales del zoológico, lo mismo les dá de comer, limpiar y bañarlos. Si alguno se enferma le da su medicina y los cuida.

Don Chucho - ¡Basta ya Peluchín! ¿Lo quieres o no? (ofreciéndole un plátano, si no lo quieres me lo comeré)

Peluchín - Juguetaba y hasta que don Chucho hacía el ademán de comerse lo, se lo arrebatava y comía. (Mientras Peluchín se come el plátano don Chucho barre su jaula, le pone agua limpia y comida).

- Don Chucho - Hasta luego Peluchín, tengo que seguir con el trabajo.
(Olvidando cerrar la jaula con pasador, se va a la bodega a revisar el alimento de los animales).
- Peluchín - Jugando en la jaula se da cuenta que no tiene llave, se sale, da de marometas al verse libre de la jaula, luego -- tomando una escoba imita todo lo que hacía Chucho y después se va a visitar a sus amigos.
(Todos los animales del zoológico: El hipopótamo, los leones, el tigre, la osa, el avestruz, los venados, etc.) y estos le piden los deje salir un rato.
- Peluchín - Si los deajo salir ¿Qué ocurrirá si el león ataca a los venados o el tigre a la avestruz?
- Animales - Te prometemos que no vamos a pelear y que nos vamos a portar bien Peluchín.
- Peluchín - Esta bién, ahorita les abro (Se dirige a cada jaula y las va abriendo de una por una)
- León - ¡Qué ganas tenía de estirar las patas!
- Osa - Y yo de caminar y pasear por los árboles.
- Venados - Nosotros de correr y saltar para hacer más ejercicios.
- Hipopótamo - Yo de caminar y platicar con ustedes.
- Tigres - ¡Qué bonito es andar fuera de la jaula!
¿Qué les parece si jugamos una competencia de carreras?
- Todos - ¡Sí! ¡Qué buena idea!
- Avestruz - Y que Peluchín sea el juez, ¿Les parece bien?
- Todos - Sí, sí.
- Peluchín - Entonces colóquense detrás de esta raya, y cuando de la señal saldrán y darán la vuelta alrededor del zoológico y el primero en llegar es el ganador, listos?

- Todos - ¡Listos!
- Peluchín - ¡A la de una, a la de dos y a la de tres! (Salen todos los animales corriendo y el que va al último es el hipopótamo debido a su gran peso, el avestruz y el venado van casi parejos, pero el ganador es el venado).
- Peluchín - ¡Bravo, bravo que divertido! ¡Qué emocionante carrera! --
¡Cómo nos hemos divertido!
- Todos - Sí, pasamos una tarde muy alegre y divertida, gracias a tí Peluchín.
- Peluchín - Bueno, ya es hora de regresar, no sea que venga Chucho y al ver que no estamos en nuestras jaulas se espante.
- León - Es cierto, él es un gran amigo, al que todos queremos porque nos cuida, alimenta y trata con mucho cariño.
- Todos - Andando a sus jaulas. (Se va metiendo cada quien a su jaula) y Peluchín comienza a cerrarlas, cuando Chucho llega y ve asombrado como se van metiendo.
- Don Chucho - ¿Pero qué es esto? Todos los animales estaban sueltos y andaban fuera de sus jaulas y ahora todos se regresan en orden y Peluchín va cerrando las puertas de las jaulas. --
¿Acaso estoy soñando?
- Peluchín - Al terminar de cerrar todas las jaulas, se va a la suya y cierra como lo hace Chucho.
- Don Chucho - (Se acerca a Peluchín y le dice) ¡Qué buenos amigos son todos! Gracias por portarse bien y de premio, todas las tardes les dejaré salir para que jueguen y se diviertan un rato fuera de sus jaulas.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Máscaras de los animales que vaya a utilizar, elaboradas por los niños o por la educadora, escoba, serrín de color natural y pintado, cartón, tiras de papel crepé plantas, frutas.

Escenografía: En el patio del jardín, se coloca un cordón o mecate para colgar las jaulas.



ANTECEDENTE: UNIDAD: LA VIVIENDA

3. Cuidemos animales y plantas

3.2 Practicar el cuidado de los animales

LOS AMIGOS

Personajes:

- Granjera
- Un gallo
- Una gallina
- Dos pollitos
- Un chivo
- Una vaca
- Un pájaro

(Aparece la granjera parada fuera del corral, el cual por un lado estará abierto para que pasen los animales).

Granjera - Amiguitos: En esta granja viven muchos animales, por las mañanas todos cantan y platican muy alegres, quiero que los conozcan y ustedes me ayudarán a adivinar su nombre conforme vayan pasando... ¿Listos? ... este animal muy temprano se levanta y canta así:

Gallo - Kikikiki, kikikiki, kikikiki.

Granjera - Ya adivinaron ¿Quién es?

- Público - El gallo
- Granjera - Este gallo canta fuerte y a todo mundo despierta y sobre -
todo a:....
- Gallina - Cococo, cococo, cococo.
- Granjera - ¿Saben quién hace así?
- Público - La gallina
- Granjera - Y saben que esta gallina tiene sus hijitos que cuando tie-
nen hambre o frio la llaman así:
- Pollitos - Pío, pío, pío, pío.
- Granjera - A ver ¿Cómo se llaman estos animalitos?
- Público - ¡Pollitos!
- Granjera - Estos animales tienen otros vecinos como este que alegre-
mente, brinca en las praderas.
- Chivo - Bee, bee, beee, beee.
- Granjera - ¿Lo conocen?
- Publico - ¡El chivo!
- Granjera - Cuando oye este berrido la vecina que está cerca de él le
contesta así:
- Vaca - ¡Muuu, muuu, muuu, muuu.
- Granjera - ¿Saben amigos de quién se trata?
- Público - ¡La vaca!
- Granjera - Un día este animalito que va a aparecer les cantó así:
- Pájaro - (Aquí va a silbar el personaje)
- Granjera - ¿Conocen ustedes a este animal?
- Público - Pájaro
(Al terminar forman una rueda y cantan todos "Un animali
to").

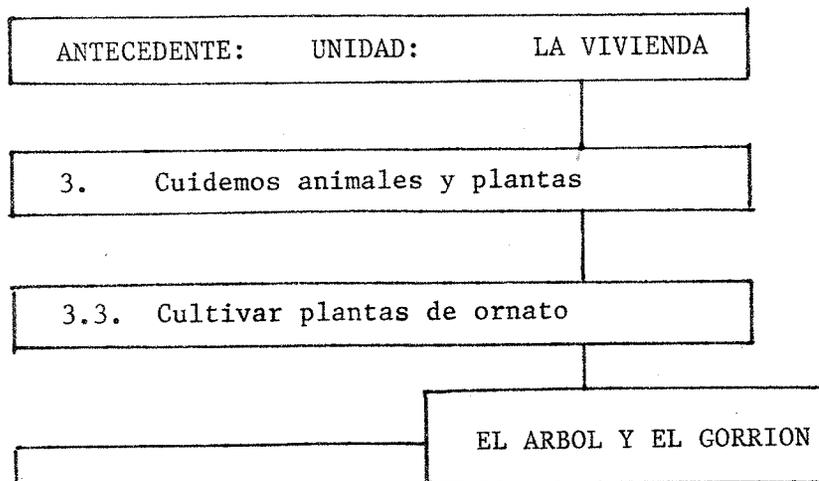
Granjera - Y con esto amiguitos termino de presentarles los personajes de esta granja.

Sugerencias :

Utilería y disfraces: Se sugiere que la educadora sea la granjera la cual llevará el traje de papel - crepé en forma de overol, un sombrero, paliacate, la de los demás animales pueden elaborarse con cartoncillo y papel crepé o pintarlos con pintura vinci, con marcador pin--tarle sus rasgos para darle más forma.

Escenografía: Formar el corral con tiras de cartón, conforme la granjera indique la aparición de los animales, estos saldrán, darán un giro ante - el público, cantando, aleteando, mugiendo, - etc. y se meteran al corral.





Personajes:

- Arbol
- Gorrión
- Sr. Viento
- Nubes
- Pájaros
- Sol
- Flores
- Niños

Narrador - En un campo solitario y un poco seco se encontraba un árbol, muy bonito, pero también muy triste, ¿Quieren saber por qué? Entonces escuchemos

Arbol - Qué triste y solitario estoy, no hay nadie que venga a -- jugar conmigo; claro, todo está seco, sin flores ni pajarritos que vengan a cantar sobre mis ramas ?A quién le gustaría un lugar así? Cómo quisiera que vinieran los niños a jugar, pero no lo harán. (Se agacha y comienza a llorar cuando pasa volando un gorrión).

- Gorrión - ¿Quién llora? ¿Pero que te pasa árbolito? ¿Porqué lloras?
Si tu eres grande y hermoso, tus hojitas son verdes y nos
das buena sombra.
- Arbol - Pero de que me sirve si me encuentro tan solo y triste en
este lugar, sin niños que vengan a jugar, a cantar, reír
y descansar bajo mis ramas, yo los quiero, pero ellos es--
tán muy lejos de mí, gorrioncito.
- Gorrión - Quisiera ayudarte, pero no sé como hacerlo, tú eres grande
y yo pequeño, quisiera arrancarte con mis patitas y llevar
te al jardín más cercano en medio de las flores para que -
vivieras feliz.
- Arbol - Gracias, gorrión, ya me has hecho feliz al platicar conmi-
go, ahora que me sentía tan solo.
(Se despiden y el pajarito se aleja volando por el cielo).
- Gorrión - Se me ocurre una idea, iré a la casa del Sr. Viento y le -
pediré ayuda.
- Narrador - El pajarito se dirige a la casa del Sr. Viento al que en--
cuentra descansando afuera de su casa.
- Gorrión - Buenas tardes, Sr. Viento.
- Sr. Viento - Buenas tardes gorrion, ¿Qué haces tan lejos de tu casa?
- Gorrión - Vengo a pedir tu ayuda, para alegrar al arbolito que se -
encuentra solo y triste
- Sr. Viento - ¿Cómo podría ayudarte?
- Gorrión - Juntando varias nubes para que ellas humedezcan con su -
lluvia la tierra.
- Sr. Viento - No te preocupes Gorrión, que mis amigas las nubes y yo, -
te ayudaremos.

- Narrador - El viento comienza a soplar y a mover las nubes, las cuales lleva hasta donde se encuentra el arbolito, mientras el gorrión va en busca de sus amigos los pajaritos.
- Gorrión - Buenas tardes amigos, quisiera que me ayudaran para hacer feliz al arbolito que se encuentra solito en medio de -- aquel campo (señalando con una ala)
- Pajaritos - ¿Cómo te podemos ayudar, gorrión?
- Gorrión - Recogiendo con su pico una semilla y sembrarla cerca de -- mi amigo, ¿lo harán?
- Pajaritos - Sí, sí, todos te ayudaremos.
(Salen volando y hacen lo que les pidió el gorrión)
- Pajaritos - Ya terminamos gorrión, ahora le toca hacer su parte al -- Sr. Viento a las nubes y el sol.
(Sopla el viento y moviendo a las nubes provoca la lluvia que cae en las semillas)
- Sr. Viento - Vamos amiguitos, ya terminamos nuestro trabajo, ahora falta esperar que las semillas germinen, con el calor del -- sol.
- Sol - Con el calor de mis rayos muy pronto germinarán las semillitas.
- Narrador - Días más tarde las plantitas crecieron y florecieron alrededor del arbolito y cuando los niños fueron a jugar al -- campo:
- Carlos - ¡Miren, que bonito se ve el campo, lleno de lindas flores, vamos a jugar ahí!
- Niños - ¡Sí, sí, vamos todos!
- Narrador - Los niños se van corriendo y después de jugar y corretear

cerca del árbol, que ya no estaba triste, sino feliz y -
contento de verse rodeado por los niños, éstos se sientan
bajo su sombra a descansar un rato.

Carlos - ¿Qué les parece si le cantamos una canción al árbol ami--
guitos?

Niños - Sí, sí, hay que cantarla, para despedirnos de él:

"Arbol de mi amor
lleno de verdor,
eres primoroso,
fresco y oloroso
cuidaré de tí,
para ser feliz"

(Al terminar, corren hacia su casa, en ese momento llega
el gorrión)

Gorrión - Arbolito, ¿eres feliz ahora?

Arbol - Muy feliz, como siempre lo había deseado, y todo gracias
a tí, al viento, a las nubes, a los pajaritos y al sol -
que con tanto cariño me hicieron este jardín. Muchas --
gracias gorrioncito, gracias a todos ya nunca más estaré
triste y recuerden que mis ramas, sombra y frescura será
para que gocen siempre de ellas.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Máscaras o disfraces elaborados - por los niños y educadora si no se tienen en el area de dramatización, serrín de colores, semillas, cajas para elaborar la casa, papeles diversos.

También pueden escenificar este cuento con títeres de varilla, recortando la silueta de los personajes o guiñol.

Escenografía: En el patio del jardín, para simular el campo si va a escenificar con títeres de varilla o guiñol utilizar de fondo un paisaje.



| | | |
|--------------|---------|----------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | LA SALUD |
|--------------|---------|----------|

| |
|-----------------------|
| 1. Juguemos al doctor |
|-----------------------|

| |
|------------------------------------|
| 1.3 Dramatizar el juego del doctor |
|------------------------------------|

| |
|--------------------|
| MI AMIGO EL DOCTOR |
|--------------------|

Personajes:

- Dos niños: Juan y Luis
- Una mamá
- Un doctor
- Encargado de la farmacia

(Aparece Juan jugando canicas)

Juan - ¡Qué bonita mañana! Pediré permiso a mamá para salir al campo, quiero brincar, correr y caminar mi maestra me ha dicho que es bueno para estar sano y poder crecer mucho.

(Se mete a su casa y busca a su mamá)

Juan - Mamá, mamá, ¿dónde estás?

Mamá - Aquí estoy hijo, barriendo la casa.

Juan - Quiero que me des permiso para salir al campo con mi --
amigo Luis.

Mamá - Bueno, ve pero ten mucho cuidado (sale de la casa y llega a la de su amigo)

Juan - Toc, toc, toc, (toca la puerta y aparece Luis) buenos días
Luis, vengo a invitarte a jugar.

- Luis - (Con cara triste)... fíjate que no puedo, me siento mal -
del estómago y mi mamá salió.
- Juan - Vamos a ver a un doctor que yo conozco y es mi amigo, vive
cerca de aquí.
- Luis - ¡No!, a mí los doctores y enfermeras me dan miedo, espera-
ré a mi mamá... ¡Hay, hay, hay! (tocándose el estomago)
- Juan - ¡Ya ves!, te duele mucho, anda vamos (lo abraza y salen -
juntos, llegando al consultorio)
- Juan - Buenos días doctor
- Doctor - ¡Hola! ¿Cómo estás?... adelante
- Juan - Yo estoy muy bien, pero mi amigo se siente mal..
- Doctor - (Dirigiéndose al enfermo) vamos a ver platícame qué te pa-
sa.
- Luis - Me duele mucho el estómago.
- Doctor - (Lo acuesta y empieza a examinarlo y le toca el estómago)
... Luisito, comiste algún alimento, malo o no te lavaste -
las manos para ir a comer, y se formó una infección.
- Luis - Pues sí doctor, a veces se me olvida asearme.
- Doctor - De ahora en adelante a lavarse antes de ir a comer,bañarse
para ser un niño sano (Le hace la receta y se la da, con -
esto pronto estarás bien para volver a jugar, ve a la far-
macia que te surtan la medicina.
- Luis y Juan - Gracias doctor, hasta luego (se alejan y se dirigen a la -
farmacia, entregan la receta al encargado y les dá un - -
frasco).
- Encargado - Aquí tienes la medicina Luis y no te preocupes, después --
que venga tu mamá a pagarme, y espero que pronto te ali- -
vies.

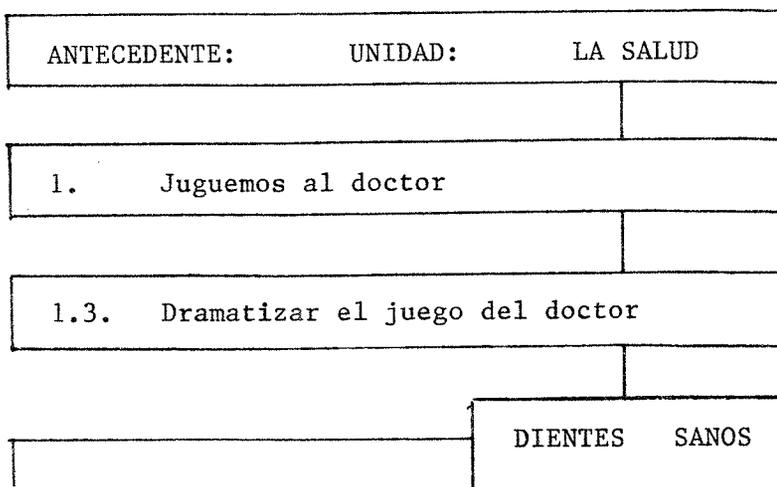
Luis - Gracias señor, (salen juntos). De hoy en adelante siempre trataré de ser un niño limpio.

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Un estetoscopio, termómetro, cajas vacías para formar la farmacia, dos mesas -- pueden ser la cama del doctor un block para simular el recetario.

Escenografía: Decorar con algún detalle para representar la casa de Luis, así como su puerta, arreglar los muebles de acuerdo al espacio con -- que se cuente en el Jardín y los espectadores tengan una buena visión.





Personajes:

- Mamá
- Pablo
- Enfermera
- Dentista

Narrador - En el comedor de la casa se encuentra la mamá acomodando - el desayuno y Pablito al fondo.

Mamá - Pablito, ven a desayunar hijo, que ya es hora de ir a la - escuela, pero antes te lavas la cara y las manos.

Pablo - No mamita, no me lavo por que el agua está muy fría y me - hace daño.

Mamá - No está fría y además el agua no hace daño, así que apura- te que se hace tarde.

(Pablito se lava las manos y cara, y al terminar)

Pablito - ¡Hay! ¡hay!, mami, mami, me duele mucho la muela
(Se escucha la canción "Al perrito le duele la muela" sua- vemente).

Mamá - A ver, vamos a ver que tienes.

(Se acerca la mamá y le revisa la boca a Pablito)

Ya ves, te duele por comer tantos dulces y porque no te lavas los dientes después de cada alimento. Bien, ahora es necesario que vayamos al dentista, para que te revise y te cure esa muela.

Pablito - ¡No, mami! al dentista no, yo no voy, me va a doler mucho.

Mamá - Mira Pablito, el dentista es una persona que nos ayuda a mantener nuestra dentadura sana, y si acaso tenemos alguna picadura o problema él se encarga de curarlas o quitarlas para evitar que nos duelan, como ahorita te duele a tí.

Por eso Pablito, es necesario acudir al dentista 2 veces al año para evitar que se nos piquen los dientes ¿Entendiste Pablito?

Pablito - Sí, mamá, vamos a ver al dentista para que me cure la muela y ya no me duela. ¡Hay, hay, hay!

(Se van al consultorio del dentista que se encuentra cerca de su casa).

Mamá - ¡Buenos días señorita! ¿Me podría pasar con el dentista para que revise al niño?

Enfermera - Buenos día señora, siéntese un momento mientras le aviso al Doctor. (entra al consultorio, le avisa al Doctor y sale) Pase señora, enseguida atenderá al niño.

Mamá - Buenos días doctor, fíjese que a Pablito le duele mucho la muela.

Dentista - Buenos días, siéntese señora y tú Pablito te vas a sentar en este lado, bien, ahora vas a abrir la boca muy grande para que vea que es lo que tiene esa muela (lo revisa).

Dentista - Bien, ya puedes cerrar la boca Pablito, mira lo que pasa -
es que por falta de limpieza tu muela se comienza a picar
y para evitar que te siga doliendo es necesario limpiarla
quitarle eso malo y colocarle una pasta para evitar que se
siga picando.

Pablito - ¿Me va a doler mucho doctor?

Dentista - No Pablito, no te va a doler, pero vas a estar muy quieto
mientras te hago la curación (Le hace la curación de la -
muela) Bien, ya terminamos Pablito, ahora vas a prometer-
me que todos los días te lavarás los dientes después de -
cada comida. Y como te portaste muy bien te regalo este
cepillito.

Pablito - Gracias, con este cepillito y la pasta mantendré mis - -
dientes limpios y sanos, muchas gracias es usted un gran
amigo.

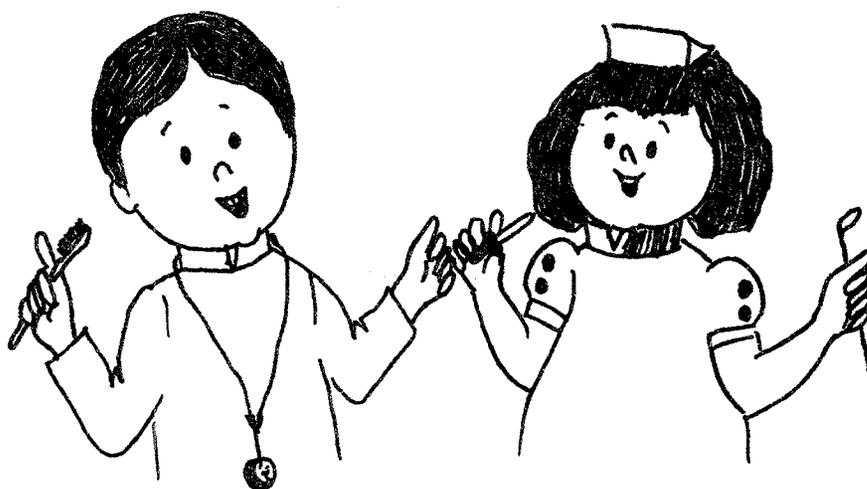


Sugerencias:

Utilería y disfraces: Ropa blanca para la enfermera y el dentista. La herramienta del dentista la - puede adaptar con goteros de plástico, cor-- dón y cajas. El espejo con un popote y un - pedazo de papel aluminio. Para limpiar los dientes un palito forrado con papel aluminio formándole la punta con el mismo papel. Cepillo dental se le puede pedir al niño, un - cajón, mobiliario del jardín.

Escenografía : Escenificar en el salón de música y movi- miento, en el patio o en cualquier espacio abierto.

Música.- "Al perrito le duele la muela" de Crí-crí.



| | | |
|--------------|---------|----------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | LA SALUD |
|--------------|---------|----------|

| |
|-----------------------|
| 1. Juguemos al Doctor |
|-----------------------|

| |
|-------------------------------------|
| 1.3. Dramatizar el juego del doctor |
|-------------------------------------|

| |
|---------------------|
| EL SUEÑO DEL DOCTOR |
|---------------------|

Personajes:

- Sarita
- Doctor
- Mamá
- Hábito de puntualidad
- Soldadito de Aseo
- Soldadito de las buenas costumbres
- Soldadito de el Orden
- Cepillo Dental
- Pasta
- Cepillo de zapatos

Narrador - Era un día nublado y triste, en el cual vemos a la pequeña Sarita, llegando a su casa.

Sarita - ¡Mamá! ya llegué del Jardín

Mamá - (Sale la mamá de la cocina a recibirla)

¿Cómo te fue hoy Sarita?

Sarita - Bien, mami, sólo que me duele mucho la cabeza.

Mamá - (Tocando la frente de Sarita)

Tienes calentura hijita, ven, acuéstate mientras llamo al doctor para que te revise.

Narrador - La mamá acuesta a Sarita, enseguida llama al Doctor por -
teléfono.

Mamá - Buenas tardes, doctor le habla María la mamá de Sarita, -
fíjese que llegó con calentura del jardín y le duele mucho
la cabeza, me podría hacer el favor de venir a revisarla.
... Sí... gracias doctor.

(Llega el doctor a la casa de Sarita y saluda)

Doctor - Buenas tardes señora, en dónde está la enfermita.

Mamá - Buenas tardes doctor, pase, se encuentra en su cuarto.

(entran, el doctor revisa a Sarita, escribe la receta)

Doctor - Le va a comprar esta medicina y va a seguir las indicacio-
nes al pie de la letra y, por este día se va a quedar en
cama, mañana paso a ver como sigue.

(La mamá acompaña al doctor a la puerta, le paga y se des-
piden).

Narrador - Al otro día tempranito, el doctor pasa a revisar a Sarita

Doctor - ¡Hola Sarita! ¿Ya te sientes mejor?

Sarita - Sí, doctor gracias.

Narrador - El doctor revisa cuidadosamente a Sarita.

Sarita - Doctor me puede decir ¿Qué son los hábitos?

Doctor - ¿Los hábitos, Sarita?

Sarita - Sí doctor, mi maestra nos platicó ayer que todos los niños
debemos adquirir el hábito de puntualidad.

Doctor - ¿Y qué es puntualidad? ¿Acaso tú lo sabes?

Sarita - ¡Claro que sí, doctor! Puntualidad quiere decir que toda -
persona debe llegar a la hora, o si es posible antes de la

hora. Debemos llegar a tiempo al Jardín, mis hermanos a la escuela y papá a su trabajo. Eso dijo mi maestra y dijo también que quien nos ayuda es el reloj.

Doctor - ¡Oh, sí! Sarita(riéndose) es verdad.

Pero si ya lo sabes ¿Por qué me lo preguntas?

Sarita - Es que mi maestra me dijo que en la semana nos hablará de otros hábitos y como estoy enferma no los conoceré.

Doctor - No te pongas triste Sarita, te voy a explicar cuales son y para que me entiendas mejor, vamos a imaginarnos que los hábitos son unos soldaditos y cada uno te dirá lo que hacen ¿Te parece bien?

Sarita - Sí, sí, Doctor (contesta entusiasmada)

Doctor - Pues bien, te presento al hábito de puntualidad el cual ya conoces.

(el hábito de puntualidad es un soldadito adornado con un reloj con grandes manecillas doradas)

Hábigo de Puntualidad - Yo soy el hábito de puntualidad, me levanto muy temprano y te ayudo a llegar siempre a la hora, a ser puntual.

(Se coloca a un lado y pasa otro soldadito con uniforme -- blanco adornado con dos cepillos)

Hábito de Aseo - Yo soy el hábito de aseo, todos los días me baño temprano siempre estoy peinado y tengo unos amigos que me ayudan -- diariamente, te los voy a presentar (aparecen la pasta y -- el cepillo) ellos son el cepillo dental y la pasta o den-- trífico.

Cepillo Den- tal y Pasta - Nosotros te ayudamos a conservar tus dientes limpios y sa- nos.

(Se colocan junto al hábito de aseo y aparecen el cepillo de los zapatos)

Cepillo de Zapatos - Yo mantengo junto con la grasa tus zapatos limpios y brillantes.

(Se hace a un lado y se coloca con los demás, pasa el siguiente soldadito)

Hábito de las Buenas Costumbres - (Adornado con galones dorados, es el más sociable)

¡Hola amiguitos! ¡Hola Sarita! ¡Cómo están todos? A mí me gusta tener muchos amigos, ser cuidadoso en la mesa a la hora de comer, saludo atentamente a mis maestros y compañeros.

(Se coloca junto a sus compañeros y pasa el siguiente soldado, adornado con un pañuelo de colores que nunca olvida)

Hábito de Orden - Yo soy el más obediente y disciplinado, al pararme de la silla la coloco nuevamente en su lugar y estoy atento al primer llamado, dispuesto a obedecer a mis mayores.

(Se coloca junto a los demás)

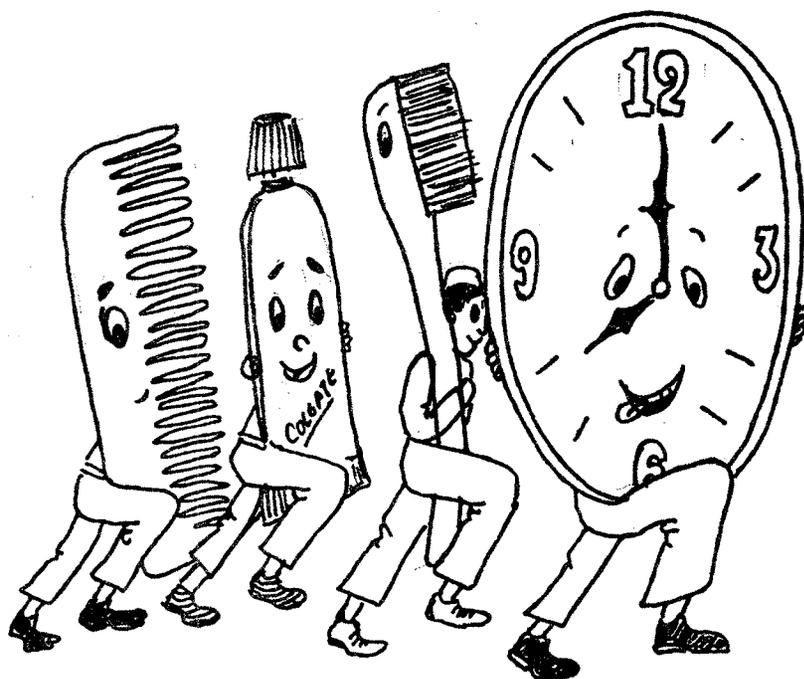
Doctor - (Señalando a los soldaditos)
Estos, pequeña amiga, son los hábitos que tu maestra habrá de presentarte y a los cuales yo ví una noche en mis sueños.

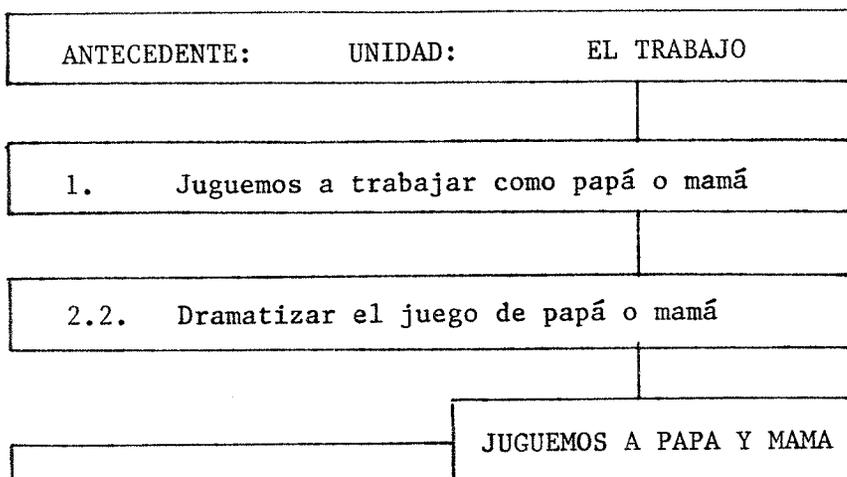


Sugerencias:

Utillería y disfraces: Ropa blanca para el doctor y los soldados, el maletín y los utensilios del doctor los pueden elaborar los niños si no se tiene en el rincón de dramatizaciones. - Dibujar la caratula del reloj y colocársela al niño, dibujar la silueta de los cepillos dental y de zapatos en cartón o cartulina. Los galones dorados.- Elaborarlos con papel metálico.

Escenografía: En el rincón de dramatizaciones o en cualquier espacio disponible, Decorar con algún detalle para simular la casa de Sarita.





Personajes:

- Narrador
- Lalo
- Elena
- Jorge

Narrador - Tres hermanos se encuentran jugando y el travieso de Jorge dice:

Jorge - ¿Por qué no jugamos a papá y mamá?

Todos - ¡Sí, sí!

Elena - Ahora que no están en casa nuestros papás vamos a ser como ellos y ocupemos sus cosas.

Lalo - Yo voy al cuarto donde tiene la herramienta de carpintería, hermana ¿No quieres que haga algo para tí?

Elena - Sí Lalo, deso que hagas una mesa para jugar con mi muñeca.

Lalo - Pues me pondré a trabajar (lija, clava, puede utilizar un serrucho si se cuenta con el de juguete, etc.)

Elena - Bueno ahora, voy a ser como mamá, ¿deseas que te prepare algo para comer?

- Lalo - Desde luego, este trabajo me dará mucho apetito.
(Elena se dirige a la cocina que previamente se debe im--
provisar, se coloca el delantal y simula hacer tortillas
o la comida, etc.)
- Jorge - Bueno, ahora voy a jugar a lo que hace el papá de mi ami--
go Serafín.
- Elena - (Desde donde está trabajando? ¿Y qué hace?
- Jorge - ¡Ah! pues hace casas, es albañil ¿No quieres que te cons--
truya una casa pequeña?
- Elena - ¡Sí! me gustaría mucho.
- Jorge - ¡Entonces la terminaré, porque ya empecé a construirla! -
(Saca de algún lugar una casa que puede ser una caja forra
da con papel ladrillado, empieza a trabajar colocando "ta-
biques" encima de la caja).
- Lalo - ¡Jorge, mira ya terminé la mesa!
(Al voltear se mueve mucho y cae encima de la casa, hechán
dose a reir todos)
- Lalo - No te aflijas, para la próxima vez entre todos la haremos
mejor, ahora vamos a descansar, hasta luego compañeros --
(dirigiéndose al resto del grupo)

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Una pelota para cuando se encuentren jugando, objetos de carpintería de juguete, una pequeña mesa de madera, juguetes de cocina, los tabiques se pueden improvisar de material hueco o cajas forradas.

Escenografía: Sentar a los niños espectadores en semicírculo, acondicionar el lugar de la escenificación como si fuera un hogar.



| | | |
|---------------|---------|------------|
| ANTECEDENTE : | UNIDAD: | EL TRABAJO |
|---------------|---------|------------|

| |
|---|
| 1. Juguemos a trabajar como papá o mamá |
|---|

| |
|---|
| 2.2. Dramatizar el trabajo de papá o mamá |
|---|

| |
|---------------------------|
| EL TRABAJO DE PAPA Y MAMA |
|---------------------------|

Personajes:

- Un narrador
- Un pintor
- Un carpintero
- Una lavandera

Narrador - Esto que les voy a contar sucede a diario , pero en diferentes lugares y es la manera como papá y mamá trabajan -- para que nosotros tengamos que comer, ropa para vestir, -- dinero para comprar y poder salir a pasear, pongan mucha -- atención porque aquí va el primer personaje; este trabajador va donde quiera que lo llaman y necesitan:

Pintor - (Entra caracterizado, dirigiendo sus pasos a donde se encuentran los materiales que utiliza e imita a pintar diciendo:)

Quando yo sea grande
seré un gran pintor para
que mi casita luzca limpia
y bella como un sol.

(De repente dice:) voy a llamar a mi amigo el carpintero para que no este solito, (camina un poco y grita) ¡Amigo carpintero, ven acompañame a trabajar!

(Aparece el carpintero)

Carpintero - ¡Cómo estás amigo! Aquí traigo mi herramienta para ponerme a trabajar, pues nuestra amiga Dalia me encargó una mesa (saca su herramienta e imita al carpintero lijando una mesa y dice:)

Tín, tan, tén, tan
 mi martillo amigo
 me ayuda a trabajar
 para que mi mesa
 pueda terminar

Narrador - Y así los trabajadores siguen cada quién con su labor, cuando entra su amiga Dalia y les dice:

Dalia - ¡Compañeros, los ando buscando para jugar un rato en el Jardín!

Carpintero - No podemos amiga, estamos trabajando.

Dalia - Sí, ya veo, se han ensuciado la ropa, démela señor pintor y se la lavaré

(se saca el delantal y se lo da a Dalia, se encamina hacia el lavadero, que se debe improvisar antes y se pone a lavar diciendo:)

Soy una niña muy trabajadora
 sé hacer el quehacer como una señora
 con agua y jabón pronto
 dejo la ropa limpia y olorosa.

Narrao. - Aquí viene otro trabajador importante, pues sin él sería muy difícil tener donde habitar para no pasar frío, me refiero al albañil.

(Entra al escenario también caracterizado)

Albañil - ¡Queridos amigos! ¿No me echaban de menos?

Dalia - ¡Claro que sí! mira, yo sé que tú eres un albañil muy bueno, haz una casa pequeña para mi muñeca ¿podrás?

Albañil - Con gusto amiga, ven acércate y mira como hago mi trabajo (coloca los tabiques uno encima de otro y cuando colocó varias hace cualquier movimiento y se caen, echándose a reír sus demás compañeros, ayudándole a recoger el material diciendo el albañil... para la próxima la haré más fuerte.

Narrador - Y así todos se despiden con un hasta luego del público, bajando el telón o retirándose uno tras otro.

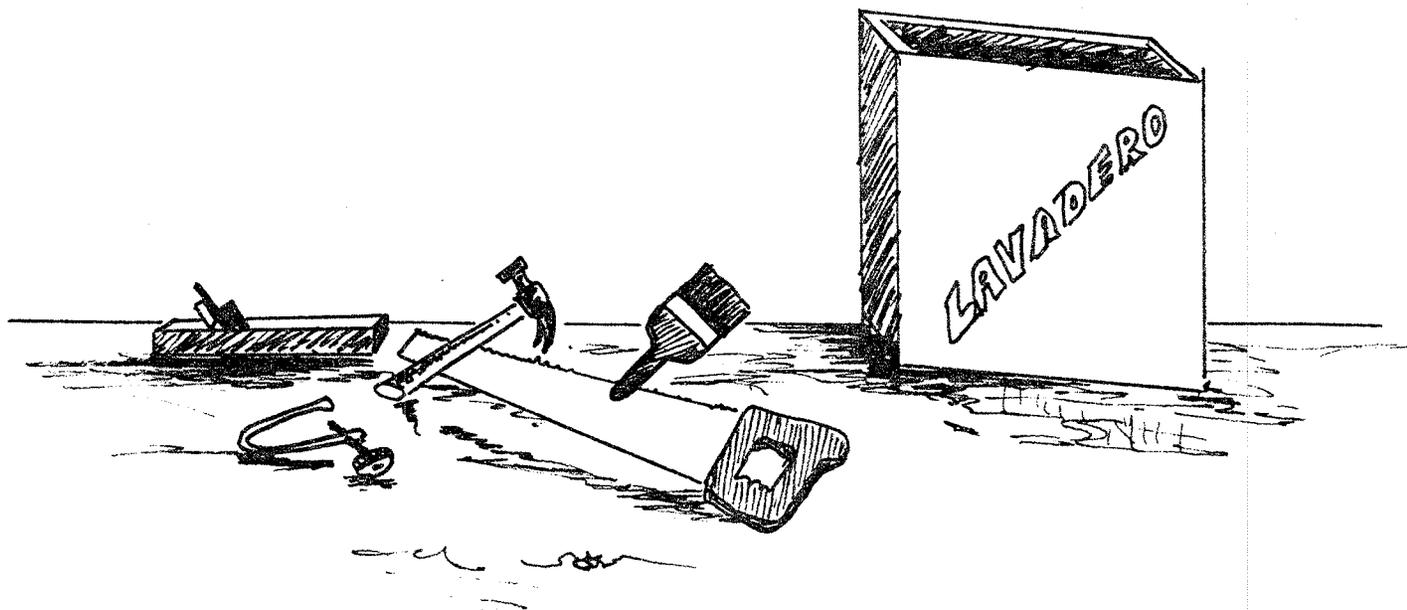


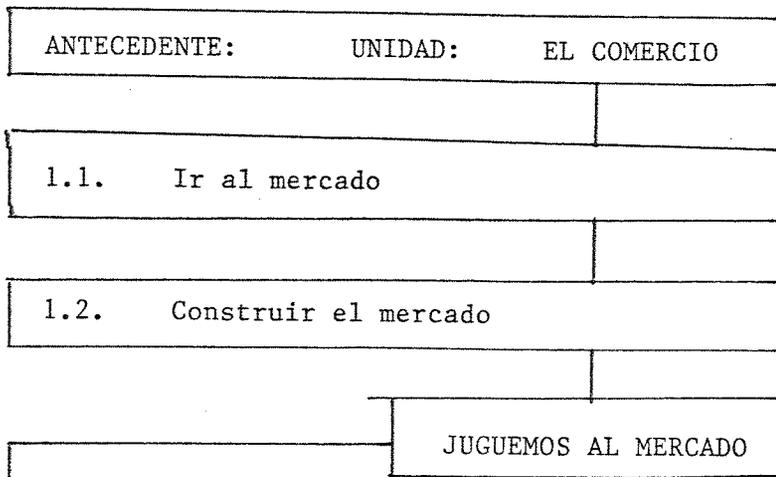
Sugerencias;

Utilería y disfraces: Para el pintor puede colocarse una gorra y un delantal propio de los pintores, -- así como su brocha, para el carpintero puede ser similar al pintor un delantal y lo que se pueda tener de herramientas, a la lavandera -- puede ser una caja forrada su lavadero y algún otro detalle que la educadora crea conveniente.

Los tabiques pueden ser cajas forradas o material hueco si se cuenta con él.

Escenografía: Para simular que el pintor está trabajando se puede poner un frizo con una casa.





Personajes:

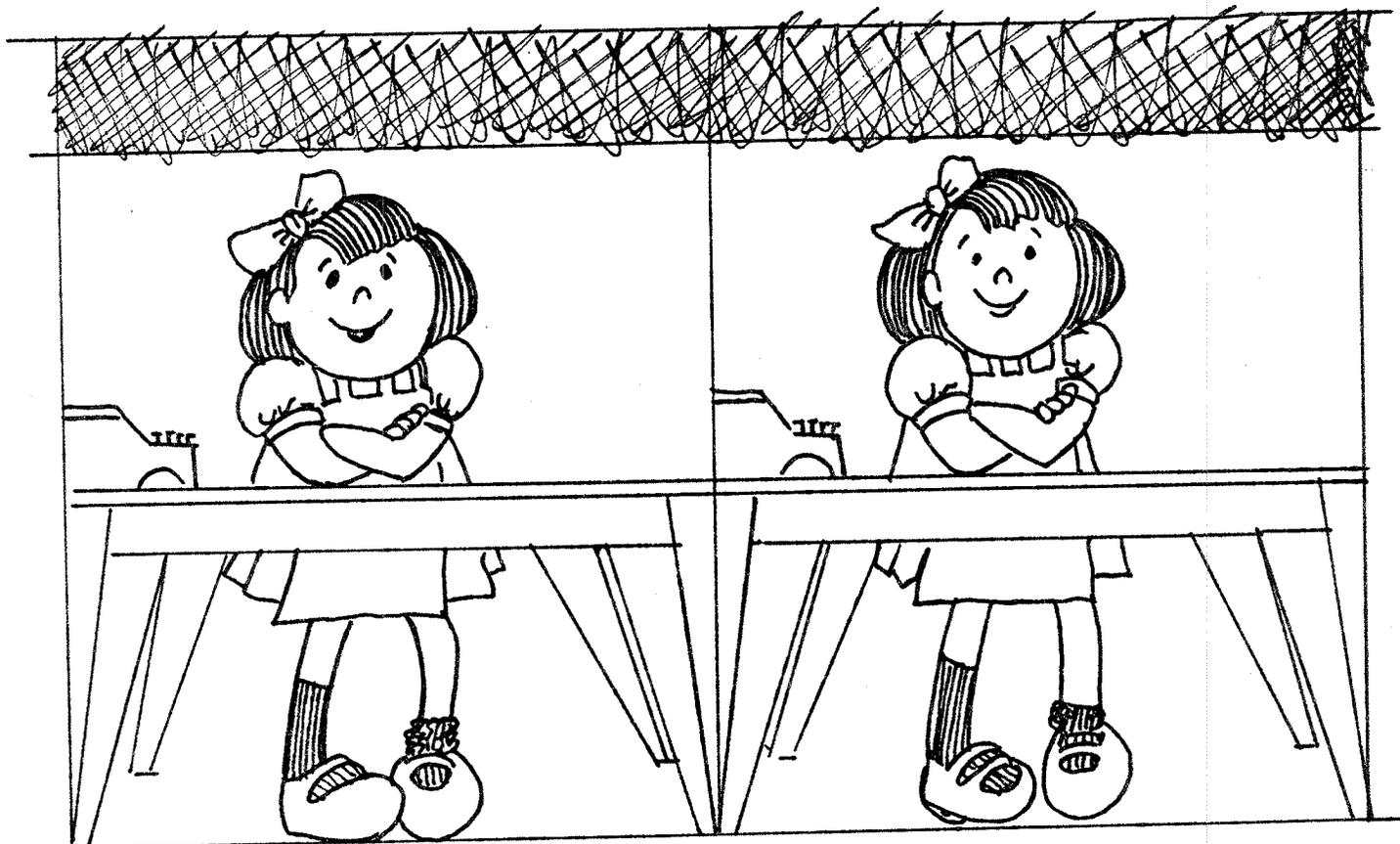
- Mamá Patita
- Patitos compradores
- Vendedores
- Música: "La Patita" de Crí-crí

Escenario - Salón de clases con las mesitas acomodadas de tal forma que simulen puestos del mercado, en ellas se colocarán mercancías que lleven los niños y tras ellas las vendedoras, cada puesto tendrá una cartulina o tira de papel de un color determinado para que al comprar los patitos acudan según el color de sus boletos o "billetes. a comprar al puesto que corresponde.

Mecánica 1. Al ritmo de la canción de "La Patita" mamá Pata y tres patitos con disfraz hecho en cartulina (pico y cola) salen de una esquina en fila imitando el caminar de los patos, con sus manos en las rodillas y moviendo la cadera (llevarán billetes de colores en su bolsa).

2. Darán las vueltas que sean necesarias y al terminar la música comprarán rápidamente con sus billetes del color que corresponda al puesto y se retirarán de la misma manera.
3. Otra fila de niños debe salir haciendo lo mismo hasta que pasen todos los que son compradores.
4. La educadora hará al final el recuento de lo comprado y en qué se equivocaron, se brindará un aplauso a los niños que no se equivocaron.

Pueden terminar cantando la canción del mercado.



| | | |
|--------------|---------|--------------------------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | LOS MEDIOS DE TRANSPORTE |
|--------------|---------|--------------------------|

| | |
|----|------------------|
| 1. | Vámonos de viaje |
|----|------------------|

| | |
|------|---------------------------------------|
| 1.1. | Construir o representar un transporte |
|------|---------------------------------------|

| | |
|------|-----------------------------|
| 1.2. | Dramatizar un viaje o paseo |
|------|-----------------------------|

| |
|------------------|
| VAMONOS DE VIAJE |
|------------------|

Personajes:

- Narrador
- Jazmín
- Todo el grupo

(al iniciar la escenificación una niña aparece acostada - en el centro del salón o a donde se lleve a cabo la actividad)

Jazmín - ¡Qué sueño tengo! me acostaré un rato para descansar.

Narrador - Jazmín se acuesta y sueña que va a dar un paseo a caballo, con sus amigos.

(Al terminar de decir esto, alrededor de ella aparecen - seis niños galopando de ser posible improvisar un caballo para cada uno, el resto del grupo canta un coro a los "caballitos", cuando terminan se alejan y van a su lugar)

(Jazmín que finge dormir se mueve y dice)

Jazmín - ¡Oh! ahora sueño que voy en una carretera manejando un -

auto, me detengo a ver el paisaje, algunos niños me dicen adios y sigo mi camino)

(Aquí entra un niño manejando y haciendo lo que la niña sueña, dar una vuelta y puede cantársele el coro de "El cochecito" para finalmente volver a su lugar)

Narrador - Muy feliz la niña sigue soñando y ahora sueña que va en un barco y dice:

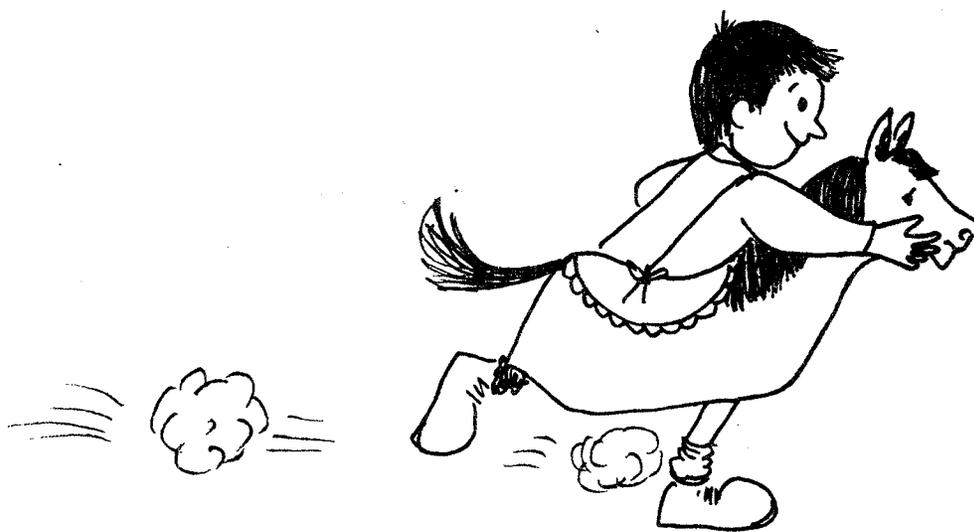
Jazmín - ¡Qué elegantes marineros veo que van en ese barco! tal vez van a dar un paseo o un viaje muy largo por los grandes mares.

(Entran los marineros en su barco, realizando lo mismo que el niño del auto)

Narrador - Así, en ese momento nuestra amiga Jazmín se despierta (Y dirigiéndose al público dice:)

Jazmín - ¡Qué bonito es soñar! ¿ustedes nunca han soñado?... Ahora vamos de viaje todos, los invito a dar un paseo en tren, ¿me ayudan a formarlo?

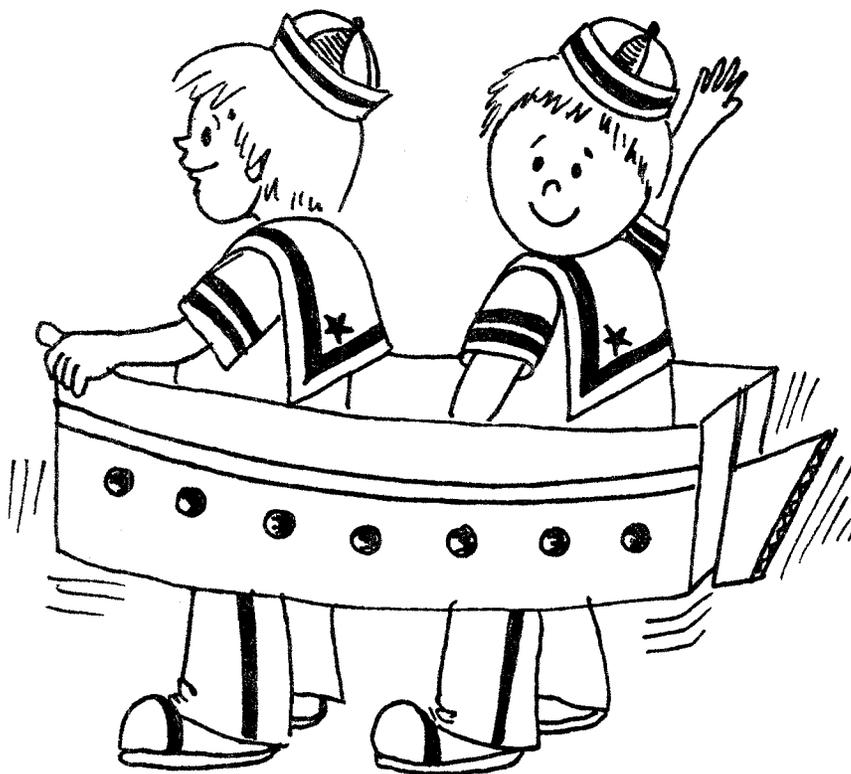
(La educadora ayudará a Jazmín a formar el tren cantando "El trenecito", se van al lugar que la educadora indique.



Sugerencias;

Utilería y disfraces: Un petate o alfombra para acostar a Jazmín, para los medios de transporte -- elaborarse con cajas de cartón adornándolos al gusto de la educadora y de los niños -- dándole la forma a cada medio de transporte, a los marineros hacerles el cuello de cartulina o de papel crepé, elaborar las gorras -- con papel crepé y cartoncillo o cartulina.

Escenografía: Sentar a los niños en círculo, el narrador se debe colocar en un lugar donde nada más de pueda escuchar su voz.



ANT. CEDENTE: UNIDAD: LOS MEDIOS DE COMUNICACION

Conocer los medios de comunicación

EL CUMPLEAÑOS

Personajes:

- Berenice
- Papá
- Mamá
- Margarita
- Narrador
- Locutor de radio
- Cartero
- Sr. Gustavo

Narrador - Hoy es el cumpleaños de Berenice, sus papás le han preparado una bonita fiesta, con muchas sorpresas. Tempranito antes de levantarse le cantaron las mañanitas y la felicitaron por ser su día, él se va a trabajar y después -- que sale...

(Se escucha el ring, ring, del teléfono)

Mamá - ¡Berenice, Berenice, contesta el teléfono! por favor -
hija. (la mamá se encuentra preparando unas cosas)

Berenice - Buenos días ¿Con quién desea hablar?
(Contestando el teléfono)

Margarita - Soy Margarita, tu prima, te llamo de Acapulco para felicitar_i
tarte por tu cumpleaños y avisarte que no podremos ir a -

tu fiesta, porque mis papás están trabajando, pero el sábado te llevamos tu regalo, hasta luego Berenice y felicidades. (Se colocará en un extremo del escenario ya acondicionado)

Berenice - ¡Hasta luego! y gracias Margarita.

(Cuelga el teléfono y prende la radio, se dirige a la cocina a avisarle a su mamá, en ese momento el locutor dice...)

Locutor - Hoy por ser el cumpleaños de la niña Berenice le dedican las mañanitas sus primos: Héctor, Juan, Janeth y Blanca, deseando que pase su día muy feliz.

(Se escucha la música de las mañanitas)

Mamá - Escucha Berenice, te dedicaron las mañanitas tus primos.

Berenice - Sí mamá, las escuché, espero que no falten a mi fiesta
(Tocan a la puerta y abre Berenice, al abrir ve que es el cartero)

Cartero - ¿Aquí vive la niña Berenice?

Berenice - Sí, soy yo.

Cartero - Esta carta es para tí, toma.

(Le dá la carta y se despide, ella le dá las gracias y corre a ver a su mamá)

Berenice - ¡Mamá, mamá! mira me mandaron una carta ¿quieres leérmela?

Mamá - Sí hijita, a ver, esta es una tarjeta de felicitación que te manda tu tía Ana, la que vive en México ¡Mira!

Berenice - ¡Qué bonita está! gracias por leérmela mamá.

Mamá - De nada hija, ahora quiero que me ayudes a llenar los aguinaldos para la fiesta.

(se encuentran llenando los aguinaldos, cuando escuchan - un silbato, y a la vez tocan a la puerta, corre Berenice, abre y ve al Sr. Gustavo que entrega telegramas)

Sr. Gustavo - Buenas tardes, Berenice, te mandaron este telegrama.

Berenice - ¡Para mí, gracias don Gustavo!

(Le entrega el telegrama, él se va y Berenice corre a enseñarlo a su Mamá)

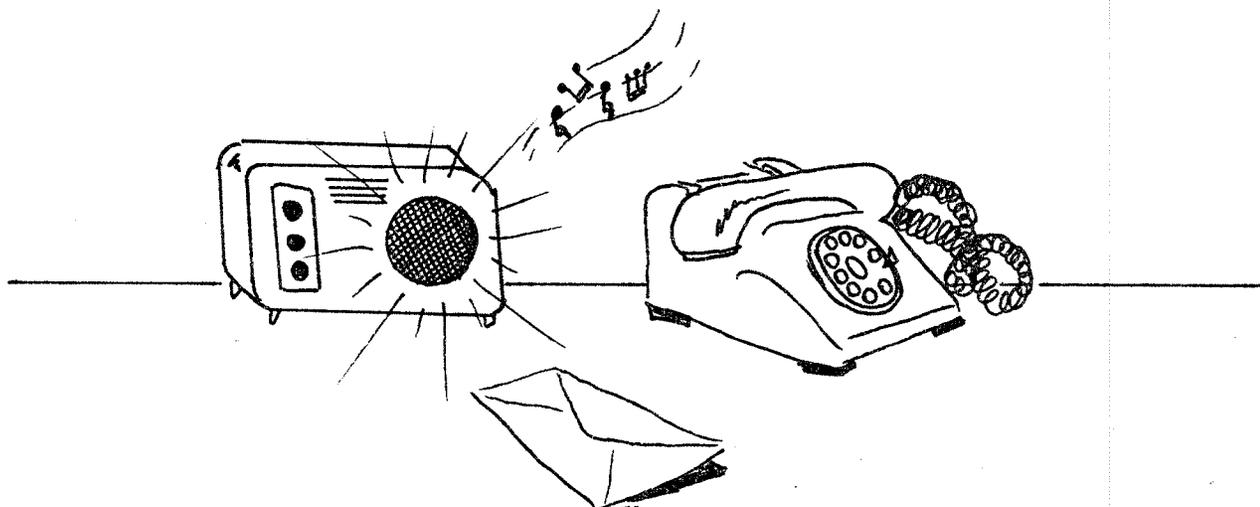
Berenice - Mira mamita me mandaron un telegrama ¿quién lo mandará? - por favor léemelo mami, ¿sí?

Mamá - Abriendo el sobre le dice, espera un momento y ahorita - lo leo, ¡mira! es de tu abuelita Lucy, que vive en Iguala para felicitarte en éste día.

Berenice - Que bonito que no se olvidó de mí, mi abuelita.

Mamá - A pesar de que algunos parientes están lejos, todos se acordaron de tí, unos te hablaron por teléfono, otros te felicitaron por la radio, mediante el correo y por último por el telégrafo, ves hijita que importantes son los medios de comunicación.

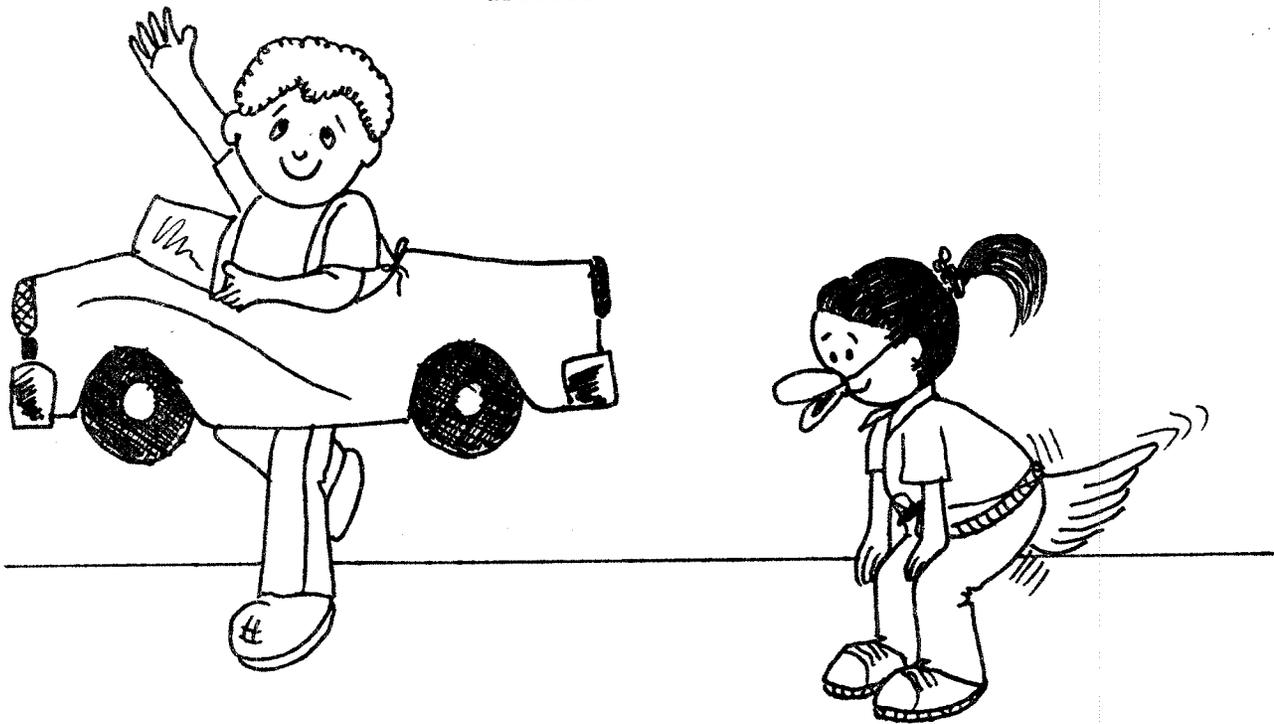
Berenice - Sí, mami, gracias a ellos recibí todas las felicitaciones que me enviaron.



Sugerencias;

Utillería y disfraces: Elaborar la bolsa, cartas, telegramas, el radio, los teléfonos, con participación de los niños o utilizar teléfonos de juguete, llevar radio o grabadora, cassetes o discos con la música adecuada, globos y papeles diversos para la decoración.

Escenografía: Decorar y acondicionar el hogar para simular que se efectuará una fiesta de cumpleaños, puede realizarse si tiene espacio en el salón de clase o en cualquier area abierta.



| | | |
|--------------|---------|-----------------------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | FIESTAS TRADICIONALES |
|--------------|---------|-----------------------|

| |
|-------------------------|
| Llegada de la primavera |
|-------------------------|

| |
|--|
| Organicemos el festejo de la primavera |
|--|

| |
|---------------|
| LA NATURALEZA |
|---------------|

Personajes:

- Un niño
- La tierra
- La lluvia
- El sol
- El viento

(Aparece sentado un niño bajo un árbol y se dice muy -
pensativo:)

Niño - ¿Por qué crecerán tan grandes algunos árboles?

(Aparece la tierra y el niño se pone de pie)

Tierra - ¡Hola niño! soy la tierra y aquí donde tu descansas -
ahora (señala el suelo) nacen y crecen muchas plantas,.
.. he escuchado tu pregunta y voy a presentarte a mis -
compañeros que me ayudan a que todas las semillas que
tu siembras den sus frutos y sus flores.

(Se hace a un lado y aparece la lluvia)

Lluvia - ¡Querido niño! soy la lluvia que alegre y fresca cae -
sobre la hermana tierra (la señala) para servir de - -

alimento y así alegrar sus campos y jardines.

Niño - Me da gusto verte lluvia para agradecer tu gran utilidad; sin tí nadie podría vivir, pues el agua es indispensable para todo ser viviente.

(Sale el sol) ¿Cómo estás amigo?

Sol - Aquí con mis candentes rayos que son muy necesarios -- para que la vida sobre la tierra sea completa, así como la tuya también y la de todos los niños del mundo.

Niño - Gracias solecito porque cuando tú te asomas por mi ventana, me anuncias que hay que estar listo para ir a la escuela y en tiempo de frío tu calor me sirve de cobija.

(Hace su aparición el viento)

Viento - ¡Qué tal amigo! Soy también un elemento de la naturaleza y muy importante, mi trabajo es purificar el aire -- que tu y todas las plantas respiran y con mi fuerza las semillas de las flores vuelen por todos los campos para llenarlos con nuevos retoños.

Tierra - ¿No se te va a olvidar querido niño para qué servimos -- cada uno de nosotros?

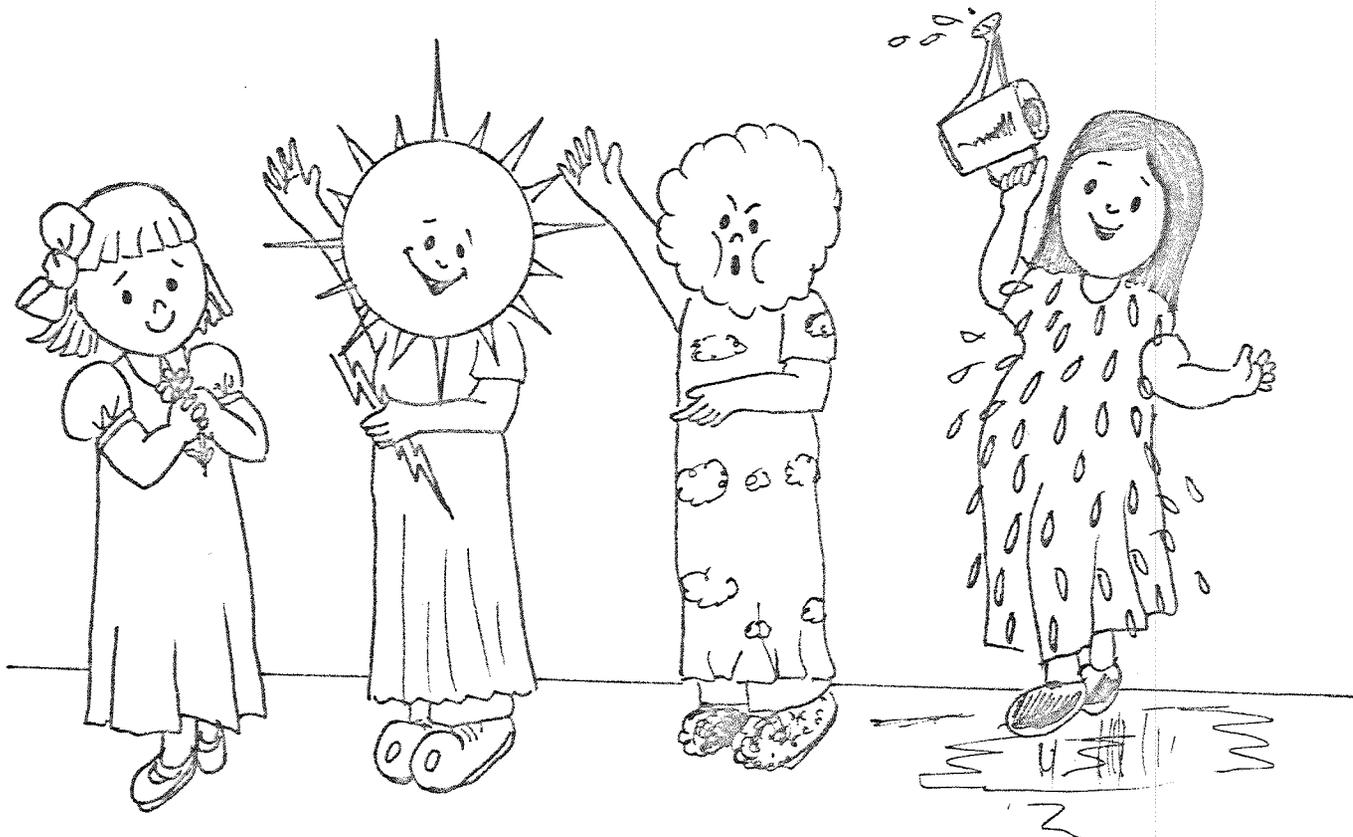
Niño - ¡Claro que no lo olvidaré! He estado contento de poder platicar con ustedes, ahora me retiro y a todos mis -- amigos les diré que lo que existe sobre la tierra vive gracias a ¡La lluvia, el sol y al viento,...adios, -- adios!

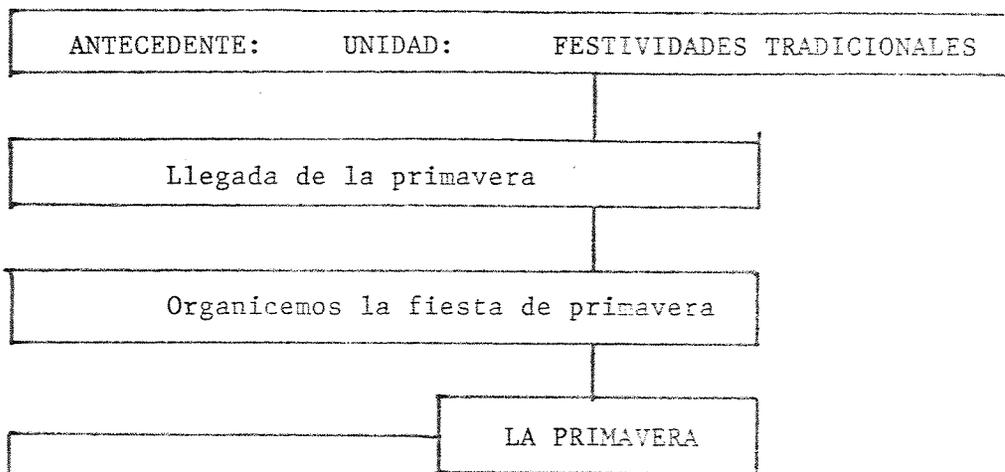
(Sale el niño agitando la mano, después se retiran los -- demás tomando direcciones diferentes)

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Para los elementos de la naturaleza pueden hacerse unas máscaras como se ve en la ilustración, para la lluvia colocar gotitas recortadas en el vestido.

Escenografía: Realizar esta escenificación en un lugar donde haya flores, plantas, etc, si no se cuenta con un local así, decorar con frizos adecuados al tema e iluminar un árbol grande donde el niño descansa, puede ponerse un fondo musical, con una melodía suave al gusto de la educadora.





Personajes:

- La abeja
- La mariposa
- Un pajarito

(Aparece en el escenario la mariposa)

Mariposa - ¡Qué bonita mañana! los campos y los jardines empiezan a vestirse con nuevos retoños (Se oye un canto y busca a los lados, aparece un pajarito)

Pajarito - ¿Cómo estás linda mariposa? Qué elegante te ves con esos bellos colores, te noto contenta.

Mariposa - ¡Sí amigo! la llegada de la primavera nos llama y me da gusto ver lo bonita que luce, mis hermanas pronto llegarán para alegrar con su presencia los campos y los jardines.

(Se escucha un zumbido y aparece la abeja)

Abeja - Ya veo que están contentos por el cambio de estación - ¿Verdad amigos?

Pajarito - Así es amiga abeja, quién no lo va a estar con la presencia de la estación más bonita del año y... ¡Sobre -

todo a tí te debe agradar!

Abeja - ¡Claro! porque como hay tanta, pero tanta flor, saboreamos de todas ellas el néctar que nos servirá para hacer nuestra miel y ahorita voy a empezar en este rosal (Se posa sobre el rosal)

Mariposa - Bueno compañeros, me retiro voy en busca también de flores y buscar un refugio para mis demás compañeras que pronto estarán aquí.

(Se aleja diciendo adios, parándose cerca de unas flores)

Pajarito - Yo buscaré un árbol de los más grandes y frondosos para hacer mi nido y poder descansar y cubrirme de la lluvia, adios abejita.

Abeja - ¡Adios pajarito y cuídate mucho!
(Se aleja el pajarito, quedando la abeja sobre el rosal simulando comer de la flor) ...Hum que rica miel tiene este rosal.



Sugerencias:

Utillería y disfraces: Caracterizaciones para la abeja, pueden ser alas, así como para la mariposa además de sus antenas, al pajarito -- acondicionarle un pico, su cola y alas.

Escenografía: De preferencia realizar la escenificación en un jardín donde haya flores, si no se cuenta con un lugar así elaborar -- muchas flores para decorar, así como formar un rosal y algunos árboles , también si se puede conseguir una grabadora para que tenga un fondo musical al gusto de la educadora.



| | | |
|--------------|---------|-------------------------|
| ANTECEDENTE: | UNIDAD: | FESTIVIDADES NACIONALES |
|--------------|---------|-------------------------|

| |
|-----------------------------|
| Festejemos el 12 de octubre |
|-----------------------------|

| |
|---|
| Dramatizar el Descubrimiento de América |
|---|

| |
|---------------------|
| DON CRISTOBAL COLON |
|---------------------|

Personajes:

- Colón
- Rey
- Reyna
- Varios marineros
- Narrador

(Al iniciar la narración aparecen sentados los Reyes y un soldado al lado de ellos

Narrador - Hace muchos, pero muchos años, varios marineros entre ellos un señor llamado Cristobal Colón, se presentaron ante los Reyes de España y Colón les dijo:

Colón - Señores, vengo ante ustedes con una gran inquietud.

Reyna - ¿Qué se te ofrece marinero?

Colón - Necesito de su ayuda, pues deseo atravesar esos grandes mares y conocer que es lo que hay más allá de ellos.

Rey - ¡Pero esto cuesta mucho dinero!

Colón - ¡Claro! por eso vengo con su majestad buscando ayuda - les aseguro que muchas cosas nuevas encontraremos para

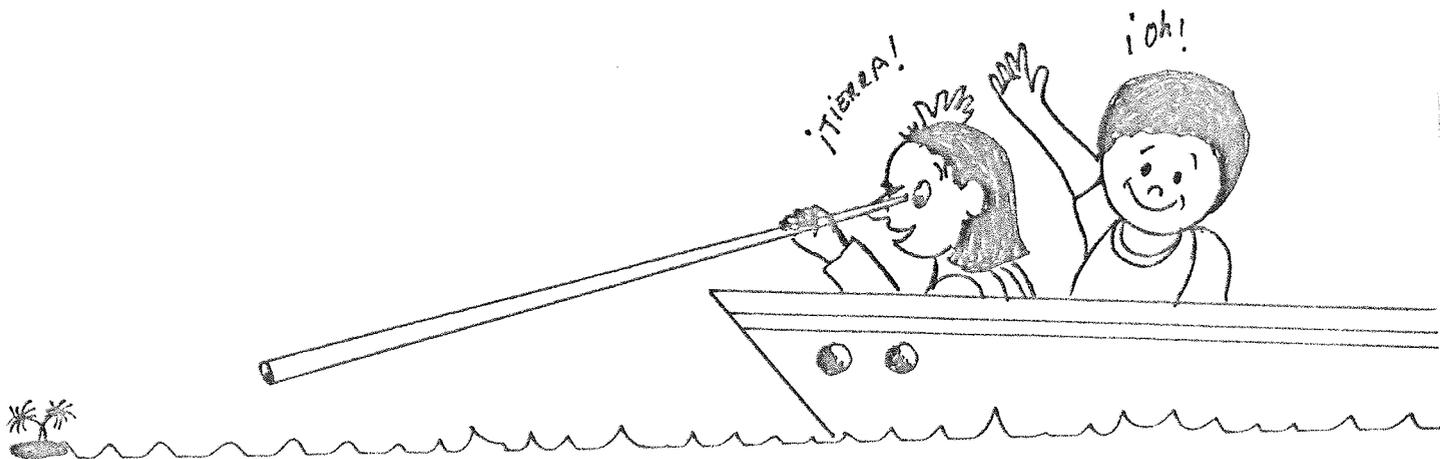
- para nuestro bien.
- Reyna - Está bien, toma estas monedas de oro y ordenaré que te den esas tres carabelas (Señala la dirección en donde se encuentran)
- Colón - Gracias Reyna Isabel y Rey Fernando, las llamaré: La Niña, La Pinta y La Santa María.
- Narrador - Así Don Cristobal Colón junto con varios marineros se embarcaron y se lanzaron a la mar en busca de tesoros y tierras nuevas que conquistar, pero el viaje ya ha durado demasiados días y los marinos comienzan a desesperarse y no se ven señales de tierra, sólo agua y más agua. Colón va alentando a su tripulación.
- Colón - ¡Adelante marineros que a tierras nuevas llegaremos! -
¡Rememos con fuerza para pronto llegar...!
(Un niño llevará un telescopio en el cual simulará ir observando hacia los lados)
- Narrador - Y después de navegar mucho, un marino grita:
- Marino - ¡Tierra, tierra a la vista!
(Colón toma el telescopio y dice:)
- Colón - Naveguemos más rápido que al fin hemos encontrado lo que tanto buscamos.
- Narrador - La tripulación de las tres naves se muestran jubilosos festejando con cañonazos, abrazándose unos a otros llenos de alegría.
- Colón - ¡Hemos triunfado!
(Llegan, se bajan todos de las naves y al pisar tierra colocan un estandarte cayendo de rodillas)

Narrador - Así, gracias a este gran marinero se descubrió un nuevo mundo en el que hoy vivimos ¡América!

Sugerencias:

Utilería y disfraces: Para los soldados colocarles una gorra de cartoncillo un fusil del mismo material, para Colón una gorra, camisa de manga larga y encima un chaleco de papel - crepé, los reyes llevarán una corona de -- papel laminado, las carabelas pueden hacerse con cajas de cartón forradas de papel- y decorarlas al gusto, y al ruedo de ellas trozos de papel crepé color azul para simular el agua.

Escenografía: Si la educadora lo prefiere, puede hacer el trono de los reyes forrando sillas con papel crepé con decoraciones al fondo de figuras de papel laminado.



G L O S A R I O

Actividades programáticas:

En la Tecnología Educativa se manifiesta como la serie de actividades que se programan o señalan para una tarea específica.

Conceptualización:

Es la acción de definir conceptos o hacer una reflexión del significado de un concepto o palabra.

Connatural:

Que está conforme con la naturaleza de una persona o cosa.

Contexto:

Hilo de una narración, una historia.

Didáctica crítica:

Fase de la didáctica que tiene como fundamento nuevos principios del aprendizaje.

Dionisiacas:

Fiestas celebradas en honor del Dios del Vino Dionisio.

Entremes:

Pieza dramática jocosa de un solo acto que solía servir de entreacto en el teatro antiguo.

Episcopal:

Libro en que se contienen las ceremonias y oficios propios de los obispos. Ritual de los obispos.

Episodio histórico:

Acontecimiento de la historia.

Etimología:

Origen de las palabras.

FantasiOSO:

Lleno de fantasía (imaginación)

- Guión: Escrito breve que sirve de guía, argumento de una obra.
- Litúrgico: Orden y forma determinada por la Iglesia para la celebración de los oficios; servicio público.
- Mágico: Relativo a la magia, maravilloso, extraordinario, encantador.
- Misterio: Drama de asunto religioso.
- Momos: Gesto o acción burlesca.
- Paso: Obras concisas y graciosas escritas en lenguaje popular.
- Procacidad: Procaz, insolente, soez, desvergonzado.
- Profrano: Contrario al respeto a las cosas sagradas.
- Púlpito: Tribuna donde se coloca el predicador en la iglesia.
- Sainete: Pieza dramática pequeña de asunto jocoso y de carácter popular.
- Sátira: Composición poética en que se censura acremente o se ridiculiza a personas o cosas. Discurso o dicho dirigido a este mismo fin.
- Scketch: Escena corta de teatro o cine.
- Tropo: Pequeño versículo injertado del desarrollo de la ceremonia religiosa, llamábase también autosacramentales.

Vodevil:

Vaudeville-teatro. Especie de comedia alegre y desenfadada de origen francés.

Zarzuela:

Obra dramática en que alternativamente se declama y canta.

B I B L I O G R A F I A

- ARROYO, DE YASCHINE Margarita y Martha Báez, Programa de educación pre-escolar. Libro 1, planificación general del programa, Secretaría de Educación Pública, México 1981, 120 p. (Cuaderno, SEP).
- CASTRO, ARELLANO Eusebio, et al, Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, Proyecto estratégico núm. 3, Secretaría de Educación Pública, México, 1986, 366 p.
- CLAUSS, G. y H. Hiebsch, Psicología del niño escolar, Tr. H. Boettcher México, Ed. Grijalbo, 1966 o 1975, 307 p. (Colección pedagógica).
- CLAUSS, G. y H. Hiebsch, Psicología del niño escolar, Tr. H. Boettcher México, Ed. Grijalbo, 1980 307 p. (Colección pedagógica)
- "El Señor Gabilondo Soler Crí-crí". Tele-guía programas.n. 1691. México enero de 1985: 20-50.
- ENCICLOPEDIA AUTODIDACTICA QUILLET. Literatura griega y latina. Ed. - Cumbre, México, 1980, 597 p.
- GASTOSN, Baty y R. Chavance. El arte teatral, brevarios. Tr. de Juan José Arreola, México, Ed. Fondo de la Cultura Económica, - México 1983. c. (1982), 279 p.
- JACOB, Esther y Antonio Ramírez Granados, Te lo cuento otra vez. México, Consejo Nacional de Fomento Educativo, (c. 1983) 47 p.
- LEON, REYES Hipólito, Teatro, guía de estudio, México. (S.N.E.), 54 p.
- LUBLIANSKAIA, A.A. Desarrollo psíquico del niño. Tr. Andrés Fierro - Menú, México, Ed. Grijalbo, 1977 413 p. (Colección pedagógica).
- MAUCO, Georges, Educación de la sensibilidad en el niño. Ensayo sobre la evolución de la vida afectiva, 7a. ed. Tr. José Antonio Fontanilla, España, Ed. Aguilar, 1978, (c. 1962) 167 p.
- MENDEZ, AMEZCUA Ignacio, Escenografía, teatro escolar y de muñecos, México, Ed. Ediciones Oasis, S.A. 1980, 233 p.

- MILLARES, Carlo A. Historia universal de la literatura. 17 ed. México, Ed. Esfinge, 1980, 306 p.
- PIAGET, Jean, Seis estudios de psicología. 7 ed. Tr. Nuria Petit, España. Ed. Seix Barral, S.A. 1974 (c. 1967) 207 p.
- R. LEFRANCOIS, Guy Acerca de los niños, una introducción al desarrollo del niño. Tr. Celia H. Paschero, México ed. Fondo de la -- Cultura Económica, (c 1978) 514 p.
- RAMOS, DEL RIO Carmen, Entre la realidad y la fantasía, ensayo de literatura infantil. México, Secretaría de educación pública, - 1982 121 p.
- RIOS, Silva Rosa Ma. et al, Programa de educación preescolar, libro 2, Planificación por unidades. Secretaría de Educación Pública, México 1981, 141 p (Cuaderno SEP).
- VALDEZ, BECERRIL Francisco, et al. Literatura española y mexicana. México, Ed. Kapelusz, 1974 (c. 1968), 403 p.
- WALLON, H. La evolución psicológica del niño. Tr. de Mario Miranda Pacheco, México Ed. Grijalbo, 1977, 197 p. (Colección pedagógica).