



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN".

EL JEFE DE REDACCION EN LA EDICION
DE LA REVISTA PLAZA SESAMO

MEMORIA DE DESEMPEÑO
PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PERIODISMO
Y COMUNICACION COLECTIVA
P R E S E N T A :
OFELIA SALGADO GONZALEZ



ACATLAN EDO. DE MEXICO,

ABRIL DE 1997

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TESIS SIN PAGINACION

COMPLETA LA INFORMACION

Dedicatorias

A mis padres Irene y Carlos por su amor infinito.

**A mis hermanas Elizabeth, Lupita,
Lidia y Caro por su cariño de siempre.**

A mis abuelos ausentes.

A Flor y Cristina por su amistad.

Agradecimientos

A la licenciada María de Lourdes Cortés Esparza por su guía y asesoramiento.

A la diseñadora gráfica Laura Arriola y al arquitecto Sergio Méndez.

A Luisa Huertas, Rosita en *Plaza Sésamo I*.

A la Dra. Marcella Lember, Directora de Investigación y Educación del programa *Plaza Sésamo*.

A Eduardo Meza, Coordinador de Edición del Programa *Plaza Sésamo*.

A Manuel Manrique, oficial de Comunicación y Movilización Social de la oficina de UNICEF México/Cuba.

SUMARIO

INTRODUCCION	1
CAPITULO 1	
EL PROGRAMA TELEVISIVO SESAME STREET	1
1.1. Surgimiento	6
1.2. Patrocinio	10
1.3. Curriculum Educativo	13
1.4. Producción	29
1.4.1. Personajes	32
1.4.2. Transmisión	36
1.5. Evaluación	39
1.6. Guías de producción	43
Notas al capítulo 1	49
CAPITULO 2	
EL PROGRAMA TELEVISIVO PLAZA SESAMO	51
2.1. Patrocinio	55
2.2. Curriculum Educativo	58
2.3. Producción	68
2.3.1. Personajes	76
2.3.2. Transmisión	109
2.4. Evaluación	113
Notas al capítulo 2	116
CAPITULO 3	
LA REVISTA PLAZA SESAMO	117
3.1. Antecedentes	120
3.2. Curriculum Educativo	161

3.3. Perfil del público	163
3.4. Características	173
3.5. Contenido editorial	175
3.5.1. Temas	179
3.5.2. Secciones	180
Notas al capítulo 3	186

CAPITULO CUATRO

EL JEFE DE REDACCION Y

LA REVISTA PLAZA SESAMO	187
-------------------------	-----

4.1. Ubicación de la revista Plaza Sésamo en la empresa editora	190
4.2. Equipo de trabajo	196
4.2.1. El jefe de redacción	197
4.2.2. El redactor	209
4.2.3. El corrector	210
4.2.4. El diseñador gráfico	211
4.3. Proceso editorial	213
4.3.1. Cuadrícula	218
4.3.2. Acopio de material	223
4.3.3. Redacción, traducción y corrección	227
4.3.4. Diseño y diagramación	229
4.3.5. Prerensa y filmación	231
4.3.6. Producción	232
4.3.7. Impresión	233
Notas al capítulo 4	271

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS	273
---------------------------	-----

ANEXO UNO	279
ANEXO DOS	321
ANEXO TRES	333
BIBLIOGRAFIA	375

Introducción

Como egresada de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán, la superación es una meta constante en mi vida, y ello implica la conclusión de mis estudios académicos de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva con la titulación a nivel licenciatura mediante la realización de una memoria de desempeño profesional.

El tema elegido para la memoria es el papel desempeñado por el jefe de redacción en la elaboración de la revista *Plaza Sésamo*, con el objetivo principal de poner de manifiesto las habilidades y conocimientos necesarios para el ejercicio efectivo del cargo.

Este trabajo busca pues, ser una guía que ilustre las características que debe poseer un periodista para desenvolverse con eficacia como jefe de redacción de una revista. Si bien el contenido editorial difiere de una publicación a otra, no ocurre lo mismo con el proceso editorial. Por esa razón la forma elegida para satisfacer este objetivo es a través de la exposición de las tareas desarrolladas por el editor en cada etapa de la edición.

Como es insuficiente tan sólo enunciar estas actividades, ofrezco la explicación de cada paso seguido en la publicación de la revista *Plaza Sésamo*, y de la participación del jefe de redacción. De esta forma el lector conocerá también la manera de hacer una revista.

Me interesa resaltar que independientemente de la posición jerárquica ocupada en la empresa donde preste sus servicios, el periodista puede hacer frente a los retos impuestos por la profesión, en materia de edición periodística, si cuenta con la preparación adecuada. Y aquí pongo por ejemplo mi caso.

Parte de mi trabajo profesional lo realicé en el puesto de jefe de

redacción de la revista *Plaza Sésamo*, durante 1995, donde enfrenté el desafío de editarla sin contar con el apoyo de reporteros-redactores y sin la guía de un director editorial; respaldo que se da por sentado en la mayoría de las publicaciones periódicas de importancia.

Es frecuente que una sola persona desempeñe eficazmente el papel de editor, pero por lo general sucede en publicaciones consideradas pequeñas según su tiraje y número de páginas, por ejemplo: boletines y revistas internas de grandes empresas.

Por sus características físicas, de contenido y tamaño, *Plaza Sésamo* estaba clasificada como una revista comercial importante, de periodicidad mensual y distribución internacional.

Salir avante del trance me permitió percatarme de que ocupar el cargo de jefe de redacción de *Plaza Sésamo la Revista* exige estar al tanto del proceso completo seguido en su elaboración, desde la elección del tema hasta la distribución, y poseer el talento para desarrollar las tareas del director, los reporteros-redactores y el corrector; es decir, los restantes integrantes del equipo y poder suplirlos si lo requieren las circunstancias.

Pretendo pues, resaltar la índole de las actividades realizadas, así como los problemas enfrentados durante la edición de *Plaza Sésamo* y la forma como se solucionaron.

La elección de este periodo de mi desarrollo profesional para consignarlo en esta memoria se debió a las circunstancias singulares que rodearon la experiencia, y además, al carácter peculiar de la publicación.

Hasta donde sé, *Plaza Sésamo* era la única revista en su tipo editada durante 1995. ¿Cuáles eran esas características distintivas? En pocas

palabras: era una revista infantil educativa y de entretenimiento, dirigida al público infantil en edad preescolar de entre tres y seis años, con objetivos educativos específicos de acuerdo a un plan curricular creado a propósito de acuerdo al perfil del público objetivo.

Desde esa perspectiva, he dividido la presente memoria de desempeño profesional en cuatro capítulos. En el capítulo uno doy a conocer los pormenores que rodearon al desarrollo del programa televisivo estadounidense *Sesame Street*, antecedente del programa *Plaza Sésamo*, su motivación y objetivos educativos propuestos, así como detalles de su producción y el impacto que tuvo en el público infantil.

La inclusión de la semblanza de *Sesame Street* es pertinente, toda vez que resume la esencia del programa infantil único en su género: el aspecto educativo que justifica su aparición.

En el capítulo dos abordo el programa de televisión infantil *Plaza Sésamo*, antecedente inmediato de la revista del mismo nombre. Aquí expongo las razones que en su momento justificaron su aparición, así como sus principales características, tanto a nivel de respaldo curricular como de producción.

La mención de la naturaleza del programa televisivo es importante porque es la base sobre la cual se desarrollaría, mas tarde, el proyecto editorial.

El capítulo tres relata el surgimiento y evolución del proyecto editorial *Plaza Sésamo*; los propósitos educativos perseguidos, y el perfil del público al cual se dirige. Presenta también los temas tocados durante los 21 números de su existencia y la integración del contenido editorial.

En el capítulo cuatro describo paso a paso el proceso editorial de la revista y, paralelamente, las actividades desarrolladas por el jefe de

redacción, es decir, la práctica realizada; así como las tareas efectuadas por los otros integrantes del equipo. Para contribuir a que el egresado realice la transición de la escuela al ejercicio profesional de la manera más expedita posible, ofrezco algunas sugerencias tendientes a conseguir un mejor aprovechamiento de los contenidos de la carrera.

Ya en las conclusiones señalo algunos enfoques que podrían redundar en un enriquecimiento del plan de estudios de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva, que cursé entre 1981 y 1985.

A través de mi trabajo cotidiano poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas y siempre con la observancia de los principios éticos recibidos, intento contribuir a la construcción de un nuevo México, un país más fuerte y seguro para las generaciones futuras.

Con esta memoria de desempeño profesional pretendo llevar a buen fin mis estudios académicos y retribuir, en parte, un poco de lo mucho que tan generosamente me ha brindado nuestra máxima casa de estudios, la Universidad Nacional Autónoma de México.

Capítulo 1

EL PROGRAMA TELEVISIVO SESAME STREET

Antecedente del programa en español *Plaza Sésamo*, el programa televisivo *Sesame Street* salió al aire en el otoño boreal de 1969 en Estados Unidos. Su creación fue el logro de una mujer Joan Ganz Cooney, quien tuvo la visión, la energía y la fe necesarias para concretar un proyecto que se ha mantenido vigente con el paso del tiempo.

La historia inició, según narra Lloyd Morriset en la introducción al libro *Children and Television Lessons from Sesame Street*, del Dr. Gerald S. Lesser, cuando a mediados de la década de los años sesenta, en los Estados Unidos existía una gran preocupación sobre la educación preescolar para los niños pequeños. La diferencia entre la preparación de los niños en edad preescolar de clases acomodadas y los de clase baja era enorme y palpable. Maternales y kindergardens impartían cierta educación sistemática, pero muchas escuelas no ofrecían estudios de kinder y la maternal era accesible sólo a una pequeña fracción de niños de tres y cuatro años de edad. Además, mientras la educación preescolar tradicional enfatizaba los juegos y el desarrollo emocional y social, surgían nuevas evidencias de que el desarrollo intelectual es extremadamente rápido en los años preescolares y de vital importancia para su aprendizaje posterior.

“Por tanto se desarrollaron planes para incluir contenido cognoscitivo a la educación temprana del niño, pero la mayoría de esos esfuerzos dependían de la educación preescolar estructurada ya como kindergarden o como programas intensivos de verano antes de comenzar el primer grado.

"Sin embargo, debido a la lenta expansión de escuelas maternas y kindergardens a través de Estados Unidos y su inaccesibilidad a los niños de escasos recursos, se pensó en la televisión como el vehículo ideal para llegar a muchos, sino a la mayoría y proporcionarles ayuda". 1

Sara Déllano, en su tesis *Plaza Sésamo: un perfil de audiencia* comenta que la propuesta de hacer proyectos televisivos especiales destinados al público infantil surgió como una forma de hacer accesibles esos conocimientos impartidos a nivel preescolar a millones de niños de escasos recursos, y darles herramientas a aquellos provenientes de núcleos socioeconómicos bajos que sufrían problemas de adaptación al ingresar a la primaria. Así nació la idea de hacer proyectos televisivos especiales destinados al público infantil, en los que se ofrecerían elementos cognoscitivos, psicológicos y humanos y con ello proporcionar algunos principios de desarrollo intelectual, emocional y social.

"Se creía que al utilizar la televisión, medio elegido debido a su función de comunicación masiva, muestra del avance tecnológico, para transmitir un programa en el que se enseñaría el abecedario, los números, elementos aritméticos, vocabulario y estimulación de su capacidad de razonamiento, se solucionaría parte del problema". 2

La televisión empezaba a cobrar fuerza a nivel global por la abundancia de aparatos de televisión y porque comenzaba a formar parte de la vida cotidiana de una gran parte de la población mundial.

"En 1936 la British Broadcasting Corporation la puso al servicio del público y poco después la televisión fue introducida en todos los países altamente industrializados del mundo, convirtiéndose en uno de los principales medios de recreo e información del mundo de la postguerra". 3

"En 1950 casi cuatro millones de familias americanas (el 9% del número total de hogares en Estados Unidos) tenían televisión propia. Y rápidamente se convirtió en un elemento omnipresente en la sociedad norteamericana". 4

Ya para 1970 una investigación daba cuenta del número de horas que los niños pasaban frente al aparato de televisión. "Los niños en edad preescolar constituyen el auditorio más numeroso, el que se pasa el mayor número de horas de vigilia viendo televisión, que los miembros de cualquier otro grupo de edad. Los niños de dos a cinco años pasan un promedio de 30.4 horas cada semana viendo televisión; mientras que los niños de seis a 11 años pasan 25.5 horas frente al aparato". 5

No se equivocaron al elegir a la televisión como el vehículo ideal, Cedric Cullingford en *Children and society* afirma: "Hay esencialmente tres posibles fuentes de información, además de la observación personal, para el niño: la educación formal, la conversación con los padres y sus pares, y la experiencia de los medios de comunicación". 6

Aquí es preciso dar una definición de educación formal. Mialaret en *Introducción a las ciencias de la educación* escribe: "se puede afirmar sin temor que educación es una palabra polisémica y que puede usarse como mínimo con cuatro sentidos diferentes: a) educación-institución; b) educación-acción; c) educación-contenido; d) educación-producto.

La educación institución se refiere al conjunto de estructuras sea de un país, sea de un grupo de países, sea de una época que tiene por finalidad la educación de las personas (los educandos), que funciona según reglas más o menos precisas y presenta, en un momento dado de la historia, características con una cierta estabilidad". 7

Para efectos del presente trabajo puedo tomar como válida la definición que Mialaret ofrece, toda vez que a nivel popular se acepta como educación formal la referida a la actividad en la etapa escolar en un lugar determinado, con cierto orden y método.

Cullingford prosigue: "La televisión, en tanto la mayor presentadora de sucesos y como foco de atención esencial en la casa, es una fuente principal de información. Hay pocos niños que ven periódicos, y algunos que hablan de los sucesos en el salón de clases, pero son una pequeña minoría comparada con los que cada noche se sientan frente a la televisión solos o con sus padres". 8

Más adelante Cullingford abunda en que la televisión presenta imágenes a una audiencia que está ocupada haciendo otras tareas al mismo tiempo que observa las imágenes. Y los niños encuentran suficientes fuentes de información para formar sus opiniones acerca de una variedad de cuestiones, regionales o internacionales.

"Los niños comparten estas opiniones con otros, mostrando cuánto tiempo están ocupados intentando descifrar las razones de lo que sucede. En todo esto la televisión juega un rol importante y simbólico. Es la fuente de información más potente, tanto por la fuerza de sus imágenes como por la cantidad de tiempo que es observada. Es también vista como una ventana al mundo, una ventana cuya perspectiva se convierte en familiar". 9

El Dr. Lesser reconoce que en ese entonces (a mediados de la década de los sesentas) no había una evidencia real de si el número de aparatos de televisión y de horas de observación hacía alguna diferencia en cuanto a qué tanto aprenden los niños, pero afirma: "ciertamente tenía lugar un aprendizaje informal". Y respalda su punto de vista con

reportes de niños que aprendieron a deletrear Batman antes que sus propios nombres.

"Ello nos tentó a imaginar el potencial de aprendizaje de programas de televisión que fueran cuidadosamente diseñados para enseñar a los niños". 10

Patricia Marks aporta: "Si conocimiento equivale a poder, la televisión, dada su accesibilidad desde los puntos de vista psicológico y material, tiene posibilidades para ayudar a distribuir dicho poder más ampliamente en la sociedad y entre sociedades, sobre todo mediante su uso en el sistema educativo". 11

Abro un compás para presentar una definición de televisión educativa, término en el que encaja el proyecto *Sesame Street*. El Dr. George N. Gordon, en su obra *Televisión educativa* define de manera general: "El uso popular ha aceptado que el término televisión educativa comprenda casi cualquier clase de programa educativo de video que se presente con cualquier propósito serio, o como un intento de enseñar algo a alguien". 12

Jesús García Jiménez, director de la Televisión Educativa Española, es más preciso: "La televisión educativa se dirige a un público que los sociólogos califican de 'grande' y de heterogéneo, pero no es anónimo sino analógicamente; es decir: no es un público indiscriminado, confuso e incontrolable, sino un público tipificado, preseleccionado y conocido al menos en sus características generales de grupo". 13

El proyecto que respondió a las características buscadas se llamó *Sesame Street*.

1.1. Surgimiento

"Su creadora fue la visionaria Joan Ganz Cooney, cabeza de Children Television Workshop, la compañía productora del programa de televisión, capaz de reunir los fondos necesarios para este nuevo experimento cuyo objetivo era enseñar letras y habilidades numéricas al gueto de niños en desventaja". 14

La inquietud de Lloyd Morriset, vicepresidente de la Fundación Carnegie, acerca de la necesidad de dar a los niños preescolares una opción educativa, lo impulsó a proponer a Joan Ganz Cooney (a la sazón productora de noticias y documentales del WNET, estación de Televisión Educativa de Nueva York), la elaboración de un proyecto que explorara la posibilidad de que la televisión pudiera usarse como una herramienta educativa para preparar preescolares, particularmente aquellos de ciudades pequeñas. Originaria de Phoenix, Joan Ganz Cooney tenía un grado de Bachiller en Educación por la Universidad de Arizona.

En el boletín de prensa que la empresa Televisa repartió con motivo del lanzamiento de la cuarta temporada del programa televisivo *Plaza Sésamo* en enero de 1995 se lee: "En el reporte que la señora Cooney presentó a la Fundación Carnegie se indicaba que la Asociación Nacional para la Educación recomendaba que todos los niños deberían tener la posibilidad de acudir a la escuela, por lo menos desde los cuatro años de edad. Para que eso fuera posible había que proveer salones para los, entonces, cinco millones de niños que tenían esa edad, con un costo de tres mil millones de dólares. Indicaba también que a través de la televisión sería posible llegar a todos esos niños reuniéndolos en 'salones sin paredes' y por sólo una fracción del pre-

supuesto anterior". El reporte de Joan Ganz Cooney condujo a la formación del Children's Television Workshop (Taller de Televisión Infantil) del que fuera nombrada presidente.

En el prefacio a *Children and television...*, la propia Joan Ganz Cooney afirma:

"Sabíamos que los niños pasan mucho tiempo viendo la televisión antes de ir a la escuela. Sabíamos también que les gustaban las caricaturas, los juegos, las situaciones graciosas; que respondían al humor bufonesco y a la música repetitiva, a los mensajes rápidos y sobre todo, al ritmo acelerado, altamente visual de los comerciales.

"No se había intentado antes, pero después de todo, no hay nada muy radical en usar las diversas técnicas populares de televisión para enseñar a los preescolares algunas habilidades cognitivas. Desde el comienzo planeamos que sería un proyecto de investigación experimental que involucraría a consejeros educativos, investigadores, y productores de televisión". 15

Haciendo a un lado el escepticismo de incorporar en un mismo proyecto a investigadores y productores, Joan Ganz Cooney emprendió la tarea de conformar un equipo interesado en lograr el objetivo de ofrecer una alternativa educativa y divertida, sin contar con el estímulo económico ni el prestigio de la televisión comercial.

La producción de cinco programas de televisión de una hora cada uno durante 26 semanas consecutivas era una tarea inmensa. Se requieren años de experiencia para resolver las continuas crisis que surgen en una producción diariamente y recobrar se a tiempo para el siguiente día. La gente con esta experiencia era escasa y generalmente se encontraba fuera de los programas infantiles en actividades

que daban más prestigio y dinero. Aún así encontraron a personalidades dispuestas a comprometerse y enfrentar el reto, pero, sobre todo, expertos en su área, según cuenta el Dr. Lesser.

David Connell fue llamado para ocupar el cargo de productor ejecutivo, pues además de ingenuidad contaba con sentido práctico y 11 años de experiencia como productor de *Captain Kangaroo*, un programa matutino para preescolares.

Samuel Gibbon, antiguo colaborador de Connell en *Captain Kangaroo*, fue contratado como productor pues tenía excelentes habilidades técnicas y la capacidad de trabajar bajo presión.

Jon Stone, también ex-colaborador de Connell y Gibbon, un escritor preocupado por la niñez y las injusticias sociales fue nombrado libretista principal.

Matt Robinson, un productor y escritor negro de espectáculos en Filadelfia se añadió al equipo creativo. Cuando más tarde los productores tuvieron dificultad para localizar un actor negro que interpretara a Gordon -el principal personaje masculino- Matt fue requerido en la audición y al encontrar que transmitía la combinación de casualidad y autoridad que los productores estaban buscando, se quedó con el papel.

Jeff Moss había escrito un libro, música y letras para el programa *Princeton Triangle* (y actuado en ellos) y libretos para *Captain Kangaroo*, cuando Connell y Stone lo sumaron al staff de escritores.

Al sugerir Joan Cooney que los muppets fueran incluidos en la serie el personal creativo se mostró escéptico, pero admiraban el trabajo de Jim Henson (que con sus asociados había creado muppets de todas formas, tamaños y colores) y fue bienvenido en el equipo. Connell,

Gibon y Stone creyeron que la variedad, encanto y vitalidad de los muñecos proveerían a los escritores de un amplio campo para sus imaginaciones. Pronto Bert, Ernie, Kermit the Frog, Big Bird, Oscar the Grouch, Cookie Monster y otros se convertirían en el corazón de la serie.

Aunque menos visible que los muppets, pero también crucial, la música se encargó a Joe Raposo, poseedor de un sorprendente instinto para crear música sofisticada y sin complicaciones. Había escrito música para Broadway, y el programa televisivo *Hey Cinderella* con Stone y Henson.

Para que los niños de ciudades del interior pudieran identificarse con los personajes decidieron que dos miembros del elenco deberían ser negros. Loretta Long, una cantante que había enseñado en preprimaria, interpretaría a Susan, en tanto que su esposo Gordon sería interpretado por Matt Robinson. Bob McGrath, un cantante experimentado se unió a Susan y Gordon como el vecino blanco. Will Lee un actor de carácter con 40 años de experiencia, completó el reparto adulto como Mr. Hooper el propietario de la tienda de dulces.

El Dr. Edward L. Palmer, psicólogo investigador sobre los efectos de la televisión en los niños, se unió al equipo en el verano de 68. Colaboraría con los escritores y productores para realzar el perfil educativo del programa. Además de planear las metas educativas y definir las actividades de investigación de Workshop. Con un doctorado de la Universidad Estatal de Michigan, Edward Palmer trabajaba en la División de Educación Preparatoria en el Estado de Oregon donde había desarrollado medidas de atención de niños a la televisión. No sólo tenía la preparación y los intereses adecuados, también había

regalado sus observaciones a productores y escritores.

Evelyn Davis experimentada trabajadora social, de la Liga Urbana de Nueva York, se unió a Workshop para trabajar con la gente de la comunidad local, en ciudades del interior de todo Estados Unidos y descubrir los tipos de servicios educacionales que deberían reforzar los efectos del programa.

Para distribuir información avanzada en todo el país, contaron con los servicios de la agencia Carl Byor, a través de Bob Hatch un periodista con imaginación y energía.

A Bob Davidson, un ex-colega de Joan Ganz Cooney en el canal 13 de Nueva York, se le asignó la asistencia de la dirección de proyecto. Su principal responsabilidad fue obtener el consentimiento de los directores de las 180 estaciones de transmisión pública alrededor del país para proyectar la serie en horario matutino, cuando había más probabilidades de que los preescolares la viesen. 16

1.2. Patrocinio

La Fundación Carnegie que había encargado el proyecto a Joan Ganz Cooney se comprometió a colaborar con parte de la aportación monetaria necesaria para su desarrollo. Su motivación era ayudar a implementar una posible solución al problema que los inquietaba: hacer asequibles a los niños de familias de menores ingresos herramientas educativas adecuadas a su perfil. Su preocupación se extendió a otras organizaciones privadas que se mostraron dispuestas a dar su respaldo económico.

Los fondos principales provenían del gobierno federal a través de la Oficina de Educación, en un 50% mientras que el 50% restante de

fuentes privadas diversas, entre ellas fundaciones privadas como Carnegie, Ford, Markle y la Corporación para Transmisiones Públicas.

"En Estados Unidos a mediados de la década de los sesenta la principal fuente de financiamiento de la televisión educativa de circuito abierto había sido la Fundación Ford, por conducto de sus muchas agencias, y especialmente el Fondo Para Enseñanza Adulta, y el Fondo Para el Fomento de la Instrucción". 17

"No sólo ha dedicado muchos millones al financiamiento de construcción de estaciones también ha dado subsidios para programas experimentales de televisión, para teorías educativas e investigaciones sobre los usos de la televisión en la enseñanza. Y también para la comparación de ese medio con los métodos convencionales de enseñanza, y (lo que es más importante) para aquellas agencias que producen y distribuyen materiales filmados para televisión, y que coordinan las actividades de la televisión educativa". 18

He ahí la razón de la intención de la Fundación Ford de respaldar el proyecto *Sesame Street*. Incluso a la fecha ayuda en México a la construcción de escuelas. Si bien el autor reconoce que la generosidad de la Fundación Ford despertó suspicacias y críticas (incluso suyas), no puede negar que su papel fue muy importante durante la primera década de desarrollo y experimentación de la televisión educativa; "y que la preocupación de la Fundación Ford con la televisión educativa es un ejemplo, de muchos, de la forma en que las grandes fundaciones concentraron sus energías para el mejoramiento de la instrucción en todos los niveles". 19

El 15 de marzo de 1968, varias agencias del gobierno y fundaciones privadas anunciaron su respaldo conjunto a la propuesta de Joan Ganz

Cooney Televisión para niños preescolares.

Habían juntado 8 millones de dólares para cubrir un periodo de planeación de 18 meses y un año de serie de 130 programas de una hora. En una declaración conjunta, Alan Pifer, presidente de Corporación Carnegie, McGeorge Bundy, presidente de la Fundación Ford y Harold Howe, entonces Comisionado de Educación de Estados Unidos, dijeron: "Esta es una empresa que necesita y merece apoyo. Nuestras tres organizaciones están felices de unir esfuerzos para experimentar con el uso de la televisión para la estimulación de los niños pequeños... La pregunta es... si la clase de entretenimiento que los niños prefieren en televisión puede acoplarse a objetivos educativos". 20

Sin embargo, más adelante, en una declaración personal Harold Home puso el dedo en la llaga al cuestionar las prematuras predicciones de éxito, dado que el proyecto aún no había comenzado, y señaló una de las razones para otorgarle su respaldo.

"¿Puede un programa de televisión diario compuesto por elementos de enseñanza atraer y mantener la atención de los niños de cuatro y cinco años, particularmente de aquellos de hogares de escasos recursos, en libre competencia con dibujos animados?

"Si el programa puede ganar y sostener su atención ¿aprenderán los niños habilidades básicas? Hay un gran trecho entre el lanzamiento de hoy y un exitoso aterrizaje. Nadie puede predecir el éxito. Pero es una prueba que debemos hacer, a menos que deseemos admitir, de antemano, que la televisión con toda la atención que acapara de los niños, no sirve más que para desempeñar el papel de niñera". 21

No era la primera vez en la historia de la televisión que se anunciaba

un proyecto televisivo con propósitos de tales dimensiones. Periódicamente los productores comerciales habían proclamado, a lo largo de 25 años, nuevos y mejores programas infantiles, pero tales declaraciones bien intencionadas no se tradujeron en una consistente elevación en la calidad.

Para hacer las cosas diferentes esta vez se tenía que encontrar al personal (productores creativos, escritores, investigadores) apropiados.

1.3. Curriculum Educativo

Al comenzar a definir lo que se iba a enseñar el equipo de trabajo se topó con un vacío. No tenían planes para trasladar sus ideas a la producción, ni idea de cómo debería ser la serie, o su nombre. Más tarde, conforme el formato y el estilo del programa se aclararon, también se hicieron más claras las ideas acerca de qué enseñar. Para lograrlo, Joan Ganz Cooney propuso la formación de un Consejo Nacional de Asesores, presidido por el Dr. Gerald S. Lesser. El primer proyecto consistió en identificar lo que deberían enseñar a los niños que miraran el programa, responsabilidad que recayó, precisamente, en Gerald S. Lesser. A continuación un breve resumen de la forma en que se efectuaron los seminarios, según lo narra el propio Lesser.

En la tarea de definir las metas educativas participaron productores, investigadores y personal de la comunidad pues deseaban que el diseño y la implementación de *Sesame Street* fuera realizada por el mismo equipo de trabajo, y que los creativos trabajaran de cerca con los educadores y los consejeros externos al foro.

El paso inicial hacia el establecimiento de las metas educativas fue la realización de seminarios y juntas, organizados en la primavera y vera-

no del 68. Cada seminario (de tres días) consideró uno de los siguientes tópicos:

1. Desarrollo social, moral y afectivo.
2. Lenguaje y lectura.
3. Habilidades matemáticas y numéricas.
4. Razonamiento y solución de problemas.
5. Percepción.

Se decidió que en cada seminario se propondrían tantos puntos de vista diferentes como fuera posible, incluyendo los de maestros de preescolares, psicólogos, cineastas, psiquiatras, artistas, músicos, escritores de libros infantiles, sociólogos, muppeteros, productores de televisión y personal creativo de comerciales. Esto podría crear ciertas dificultades en la comunicación, pero también se esperaba que se consiguieran más contribuciones variadas.

Al principio de cada seminario, de casi 20 participantes, se ofrecía unas guías acerca de la televisión y de los niños. En ellas se resaltaba el rasgo distintivo y único de la televisión, y se advertía que si se intentaba forzar a otra estructura, algo semejante a un salón de clases, podría perder su integridad como medio. Se enfatizó la necesidad de que las series debían ser lo suficientemente entretenidas como para competir con los programas existentes y atraer al auditorio de preescolares y a sus hermanos mayores que, por lo general, son quienes controlan el botón de encendido. Aunque se intentaría conseguir que los padres mirasen la televisión con los hijos, la serie no pretendería depender de la participación adulta.

El Dr. Sheldon White, psicólogo de Harvard, proporcionó información valiosa acerca de los lineamientos máximos y mínimos en el aprendiza-

je de niños de tres, cuatro y cinco años.

Teniéndolo en cuenta, el primer día, cada grupo formuló una lista de lo que podría enseñarse en su tópico particular. Cientos de ideas surgieron entonces. Los participantes se reunieron en grupos de tres o cuatro. El segundo día se formaron pequeños grupos aleatorios para ponderar cada conjunto de sugerencias e identificar las posibilidades de producción. El tercer día, el grupo completo discutió las ideas desarrolladas en detalle por los grupitos.

Aunque conscientes de que ninguno de los asistentes sabía realmente cómo preparar a los niños para la escuela, asumían que una de las rutas sería despertarle un apetito por aprender basado en méritos reales y su reconocimiento.

Una de las premisas fue sugerir habilidades que podrían ayudar al niño a entrar en la escuela de manera rápida y confortable.

Otro criterio tomado en cuenta para seleccionar las metas fue el deseo expresado por los padres de que sus hijos conociesen lectura, escritura, aritmética y cualquier otra habilidad que los equipase para la vida.

Otra decisión discutida y aprobada fue la de enseñar el mundo como es y algunos aspectos del mundo como debería ser. 22

Los seminarios generaron muchas más metas educativas de las que podrían incorporarse en una sencilla serie de televisión.

De la lista de todas las metas sugeridas, cada miembro del equipo televisivo, incluido Gerad S. Lesser, destacó, de manera independiente 6 u 8 que le parecieran más importantes y viables para la televisión. Hubo consenso en varias habilidades lingüísticas y numéricas e incertidumbre sobre las habilidades de razonamiento y conceptos sociales.

Decidieron que por lo menos durante el periodo inicial del experimento se enfatizarían las habilidades cognoscitivas más que los aspectos sociales y emocionales del desarrollo. Por la sencilla razón de que las demandas de los padres y las escuelas señalaban hacia la aptitud intelectual básica.

"Deseábamos también enseñarle al niño habilidades que pudiera mostrar a otros y le hicieran sentirse bien aprendiendo, y, tal vez, despertarle un sentido de capacidad, y en sus maestros, padres y hermanos mayores un cambio en las expectativas acerca de lo que él debería aprender bajo condiciones apropiadas. Además acordaron enfatizar el conocimiento porque nos intimidaba la idea de tratar temas sociales, emocionales y morales en un medio de comunicación". 23

Con estos criterios se determinaron las prioridades de lo que deberían enseñar. El contenido de lo que se denominó Las Metas Instruccionales de Children's Television Workshop, base de lo que en español se llamó Curriculum Educativo, es la guía donde se establecen las metas y objetivos educativos, que se elaboran de acuerdo al perfil del grupo elegido.

Las Metas Instruccionales de Children's Television Workshop fueron las siguientes:

I. Representación simbólica

El niño puede reconocer símbolos básicos como letras, números y formas geométricas, y puede desarrollar operaciones rudimentarias con estos símbolos.

A. Letras

(Nota: Para la mayoría de las siguientes metas, el entrenamiento se concentrará sólo sobre un limitado número de letras. El alfabeto completo solo se relacionará con la recitación).

1. Dado un grupo de símbolos, ya sean todos letras o números, el niño sabe si esos símbolos se utilizan para leer o contar.
2. Dada una letra impresa el niño puede seleccionar otra letra idéntica de un grupo de letras impresas.
3. Dada una letra impresa el niño puede identificar su versión manuscrita de un grupo de letras impresas.
4. Dada la réplica oral de ciertas letras el niño puede elegir la letra apropiada de un grupo de letras impresas.
5. Dada una letra impresa el niño puede dar la réplica oral.
6. Dada una serie de palabras presentadas oralmente, todas comenzando con la misma letra, el niño puede inventar otra palabra o escoger otra palabra que comience con la misma letra.
7. Dada una letra hablada el niño puede seleccionar un grupo de dibujos u objetos que comiencen con esa letra.
8. El niño puede recitar el alfabeto.

B. Números

1. Dada una cifra impresa el niño puede seleccionar los números idénticos de un grupo.
2. Dado una cifra hablada entre 1 y 10 el niño puede seleccionar los números apropiados de un grupo de

números impresos.

3. Dado una cifra impresa entre 1 y 10 el niño puede proporcionar la réplica oral.

4. Dados dos grupos desiguales de objetos cada uno con más de cinco miembros el niño puede elegir un grupo que contiene el número pedido por el examinador.

Ejemplo: "¿Dónde hay dos monedas?"

5. Dado un grupo de objetos el niño puede definir un subgrupo conteniendo arriba de 10.

Ejemplo: "Aquí hay algunas monedas. Dame dos".

6. Dado un conjunto ordenado de más de cuatro objetos, el niño puede elegir uno por su posición ordinal.

7. El niño puede contar hasta 10.

8. El niño puede contar hasta 20.

9. El niño entiende que el sistema numérico se extiende más allá de lo que ha aprendido, y que los números grandes se usan para contar un gran número de objetos.

C. Formas geométricas

1. Dado un dibujo o un recorte de un círculo, cuadrado o triángulo, el niño puede seleccionar un dibujo que concuerde, un recorte o el objeto de un conjunto.

2. Dada la réplica oral, "círculo", "cuadrado" o "triángulo", el niño puede seleccionar el dibujo apropiado, recorte u objeto de un grupo.

II. Proceso cognoscitivo

El niño puede distribuir con objetos y eventos en términos de ciertos conceptos de orden, clasificación y relación; puede aplicar ciertas habilidades básicas de razonamiento y posee ciertas actitudes conductivas para efectuar pesquisas y resolver problemas.

A. Percepción de discriminación

1. Representación del cuerpo

El niño puede identificar y marcar partes del cuerpo tales como codo, rodilla, labios, lengua.

2. Discriminación visual

a. El niño puede igualar un objeto o pintura dado de un variado grupo de objetos o pinturas la cual tiene forma, tamaño o posición similar.

b. Dada una forma el niño puede encontrar su equivalente incluido en una pintura o dibujo.

Ejemplo: Dado un círculo el niño puede encontrar la misma forma en las llantas de un auto. (Esto puede hacerse con letras y números también).

c. El niño puede estructurar partes en un entero.

Ejemplo: 1. Usando plastilina (o barro) para modelar y frijoles el niño puede formar una cabeza.

Ejemplo: 2. Dados dos triángulos y un modelo el niño puede construir un cuadrado.

Ejemplo: 3. Mirando un dibujo de niños con regalos y un pastel con vela el niño puede describir el dibujo como una fiesta de cumpleaños.

3. Discriminación auditiva

a. Sonidos iniciales

El niño puede igualar palabras sobre la base de sonidos iniciales comunes. (Ver I. A. números 6 y 7, arriba).

b. Rimas

El niño puede igualar palabras con base en la rima.

Ejemplo: Dadas dos o más palabras que riman, el niño puede escoger o proporcionar una tercera.

c. Identificar sonidos

Dados dos sonidos el niño puede asociarlos con objetos o animales familiares.

Ejemplo: Bocinas de auto, sierra, el 'muu' de una vaca.

d. Copiar ritmos

El niño puede copiar un patrón rítmico.

B. Relación de conceptos

1. Relación de tamaño

Ejemplo: Grande, mayor, el más grande; bajo, alto; delgado, pequeño.

2. Relación de ubicación

Ejemplo: Debajo, sobre, encima, abajo, arriba, al fondo.

3. Relación de distancia

Ejemplo: Cerca, lejos, próximo a, siguiente a.

4. Relación de cantidad

Ejemplo: Todo, ninguno, alguno; igual, más, menos.

5. Relación de tiempo

Ejemplo: Ayer, hoy, y mañana; temprano, tarde; rápido, lento; primero, último.

6. Relaciones auditivas

Ejemplo: Fuerte, más fuerte, el más fuerte; suave más suave, el más suave; ruidoso, silencioso, fuerte, bajo.

C. Clasificación

- 1. Dados por lo menos dos objetos que definen las bases de agrupamiento, el niño puede elegir y añadir objetos que "van con ellos" con base en:**

Tamaño: alto, largo.

Forma: circular, cuadrada, triangular.

Función: para manejarlo, para comerlo, etc.

Clase: animales, vehículos, etc.

- 2. Dados 4 objetos, 3 de ellos tienen una atributo en común, el niño puede separar el objeto inapropiado sobre la base de:**

Tamaño: alto, largo.

Forma: circular, cuadrada, triangular.

Función: para manejarlo, para comerlo, etc.

Clase: vehículos, animales.

- 3. El niño puede verbalizar las bases para agrupar y separar.**

D. Ordenar

- 1. Dados el más grande y el más pequeño de cinco objetos los cuales son graduados en tamaño, el niño puede insertar los tres intermedios en su orden apropiado.**

- 2. Dados el primer y último dibujo de cinco eventos en**

una secuencia temporal lógicamente ordenada, el niño puede insertar dibujos de eventos intermedios en su orden apropiado.

E. Razonamiento y solución de problemas

1. Inferencias y causalidad

a. Dada una situación el niño puede inferir probables eventos antecedentes.

Ejemplo: Dada una manzana con una mordida el niño puede indicar que alguien la mordió.

b. Dada una situación el niño puede inferir probables eventos subsecuentes.

Ejemplo: Dado un hombre subiendo una escalera y una cubeta de pintura a sus pies, el niño puede reconocer que el hombre va a pisar la pintura.

2. Generando y evaluando explicaciones y soluciones

a. El niño puede sugerir múltiples soluciones a problemas simples.

b. Dado un grupo de soluciones sugeridas a problemas sencillos, el niño puede elegir las más importantes, completas o eficientes.

3. Actitudes hacia interrogantes y solución de problemas.

a. Persistencia

El niño persiste en sus esfuerzos para resolver problemas y entiende eventos a pesar de sus fracasos iniciales.

b. Reacciones a la carencia de conocimiento

El niño exhibe una frustración o embarazo no exce-

sivo cuando debe admitir una razonable carencia de conocimiento o cuando debe plantear preguntas.

c. Control del impulso

El niño entiende que reflexionar y planear puede dar resultado donde no lo hace el atacar problemas prematuramente.

III. El Ambiente Físico

La concepción del niño del mundo físico debería incluir información general acerca de los fenómenos naturales, cercanos y lejanos; acerca de ciertos procesos que ocurren en la naturaleza; acerca de ciertas interdependencias las cuales narran varios fenómenos naturales; y acerca de las formas en las cuales el hombre explora y explota el mundo natural.

A. El niño y el mundo físico que le rodea

1. El ambiente natural

a. Tierra, cielo y agua

El niño debería comprender que la tierra está hecha de tierra y agua y que la superficie terrestre difiere en varios lugares.

Ejemplo: El niño puede identificar charcos, ríos, lagos y océanos cuando se le muestran figuras de ellos, puede decir que todos son de agua, y puede decir en qué son parecidos y diferentes en términos de tamaños y profundidad.

El niño puede identificar montañas y rocas aunque

difieren en tamaño y forma.

El niño puede identificar y resaltar hechos notorios acerca de objetos vistos en el cielo.

Ejemplo: El sol provee calor y luz durante el día; la luna y las estrellas proveen luz en la noche; los aeroplanos llevan gente; los cohetes exploran el espacio.

b. Ciudad y campo

El niño puede distinguir el medio ambiente y vida natural de la ciudad de la del campo.

c. Plantas y animales

El niño puede clasificar un grupo de objetos como plantas aunque difieran en tamaño, forma y apariencia.

El niño puede decir que las plantas son cosas vivas, y que requieren sol y agua para crecer y vivir.

El niño puede nombrar algunas plantas que el hombre cultiva y come.

El niño puede clasificar un grupo de objetos como animales aunque varíen en tamaño, forma y apariencia.

El niño puede decir que los animales son cosas vivas y necesitan alimento y agua para crecer y vivir.

El niño puede asociar ciertos animales con sus casas.

Ejemplo: El niño puede asociar pájaros con nidos, peces con agua; osos con bosques.

d. Procesos naturales y ciclos

(1) Reproducción, crecimiento y desarrollo

Dado un dibujo de varias clases de cachorros y bebés, el niño puede decir lo que serán cuando crezcan.

Ejemplo: Becerros y potros se convierten en vacas y caballos; renacuajos, ranas; orugas, mariposas; niños, hombres; niñas, mujeres.

El niño puede identificar semillas tales como maíz, bellota, frijoles, y sabe que después de que uno de éstos ha sido plantado crecerá una nueva planta.

El niño puede identificar nacimiento, crecimiento, ancianidad y muerte como periodos en el proceso de la vida de individuos, plantas y animales.

(2) Clima y estaciones

El niño puede describir el clima y actividades con las que se asocia el verano y el invierno.

Ejemplo: En verano el clima es cálido y soleado, los árboles tienen todos sus hojas, la gente usa ropa ligera y puede ir a nadar; en invierno el clima es frío y nevado, muchos árboles pierden sus hojas; la gente usa ropas gruesas, y puede deslizarse en trineo o patinar.

2. El hombre hace el ambiente

a. Máquinas

El niño puede identificar automóviles, camiones, autobuses, aeroplanos y botes, y puede decir cómo y dónde se usan cada uno.

El niño puede identificar herramientas tales como martillo y sierras, y puede decir cómo se usan cada una.

El niño puede identificar aplicaciones básicas tales como refrigerador y estufa, y puede decir cómo se usa cada una.

b. Edificios y otras estructuras

El niño puede identificar algunos de los diferentes tipos de edificios que sirven como casas habitacionales, escuelas y tiendas.

El niño puede identificar algunos de los materiales usados en edificios, tales como ladrillos, madera y concreto.

IV. El ambiente social

El niño puede identificarse a sí mismo y a otros individuos familiares en términos de características de roles. Está familiarizado con formas y funciones de instituciones que puede encontrar. Comprende situaciones desde más de un punto de vista y la necesidad de ciertas reglas sociales, particularmente aquellas que aseguran justicia y juego limpio.

A. Unidades sociales

1. El mismo

a. El niño sabe su propio nombre

b. El niño puede especificar si él o ella crecerá para convertirse en una madre o un padre.

2. Roles

Dado el nombre de ciertos roles de la familia, vecindario, ciudad o pueblo, el niño puede enumerar responsabilidades apropiadamente.

Ejemplo: El niño puede nombrar una o más funciones principales del padre y la madre, alcalde, policía, panadero, cartero, granjero, bombero, soldado, doctor, dentista, niño o niña.

3. Grupos sociales e instituciones que conciernen al niño

a. La familia y el hogar

El niño considera actividades tales como leer, jugar, excursionar como actividades familiares normales.

El niño reconoce que varios tipos de estructuras sirven como casas.

b. Vecindario

El niño distingue entre el vecindario las áreas seguras e inseguras para jugar.

c. Ciudad o pueblo

El niño reconoce varias estructuras, espacios y puntos de interés que caracterizan a la ciudad o al pueblo.

Ejemplo: El niño está familiarizado con los conceptos de zoológico, parque o jardín de juegos, aeropuerto y desfiles, y con tiendas donde pueden adquirirse varias clases de objetos comunes.

El niño entiende que hay muchas ciudades diferentes, que tienen fronteras limitantes, que varios bie-

nes o productos deben ser transportados para entrar o salir, y que se emplean varios modos de transporte.

El niño identifica las funciones respectivas de instituciones tales como escuela, oficina postal y hospital.

Ejemplo: El niño sabe que la gente va a la escuela a aprender a leer y escribir; al hospital si está enfermo o tiene un bebé.

B. Interacciones sociales

1. Perspectivas diferentes

El niño reconoce que un solo evento puede ser e interpretarse de manera diferente por diferentes individuos.

Ejemplo: dado un dibujo mostrando un niño en traje de baño y otro niño en traje de invierno, el niño puede expresar los sentimientos de ambos niños en el evento de la nieve.

2. Cooperación

El niño reconoce que en ciertas situaciones es benéfico para dos o más individuos trabajar juntos en una meta común.

Ejemplo: Dos niñas quieren traer sillas a la mesa, pero pueden levantarlas y cargarlas solamente trabajando juntas.

3. Reglas que aseguran justicia y juego limpio

a. Comportándose de acuerdo a las reglas

El niño es capaz de comportarse de acuerdo a las obligación de reglas sencillas presentadas ya sea verbalmente o por modelos.

b. Reconocer justicia o injusticia

El niño puede reconocer situaciones siempre que representan justicia de aquellas que representan injusticia.

Ejemplo: El niño puede decir si una forma particular de elogio o castigo es o no es apropiada en una situación particular.

c. Evaluando reglas

Dada una regla, el niño puede decir si es buena o mala, y por qué.

d. Generando reglas

Dada una situación que involucra conflictos interpersonales, el niño puede proporcionar una regla apropiada para resolverlo.

Ejemplo: Se dice que dos niños desean jugar con la misma pelota, el niño debe formular una regla que es equitativa (ninguno puede jugar; pueden tomar turnos; etc.). 24

1.4. Producción

Durante el periodo de planeación el equipo creativo de Children's Television Workshop decidió desarrollar un formato de revista para el programa, pues podría permitir una mezcla de diferentes estilos, pasos y caracteres.

El formato revista otorgaba una enorme flexibilidad, ya que permitía retirar, modificar o añadir segmentos. Era poco probable que cualquier otro método proporcionara espacio suficiente para presentar material en el mismo rango de las metas seleccionadas.

"El equipo de investigadores también desarrolló otro recurso para productores y escritores: el 'Cuaderno de los escritores', que sugería varias situaciones familiares en las cuales podría agotarse cada meta. El cuaderno serviría como puente entre las metas establecidas y el guión desarrollado. El guión sería un vínculo entre las metas, los datos sobre niveles de competitividad y las sugerencias para las situaciones familiares del 'Cuaderno de los escritores'.

"Conscientes de que llamar y sostener la atención de los niños era una prioridad, pusimos a prueba los primeros segmentos producidos y grabados por los productores y escritores. Utilizándolos como programas piloto, observamos a niños de manera individual y en pequeños grupos en casas, guarderías y maternales". 25

Lesser menciona algunas conclusiones a las que llegaron luego de analizar los resultados de sus observaciones con respecto a captar la atención infantil:

- De los programas de alta calidad en el aspecto visual y en la forma, aunque no en el contenido; les atraen las situaciones de comedia con actores profesionales, escenarios realistas decorados de manera atractiva, con variedad en las técnicas de cámara.
- La música y los efectos visuales sirven para un amplio rango de funciones, y el niño puede encontrar significados en formas y estilos musicales diferentes.
- Sus habilidades de atención dual les permiten escuchar sin estar

concentrados en ello, aún cuando no estén mirando la pantalla activamente.

- La música tiene un marcado impacto en el niño debido a que evoca participación física. Las variaciones en el estilo provocan diferentes formas de participación. Los más pequeños tienden a moverse al ritmo de las canciones sencillas. Entre más movida es la melodía más intensa es la reacción física. Cuando conoce la letra de las canciones su respuesta es tanto física como verbal. Para ser efectiva, la música y efectos de sonido deben estar cuidadosamente integrados con los movimientos visuales.

- La atención del niño se pierde si la música y efectos de sonido se asocian a imágenes visuales estáticas (por ejemplo: una orquesta en concierto o un intérprete tocando la guitarra).

- La repetición es otro elemento atractivo para los infantes ya que pueden practicar habilidades conforme estas se vuelven más familiares, les sirve de puente entre lo familiar y los conceptos desconocidos. Les da oportunidad de conocer situaciones que no entienden fácilmente en una sola exposición y puede actuar como un dilatador de la mente pues les permite regresar varias veces a un evento o sujeto no explorado por completo en su primera presentación.

- Para dirigir la atención de los niños hacia un suceso es importante que se interesen por una imagen o un evento sorprendente o incongruente, porque viola sus expectativas establecidas del mundo. Les parece un rompecabezas que debe ser ordenado para restablecer un sentido de orden y regularidad.

- La animación, otra fuente de incongruencia, les resulta atractiva porque gracias a ella cualquier cosa puede convertirse mágicamente

en otra cosa distinta, y les fascina por la carencia de lógica.

- La acción es un ingrediente clave en la televisión para niños. La inactividad, por el contrario, los aburre. El 'pastelazo' les interesa por sus dosis de incongruencia y sorpresa.

- La acción no tiene que ser rápida o frenética para ser efectiva, en lugar de ello el ritmo y ánimo deben ser variados.

- Para mantener la atención de los pequeños, el humor es importante porque resulta divertido. Varias son las fuentes de humor para ellos: ver a los adultos cometer errores obvios, el suspenso de la espera de un suceso incongruente y jugar con el lenguaje.

- El uso de materiales diversos es clave para mantener el interés de los chicos, pues se aburren si el programa se dilata demasiado en un sujeto, evento, ritmo o estilo. 26

Era razonable pues, que el formato de *Sesame Street* fuese una mezcla de cuatro ingredientes principales: muppets, elenco de niños y adultos en el foro, animación y desatinos, y películas de acción en vivo. Todos estos elementos acompañados por música y efectos de sonido apropiados, además de personalidades invitadas, dramatizaciones, juegos. Es decir, una combinación de fantasía (muppets, monstruos, dibujos animados) y realidad (niños y adultos en vivo, escenas de acción, etc.)

1.4.1. Personajes

Los personajes constituyen un elemento clave para mantener la atención del público infantil. Ninguna producción o técnica de escritura es efectiva si los personajes no son atractivos o no incluye personalidades destacadas y dignas de confianza.

En *Sesame Street* existen los personajes adultos interpretados por

actores y los muppets. Entre los habitantes iniciales estaban:

- Gordon: figura de identificación masculina, negro y fuerte.
- Susan: esposa de Gordon, figura de identificación femenina e independiente
- Mr. Hooper: hombre maduro, ligeramente malgeniudo y tosco pero con una vena simpática mal disimulada.
- Buddy y Jim: dos adultos atolondrados que enfrentan una serie de sencillos problemas (lo suficientemente fáciles para ser resueltos por el público infantil).
- Alice Braitewaith Goodyshoes: una arrogante sabelotodo (se presenta a sí misma como 'la niña más lista del mundo'), cuya compostura se disuelve ligeramente cuando se cuestiona su experiencia.

Quizá son los muppets los que mejor ilustran la diversidad de personajes necesarios en la televisión infantil. "Parte de la razón del gran éxito internacional (hoy se transmite en más de 50 países) se debe a los muppets creados por Jim Henson. El uso inteligente de marionetas interactuando con los niños e invitados de *Sesame Street* los han convertido en favoritos fáciles de indentificar y su licencia en una mina de oro para Children's Television Workshop". 27

"Cada uno de los muppets tiene características claramente definidas, y pueden representar roles y funciones mejor que las figuras humanas. Este es su propósito fundamental. Dar a los niños una imagen más clara y entendible de las diferentes situaciones y formas de actuar y reaccionar. Pueden exagerar más que los humanos sin parecer falsos, el papel que cada uno desempeña y la respuesta que se espera provocar en los niños están relacionados con sus características". 28

- **Big Bird (Pajarote)**: de 8 pies y 2 pulgadas de alto, comparte su nido con Radar, su osito de peluche. Es amistoso, ingenuo y se confunde fácilmente y tiende a cometer errores obvios.
- **Kermit the Frog (La Rana René)**: hace la función de mediador, se comporta como un caballero cortés que intenta permanecer impasible ante el caos y generalmente lo logra.
- **Ernie (Enrique)**: este chico extrovertido es la parte espontánea del equipo que conforma al lado de Bert con quien a menudo, pero no siempre, aparece acompañado. Es casi un fastidio, pero un fastidio estimulante a quien le encanta gastar bromas, sobre todo a su camarada Bert, aunque a menudo cae en su propia trampa. Adora cantar en la tina con su patito de hule.
- **Bert (Beto)**: es la mano derecha de Ernie, pero inteligente y menos inocente de lo que se espera de un equipo en el que un personaje hace a otro víctima de sus travesuras. Es la víctima de Ernie pero conserva su integridad personal y posee un refinamiento que le permite afrontar la intriga y el caos de manera graciosa. Es muy serio con respecto a aspectos como limpiar su habitación, pero también sabe divertirse y lo hace al observar palomas y coleccionar tapas de botellas.
- **Cookie Monster (El Monstruo Comegalletas)**: es voraz, y taimado a la hora de satisfacer su incesante apetito. Es consciente de los demás y deseoso de entender sus razones para detenerlo. Es simple, pero en su afán de conseguir comida demuestra una amplia habilidad para resolver problemas.
- **Groover (Archibaldo)**: es cordial y complaciente aunque un tanto rudo. Busca ser útil aunque eso signifique una carga física y mental.

Aunque tiene una energía desatada a menudo termina completamente exhausto cuando hace todo lo posible por cooperar. Su entusiasmo puede causarle problemas en el mundo adulto, pero su mami lo anima a seguir intentando. Se autoproclama el monstruo más guapo del mundo.

- **Herbert Birdfoot (Greñaldo):** a menudo aparece en compañía de Groover, es un poco pedante. Cortésmente acepta los ofrecimiento de Groover para auxiliarlo en las demostraciones para manipular objetos.

- **Roselvet Franklin:** un muppet niño negro, ágil, ingenioso. Sabe mucho, le gusta aprender y mostrar lo que sabe y puede hacer.

- **Sherlock Hemlock (Sherlock Olmos):** un detective no muy competente, a la busca de crímenes que resolver. Descifra algunas pistas, pero no siempre resuelve los misterios y pocas veces lo hace sin ayuda.

- **Count Von Count (Conde Contar):** es amistoso, luce como Drácula y su pasatiempo favorito es contar, cualquier cosa a cualquier hora.

- **Oscar the Grouch (Oscar):** es gruñón, contradictorio y le gusta llevar la contraria, desprecia las virtudes clásicas (como la limpieza, el orden y la consideración) y acepta lo que otros rechazan (desorden, suciedad, displicencia, etc.). 29

Las peculiares características de los muppets fueron pensadas para ayudar a alcanzar una meta educativa concreta. Por ejemplo: en el caso de Count Von Count, se espera que el niño conozca los números y aprenda a contar. Oscar the Grouch enseña que aquellos con diferentes puntos de vista también tienen derecho a ser escuchados. También hace contribuciones positivas al vecindario, pues lo mantiene limpio al coleccionar lo que otros tiran.

El monstruo Telly, incorporado más tarde al elenco, es el clásico sujeto que se preocupa a menudo y eso le causa confusión y frustración. Sin embargo, nunca se rinde, así demuestra el papel que juega la persistencia.

Además de estos muñecos característicos, hay gran cantidad en diversos tamaños y formas, que pueden actuar cualquier rol, desde el panadero hasta el cartero.

Las modificaciones al programa de televisión, el aumento de metas educativas en el curriculum, han requerido de nuevos personajes, que se han ido agregando según las necesidades. Ejemplo: Rosita, es una monstruo de color rosa, de origen mexicano que necesita aprender inglés, a través de ella, se pretende dar a conocer aspectos del medio latino y por ende, atraer a ese sector del público.

Casi todos los muppets tienen su contraparte en español, que aparece en el programa y la revista *Plaza Sésamo*, con el nombre traducido o modificado de acuerdo a la idiosincracia. En el apartado 2.3.1. del capítulo dos aparece la versión para América Latina de estos personajes.

1.4.2. Transmisión

Antes de empezar la transmisión el 10 de noviembre de 1969, el equipo de investigación comandado por el Dr. Gerald S. Lesser necesitó de una investigación que le dijera qué tanto les gustaban a los niños los segmentos y pequeñas piezas ya grabadas y la manera en qué podían mejorarlos para hacerlos más atractivos.

Escritores y productores se vieron obligados a trabajar juntos, a pesar de la reticencia de los segundos acostumbrados a guiarse por su

instinto y a tener el control del proceso creativo, a soportar la presión de hacer educación entretenida (o entretenimiento educativo), y a seguir un proceso metódico para alcanzar su meta. El costo de la investigación, conducida por el Dr. Edward Palmer, se calculó en alrededor de 10 a 15% de los 8 millones de dólares del presupuesto para los dos años iniciales. Durante la investigación los examinadores procuraron simular las condiciones en que los niños miran la televisión e instalaron, en ángulo de 45 grados con respecto al monitor de televisión un distractor, consistente en un proyector que cambiaba las imágenes cada 8 segundos.

Luego de observar las reacciones del público infantil a algunos programas infantiles existentes (*Yogi Bear*, *Captain Kangaroo*, *The Flintstones*, *Lost in Space*, etc.), a pequeños segmentos de *Sesame Street* y programas completos de una hora, confirmaron que los preescolares están atentos a la acción de ritmo rápido, situaciones nuevas e incongruentes, variedad en el formato y contenido, animación, comedia, muppets, otros niños y animales.

"Encontramos también que el niño presta atención a la banda sonora y a otras diferentes formas de música. Nos percatamos de su fascinación por las palabras sin sentido y que les suenan divertidas, de su confusión cuando personajes familiares aparecen en un contexto desconocido, su preferencia por lo que a un adulto puede parecerle una repetición sin fin". 30

Con esta información hicieron los arreglos necesarios. Cuando por fin salió al aire el programa *Sesame Street* (escogido por breve, era el nombre de la calle donde vivían los personajes), llamó la atención de la prensa y los padres, quienes aplaudieron su originalidad e imaginación.

Para asegurarse de que llegaba al público de las ciudades del interior (la producción se realiza en Nueva York), la compañía destinó el 8% de su presupuesto inicial de 8 millones para distribuir boletines que despertaran la curiosidad.

De origen, el programa se diseñó de una hora de duración para ser transmitido semanalmente una vez al día. Sin embargo, la red de televisión pública tenía poco al aire y la mayoría de las estaciones lo transmitieron dos veces al día. En algunos lugares *Sesame Street* fue visto 17 ó 28 veces a la semana.

Durante el primer año la audiencia fue pequeña, pero sin competencia y sin la necesidad de impresionar a inexistentes anunciantes con "ratings" elevados, el programa continuó. Los estimados iniciales indicaron que a la semana entre 5 y 6 millones de niños lo observaban.

"Pronto se convirtió en favorito de los preescolares y de sus padres, y su audiencia acumulada semanal creció a nueve millones de hogares. El éxito de *Sesame Street* convenció a mucha gente de que era posible producir programas de entretenimiento para niños, y al mismo tiempo, hacer que los beneficiaran". 31

En medio del clamor general las críticas llegaron hacia el final del primer año de transmisión. Algunos críticos se quejaron del éxito de *Sesame Street* en atraer la atención de los niños pequeños, porque, señalaron, eso los hacía más susceptibles de ser seducidos por la pasividad de la televisión.

Otros encontraron ofensivo la repetición y el ritmo rápido del programa. También cuestionaron el valor de iniciar temprano el aprendizaje de habilidades intelectuales. Los más radicales lo tacharon de comunista y lo acusaron de adoctrinar a los niños en un mundo anticristiano,

antinacional y sin identidad. En pocas palabras, lo criticaron todo: el contenido y el método, la forma y el fondo.

Al cabo de los años los críticos reconocieron las bondades del programa y predijeron que la televisión comercial se vería forzada a responder rápidamente mejorando la calidad de sus propios programas infantiles. Eso no sucedió. Y 20 años después de la salida al aire del programa *Sesame Street* Joan Ganz Cooney se lamentaba de ello.

"Me siento decepcionada de la suerte que ha corrido la calidad de la programación televisiva para el público infantil. Y por la renuencia de nuestra nación a pensar en la televisión como el maestro, que hemos probado, puede ser. Casi 20 años después del comienzo de *Sesame Street* aún no hemos comenzado a explorar el potencial de la televisión y de las videocaseteras para enriquecer las experiencias en el salón de clases y para servir como importante sistema de apoyo para el maestro". 32

1.5. Evaluación

El examen periódico, durante el primer año de transmisión, pensado, en principio, para guiar a la producción sólo podría dar resultados pasajeros acerca del aprendizaje del público infantil. Al terminar el primer año de transmisión era necesario evaluar el impacto de *Sesame Street* en Estados Unidos, conocer si funcionaba, en qué medida lo hacía, de qué manera y si había diferencias, es decir, conocer el aprendizaje de los niños en relación a las áreas educativas del programa, fue el objetivo principal de una investigación-evaluación a largo plazo.

Para evitar el riesgo de contaminar los resultados de la evaluación fue encargada y conducida por la Educational Testing Service de

Princeton, New Jersey.

"La elección se debió a que esta entidad tenía un equipo de investigadores hábil y experimentado, examinadores competentes distribuidos nacionalmente y un plan de investigación que podrían llevarnos más allá del mero conocimiento de si el programa funcionaba, al análisis de para quién funcionaba o fallaba, bajo qué condiciones era efectivo y cuáles eran sus efectos". 33

La Educational Testing Service diseñó una prueba con 200 incisos que requería dos horas para su resolución, generalmente distribuidas en tres o cuatro sesiones. No exigía respuestas verbalizadas, salvo en los casos en que la verbalización era una prueba y se aplicaba individualmente.

Acompañaba a esta prueba un cuestionario a través del cual se pretendía conocer los hábitos de estudio del niño en casa. Se incluyeron también varios aspectos de la vida familiar como aspiraciones, hábitos de ver televisión y posición socioeconómica.

"La investigación fue conducida por Jerry Ann Bogatz y Samuel Ball y los resultados publicados en un reporte titulado *The First Year of Sesame Street: an Evaluation*. En 1971 estos mismos investigadores efectuaron una segunda investigación-evaluación, estableciendo otras áreas de investigación, especialmente encaminada a medir la motivación de los niños para ver el programa, así como también a aclarar críticas hechas a la primera investigación y al programa en sí. Los resultados fueron publicados en *The Second Year of Sesame Street, a Continuing Evaluation*". 34

El mayor hallazgo de esta investigación fue saber que los niños aprenden más entre más tiempo ven el programa, y sucedía en niños

de diferentes edades, sexos, localidades geográficas, posición económica, nivel de inteligencia, tanto si ven el programa en casa como en la escuela.

También se encontró que el programa *Sesame Street* tenía más éxito en enseñar algunas metas más que otras, y que aquellas que recibían mayor atención mejor se aprendían.

"Si bien el programa tuvo éxito al enseñar algunas habilidades básicas, no estaremos seguros de los resultados de la investigación hasta que pase más tiempo. Sin embargo, a consideración de los padres estas habilidades básicas aprendidas eran útiles para ayudar a los niños a estar listos para la experiencia de la escuela formal. Esta sola hazaña parecía justificar la existencia de *Sesame Street* como un complemento a otras oportunidades educativas. Pero quizá su más grande éxito fue el más obvio: atraer a una gran audiencia de niños pequeños a una serie de televisión con propósitos deliberadamente educativos. Esto no había sucedido nunca antes en la historia de la televisión". 35

Con el propósito de hacer una 'evaluación de evaluaciones' el Dr. Thomas Cook analizó los resultados de las dos evaluaciones hechas por Bogatz y Ball, concentrándose en los efectos directos y las implicaciones sociales que tenía el programa sobre su audiencia.

Según Cook y su equipo, "no se compensa la diferencia existente entre los niños en edad preescolar que se encuentran en condiciones de inferioridad y aquellos otros en situación ventajosa. La conclusión es comprensible, ya que no se puede esperar que un espacio televisivo elimine una diferencia en conocimiento creada por la acción de múltiples factores sociales". 36

Lesser precisa: "la interpretación de Cook ignora los diversos pronunciamientos del taller de que nuestro esfuerzo por alcanzar a la mayor audiencia nacional posible es incompatible con reducir la brecha entre niños pobres y niños bien". 37

Además, según relata Délano Frier, "Bogatz y Ball demostraron que los grupos en situaciones desventajosas aprenden lo que se enseña en el programa y asimilan más cuanto más lo ven. El mismo Cook reconoce que *Sesame Street* ha demostrado ser un medio eficaz de enseñanza masiva, mientras que otros programas que también llegan a todos los niños, no lo han probado". 38

El diario *The New Yorker* publicó: "*Sesame Street* es, con mucho, el programa más inteligente e importante de la televisión. Eso no es cualquier cosa hoy en día". 39

En noviembre de este año, 1996, *Sesame Street* cumple 27 años al aire en Estados Unidos. En este lapso ha crecido en muchos sentidos. Muchos personajes se han incorporado al elenco (entre gente y muppets, hay más del doble que al inicio); el vecindario se ha ensanchado, ahora abarca también lo que sucede a la vuelta de la esquina, pero se ha mantenido en constante experimentación manteniendo el programa siempre fresco y relevante.

El curriculum se ha vuelto más complejo en respuesta a los cambios del mundo y a la creciente sofisticación de los niños en la era de la TV, el video y las computadoras. Las metas del curriculum incluyen fundamentos de pre-lectura, pre-escritura, y pre-ciencia, geografía, conciencia del medio ambiente, interacción social, relaciones familiares y diversidad humana y cultural. Esta última diseñada para enseñar al niño a respetar y celebrar diferentes culturas sin comparación.

A la par de los cambios en la forma y contenido del programa se han desarrollado proyectos destinados a aumentar la información relativa al cuidado y estimulación de los niños que abarca libros, videos, juguetes, juegos de computadora, etc.

Además ha dado pie a la producción de otras series de televisión como: *Cro*, un programa animado de ciencia y tecnología, *Ghostwriter*, una serie de lectura y escritura para niños de 7 a 10 años de edad, *3-2-1 Contact*, programa sobre ciencia, y *Square on TV* para niños de 8 a 12 años.

La audiencia es un indicador efectivo del alcance de la serie. Semanalmente *Sesame Street* es sintonizado por más de 11 millones de hogares en Estados Unidos. La versión en inglés ha sido proyectada en 90 países y, desde su estreno, ha sido vista por más de 100 millones de niños fuera de Estados Unidos.

Ha acumulado más de 85 premios, 51 de ellos han sido Emmy.

La diversidad de los productos que ofrece Children's Television Workshop le genera importantes ingresos, además de las ventas por la transmisión internacional y productos educativos para reforzar el contenido del programa, destinados a la producción del mismo, ya que no está respaldado por publicidad de ninguna clase, no acepta anuncios comerciales.

1.6. Guías de producción

Años de experiencia en la transmisión del programa *Sesame Street*, han proporcionado información importante para la optimización de la transmisión del mensaje y la eficacia en la estimulación del aprendizaje infantil. Las siguientes recomendaciones fueron dadas a conocer por

primera vez en la primavera del 79 y son resultado de la observación y estudio del equipo de investigación de Children's Television Workshop, comandado por el Dr. Edward Palmer. 40

Su propósito es disminuir dos clases de problemas potenciales como:

1. Que el segmento (mensaje) en su propósito fundamental como vehículo educativo no llegue o
2. Que sin intención pueda tener un efecto negativo.

A continuación algunos de los mejores criterios que Children's Television Workshop emplea y aconseja para lograr la efectividad.

1. Nivel de dificultad conceptual - Es muy difícil para los adultos evitar juzgar mal las habilidades conceptuales. Debe recordarse que el vocabulario, ideas, e imágenes apropiadas para comunicarse con niños mayores o adultos pueden carecer de sentido para un niño pequeño. Para dirigirse a los preescolares es una buena regla seleccionar el componente más simple de cualquier mensaje y luego intentar simplificarlo aún más. Los mensajes educativos acerca de letras, números y otras habilidades cognitivas deben ser diseñados para ser lo menos complicados posible. Es mejor repetir un mensaje simple varias veces en distintas formas, que presentar rápidamente varios mensajes diferentes en el contexto de cualquier segmento.

2. Presentación de símbolos - Los niños en edad preescolar están empezando a aprender las cualidades y características de los símbolos y darse cuenta de que cada letra y número tienen un significado específico. Así que es importante representar estos símbolos de manera consistente. De esta forma el niño podrá reconocerlos, de lo contrario mucha variedad podrían confundirlo. La orientación de una letra o número es importante, porque es parte de su significado. Una letra o

número puesto al revés quizá no sea reconocible, o peor aún, sea confundido con otro símbolo.

3. Patrones negativos - Debido a que una de las formas a través de la cual los niños aprenden es la imitación de otros, a menudo pueden imitar conductas que ven representadas en televisión. Desafortunadamente son igualmente propensos a imitar conductas malas, así como las buenas. Quizá los niños sólo atiendan la parte visual de un segmento y no hagan caso de los 'no' verbales. Otro peligro de mostrarles conductas negativas es que pueden darles ideas que no han sido consideradas previamente (por ejemplo jugar con cerillos). Las conductas negativas pueden ser imitadas aunque se les dé una explicación o demostración de sus consecuencias.

4. Miedo e ira - El miedo es un problema que requiere especial cautela de los productores ya que los miedos infantiles son, con frecuencia, excéntricos e impredecibles. Por lo general hay dos tipos de programas que requieren especial cuidado. El primer caso es cuando los productores, como parte de un intento deliberado, hacen un esfuerzo sensitivo y cuidadoso para presentar a los niños estrategias para adoptar en algunos miedos infantiles comunes como pesadillas, monstruos, la sombra en el armario y otros. Al aire debe ponerse especial énfasis en la resolución de la situación y menos en los efectos especiales, porque pueden sobrecargarse fácilmente. Procúrese la moderación en el uso de la música atemorizante y las visiones imaginarias. Obviamente el niño debe ver la solución como válida.

El segundo tipo de situación atemorizante se da cuando se programa una situación que no tiene el propósito de enseñar nada acerca de los miedos, pero inintencionalmente presenta un carácter o efecto espe-

cial o historia que aterroriza a los espectadores.

La reacción a otros elementos que se observan en la pantalla es importante. Si los personajes aparecen asustados de un evento o persona los niños que observan en casa es probable que reaccionen de la misma forma.

5. Fantasía y realidad - Una razón por la que es especialmente importante ser cuidadoso al representar miedo, ira y violencia en televisión se debe a que los niños pequeños tienen ideas poco claras acerca de lo que es real y lo que se deriva de otros reinos: de la fantasía de la televisión, del sueño o la imaginación. La confusión de fantasía y realidad en los niños también significa que los productores deben escoger cuidadosamente entre las estrategias de producción disponibles cuando su meta es enseñar ciertos hechos relacionados con la ciencia o en ambiente natural.

Por ejemplo, si no desea representar el crecimiento de un árbol paso a paso, una animación rápida quizá no sea el mejor vehículo, ya que los niños pueden fallar al reconocer los elementos reales de los que no son verdaderos.

6. Estereotipos - *Sesame Street* no sólo rechaza la presentación de roles estereotipados, sino que también programa la representación de conductas y actitudes positivas hacia otros.

Discapacitados - Evite representar el estereotipo de discapacitados como personas tristes, malhumoradas y desamparadas. Procure presentarlos, ya sean niños o adultos, tan interesantes y divertidos como cualquier persona de *Sesame Street*.

Evite enfatizar la discapacidad y etiquetar a la gente al decir: "aquí está la niña retrasada". Procure presentar a personas con desventajas

físicas en la realización de actividades cotidianas y naturales, integrados con sus congéneres.

Trate de presentar a miembros de ambos sexos expresando emociones y siendo activos y espontáneos. Evite retratar roles sexuales como, por ejemplo: a niñas y mujeres como emocionales, pasivas y miedosas y a los niños y hombres como espontáneos y activos. Intente presentar a hombres y mujeres en roles profesionales, y evite mostrar a los hombres como los únicos procuradores del bienestar familiar y a las mujeres como las únicas encargadas del hogar.

Prefiera presentar a niños y adultos como personas creativas y disfrutables con iniciativa e independientes. Evite mostrar a los ancianos como seres depresivos, indefensos o pasivos, a los niños como dependientes y a los adultos como únicos generadores de ideas, diversión y actividades.

7. Balance visual y verbal - puede afectar favorablemente la atención y comprensión de los espectadores. Los preescolares entienden mejor los conceptos simples y la construcción clara de los segmentos. Para evitar la confusión visual los elementos visuales en el foro deben relacionarse con el mensaje educativo y la trama. Los elementos visuales extraños compiten por la atención de los niños. Para evitar la confusión verbal el lenguaje debe ser usado solamente para proporcionar claridad y concentrar la atención del espectador. La verborrea confunde y distrae. Recuerde que los niños no saben escuchar de manera selectiva, tienen poca paciencia con los episodios largos y la charla.

Notas al capítulo 1

- 1 Gerald S Lesser, *Childrens and television: lessons from Sesame Street*, p. XXI.
- 2 Sara Délano Frier, *Plaza Sésamo: un perfil de audiencia*, p. 11.
- 3 Henry R. Cassirer, *Televisión y enseñanza*, p. 14.
- 4 Lesser, *op. cit.*, p. XXII.
- 5 Nielsen Television Index, *Report on television usage* (A. C. Nielsen Co., Hackensack, N. J.); *cit. pos.* Marie Winn, *La droga que se enchufa*, p. 18.
- 6 Cedric Cullingford, *Children and society*, p. 15.
- 7 G. Mialaret, *Introducción a las ciencias de la educación*, p. 15.
- 8 Cullingford, *op. cit.*, p. 19.
- 9 *Ibid.* p. 39.
- 10 Lesser, *op. cit.*, p. 20.
- 11 Patricia Marks, *El niño y los medios de comunicación*, p.92.
- 12 George N. Gordon, *Televisión educativa*, p. 4.
- 13 Jesús García Jiménez, *Televisión educativa para América Latina*, p. 2.
- 14 Cy Schneider, *Children's television*, p. 173.
- 15 Lesser, *op. cit.*, p. XV.
- 16 *Ibid.* pp. 36 - 40.
- 17 John Walker Powell, *Channels of learning*; Washington, Columbia; Public Affairs Press, 1962, pp. 22 - 25; *cit. pos.* Gordon, *Televisión educativa*, p. 24.
- 18 Gordon, *op. cit.*, p. 25.
- 19 *Ibid.* pp. 26 - 27.
- 20 Lesser, *op. cit.*, p. 35.
- 21 *Ibidem.*
- 22 *Ibid.* pp. 42 - 48.
- 23 *Ibid.* pp. 60 - 62.
- 24 *Ibid.* pp. 62 - 74.
- 25 *Ibid.* pp. 99 - 101.
- 26 *Ibid.* pp. 102 - 117.

- 27 Schneider, op. cit., p. 173.
- 28 Lesser, op. cit., p. 125.
- 29 Ibid. pp. 126 - 127.
- 30 Ibid. p. 139.
- 31 Schneider, op. cit., p. 173.
- 32 Joan Ganz Cooney, Sesame Street Parents' Guide, p. 20.
- 33 Lesser, op. cit., p. 150.
- 34 Délano, op. cit., p. 65.
- 35 Lesser, op. cit., p. 230.
- 36 Greenfield, op. cit., p. 94
- 37 Lesser, op. cit., p. 186.
- 38 Délano, op. cit., p. 82.
- 39 Renata Adler, The New Yorker, junio 3, 1972, cit. pos. Lesser, op. cit., p. 165.
- 40 Manuel Manrique, Plaza Sésamo Update, p. 3.

Capítulo 2

EL PROGRAMA DE TELEVISION PLAZA SESAMO

El gran impacto que significó el programa *Sesame Street* en Estados Unidos tuvo repercusión en diversos países. Dada la cercanía, México fue uno de los primeros en experimentarlo.

Antes de que se terminara de transmitir la primera temporada de *Sesame Street*, Children's Television Workshop había recibido ya múltiples peticiones para realizar co-producciones. Las primeras en realizarse fueron:

Plaza Sésamo	-	producida en México
Villa Sésamo	-	producida en Brasil
Sesamstrasse	-	producida en Alemania
Sesamstraat	-	producida en Holanda

A mediados de 1970 comenzaron los planes para producir la versión México-Latinoamericana de *Sesame Street* pues se pretendía que el programa fuese transmitido en otros países de América Latina además de México.

El investigador mexicano Rogelio Díaz-Guerrero había efectuado estudios en los que había llegado a conclusiones impresionantes.

En el prólogo a su obra *Investigación Formativa de Plaza Sésamo*, indica que entre los resultados obtenidos en un buen número de estudios transculturales comparativos descubrió "que algo en la cultura mexicana amparaba una tendencia definida a producir un retraso significativo en el desarrollo cognoscitivo e intelectual de sus niños. Lo más sorprendente fue el hecho de que este retraso en relación a los de naciones industrializadas era semejante al observado, dentro de la

misma nación mexicana, entre los niños pobres respecto a los niños de clases acomodadas. Más de meditar era el hecho de que la cultura mexicana estaba produciendo un retraso cognoscitivo e intelectual en las niñas mexicanas, con respecto a los niños mexicanos, semejante a la diferencia existente entre las clases bajas y las altas en la ciudad de México". 1

En esas circunstancias el investigador mexicano había comentado la conveniencia de producir en México un programa televisivo semejante a *Sesame Street*. Así que cuando fue invitado a participar en la realización de los estudios necesarios para la producción de la versión latina de *Sesame Street* aceptó entusiasmado. La invitación la cursaron Norton Wright, Presidente del Departamento Internacional de *Sesame Street* y John Page, lingüista y productor radicado en México. Ambos convocaron también a educadores, psicólogos, productores y escritores de otros países a integrar el Consejo Asesor Interamericano de Educadores de *Plaza Sésamo*. Su primera reunión tuvo lugar en Caracas Venezuela el 18 de marzo de 1971. En ella participaron también:

- Dr. Pilar Santamaría de Reyes, de Inravisión, de Bogotá, Colombia.
- Profra. Susana Szulanki, de Buenos Aires, Argentina.
- Ana Rodríguez de Underwood, Directora de Educación Preescolar del Departamento de Instrucción Pública en San Juan de Puerto Rico.
- Dra. Luisa Elena Vegas, profesora de Pedagogía de Educación Preescolar de la Facultad de Educación de la Universidad Central de Venezuela.
- Prof. Evaristo Obregón Garcés, del Departamento de Comuni-

cación de la Universidad Tadeo Lozano, de Bogotá, Colombia.

- Dr. Gerald S. Lesser, Presidente de la Junta Nacional de Consejeros y Asesores de Children's Television Workshop, Productor de *Sesame Street* y profesor del Laboratorio para el Desarrollo Humano de la Facultad de Educación de la Universidad de Harvard.

- Ahwanetta Cutter, miembro de la Junta Nacional de Consejeros y Asesores de CTW y de la Junta de Educación del Distrito XII del Bronx de Nueva York.

- Dr. Edward Palmer, Director de Investigación de Children's Television Workshop, de Nueva York.

- Carlos Prieto, escritor de televisión de México.

- Miguel López Somera, Director del Programa de Televisión México-Latinoamericano, de México.

En esa primera reunión los asistentes llegaron a la conclusión de que producir un programa de televisión de educación preescolar para los niños de Latinoamérica resultaría valioso e importante.

"Se trató también la conveniencia de producir dicho programa modificando para América Latina la serie *Sesame Street*. Se consideró también que si hubiera un denominador común del lugar comunitario de reunión sería una plaza colonial. Alrededor de ella se podría hacer vivir un programa latinoamericano". 2

Una segunda reunión, también en Venezuela, pero esta vez en Macuto, tuvo lugar el 8 de marzo de 1972. En esta participaron, además de la mayoría de los ya mencionados, los siguientes especialistas en educación y otras áreas afines:

- F. J. Seijo González, Asesor del Ministerio de Educación Pública para los Programas de Educación Audiovisual de la Paz, Bolivia.

- Wilson Belandía, Director del Departamento de Investigaciones Educativas de la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.
- Profra. Victoria Sanz de Weite, de la Facultad de Educación de la Universidad de Costa Rica.
- Edith Altmann, Subdirectora de Programación de la Vicerrectoría de Comunicaciones de la Universidad Católica de Chile.
- Dr. Horacio Harris Duke, Director de la Escuela de Psicología de la Universidad de Panamá.
- Profra. Elvira Paredes Deza, del Instituto Nacional de Tele-Educación de Lima, Perú.
- Ernesto García Cabral, productor asociado del, para entonces ya constituido, Taller de Televisión Infantil de la Ciudad de México.
- Zita Chao de Joyce, Licenciada en Psicología, de México.
- Juan Manuel Torres, escritor, de México.

Uno de los puntos concretados en esa reunión fue: "Representar lo más posible las manifestaciones artísticas culturales y los aspectos cotidianos de Latinoamérica, resaltando su música, el niño y su mundo". 3

Por consenso se determinó también el grupo de palabras que deberían enseñarse. La condición fue que el lenguaje fuese lo más neutral posible, evitando los mexicanismos y abundando en los aspectos genéricos de la lengua española. Por esa razón en el programa *Plaza Sésamo* se utilizó, por ejemplo, la palabra banano, en lugar de plátano, porque así se le nombra al fruto en la mayor parte de Latinoamérica. Con este mismo procedimiento democrático se acordó llamar a la letra W doble V en lugar de doble U y mencionar bombillo en lugar de foco.

2.1. Patrocinio

Para esa primera temporada del programa televisivo *Plaza Sésamo* el acuerdo fue que la misma Children's Television Workshop y la empresa Xerox aportarían los fondos necesarios para la producción en México, por parte de la empresa Televisa.

Plaza Sésamo I empezó a transmitirse el 8 de enero de 1973. En 1974 Televisa financió una segunda temporada. *Plaza Sésamo II* constó de 260 programas de media hora de duración cada uno.

En 1983, Televisa produjo, con el apoyo de Coca Cola, 130 programas de 30 minutos de duración cada uno, que conformaron la serie *Plaza Sésamo III* proyectada en México y América Latina. Para 1991 esta tercera etapa se había transmitido varias veces y estaba aún al aire en ocho países latinos.

Vale aclarar que la escasa información con respecto a los patrocinadores del proyecto impidió abundar en ese aspecto en relación a las tres primeras temporadas del programa. Sin embargo, podemos dar una idea de la forma en que UNICEF se unió como co-patrocinador al proyecto de la cuarta temporada.

La serie que se proyecta por canal 5 inició su transmisión el 9 de enero de 1995. *Plaza Sésamo IV* es una producción de Televisa S. A. y Children's Television Workshop con patrocinio de Coca Cola Company y UNICEF. Constó de 130 programas de media hora de duración, que cubren seis meses de transmisión efectiva y continua de lunes a viernes. Esto significó que para el mes de julio de 1995 ya se había proyectado la serie completa, pero no fue retirada del aire, la empresa Televisa decidió retransmitirla. La razón de su continuación al aire en 1996 fue simple: es difícil hacer una serie nueva de esta envergadura

cada seis meses.

En palabras de Eduardo Meza, coordinador de edición del programa, *Plaza Sésamo* es un programa cuya realización implica mucho tiempo. "Además, es muy caro porque no acepta comerciales; pero sí admite patrocinio. Desconozco las cifras exactas de su presupuesto pero aún con patrocinio es costoso. Tengo entendido que Coca Cola aportó una décima parte del costo total de producción, mientras que UNICEF lo hizo en una proporción mucho menor", dijo en entrevista.

Si bien la participación de UNICEF no fue significativa en términos económicos sí lo fue en cuanto al contenido del programa. Se dio luego de una junta efectuada en diciembre del 91 en Acapulco por un grupo de funcionarios de UNICEF y otros especialistas que habían trabajado cercanamente con la organización, con el propósito de discutir y definir su posible participación en la producción de *Plaza Sésamo IV*.

"La idea de este taller llamado UNICEF on *Plaza Sésamo IV* era asegurarse de que la participación de esta organización fuera lo más apropiada, efectiva e innovativa posible. Los participantes en el taller, que incluyeron especialistas en los campos de la información, la comunicación y movilización social, educación, psicología e investigación y evaluación, fueron interrogados para sugerir, analizar, y definir las metas educativas a ser cubiertas por el programa, guías y estrategias para la colaboración de UNICEF en la producción, distribución y transmisión del programa, para el diseño e implementación de investigación permanente y actividades de evaluación y para diseñar e implementar la proyección de actividades comunitarias complementarias". 4

Los participantes en este seminario fueron:

Oficina Central:

- Karen Dautresme, Oficial Legal, SENI/GCO.
- Nora Godwin, Oficial de Educación para el desarrollo de la sede.
- William Hetzer, Jefe de la Sección de Radio, Televisión y Cine.
- Margaret Murray Lee, Oficial Global de Comunicación.
- Luis Rivera, Representante Regional, Director de Latinoamérica y el Caribe.
- Vicky Colbert, Asesora Regional de UNICEF en Educación.

Bolivia:

- Ramón León, Consultor de Desarrollo del Niño y la Comunicación.

Brasil:

- Agop Kayayan, Representante.
- Salvador Herencia, Oficial de Información y Comunicación.

México:

- Jorge Jara, Representante.
- Manuel Manrique, Oficial de Comunicación y Movilización Social de la Oficina de UNICEF en México/Cuba.
- Cynthia Selde, Asistente de Comunicación.
- Mario Acha, Consultor.
- María de Lourdes López, Oficial de la División de Comunicación y Movilización Social.

Consultores especiales para la reunión:

- Marta Arango, CINDE, Medellín, Colombia.
- Edward Palmer, World Media Partners.

- Hernán Montenegro, Universidad de Chile.
- Martha Llano, Consultora Independiente.
- Federico Puente, Presidente de la Federación Mundial de Salud Mental.

"El proyecto *Plaza Sésamo IV* fue considerado por muchos en UNICEF como una oportunidad única y potencialmente muy prometedora de alcanzar a una audiencia bastante grande de niños y familias latinoamericanas y ofrecerles información sobre habilidades cognoscitivas básicas, sociales y de salud", comenta en el informe *UNICEF on Plaza Sésamo*, el funcionario Manuel Manrique. Al finalizar el taller, los participantes habían discutido y definido una serie de guías básicas, estrategias, metas y líneas de acción para la colaboración de UNICEF en la producción de *Plaza Sésamo IV*. Sería sobre esas bases que se establecerían las acciones futuras.

2.2. Curriculum Educativo

Rogelio Díaz-Guerrero asegura en el prólogo a su obra *Investigación Formativa de Plaza Sésamo*, que sus estudios intra y transculturales demostraron claramente "la diferencia que existe entre los niños y las niñas mexicanas y entre los niños mexicanos de clase baja y clase alta respecto de su desarrollo cognoscitivo e intelectual. En todos los casos la evidencia tiende a indicar que esta falta de desarrollo en las clases bajas y en las niñas mexicanas, que va de la mano con un menor desarrollo cognoscitivo e intelectual de los niños mexicanos en relación con los de naciones industrializadas, se debe a la ausencia de estímulos intelectuales y cognoscitivos en los primeros años de la infancia del niño mexicano; de allí la importancia capital de un programa como

Plaza Sésamo dirigido precisamente a enmendar la falta y/o la distribución parcial por sexo de tales estímulos en muchos de los hogares mexicanos". 5

Luego de convenir la importancia de realizar un programa televisivo que ofreciese tales estímulos a los niños latinoamericanos, los participantes a la primera reunión del llamado Consejo Asesor Interamericano de Educación de *Plaza Sésamo* examinaron los objetivos instruccionales del programa de Estados Unidos *Sesame Street* también llamados Curriculum de Enseñanza o mejor, Curriculum Educativo. Díaz-Guerrero señala que los educadores latinoamericanos criticaron abiertamente la aproximación educacional excesivamente analítica de *Sesame Street*.

"En este se enseñan letras aisladas y números aislados en lugar de hacerlo dentro de algún contexto. Se indicó que en América Latina prevalecía la idea de la enseñanza global de la lectura, en la cual se presentan palabras más bien que letras, desde el principio". 6

Tras arduos debates que prosiguieron en la segunda reunión en Venezuela se acordó que podrían utilizarse los dos enfoques el analítico y el global.

Al observar con detenimiento y comparar algunos de los objetivos educativos para el programa *Sesame Street* y los equivalentes para el programa *Plaza Sésamo* puedo apreciar que el enfoque global persiste al lado del analítico en el curriculum para *Plaza Sésamo*, pues hace énfasis en la enseñanza de palabras más que en el de letras. Incluso define la actividad a realizar en cada objetivo, ya sea aparear, descifrar, reconocer palabras, etc., y la desglosa con precisión.

Ejemplo:

El Currículum Educativo de *Sesame Street* sólo contempla el siguiente objetivo relacionado con la enseñanza de palabras:

6. "De una serie de palabras presentadas oralmente, todas comenzando con la misma letra, el niño puede inventar otra palabra o escoger otra palabra que comience con la misma letra".

El Currículum Educativo de *Plaza Sésamo* enuncia, en cambio, el siguiente objetivo relacionado con la enseñanza de palabras:

c) "Relación del orden de sucesión en el tiempo y en el espacio. (Las palabras y las oraciones se leen de izquierda a derecha):

- 1. Al dársele una palabra impresa el niño puede señalar la primera letra y la última.*
- 2. Al dársele una oración impresa el niño puede señalar la primera palabra y la última".*

El mismo enfoque se sigue en los objetivos numéricos y se hacen precisiones que no aparecen en el currículum de *Sesame Street*; por ejemplo:

Objetivo de *Sesame Street*:

- 5. Dado un grupo de objetos el niño puede definir un subgrupo conteniendo arriba de 10.*
Ejemplo: "Aquí hay algunas monedas. Dame dos".

Objetivo de *Plaza Sésamo*:

- a) Enumerar. El niño puede determinar un grupo o subgrupo hasta de 10 objetos dentro de un grupo mayor.*

Ejemplo 1: "Aquí hay unas monedas. ¿Cuántas son?"

Ejemplo 2: "Aquí hay unas monedas. Toma dos".

El niño es capaz de percibir que el último número que ha contado es el número total de ese grupo de números.

Ejemplo: "Cuenta las monedas. ¿Cuántas son?"

Díaz-Guerrero prosigue: "También se consideró que los objetivos educacionales acerca del razonamiento y solución de problemas deberían recibir en *Plaza Sésamo* mayor realce del que se les daba en el programa *Sesame Street*. A través de esta área se buscaría producir una mejoría de la propia estima del niño latinoamericano". 7

Como resultado de esa sugerencia se redactó un apartado exclusivo que comprende Razonamiento y Solución de Problemas.

Otra sugerencia resultado tanto de la experiencia personal de los educadores latinoamericanos como de los datos obtenidos por Díaz-Guerrero en sus investigaciones transculturales fue que: "En *Plaza Sésamo* debería realizarse a la cooperación a nivel de la comunidad, pues su carencia es uno de los problemas de las sociedades iberoamericanas". 8

Así se hizo. El objetivo sobre el tema de *Sesame Street* apunta:

"2. Cooperación

El niño reconoce que en ciertas situaciones es benéfico para dos o más individuos trabajar juntos en una meta común.

Ejemplo: dos niñas quieren traer sillas a la mesa, pero pueden levantarlas y cogerlas solamente trabajando juntas".

El objetivo de *Plaza Sésamo* abunda:

"2. Cooperación. El niño reconoce que en ciertas situaciones resulta beneficioso para dos o más individuos trabajar de común acuerdo para llegar a una meta común.

a) División de labores. Cuando un niño es miembro de un grupo que trabaja para llegar a una meta común se da cuenta de que alcanzará más fácilmente si cada miembro del grupo comparte el trabajo o la planeación.

b) Conjugación de habilidades. Cuando un niño es miembro de un grupo con una meta común, se da cuenta que será más fácil alcanzar la meta si cada miembro del grupo aporta al proyecto la habilidad que le es propia.

c) Reciprocidad. El niño advierte que en ciertas situaciones, para lograr su objetivo tiene que pedir la ayuda de otros, ayudándoles él, a su vez, a lograr sus objetivos".

Estos son sólo algunos ejemplos de la manera en que se modificó el Currículum Educativo de *Sesame Street* para adecuarlo a las necesidades y características del público latinoamericano.

Se carece de información para constatar si esos objetivos se mantuvieron o cambiaron para las temporadas II y III del programa, para la temporada IV se modificaron en gran medida.

Se desconocen los términos precisos del contrato de participación tripartita UNICEF-CTW-Televisa, pero ciertamente muchas de las sugerencias, conclusiones y guías de acción derivadas del taller *UNICEF on Plaza Sésamo*, efectuado en diciembre del 91, fueron atendidas y se les dio salida en la serie. Es en el contenido del Currículum Educativo

donde es posible apreciar cabalmente la incorporación de los cambios propuestos por el equipo de UNICEF.

Vicky Colbert, Asesora Regional en Educación de UNICEF sugirió por ejemplo, "cambiar el enfoque del programa de preescolar a un desarrollo integral". 9

Durante la formulación de las metas educativas del nuevo currículo se tomó en cuenta esta recomendación. Un vistazo al curriculum (que aparece en el Anexo 1) muestra que se han remarcado los siguientes aspectos:

- El físico - con sus precisiones sobre la salud, la higiene, el ejercicio, la seguridad y el autocuidado.
- El socioemocional - con los temas sobre el yo, las entidades sociales, las interacciones sociales, el ambiente, ecología, la diversidad humana, minusválidos, etc.
- El cognoscitivo - con el niño y sus capacidades, representación simbólica y organización cognoscitiva.

Otra conclusión del equipo de UNICEF durante su taller fue: "El niño, en el contexto de la familia y la comunidad, debe ser el foco del programa. En ese contexto tendrá que compartir con otros niños de diferentes edades, aunque no deberá perderse de vista que, el centro de atención es la niñez de tres a seis años". 10

En el currículo para la temporada *Plaza Sésamo IV* el niño es, efectivamente el centro de atención. El concepto El niño y su mundo, que en el curriculum para la primera temporada de 1973 formaba parte del apartado titulado El Ambiente Físico, es el primer tópico y abarca temas que no habían sido considerados de manera minuciosa tales como: ciclo de vida, el orden social, salud, higiene, seguridad y

autocuidado, entre otros. Durante el taller *UNICEF on Plaza Sésamo* también surgió la propuesta:

"Debe ponerse énfasis en la vida familiar. Los niños interactuando en todas las formas posibles con toda la familia, en una atmósfera natural y distendida". 11

El objetivo educativo que da réplica a tal solicitud aparece en el apartado de las entidades sociales referido a la familia y el hogar (ver Anexo 1, capítulo 1, apartado 4.1.1), que dice:

- "Que el niño reconozca que son parte de una familia, así como las características sociales y físicas.
- Que describa a su familia, nombre y número de miembros, pueblo, ciudad y país.
- Que describa algunas actividades de su familia".

Otra sugerencia derivada del taller de UNICEF fue:

"La pertinencia cultural es de primera importancia. No sólo porque es un elemento de particular valor para América Latina, sino porque, tal vez, en el pasado no tuvo el peso específico que le corresponde. A este respecto debe darse un lugar preponderante a la diversidad cultural, tanto entre los países latinoamericanos como al interior de ellos". 12

Son varios los objetivos educativos que dan respuesta a esta propuesta, pueden observarse en el capítulo II titulado Diversidad humana (ver Anexo 1, apartados 2. diversidad cultural y 3. relaciones étnicas) entre otros:

- "Que el niño reconozca que algunas personas son distintas de otras por la manera en que se ven, su lenguaje y sus costumbres.
- Que entienda que los intercambios entre personas de distintas culturas son muchas veces estimulantes y que deben tener una actitud

positiva hacia ellas.

- Que reconozca la diversidad étnica dentro de su país y la diversidad cultural en los distintos países de América Latina.
- Que reconozca que diferentes culturas producen diferentes valores culturales".

Estos son unos pocos ejemplos de cómo la presencia de UNICEF influyó en el contenido de los objetivos educativos.

Como sucediera en la elaboración del primer curriculum, el presente tuvo un trabajo previo: la discusión entre especialistas de la educación para armarlo de la manera más adecuada posible para responder a las necesidades del público.

En entrevista, la Dra. Marcella Lambert, Directora de Investigación y Educación del programa *Plaza Sésamo*, afirmó que el proceso de elaboración del Curriculum Educativo tuvo varias fases.

La primera fue la revisión y actualización, efectuada por la Dra. Lambert, del currículo utilizado en la temporada anterior (la III en 1983), mediante el cotejo del documento con el utilizado en Estados Unidos y España. Para ello se documentó con el currículo de la Secretaría de Educación Pública.

Este primer documento fue discutido en un seminario realizado en la ciudad de Cuernavaca, Morelos, el 28 y 29 de octubre de 1992, con especialistas en desarrollo infantil, educación y televisión educativa.

Para modificar y enriquecer el documento se tomaron en cuenta las ideas, reflexiones y puntos de vista, aportados por los siguientes profesionales participantes en el seminario:

Especialistas de desarrollo infantil:

Nina Rosa Cervantes

- México

Rosa María Gama	-	México
Eugenio González	-	México
Laura Huéramo	-	México
María Rosa Prada	-	México
Marcela Ramírez	-	México
Alejandra Ríos	-	México
Gabina de la Torre	-	México
Guadalupe Vadillo	-	México
Eduardo Contreras	-	Chile
María Angélica Klotirencó	-	Chile
Hernán Montenegro	-	Chile
Martha Arango	-	Colombia
Martha Villada	-	Colombia
Mario Viques	-	Costa Rica
Martha Llanos	-	Perú
Gladys Michelena	-	Venezuela

Especialistas en Televisión Educativa de Estados Unidos:

Gerald S. Lesser
Gregory J. Gettas
Charlotte Cole
Matt Edie
Yolanda Platon
Mari Luci Jaramillo
John Hoffman
Cooper Wright
Shari Maurer

Keith Mielke

Asesores de UNICEF:

Bill Hetzer	USA
Jorge Jara	Perú
Manuel Manrique	Perú
Luis Rivera	Puerto Rico
Marcella Lemberg	México

Especialistas en educación ambiental:

Eduardo Limón	México
Mayra Rodríguez	Costa Rica
Antonieta Vizcaíno	México

Equipo de producción de *Plaza Sésamo*:

Rosy Ocampo	México
Fritz Weingartshofer	México
Ursula Bertrand	Perú
Nimbe Salcedo	México
Genoveva Martínez	México

El siguiente paso fue llevar el documento a Estados Unidos para su revisión, tomando en cuenta los datos de investigación recabados por Children's Television Workshop a lo largo de su trayectoria. Y finalmente se obtuvo el Curriculum Educativo para *Plaza Sésamo* cuarta temporada, con énfasis en los conceptos de salud, higiene, y autocuidado, poco abordados en anteriores series.

Una tercera reunión efectuada en Jalisco, tuvo como objetivo discutir la estrategia de investigación de impacto del programa y la implementación de materiales.

Como un adelanto de lo que se podrá ver en el futuro en el programa, la Dra. Lambert comentó que durante la revisión y modificación del currículo se acordó que los conceptos a destacar para la temporada V de *Plaza Sésamo* (probablemente al aire en enero de 1997) serán ambiente y ecología; en tanto que para la siguiente temporada, la VI, se dará relevancia a la lectura y escritura.

2.3. Producción

El investigador Rogelio Díaz-Guerrero cuenta que la idea de producir *Plaza Sésamo* le fue comunicada por Norton Wright, Presidente del Departamento Internacional de *Sesame Street* y John Page, lingüista y productor de televisión radicado en México. Ambos le invitaron a participar en la realización de la investigación previa.

Los tres acudieron a la reunión efectuada en marzo del 71 en Caracas Venezuela que tuvo como finalidad discutir el proyecto, a la cual, como ya se mencionó, acudieron especialistas en desarrollo infantil de varios países de América Latina, quienes discutieron la conveniencia de producir un programa similar a *Sesame Street* para los niños latinoamericanos.

Como resultado de esa reunión se formó el Taller de Televisión Infantil de la Ciudad de México a cargo de John Page, quien además fungiría como productor del programa y Ernesto García Cabral como productor asociado.

Así pues en co-producción con la compañía Xerox se inició la

grabación de la primera temporada del programa *Plaza Sésamo*. La escasa información relacionada con las primeras tres temporadas del programa nos impiden consignar aquí los detalles de su producción. Sin embargo, podemos señalar la manera como se realizó la temporada al aire en 1995, es decir, *Plaza Sésamo IV*. Esta serie constó de 130 programas de 30 minutos de duración que se transmitieron de lunes a viernes. Cada programa incluye entre 16 y 18 segmentos. Cada segmento cubrió un objetivo curricular específico. La duración de cada uno varía de entre 20 segundos a dos minutos.

El hilo que une a los segmentos de un programa es el trabajo correspondiente a estudio, concretamente, la acción desarrollada en la Plaza. Además hay otros formatos incluidos en el programa. En total son:

- La plaza
- Documentales de México y Latinoamérica
- Animaciones
- Muppets

La plaza - La escenografía fue diseñada por el arquitecto mexicano Ricardo Legorreta, quien recogió con una visión moderna, los conceptos de vecindad latinoamericanos. En la plaza se da la interrelación entre los humanos y los muppets. Las acciones giran en torno a la participación de estos muppets con los niños de la plaza y tres familias principales, además de algunos personajes incidentales.

El foro de la plaza se construyó en el foro 10 de Televisa San Angel en febrero de 1994 y la grabación comenzó el 21 de ese mes. La escenografía se integró por un conjunto de viviendas populares formado por un patio grande rodeado por edificios. Hacia la plaza dan las viviendas de:

- La familia nuclear integrada. Consta de cuatro miembros: padre (Pablo), madre (Susana), una hija (Elena) y un hijo (Julio). Es una familia joven que disfruta de una buena relación interna y se enfrenta con naturalidad y optimismo a los problemas cotidianos.

- La familia con madre soltera. Consta de cuatro miembros: la abuela (Doña Ana), con dos hijos adultos, una mujer (Aída) y un hombre (Fausto), y un nieto (Patricio) hijo de Aída. Es otra forma de integración familiar que debe resolver los retos de integración que plantea la situación con madre soltera.

- La tercera familia presenta una perspectiva distinta. Tiene tres miembros: los padres y un hijo adolescente que estudia en provincia. La pareja madura la forman Don Boni y Doña Gertrudis, dueños de la tapalería que tiene su entrada principal hacia la calle, en tanto que a la plaza da el taller de la misma.

En la plaza también se ubica la lonchería de la abuela. Hacia ella da la terraza de la lonchería, un sitio pequeño, familiar y centro de reunión.

La fuente se ubica en el centro de la plaza donde juegan los niños. Estos viven ahí en el vecindario, aunque quizá no se vea ni a sus familias ni a sus casas. Los segmentos de la plaza tienen la función de servir de base para presentar y reforzar la información y las habilidades desarrollados en otros segmentos.

Así, por ejemplo, cuando en el documental se habló de los cocodrilos, los personajes se refirieron a la letra C, inicial del nombre de estos animales. El documental sobre la biblioteca dio pie a la presentación de la letra B.

Documentales - Se presentan como cápsulas con la finalidad de mostrar los diferentes aspectos culturales, sociales, históricos, ecológi-

cos, etc. que engloban a Latinoamérica, realizando nuestras raíces y mostrando la autenticidad del lugar, de la gente, de su actividad y entorno.

En noviembre y diciembre de 1993 se filmaron 14 documentales en el estado de Tabasco y 20 en la Ciudad de México, acerca de los siguientes tópicos:

- Fábricas de cocoa y chocolate
- Instrumentos musicales
- Tortugas
- El río como un ecosistema
- El oficio de carpintero
- El zoológico
- El mercado
- El teléfono como sistema de comunicación
- El mar

No fueron los únicos temas, se han filmado otros, en diversos lugares, incluso en ciudades de América Latina, de acuerdo a las necesidades del Curriculum Educativo.

Animaciones - La serie incluyó un total de 97 segmentos animados divididos de acuerdo a los temas que tratan:

- UNICEF: Aborda los temas relacionados con la salud, higiene y autocuidado. Tiene como personaje protagónico a una pequeña águila, que como amiga de los niños proporciona consejos, guías e información para ayudar a su bienestar.

- El alfabeto: De la A a la Z, tiene como objetivo señalar algunos de los fundamentos de pre-lectura mediante palabras sencillas, fácilmente identificables.

- Formas geométricas/objetivos numéricos: presenta las formas básicas como cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo. También operaciones numéricas sencillas de suma y resta.

- Temas diversos: como herramientas (del cincel a la computadora), el mundo y sus culturas, partes del cuerpo, etc.

Las animaciones fueron realizadas por distintas casas de animación con la idea de que proporcionasen diseños de personajes variados y utilizaran técnicas diversas: a lápiz, por computadora, de tal manera que sean lo suficientemente claros, atractivos y divertidos para los niños.

Un ejemplo ilustrativo es la animación realizada para la entrada de la serie. El tema es el viaje realizado por Abelardo, Lola y Pancho Contreras (los muppets que interactúan con los humanos) y varios niños hacia la plaza en un camión. Este fue inspirado por aquellos que todavía existen en algunos pueblitos de Latinoamérica que transportan desde un perro hasta una jaula con guajolotes, cajas con fruta y, por supuesto, a los pasajeros.

El camioncito inicia el trayecto en una zona colonial de la ciudad de México y recorre varios lugares, a través de montañas, ríos y un bosque tropical. Los personajes de *Plaza Sésamo* encuentran a niños y animales que les indican el camino correcto para llegar a la plaza.

La animación fue realizada por The Bear Animation Company, con sede en Los Angeles, firma que mezcló animación con acción viva. Es una de las pocas compañías de animación especializadas en técnicas de tercera dimensión y proveedoras externas de Disney. Ha participado en muchas de las películas animadas realizadas por la productora fílmica incluyendo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*

Muppets - constituyen el elemento mágico del programa. Cada uno tiene características humanas (de adultos o niños) con las que el público puede identificarse. Los segmentos en los que únicamente aparecen muppets fueron cuidadosamente seleccionados por los productores del programa de televisión de la vasta videoteca de Children's Television Workshop. Luego fueron traducidos y doblados al español.

Entre los principales muppets que aparecen en la serie están (algunos ya los mencioné en el apartado 1.4.1.):

La Rana René
Beto
Enrique
Enriqueta (sobrinita de Enrique)
Archibaldo
Lucas, el Monstruo Comegalletas
Grefaldo
Oscar
Conde Contar
El Señor de la Sonrisa
Juanito Juanito
Manfredo maravilla
Sherlock Olmos
Aurora
Betty
Patito Juguetón
Los trompeteros

Vale indicar que además de los ya indicados en la revista *Plaza Sésamo* aparecen algunos de los que figuran en el programa y la

revista *Sesame Street* como:

Elmo

Mona

Doctor Premio Nobel

Lombricita

Pajarito

Big Bird

Telly

La realización de cada programa cubre varias etapas, a decir de Eduardo Meza, quien relató en entrevista la forma como se efectúa cada una.

"La primera corresponde a los seminarios de los escritores, coordinados por Sara Gerson y Mathela Ruiz, también denominado taller de guionismo. La reunión empieza con lluvia de ideas que se discuten ampliamente. Luego, a cada escritor se le asigna un objetivo educativo para desarrollar una historia ("history line"). Esto es, una especie de sinopsis o condensado con la trama a desarrollar, los personajes que intervendrán, etc. La historia es revisada por el coordinador. Si es aprobada pasa a la etapa de diálogo, a la redacción del libreto o guión. De acuerdo con ese guión se inician los preparativos de grabación, es decir, la pre-producción".

La etapa de pre-producción se inicia con el desglose del guión en lo que se denomina "break down", un esquema que permite apreciar escena por escena los elementos requeridos para la producción. Ahí se pone de manifiesto las escenas a filmar, los personajes participantes, el vestuario, la utilería, la escenografía, la música, etc., necesarios.

De acuerdo con lo requerido por el guión los asistentes de produc-

ción acuden al encargado de cada departamento para solicitarle el material. La coordinadora de pre-producción se pone de acuerdo con el escenógrafo, ambientador, utilero, diseñador de vestuario y diseñador gráfico asignados al programa para verificar que el material tenga las características adecuadas y así cumplir con el objetivo educativo correspondiente.

Paralelamente contratan a los actores, tanto adultos como niños. Los niños contratados son capacitados en un taller donde reciben clases de actuación, canto y baile. También en la etapa de pre-producción escriben y graban las canciones tratando de que haya variedad en cuanto a temas y ritmos.

Cuando todo está listo se solicita tiempo para grabar en foro. Es entonces que empieza la fase de producción. En esta graban los segmentos de estudio correspondientes a la plaza. Si es necesario lo hacen en locaciones. "Grabar en locación es un gran avance, pues anteriormente los productores de CTW no permitían que los muppets salieran a la calle, pero finalmente los convencimos de que podía funcionar y... efectivamente, así ha sido. También los convencimos de grabar números musicales con muppets, la los niños les encanta!", precisó Eduardo Meza, coordinador de edición del programa.

En la etapa de producción también graban los documentales, tanto en México como en otros países.

Luego viene la etapa de post-producción. En esta se toma la decisión de elegir las escenas definitivas a utilizarse. En la jerga televisiva esta tarea se conoce como edición. Primero, el editor hace una pre-edición: una selección previa en un equipo menos costoso que el utilizado para la edición definitiva. Cuando ya se ha agotado la pre-edición y han

seleccionado las tomas definitivas, el editor especifica los segmentos y los tiempos y efectúa los cortes y añadidos correspondientes. Luego pasa a la cabina de audio donde incorpora la música e incluyen puentes, remates y efectos especiales.

El equipo de producción estuvo integrado por:

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| - Productor: | Dr. Fernando Morett |
| - Productora ejecutiva: | Rosy Ocampo |
| - Realizador: | Fritz Weingartshofer |
| - Coordinador de producción: | Federico Alarcón |
| - Supervisora de producción: | Ursula Bertrand |
| - Post-producción: | Rosendo Avellaneda |
| - Producción musical: | Walteiro Pesqueira |
| - Escritora: | Sara Gerson |
| - Escritora: | Mathela Ruiz |
| - Currículum educativo: | Dra. Marcella Lemberg |
| - Director de cámaras: | Ernesto Arreola |
| - Directora de escena niños: | Dina de Marco |
| - Coordinador de talento: | Alejandro Sotelo |
| - Coordinador de edición: | Eduardo Meza |
| - Coreógrafo: | Felix Greco |

2.3.1. Personajes

Durante la primera temporada del programa *Plaza Sésamo* (1973) los personajes habitantes de la plaza estaban inspirados en los de *Sesame Street*:

- Don Ramón, el tendero era el equivalente a Mr. Hooper de la serie estadounidense. Era ligeramente enojón, un hombre maduro interpreta-

do por Carlos Ancira.

- Gonzalo, era el mecánico dueño de su propio taller, lo actuaba José Ángel Martínez y estaba casado con:

- María Luisa, ama de casa, a quien le daba vida Dunia Saldívar.
- Rosita, enfermera hermana de Gonzalo, una muchacha alegre e independiente.

- Abelardo, un pájaro gigante, ingenuo y a veces infantil. Justo Martínez interpretaba este personaje y el de:

- Paco, un muppet muy enojón y obstinado, empeñado en objetar las decisiones y puntos de vista de los demás.

Los muppets Abelardo y Paco interactuaban en la plaza con los personajes humanos.

Para la segunda temporada (1974) continuaron los mismos personajes, pero para la tercera (1983) el reparto creció, aparecieron:

Montoya	-	Alberto Estrella
Teresa	-	Romelia Agüero
Fernando	-	Justo Martínez
Sandra	-	Ana Silvia Garza
Pepe	-	Salvador Sánchez
Don Goyo	-	Raúl Rossi
Paula	-	Rosalía Valdez
Sebastián	-	Jaime Garza
Bodoque	-	Jaime Vega
Ana	-	Rocío Ortiz
Elena	-	Elena Muñoz Bravo
Miguel	-	Alejandro Ibarra
Juan	-	Sebastián Garza

El origen distinto de los personajes dio pluralidad a la serie, además de los mexicanos había cubanos, venezolanos y colombianos. Se quería pues, dar relevancia al carácter latinoamericano del programa.

En la cuarta temporada (1995), tanto los personajes como el contenido del programa fueron modificados adaptándolos a los tiempos, y sobre todo a las necesidades del público infantil. Los principales son 11 entre humanos y muppets, además de un grupo rotativo de niños, entre los que destacan Julio (5 años) y Elena (6 años) hijos de Pablo y Susana y Patricio (4 años) hijo de Aída. Al final de este apartado se incluyen algunas fotografías donde aparecen los personajes de las distintas temporadas. Puede apreciarse en ellas los cambios tanto en los personajes muppets como en la escenografía.

Muppets son tres:

1. Abelardo Montoya

- Características: Observador, ingenuo, considerado, feliz, inteligente, deseoso de aprender, preocupado por los sentimientos de los demás, amistoso con todos, está al tanto de lo que sucede, se emociona y excita rápidamente, ve el lado positivo de las cosas.

- Acciones: Gira la cabeza en 160 grados. Se mueve como un perico, por ejemplo camina de lado, corre rompiendo el ritmo.

- Expresiones: "¿Por qué?", "¿De verdad?", repite con entusiasmo, tararea canciones, hace ruidos propios de un perico cuando se emociona (prrrr prrrl).

2. Lola

- Características: quiere crecer, adora el color rosa, tiene mucha energía, habla en tercera persona, se emociona con todo, piensa rápido, habla con oraciones cortas, quiere estar envuelta en las situaciones

de manera dramática, le gusta estar en contacto con los demás, es cariñosa, brillante, curiosa y amigable.

- Acciones: entra y/o sale de manera rápida y sorpresiva, diciendo frases cortas, cuando aparece es porque algo divertido va a suceder.

- Expresiones: "Lola puede"; "Lola quiere"; "malo, malísimo"; "aburrido, aburrídsimo"; "¿adivina qué?", usa superlativos, y un lenguaje con mucha energía.

3. Pancho Contreras

- Características: es egocéntrico, obsesivo, siempre está ocupado, adora comer, pretende tener siempre la razón y ser perfecto física y síquicamente, colecciona cosas singulares, quiere que la gente piense que le gusta estar solo, su color favorito es azul, y siempre encuentra su propia manera para hacer sus actividades.

- Acciones: mueve y sacude la cabeza cuando niega, repite frases ejemplo: "no quiero ir al campo, además no quiero ir al campo"; posa como estatua cuando habla de sí mismo, se tapa las orejas con las manos cuando no quiere escuchar y se las destapa poco a poco para hacerlo.

- Expresiones: "no puedo, estoy ocupado, muy ocupado"; "ya estoy aquí, ya llegué"; "yo tengo un mejor idea, si hubiera... yo haría..."

Los personajes humanos son:

1. Pablo

- Profesión: dibujante de historietas.

- Características: es paciente, imaginativo, idealista, optimista, buen esposo y padre de familia, tiene sentido del humor, lee mucho y quiere ser escritor.

- Acciones: cocina, pone la mesa y hace otras labores del hogar, va por

los niños a la escuela, siempre carga lápices, cuadernos, periódicos, libros, propone juegos, relata cuentos con los dibujos que hace, baila y canta.

2. Susana

- Profesión: geóloga.

- Características: dinámica, cariñosa, lógica, práctica, ecológica, muy organizada, siempre tiene hambre, la experimentación y la ciencia van con ella.

- Acciones: trae una mochila grande con objetos varios (propios de su profesión); siempre tiene prisa y todo lo hace rápido, usa botas, anda a la busca de pistas, experimentos y respuestas científicas, cuando tiene hambre come zanahorias, apio, manzanas, etc.

- Expresiones: "¡Qué hambre tengo!"

3. Doña Ana

- Características: comprensiva, cariñosa, tradicional, maternal, solícita, atenta, viuda.

- Acciones: se queda dormida en todos lados, escribe un libro de recetas, experimenta platillos, (Pancho es su conejillo de Indias), niñera de los niños de la plaza, teje o borda, escucha a todos.

- Expresiones: refranes, es dicharachera.

4. Aída

- Ocupación: costurera.

- Características: madre soltera, tiene un niño pequeño llamado Patricio, melodramática, emprendedora, cambia de idea constantemente, muy apegada a su hermano Fausto, por quien se preocupa.

- Acciones: reacciona exageradamente (se ahoga en un vaso de agua); siempre está reparando ropa (cosiendo, planchando), intenta

hacer negocios de todo tipo, menciona constantemente a su hermano en sus conversaciones.

- Expresiones: "Mi hermano...!", "¡Qué barbaridad!".

5. Fausto

- Profesión: médico interno en el hospital.

- Características: efusivo, deportista, saludable, limpio, ágil, positivo, preocupado por la salud de los demás.

- Acciones: se relaciona estrechamente con Patricio su sobrino y habla acerca de los temas de salud, anima a sus vecinos a practicar deporte.

- Expresiones: "¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes?"

6. Gertrudis

- Ocupación: ama de casa, asistente en la tlapalería.

- Características: líder, alegre, obsesiva con la limpieza.

- Acciones: canta todo el tiempo, lleva un objeto de limpieza con el que limpia y/u ordena los sitios por los que pasa.

7. Don Boni

- Ocupación: comerciante en la tlapalería.

- Características: práctico, ingenioso, desordenado, infantil, espíritu juguetero, realiza labores múltiples.

- Acciones: siempre repara algo, tiene consigo juguetes y herramientas mecánicas que le ayudan a reparar.

8. Neftalí

- Ocupación: cartero.

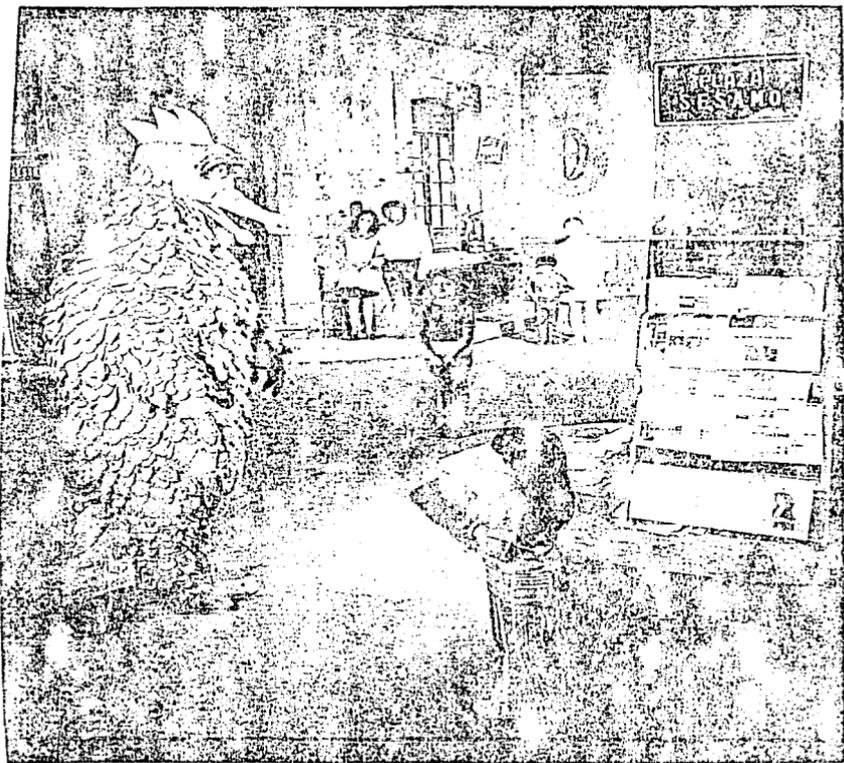
- Características: comunicativo, simpático, sociable, entusiasta, estudia magia por correspondencia.

- Acciones: trae las noticias del exterior, torpe como mago.

Enseguida se muestran las fotos de los personajes.



Plaza Sésamo I: Don Ramón, Rosita, María Luisa, Gonzalo y Abelardo.



Plaza Sésamo 11: Abelardo, María Luisa, Gonzalo y Rosita.



María Luisa y Paco.



Plaza Sésamo III: Fernando, Teresa, Sandra, Pepe, Montoya, Sebastián, Paula, Don Goyo, Elena, Bodoque, Ana, Juan y Miguel.



Sandra, Montoya, Sebastián y Paula.



Los personajes de Plaza Sésamo IV.



Abelardo.



Lola.



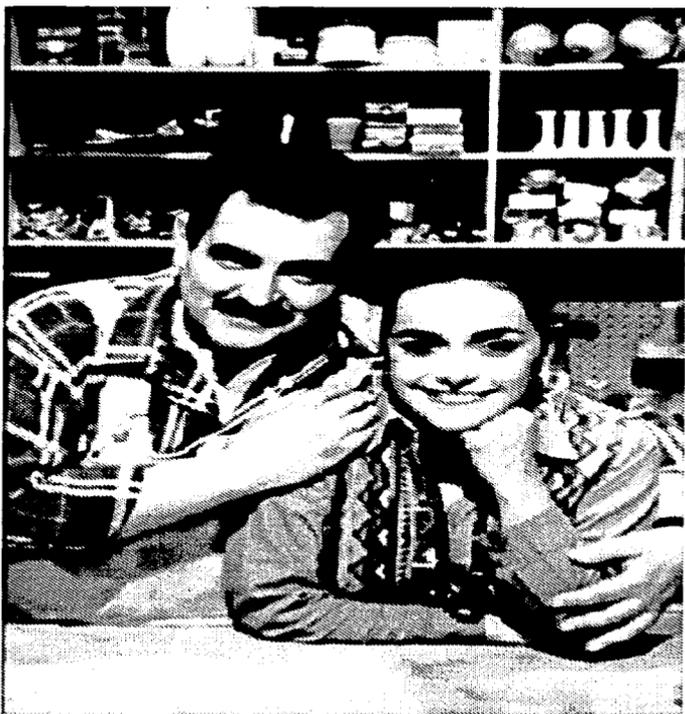
Pancho Contreras.



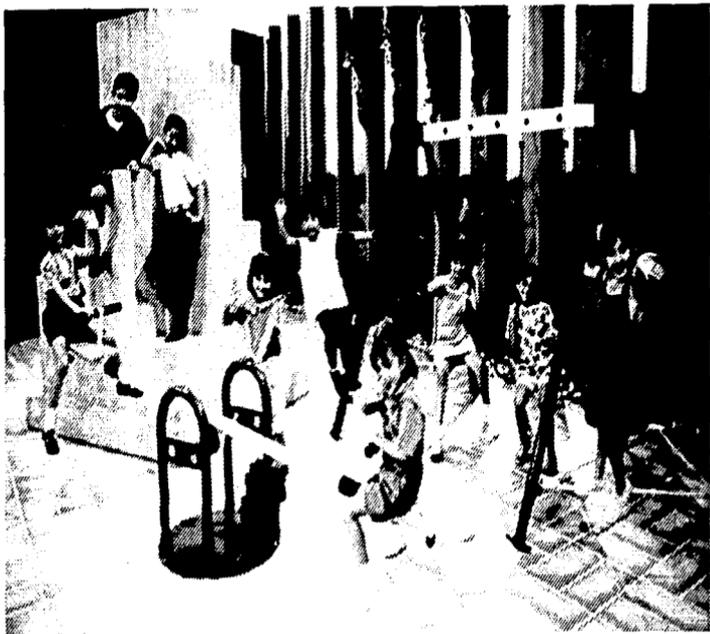
Pablo, Susana, Julio y Elena.



Doña Ana, Aída, Patricio y Fausto.



Don Boni y Gertrudis.



Los niños de Plaza Sésamo IV.

2.3.2. Transmisión

El programa *Plaza Sésamo* salió al aire por primera vez el 8 de enero de 1973. Se transmitió 2 veces al día en la ciudad de México y una vez en provincia de lunes a viernes.

En su obra *La cultura como empresa multinacional* Mattelart comenta: "En 1973 la serie adaptada al castellano gracias a los aportes de Xerox, que financió más del 60% del costo de producción, debe haberse estrenado en, por lo menos, 15 países latinoamericanos. En febrero ya la habían adquirido Argentina, Chile, Ecuador, Panamá, Venezuela, México, Puerto Rico, Costa Rica, El Salvador, Honduras, Guatemala y Nicaragua y Brasil había estrenado la versión en portugués". 13

Como se hizo en Estados Unidos, antes de iniciar la transmisión, era preciso que en México también se efectuara una investigación previa para determinar el nivel de desarrollo y conocimiento de los niños de tres a cinco años de edad de distintas clases sociales en el D.F. y en el campo.

"Para los estudios precursores se utilizaron varios tests (sic) desarrollados por el Educational Testing Service de Princeton, New Jersey, que fueron estudiados, traducidos y adaptados antes de ser aplicados a los niños mexicanos". 14

El estudio fue encargado al Centro de Investigaciones Psico-pedagógicas A. C. (CIPAC) y conducido por el Dr. Rogelio Díaz-Guerrero. Estas investigaciones se efectuaron en el verano de 1971, con la finalidad de conocer de antemano el grado de conocimiento de los infantes para que en el programa se destacaran los conocimientos aún no desarrollados en ellos.

Con los resultados obtenidos y tomando en cuenta los fines educativos específicos se integró el contenido del programa, siguiendo el formato de revista que tan exitoso había resultado para *Sesame Street*.

Luego de su estreno las críticas y los elogios surgieron de inmediato. Las madres descubrieron que con *Plaza Sésamo* podían tener la mejor guardería infantil en su casa, pues clavaba a los pequeños frente a la pantalla.

En Chile, el programa *Plaza Sésamo* fue rotundamente prohibido, ya que el gobierno del presidente Salvador Allende consideraba que la serie difundía ideas capitalistas y que pretendía introducir subjetivamente los valores norteamericanos en las distintas culturas.

El Correo de la UNESCO de Chile publicó:

"*Plaza Sésamo* es una iniciación de una sociedad de consumo. Pretende el sometimiento al adulto. El adulto es el hombre de ingenio capaz de crear y manejar situaciones y el niño debe someterse a sus decisiones. Es notorio como los niños participantes no presentan mayor importancia que la escenografía". 15

En México las críticas más acervas fueron las de Raúl Cremoix publicadas en la revista *Industria Mexicana*, *Actualidades Industriales*:

"La adaptación del programa norteamericano al ambiente nacional deja mucho que desear, al punto de que la realidad mexicana se ve severamente trastocada". 16

A 23 años de la primera transmisión del programa *Plaza Sésamo* en las pantallas caseras mexicanas, resulta difícil confiar en la memoria

para hacer un juicio, en tanto que los recuerdos no son siempre fieles para evocar sus características, pero cifándonos a lo expuesto por el Dr. Rogelio Díaz-Guerrero en su obra *Investigación Formativa de Plaza Sésamo*, el acuerdo resultante de las reuniones de Caracas fue "producir una serie de televisión educacional para preescolares, modificando para Latinoamérica la serie *Sesame Street*".

Quizá el motivo de la apreciación de Cremoix con respecto a la realidad trastocada obedezca a que el programa no era propiamente regional, no se intentó hacer un programa para ser transmitido exclusivamente en México, sino a toda América Latina. El error consistió en generalizar la serie haciéndola, o intentando hacerla, adecuada para todos los países, en lugar de tratar de realzar las características propias de cada lugar, resaltando su riqueza cultural. Hasta cierto punto era natural que al realizar por primera vez un programa de esta naturaleza tuviera fallas. Por otra parte cabe apuntar que los productores del programa en español no estaban muy errados, toda vez que el propio Cremoix reconoció y destacó la forma desarrollada para dar a conocer los elementos cognoscitivos de pre-lectura y operaciones numéricas.

"La estructura de la emisión habla de elementos metodológicos que no son despreciables en las necesidades de la moderna enseñanza. El apareamiento ágil de letras y palabras, la representación simbólica, accesible y clara, la simplicidad en el dar a conocer las operaciones numéricas y geométricas, el reconocimiento de figuras integradas y, sobre todo, el propiciar un interés que rompe en el niño las actitudes tradicionales de apatía y aburrimiento". 17

Por el estilo escribe Florence Toussaint crítica de televisión:

"Programas que ayuden a los infantes a obtener conocimientos útiles para su desarrollo escolar son dos: *Plaza Sésamo* y *El tesoro del saber*. Pero esa preparación no carece de tendencias ideológicas favorecedoras de la visión yanqui del mundo, especialmente *Plaza Sésamo*". 18

Era casi imposible evitar la influencia estadounidense en la producción de un programa que tuvo su origen en el vecino país, planeado para ayudar a los niños estadounidenses aunque la intención fuera darle características latinoamericanas. La falla consistió, quizá, en que la modificación y adaptación a la forma de pensar latina no estuvo del todo lograda. Sin embargo, para la cuarta temporada pude apreciar que el Currículum Educativo se actualizó y enriqueció de tal suerte que resalta la diversidad cultural.

Mattelart en *La cultura como empresa multinacional* apuntó: "En Perú, el Ministerio de Educación negó al canal 5, o Empresa Editora Panamericana, el permiso de exhibirla en las estaciones de televisión nacionales. Su decisión se basó en la incompatibilidad existente entre la concepción del programa *Sesame Street* y los objetivos de la reforma educativa". 19

La actual temporada al aire se transmite en 18 países, incluido Perú. Esta vez no hubo objeciones para proyectarla en aquel país. Al inicio del proyecto participaron especialistas en desarrollo infantil, asesores de UNICEF y productores peruanos en los seminarios destinados a la elaboración del Currículum Educativo.

En la actual temporada del programa los destinatarios suman más de 30 millones de preescolares latinoamericanos cuyas costumbres y modos de vida varían ampliamente a pesar de un lenguaje común.

A partir del 3 de abril de 1995 *Plaza Sésamo* hizo su debut en Estados Unidos a través de la cadena Univisión con la transmisión de 65 episodios de 30 minutos. Durante ese año se probó en tres mercados: Los Angeles, Dallas y Miami, por dos cadenas televisivas. Durante la semana y en estaciones afiliadas a través de Univisión y durante los fines de semana sólo por la cadena PBS. Si el experimento era exitoso se transmitiría en 1996 en otras estaciones de Univisión a todo el país. Y lo fue.

"La respuesta fue favorable, y se transmite a nivel nacional. La idea era llegar al público de habla hispana, pero a los padres americanos (sic) les interesaba que sus hijos aprendieran español y veían en *Plaza Sésamo* una oportunidad para ayudarles a aprender el idioma", expresó Eduardo Meza.

2.4. Evaluación

Al concluir la transmisión de *Plaza Sésamo I* fue indispensable llevar a cabo una evaluación que permitiera conocer el impacto del programa. El estudio fue encomendado al Centro de Investigaciones Psicopedagógicas, A. C. (CIPAC) y conducido por el Dr. Rogelio Díaz-Guerrero. Los resultados se consideraron positivos.

"La investigación hecha en México demostró que los niños que vieron el programa mostraron avances notables en áreas de aprendizaje tales como reconocimiento de palabras, reconocimiento de números y habilidad para clasificar.

"La evaluación fue realizada con 221 niños divididos en grupos que veían y grupos que no veían el programa en tres guarderías en las zonas de San Angel, Las Águilas y Tizapán. Los niños hicieron una prueba antes de comenzar el programa en 1973, otra después de siete

semanas de programación y una tercera al final de la temporada.

"El Dr. Lesser, presidente del consejo de educadores de Children's Television Workshop, dijo que los avances registrados entre los espectadores de *Plaza Sésamo* en las áreas de lenguaje, y habilidades de clasificación fueron superiores a los obtenidos en la evaluación similar del primer año de *Sesame Street*". 20

De igual manera a como se hizo con *Sesame Street*, también para *Plaza Sésamo* en su cuarta temporada se realizó una investigación-evaluación que tuvo como propósito fundamental poner a prueba algunos de los materiales iniciales y, de esta manera, saber si eran atractivos para los niños o no.

A ésta se le denomina Investigación Formativa, "La Investigación Formativa nos permite probar distintos materiales (segmentos del programa) y saber cuáles funcionan y cuáles no", explicó en entrevista la Dra. Marcella Lambert, Directora de Investigación y Educación de *Plaza Sésamo IV*. "Esta investigación -abundó- es de suma importancia para los productores porque les proporciona información valiosa sobre los segmentos ya grabados y saber si requieren modificaciones antes de salir al aire".

Sin embargo, además de la Investigación Formativa se necesita conocer el impacto global de la serie para saber si cumple su objetivo. Para ello se efectúa una investigación-evaluación destinada a identificar el grado de comprensión y asimilación por parte del público infantil, hacia la información presentada en el programa.

Se le llama Investigación Sumativa y es desarrollada por un comité formado por especialistas en investigación en el área de educación de Children's Television Workshop y aquellos contratados específicamente

para este fin por parte de la empresa Televisa S. A. de C. V.

De manera coordinada el comité también se encarga de evaluar los "history line" desarrollados por el equipo de guionistas-escritores y de ser necesario sugieren las modificaciones pertinentes antes de proceder a la elaboración del guión.

Debido a que la Investigación Sumativa sobre la cuarta temporada de la serie se encuentra en curso no hay todavía resultados definitivos. Es probable que el informe con los resultados finales esté concluido hacia el segundo bimestre de 1997, pero difícilmente se podrá acceder a él, ya que se le considera información reservada, restringida a los involucrados en la producción del programa.

Notas al capítulo 2

- 1 Rogelio Díaz-Guerrero et. al., *Investigación formativa de Plaza Sésamo*, p. 5.
- 2 *Ibid.* p. 8.
- 3 *Ibid.* p. 9.
- 4 Manuel Manrique, *UNICEF en Plaza Sésamo*, p. 21.
- 5 Díaz-Guerrero, *op. cit.*, p. 13.
- 6 *Ibid.* p. 9.
- 7 *Ibidem.*
- 8 *Ibidem.*
- 9 Manrique, *op. cit.*, p. 9.
- 10 *Ibid.* p. 21.
- 11 *Ibidem.*
- 12 *Ibidem.*
- 13 Armand Mattelart, *La cultura como empresa multinacional*, p. 85.
- 14 Díaz-Guerrero, *op. cit.*, pp. 6 y 7.
- 15 Sara Déllano, *Plaza Sésamo: un perfil de audiencia*, p. 88.
- 16 Raúl Cremonix, *Actualidades Industriales*, marzo/abril, 1973; cit. pos. Sara Déllano, *op. cit.*, p. 89.
- 17 *Ibidem.*
- 18 Carmen Cortés Focha, *La escuela y los medios de comunicación masiva*, p. 79.
- 19 Mattelart, *op. cit.*, p. 93.
- 20 *El Heraldó*, sección de espectáculos, 8 de junio de 1974.

Capítulo 3

LA REVISTA PLAZA SESAMO

En su obra *Introducción al Periodismo*, Fraser Bond destaca la importancia de la revista al expresar: "En el medio de comunicación con las masas a través de la palabra impresa, en los Estados Unidos la revista era inferior sólo al diario. Desde que Benjamín Franklin publicó su *General Magazine*, en 1741, la revista ha sido uno de los instrumentos de comunicación más persuasivos". 1

Más adelante el autor explica en qué consiste esa persuasión: "Generación tras generación, la revista ha ejercido fuerte influjo en la estructura social y económica norteamericana, al crear gustos, estimular el comercio y moldear la opinión pública". 2

Fraser Bond también da ejemplos de esta influencia ejercida por las revistas a las que califica de triunfos sobresalientes: "En todas la revista ha comprendido las necesidades y las aficiones del público y ha desempeñado papeles sucesivos, como árbitro literario, como campeón de buenas causas, como 'expositora de ruindades' e injusticias sociales y como pasatiempo". 3

Fraser Bond relata que después de la Primera Guerra Mundial surgieron nuevos tipos de revistas "como las de noticias, síntesis y gráficas", con el tiempo aparecieron en el mercado publicaciones tan diversas y especializadas que a la fecha abarcan centenares de campos de actividad y de intereses humanos.

Ya en 1981 Alberto Delgado Cebrían en *Introducción al Periodismo* identifica tres grupos de revistas: "las de información general, las de entretenimiento, familiares o la denominada 'prensa del corazón' y las

revistas técnicas o especializadas". 4

Los 241.7 millones de ejemplares (5) que se editaron en nuestro país en 1993 dan una idea de la magnitud de la industria editorial tan sólo en el renglón de revistas. Sin embargo, en ese mercado tan vasto eran escasos los títulos de publicaciones dirigidas al público infantil. Según el reporte anual de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana en 1993 se publicaron 773 títulos de revistas y boletines.

Conforme a los registros de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación en 1993 sólo circulaban dos destinadas a los pequeños: *Cuentos infantiles* y *Las aventuras de Clarita la gotita*. Constan en sus registros los siguientes títulos:

En el rubro de 'dibujos y caricaturas':

Dammissima	-	No circula
Kaliman	-	No circula
Parque Jurásico	-	No circula

En la clasificación 'historietas para colorear':

Cuentos infantiles	-	Circula
Las aventuras de Clarita la gotita	-	Circula
Leyendas clásicas	-	Se ignora

En la clasificación de 'infantiles y juveniles':

Salva-vidas	-	Se ignora
Mundo Jurásico	-	No circula

Aventuras de la pandilla jurásica	-	Se ignora
El escarabajo	-	Se ignora

Vale aclarar que estos fueron los registros de las publicaciones que acudieron a la comisión para dar trámite a la solicitud de registro de título y/o de llicitud de contenido. Las marcadas con 'se ignora' se refieren a las publicaciones que tuvieron la intención de iniciar el trámite pero no lo completaron, lo cual da pie a la siguiente aclaración: Según la comisión puede haber revistas que circulen pero sin contar con los registros correspondientes, ya sea por ignorancia del trámite o porque no les interesa realizarlo.

En ese año existían casi 10 millones de niños en edad preescolar. El INEGI registra a 10,195,178 de acuerdo al XI Censo General de Población y Vivienda, 1990, en las edades comprendidas entre cero y cuatro años, que para 1993 integrarían el segmento de niños de entre tres y siete años de edad, la cifra es un indicativo del número aproximado de preescolares. Es decir, a los 10,195,178 habría que restar los que en 1993 cumplieran siete años y los finados, para tener la cifra exacta, pero es difícil hacer el cálculo porque el INEGI no los registra por rangos de edad anual. 6

En estas circunstancias se pretendía que *Plaza Sésamo la Revista* fuese una guía en el inicio de actividades de lecto-escritura, en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y cognitivas; además de proporcionarles entretenimiento y diversión. Una herramienta palpable para alentar el aprendizaje infantil al reafirmar la información difundida por el programa *Plaza Sésamo* en su cuarta versión, que fuese su complemento impreso aunque no necesariamente requiera que el niño

hubiese visto el programa para beneficiarse con la revista, era apropiado que lo viese, pero no indispensable.

A diferencia del programa en el que sólo se desenvolvía como espectador, en la revista se le invitaba a actuar. La inquietud de proporcionar al niño un material que le diera la oportunidad de emprender acciones en las que pusiera de manifiesto sus habilidades, fue el motor que dio marcha al surgimiento de *Plaza Sésamo la Revista*.

3.1. Antecedentes

Cuando se pensó en editar *Plaza Sésamo La Revista*, ya en México se habían proyectado en distintas fechas tres temporadas del programa televisivo *Plaza Sésamo* y se planeaba la cuarta. Este fue el antecedente inmediato y directo del proyecto editorial, pero no el único. En gran medida se debió también a *Sesame Street Magazine*, la revista estadounidense que era la contraparte impresa del programa *Sesame Street*.

En un boletín editorial distribuido por Children's Television Workshop en noviembre del 93 se hizo un recuento del proyecto *Sesame Street Magazine* y se indicaba que la publicación da la bienvenida a los niños al mundo de la lectura y se le calificaba como la perfecta transición de la televisión al mundo impreso.

"Cada número de *Sesame Street Magazine* alienta la lectura, la curiosidad y las habilidades sociales. Cada edición se organiza en torno a un tema con algunos conceptos básicos como números, colores y formas. Otros son conceptos de desarrollo como la necesidad de autoestima en el niño, o de hacer amigos". 7

Los personajes que aparecen en la revista son los mismos que se

ven en televisión salvo la Rana René (que sólo figura en el programa). En la actualidad el número ha crecido considerablemente, pero la mayoría de los que aparecieron desde el principio permanecen.

Los personajes humanos y los muppets protagonizan la mitad de las historias y actividades de cada revista.

Para crear una revista educativa y estimulante que se ubicara en los linderos del mundo de los preescolares, los editores de *Sesame Street Magazine* cuentan con el respaldo de un equipo de investigación, que a su vez mantiene contacto con los suscriptores, quienes dan respuesta sobre la efectividad del material expuesto.

El mencionado Departamento de Investigación de la revista se encarga de proporcionar al editor, redactores y equipo de arte ideas sobre los intereses, preferencias y reacciones del lector, tanto niños como adultos.

Sus áreas de enfoque incluyen:

- Determinar o decidir el desarrollo apropiado de artículos, actividades y diagramas para los lectores.
- Determinar el valor educativo y la efectividad de los artículos.
- Asegurar que los mensajes sean presentados con claridad y comprensión.
- Asegurar que los mensajes sean consistentes con los valores y filosofía de Children's Television Workshop.
- Asegurar que los artículos sean relevantes y atractivos.
- Asegurar que los artículos reflejen el pensamiento común y las investigaciones recientes en desarrollo infantil y educación.

La investigación para la revista generalmente involucra, de acuerdo con el boletín, entrevistas individuales con niños en escuelas primarias,

preescolares y en programas extra-escolares, sobre actividades particulares, historias, juegos y formas. Además se cuenta con un grupo de padres de familia (Parent's Network) que proporcionan datos sobre las reacciones de los niños a artículos específicos. Estos padres-investigadores aportan la perspectiva de los padres en una amplia variedad de temas relacionados con la educación que les conciernen a ellos y a sus hijos.

Los editores de *Sesame Street Magazine* cuentan también con el apoyo de los investigadores del programa televisivo, quienes proporcionan la experiencia de años de estudio sobre niños en el rango de edad objetivo. También se solicita información a los miembros de la Junta Nacional de Consejeros y Asesores, que están en la cumbre de su campo en literatura, desarrollo del niño y pediatría.

El actual consejo lo integran:

- Charles Flatter, doctor en educación, profesor de desarrollo humano en el Instituto para Estudios Infantiles de la Universidad de Maryland en College Park.
- Gerald S. Lesser, doctor en filosofía, graduado de la Escuela de Educación de Harvard.
- James McCord, doctor en medicina, pediatra del Hospital Infantil de Saint Paul.
- Valeria Lovelace, doctor en filosofía, Vicepresidente de Investigación de la serie televisiva *Sesame Street*.
- Nancy L. Roser, doctor en educación, profesora de lenguaje y estudios de literatura de la Universidad de Texas en Austin.
- Istar Schwager, doctor en filosofía, psicólogo educativo, en Nueva York.

En la planeación y elaboración de la revista estadounidense *Sesame Street* se toman en cuenta las ideas aportadas por su propio departamento de investigación, por la agrupación de padres de familia, por los investigadores del programa televisivo, la junta de asesores y sobre todo a los lectores, quienes señalan lo que les gusta y lo que no.

Para estar al día, en la primavera de cada año los editores de *Sesame Street Magazine* sostienen una reunión con los miembros de la Junta Nacional de Consejeros y asesores, el equipo editorial y de arte. En ella se intercambian ideas, puntos de vista y propuestas para hacer los cambios y adiciones necesarios.

Las características de *Sesame Street Magazine* son:

Periodicidad:	mensual (a excepción de febrero y agosto)
Tamaño:	10 3/4" x 8/18" (26.5 x 20.5 cm)
Encuadernación:	grapa
Páginas:	32 más portadas
Colores:	la mayoría de los primarios y pasteles
Preprensa status:	90 % convencional 10 % por computadora

Esta última indicación quiere decir que apenas un 10 por ciento de la elaboración de la revista se realiza por computadora, el 90 restante continúa haciéndose fotomecánicamente, lo cual implica mayor trabajo. A diferencia de la revista *Plaza Sésamo*, que se realiza digitalmente en su totalidad.

A continuación se incluyen fotocopias de un ejemplar completo de *Sesame Street Magazine*. Así se podrá apreciar con más facilidad sus características, tanto físicas como editoriales.

SPECIAL PET ISSUE

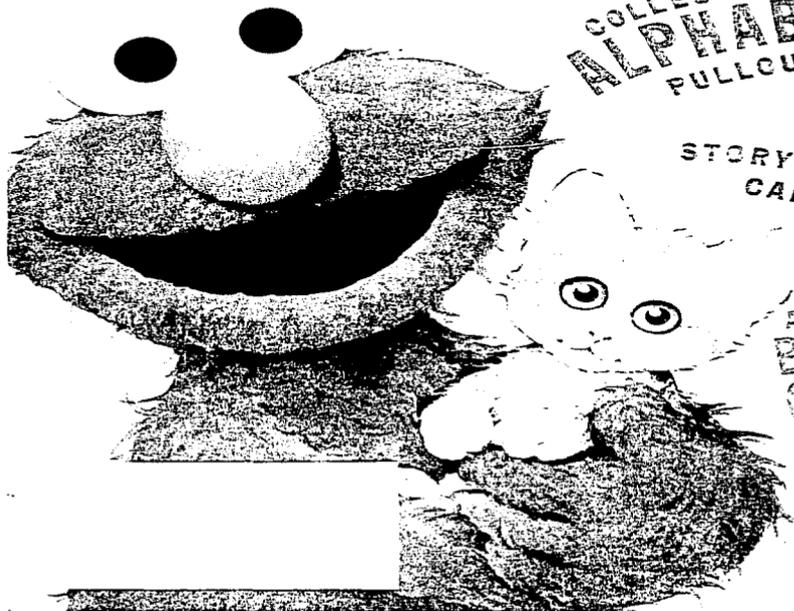


PLUS
Sesame Street
Parents Magazine

March 1995

CTW

SESAME STREET



COLLECT YOUR
ALPHABET
PULLOUT

9
STORYTELLING
CARDS

ALL NEW
BOARD
GAME
INSIDE

Cuddle Up!

Like people, pets need food, water, and sleep. They also need lots of love. Linda gives Barkley all those things. What would you give *your* pet?



PET POEMS

MARY HAD A LITTLE LAMB

Mary had a little lamb,
Its fleece was white as snow;
And everywhere that Mary went
The lamb was sure to go.
It followed her to school one day;
That was against the rule.
It made the children laugh and play
To see a lamb at school.

Traditional

CAT KISSES

Sandpaper kisses
on a cheek or a chin—
that is the way
for a day to begin!

Sandpaper kisses—
a cuddle, a purr.
I have an alarm clock
that's covered with fur.

Bobbi Katz

MR. RABBIT

Mr. Rabbit has a habit
That is very cute to see.
He wrinkles up and crinkles up
His little nose at me.

I like my little rabbit,
And I like his little brother.
And we have a lot of fun
Making faces at each other.

Dixie Willson



Illustration by Marjorie Winborn • "Cat Kisses" © 1974 by Bobbi Katz. Reprinted with permission of the author.
"Mr. Rabbit" by Dixie Willson reprinted with permission of Diana W. Hagan, from CHILD LIFE MAGAZINE. © 1924, 1927 by Reed McCallie & Company



Lost Dog



Illustrations by James Rice ©20

When  Luis came home with a  dog,  Gabi became very excited.

She thought it was for her.

"Now hold on  Gabi," said  Luis. "This  dog followed me from the park. I

think she's lost. We need to find her owner."

 Maria suggested they make posters and put them up near the park. "All right," said

 Gabi. "But, if no one calls, can I keep her?"  Luis said, "We'll see."

 Maria asked  Gabi to get some paper, markers, and tape to make the poster.

 Maria taped a picture of the  dog on the paper. "I know what words to write on the poster," said  Gabi. "Do you know this dog?" They wrote Gabi's words on the poster. They

made copies and put the posters up. "Someone will call," said  Maria.

But  Gabi hoped that no one would ever call. She liked the  dog. She got a

 brush and brushed the  dog. She gave the  dog water and food. They played

fetch the stick. That night the  dog even slept in her bed.

The next day  Gabi heard  Luis answer the telephone. The caller had seen the poster and wanted to come see the  dog.

 Gabi hoped that the caller did not own the dog.  Luis,  Gabi, and the  dog waited on the front steps. Soon a girl and her mother ran toward them. The girl shouted, "My  dog! You found my  dog!"

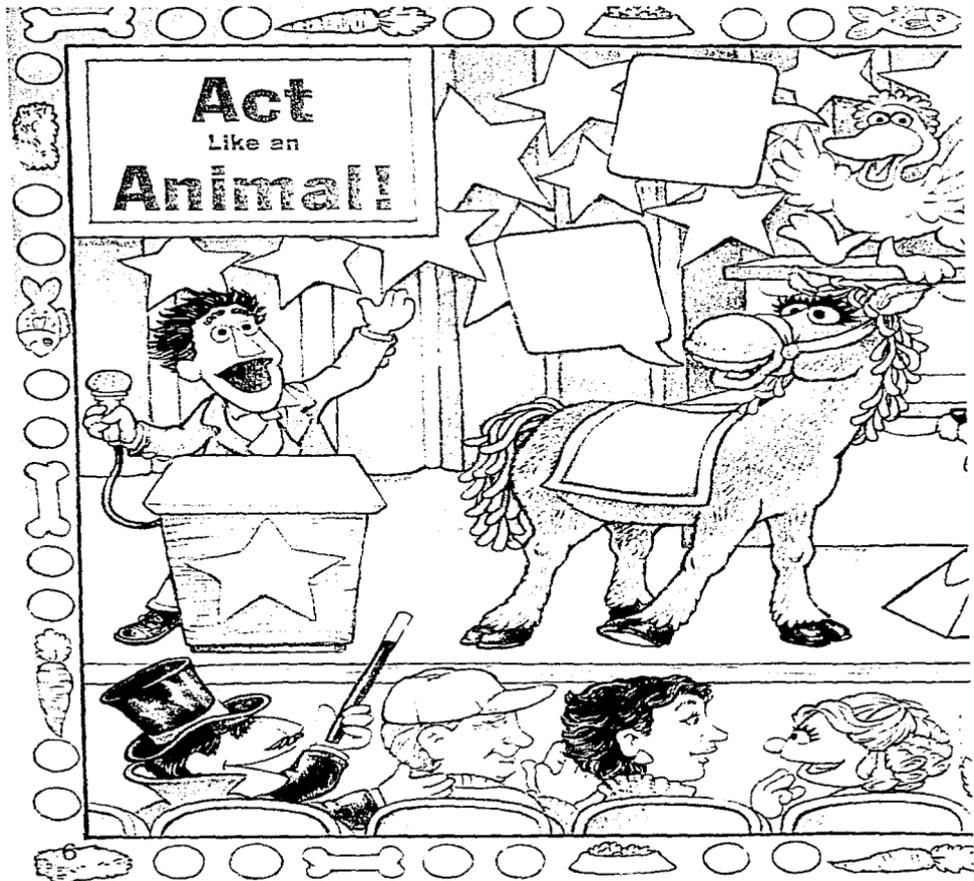
The girl hugged the  dog like it was her best friend. The  dog licked her face and made it all wet. Finally, the girl turned to  Gabi and said, "Thanks for finding my  dog."

 Gabi felt bad that the  dog would leave. But she could see that the  dog was very important to the girl. The girl's mother thanked  Gabi for taking such good care of the  dog.

"I guess you'll be leaving now," said  Gabi sadly. Just then, the  dog brought a stick to  Gabi.

"She wants to play fetch.," said  Gabi, with a big smile. "Okay. Let's do it!" said the girl. They all ran and played and had a lot of fun. And  Gabi and the girl made a promise to visit each other often. Because, now, they were friends.

Watch the "Lost Dog" episodes on Sesame Street (shows #3351 and #3352), scheduled to air on or about March 20-21, 1995. Check your local listings or call your PBS station.



Act Like an Animal!



How to Play

- 1 Cut out the picture cards and put them in a pile next to the game board.
- 2 Put on your favorite music.
- 3 Pick a card and place it, with the sound words facing up, next to the matching animal on the game board.
- 4 Dance like that animal and make the sound it makes.
- 5 Keep playing until you can act like all the pets on Sesame Street.

It's
time again
to let me, Guy
Smiley, get you
playing! This game
could have you
dancing like a sea and
howling like a duck!
Or is that howling
like a doggie?
Hey! Let's find
out!



Illustrations by Eliza Appleby • Guinea Pig by Mary Jane Meyer



FOLD



Guinea Pig on the Go

Look for three more pets to cut out in this issue. Save them and turn to page 32 to find out how to make a pet carrier.

Woof,
woof!

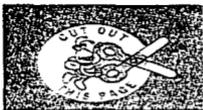
Ah-woo,
ah-woo!

Quack,
quack,
quack!

Cooo,
cooo!

Ark,
ark,
ark!

Naaay!



Draw a picture of the imaginary animal you think would make this sound.

— PING PONG PING PING —

Oingamoo!



Mumford's Duck



The Git-Along Little Doggies



Barkley



Buster



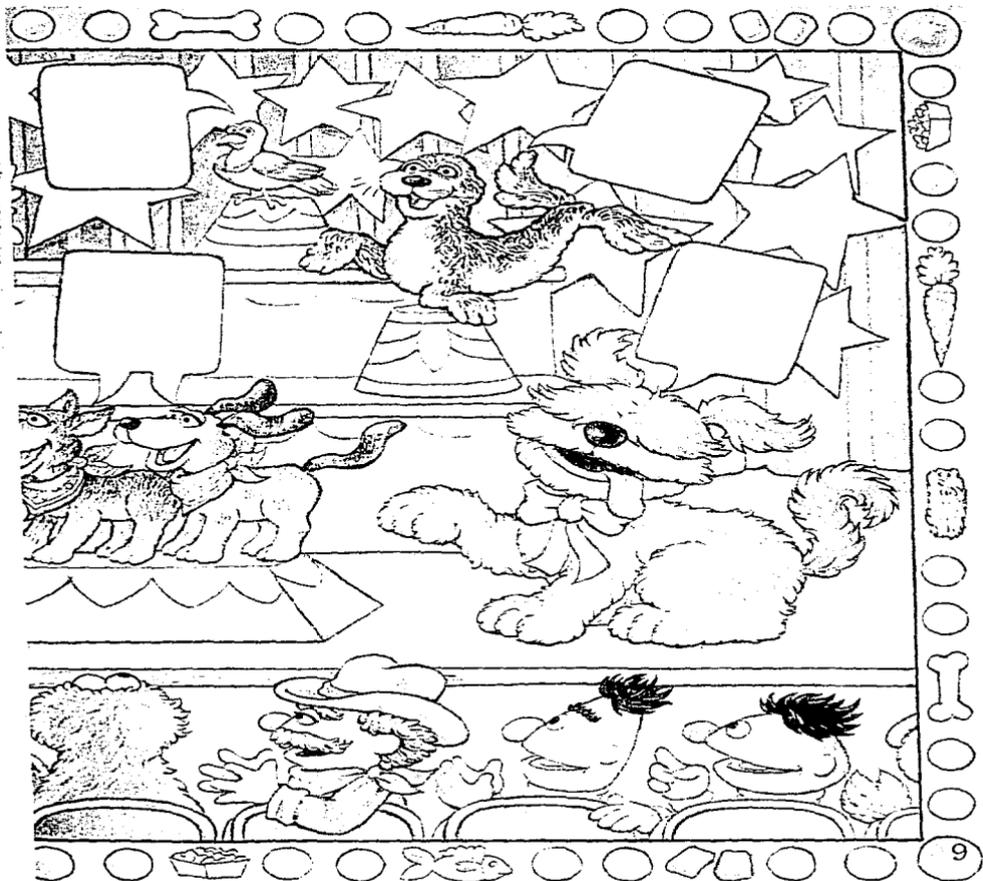
Wolfgang Seal



Bernice

THINKING CORNER

How many pets are in this game?



Welcome to the Pet Fair

Find out how people take
care of their pets.

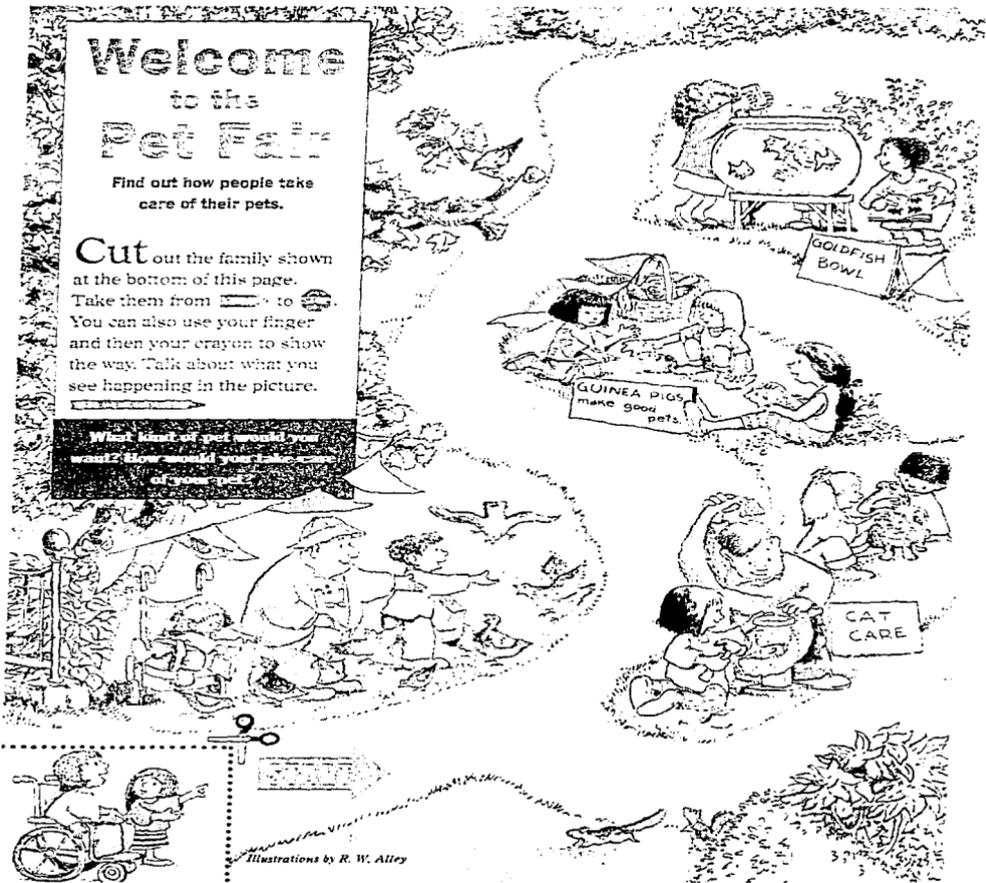
Cut out the family shown
at the bottom of this page.
Take them from  to .

You can also use your finger
and then your crayon to show
the way. Talk about what you
see happening in the picture.

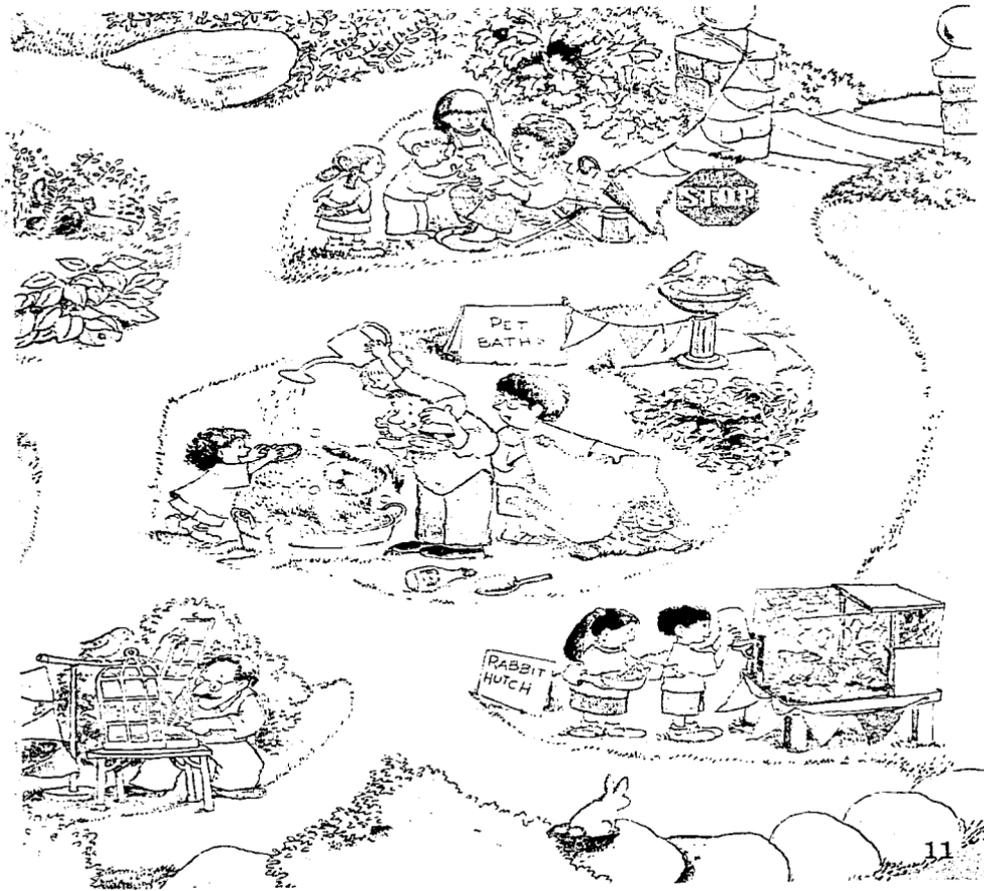
WHEELCHAIR

WHEELCHAIR

WHEELCHAIR



Illustrations by R. W. Alley

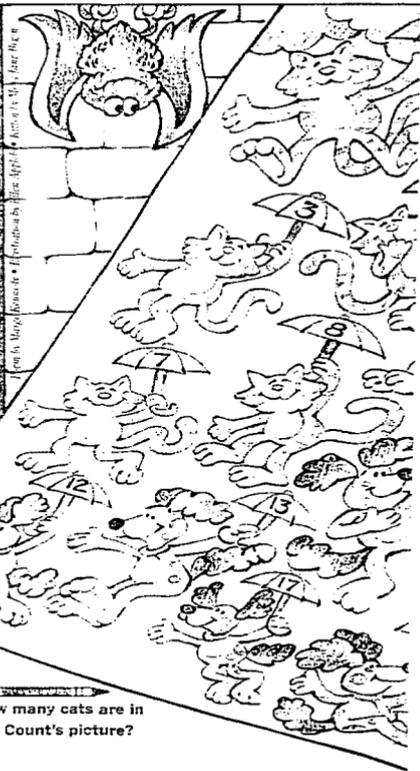


Counting

CATS AND DOGS

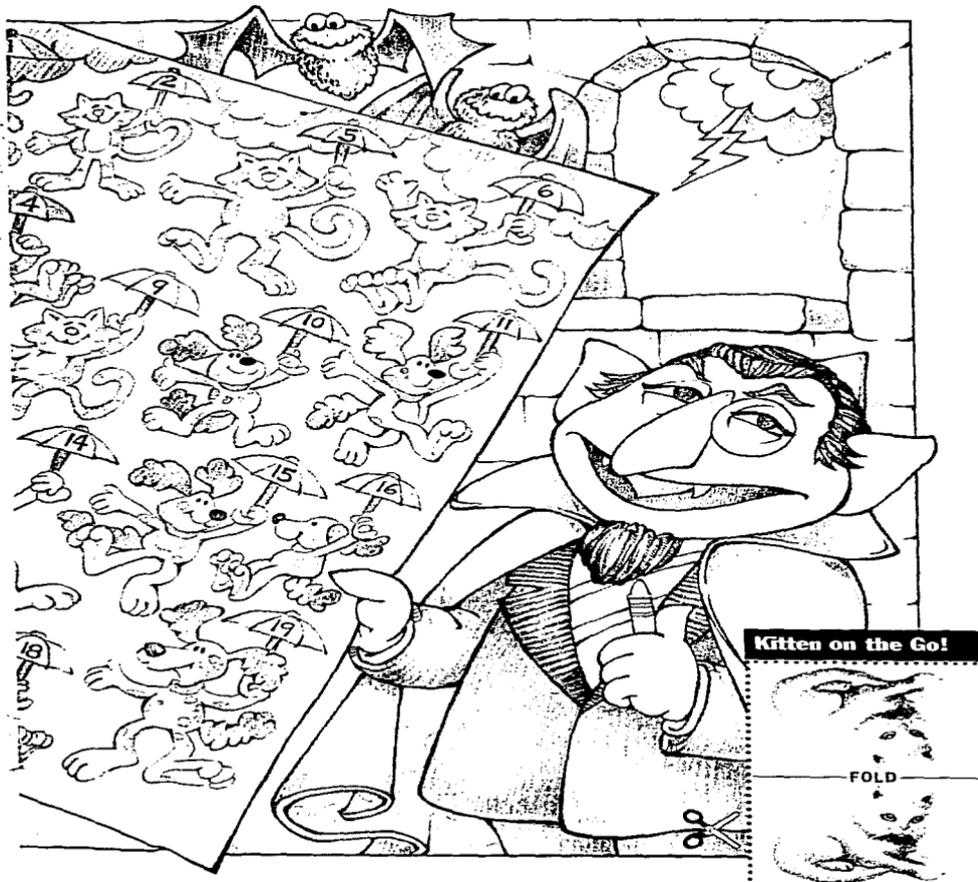
On

the television screen, the Count is counting cats and dogs. How many cats and dogs are there in all? Can you count the cats and dogs with the Count?



How many cats are in the Count's picture?

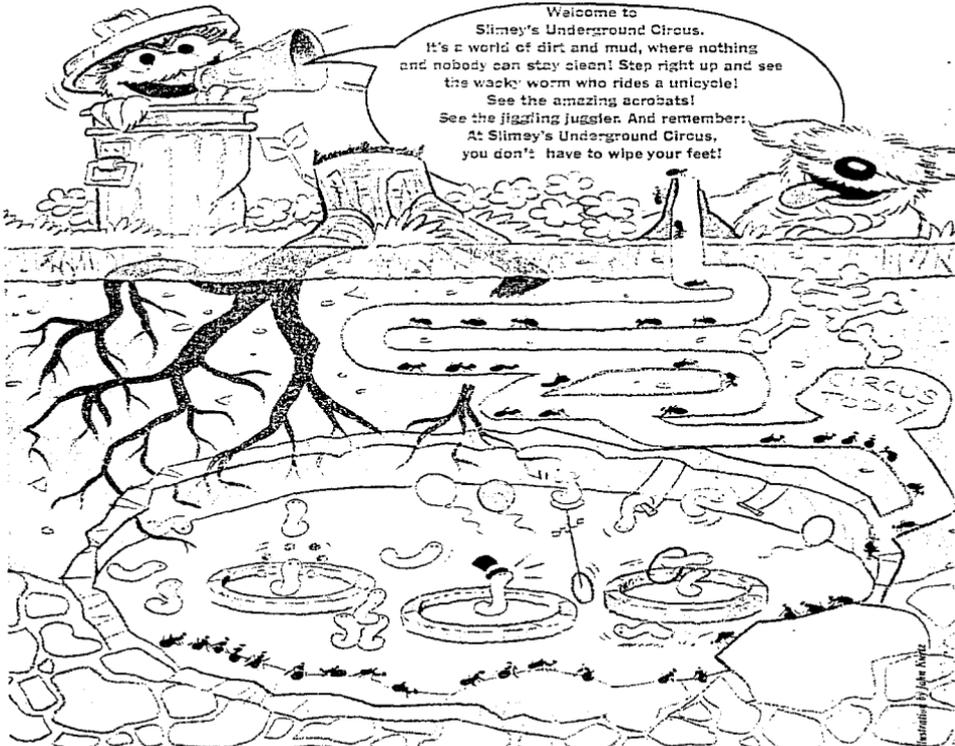
How many cats and dogs are there in all?



Kitten on the Go!

FOLD

SLIMEY'S UNDERGROUND CIRCUS



Welcome to
Slimey's Underground Circus.
It's a world of dirt and mud, where nothing
and nobody can stay clean! Step right up and see
the wacky worm who rides a unicycle!
See the amazing acrobats!
See the giggling juggler. And remember:
At Slimey's Underground Circus,
you don't have to wipe your feet!

What is happening at Slimey's Underground Circus?

Have you ever been to the circus? What did you see there?

HUNGRY AS A HORSE

Hi! I'm Forgetful Jones. I'm here in the country store to buy some food for my horse, Buster. But I forgot what Buster likes to eat! Would you please help me? Look at the things in the store and circle everything Buster would like to eat. 



Name all the things on this page that begin with the letter H.

What other words can you think of that begin with the letter H?

Guinea Pigs

Guinea pigs
sniff the air
to learn
who is near.



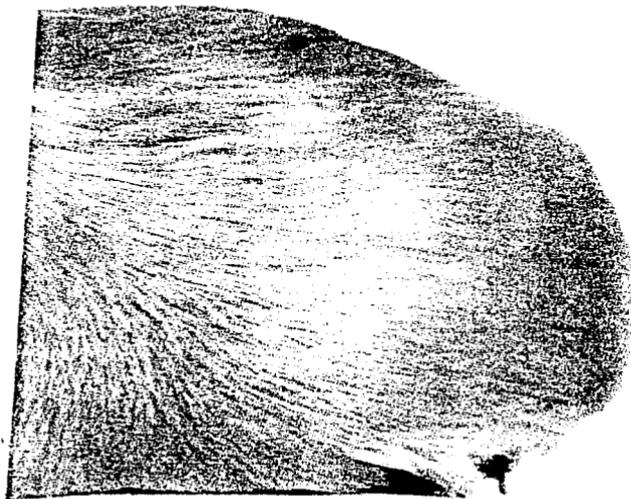
Excerpted from ASPCA PET CARE GUIDES FOR KIDS: GUINEA PIGS, by Mark Evans. Photos by Paul Bucknell. © 1992 Doring Kindersley Limited, London. Text copyright © 1992 Mark Evans. All rights reserved. Used by permission.



NEW! 125¢ PER COPY

ALPHABET

This month's issue
is brought to you
by the letters
G and P.



Guinea pig pups cuddle
to keep warm.



Guinea pigs like to eat
fresh fruits and
vegetables.



Guinea pigs like to
have friends.

A Frog at Home



Buddy was a happy frog who lived on a pond that was tucked all cozy into a forest of oak and elm trees. He liked to hide at the edge of the water, in the short grasses, or in a pool of slimy algae, and wait for bugs.

One day he was sitting in the grass when a bug buzzed by. "I hope it's a beetle," thought Buddy. Crunchy beetles were his favorite food. But it didn't much matter. You see, frogs are born to jump for bugs. So he did.

Story by P. Ferris Steiner • Illustrations by Tim Bogina



As Buddy soared through the air, he could see that the bug that was buzzing by was a beetle. He shot out his sticky tongue and tried to snatch it. But the beetle zigzagged to the left. Buddy missed him. When Buddy turned his attention to where he was going, his eyes bulged. "Wooooaaah!" he yelled.

He crashed into some tall grasses that spun him around and—splat!—he landed on his back in the mud. As Buddy struggled to turn right-side-up, he

saw a boy and a girl pointing at him.

The children ran over. They seemed like giants to Buddy.

"A frog would make a good pet," said the girl. Buddy's heart started beating quickly. Buddy thought about his pond. He thought of how he could swim anywhere he wanted, at any time. But, most of all, Buddy thought about his frog friends. Sometimes they would all sit around and flip their big tongues in and out, just for the fun of it!

The girl grabbed Buddy with her giant hand.

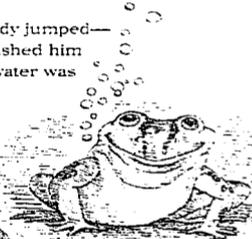
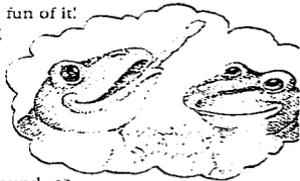
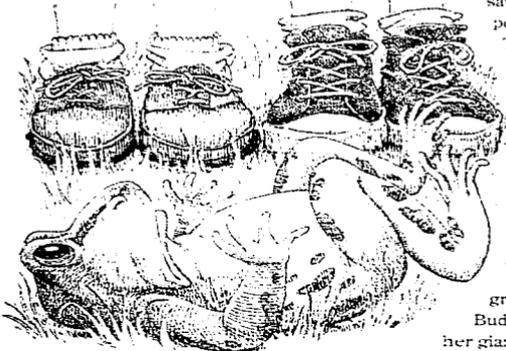
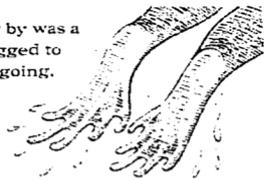
"Got it!" she said. But

the boy stopped her and said, "I think frogs like it better in ponds than in houses." Much to Buddy's surprise, the girl turned him right-side-up and placed him gently on the ground.

"Maybe so," said the girl.

Without wasting a second, Buddy jumped—splat! His strong back legs pushed him toward the bottom, where the water was coolest and he felt safest.

When Buddy came up again, he floated atop the pond for a while. Then he spied a strider running across the water in his direction. Buddy smiled to himself, "I like my home in the pond."



SUNNY

FISH TANK



Point to all the funny things you see in this fish tank. Then count the fish. Where else besides a fish tank might you see fish?

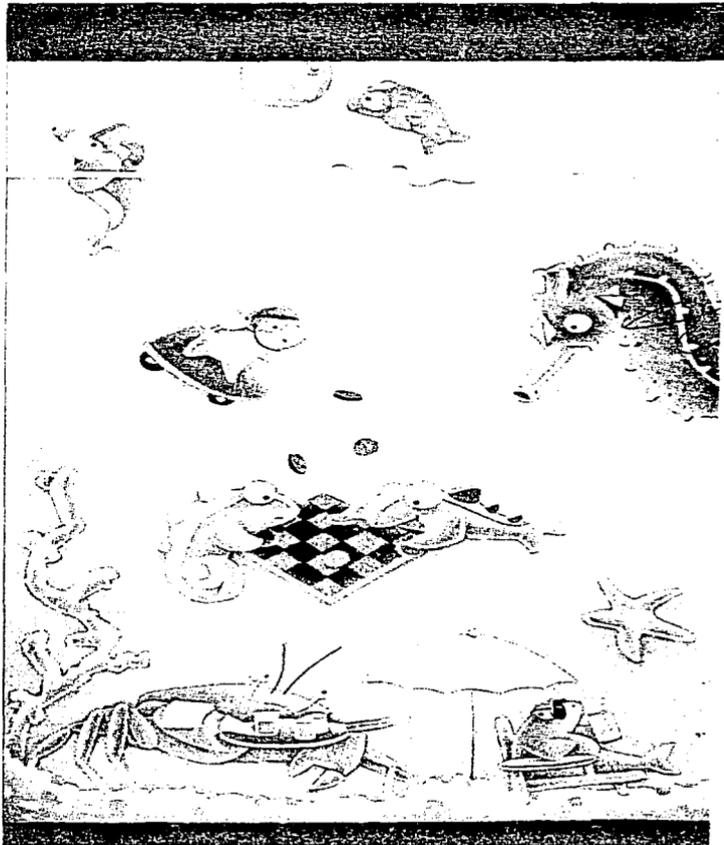


Illustration by Dennis Morimoto





Kingston's Diary

PET PAGES

Hi! I'm Kingston Livingston III.
I drew a picture of a puppy. Do you want
to color it in? Get a crayon.

I made a collage of pet pictures that I cut
out of newspapers and magazines. Can
you make a collage? Get some paper and
some glue. Cut pictures out of
newspapers and magazines before you
recycle them. Make a collage.

I wrote the name of my favorite pet.
Write the name of your favorite pet
under mine.

Puppy on the Go!



FOLD

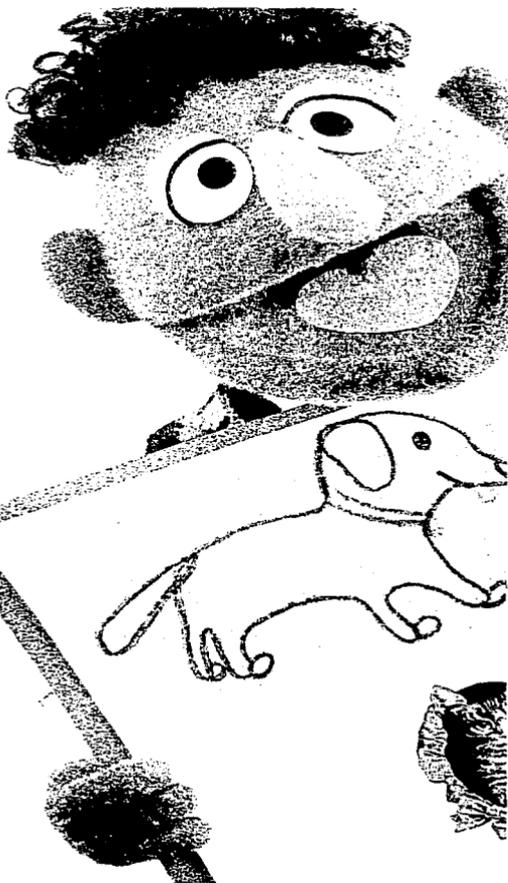


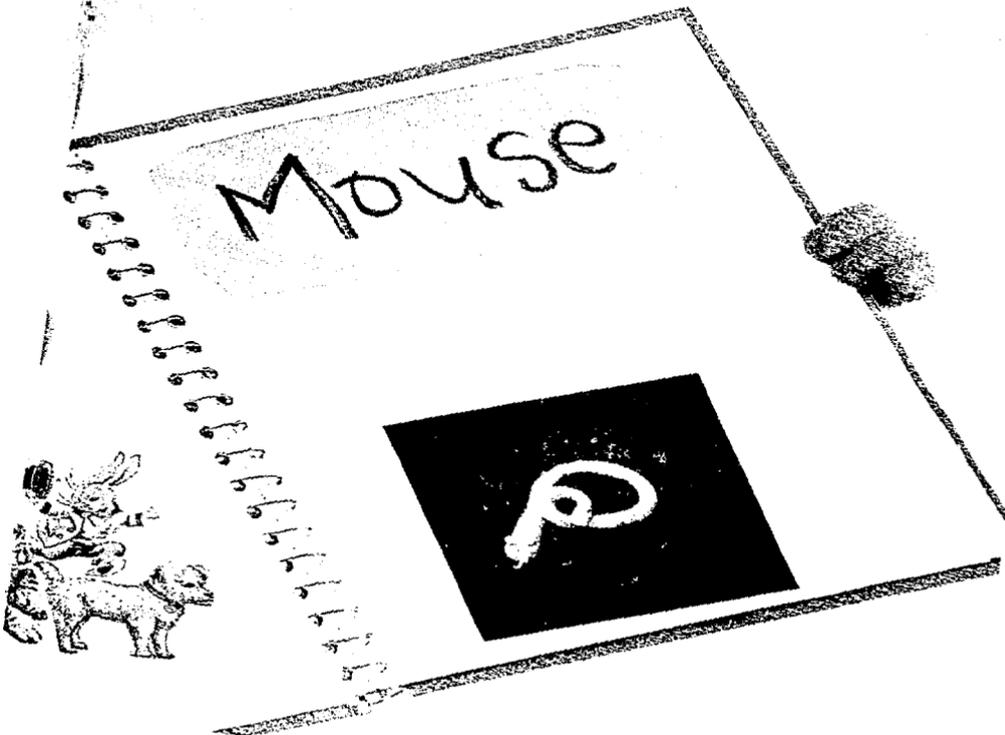
I saved a
photograph of
my friend's
clay model
of a snake. Do
you have a
photograph of
an animal? Put
it in *your* diary.



Art by Edith Kullinger • Illustrations and Clippings by Lisa Sparo • Puppy by Mary Jane Friga

Photo by Jane E. Barrett Copyright © 1991 by The McGraw-Hill Companies, Inc.





Lakeside

by William Wegman

Photo © William Wegman.
Creative Post, Merrill Lynch,
New York





S L E E P I N G

MONTY'S



Turn the page to find out how to play this word game.



My kitty



put on a tuxedo



and sat in a bowl of mud.



My cabbage



took a bath



and married a pig named Al.



My rhinoceros



ate some grass



and kissed a pickle.

How to Tell Monty's Silly Stories

- 1 Cut out all the game cards. Put the green cards in one pile, the blue cards in a second pile, and the red cards in a third pile.
- 2 Pick a card from each pile, and tell the beginning, middle, and end of each silly story. You can use either side of the card.
- 3 Can you make up your *own* funny story?



Illustrations by Nathan Jarvis • Monty by Ellen Appleby



and went to sleep on a
pancake.



ate a banana



My monkey



and met a singing noodle.



ran into the woods



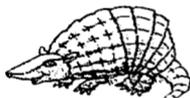
My tuba



and danced with a
chicken.



played fetch the stick



My armadillo

You Don't Say!

Sometimes you can send a message without saying a word. You use your body. What is everyone in the picture saying without words?



MARCH 1995

			1	2	What animal studies the sky best?	3	4	
			Poetry Month Begins					
5	6	Would you name a pet if you had one?	7	8	9	10	11	
International Day of the Seal							Johnny Appleseed Day	
12	13	14	15	What did your pet eat for lunch today?	16	17	18	
						St. Patrick's Day		
19	20	21	22	23	Do dogs and cats like to take baths too?	24	25	
	Big Bird's Birthda		First Day of Spring					
26	What would you name a pet guinea pig?	27	28	29	30	31		

Put these boxes in the matching spaces above.



1



Poetry Month Begins

5



International Day of the Seal

11



Johnny Appleseed Day

17



St. Patrick's Day

20



Big Bird's Birthda

21



First Day of Spring

Rosie the Visiting Dog

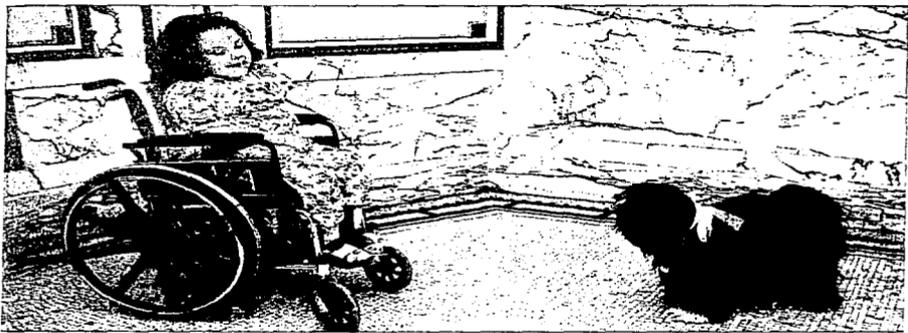
Meet Rosie. She is a special kind of pet.
She visits people to make them feel better.



Rosie went to a special school to become a visiting dog. She learned a lot of things, like how to be patient and never grab at food.

She also learned to be gentle with those who might be rough with her, even though they don't mean to.





This girl is having fun playing fetch with Rosie.



Sometimes Rosie sits with people who are sad. Her friendship soon cheers them up.

This boy, who is blind, likes to brush Rosie's fur. He loves being with her. So do many other people. Rosie is a good visiting dog—and also a very good friend!



*Adapted from ROSIE, A VISITING DOG'S STORY
Text copyright © 1994 by Barbara Calmeson
Photographs copyright © 1994 by Justin Sanchez
Reprinted by permission of Clarion Books, a Houghton
Mifflin Company imprint. All rights reserved.*



Big Bird's Gallery

Daniel's Letter to Big Bird

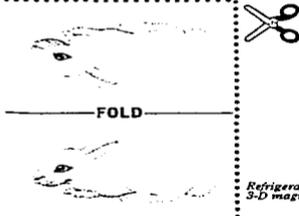
Daniel Van Hoosier, Age 6, California



Dear Big Bird,
I hope you are
well. I am
writing you
because I
miss you.
I hope you
are having
a good time.
I love you
and the
other
characters.
I hope you
will write
back soon.
Love,
Daniel

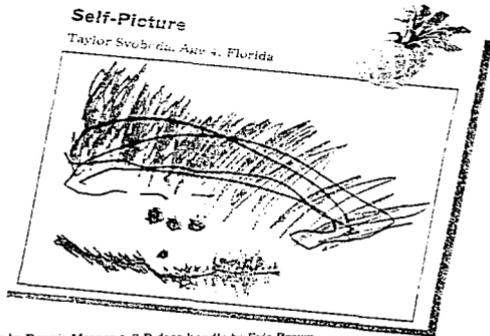


Bunny on the Go!



Self-Picture

Taylor Svoboda, Age 4, Florida



Refrigerator photographs by Dennis Mosner • 3-D door handle by Eric Brown
3-D magnets by Anna Walker • Bunny by Mary Jane Birgin

Please send me your artwork, photo, stories
and poems. Although I can't return them, I will
show what is possible on my television.

123 Park Gallery
123 Main Street
P.O. Box 40
New York, NY 10001

Snapshot of the Month
Ashley made a life-size self-
portrait. Look—Ashley is
smiling, just like her
drawing.

Ashley Kramka, Age 4, Minnesota



My Little Grandma
My little grandma
I love my grandma
I can sleep at her house
And she has three drawers
and they're filled with toys

Shaina Watrous, Age 3, New Jersey



Christopher's Monster Plant

Christopher Skene, Age 6, Virginia



Lauren's Drawing

Lauren Nicole Vianzon, Age 8, Missouri



Pets ON THE GO

Now that
you've collected



your guinea pig,

kitten, puppy, and

bunny from this issue,

you can carry them
around
in this
pet carrier.



Pets by Marjorie Beggs

How to Make Your Pet Carrier
Cut along the dotted lines. Fold the paper so that this side is on the outside. Tape the four corners and the end of the handle closed. Put your pets in the carrier. Where will you take them?

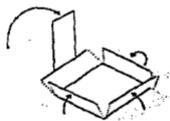


Illustration by Leah Baker

We act

SESAME STREET
AGES 2 THROUGH 6
from the TV show that
revolutionized learning -
Big Bird, Bert and Ernie,
Grover and all the other
"folks" come alive for your
pre-schooler, entertaining
while building linguistic
skills and imagination. Plus
parents receive their own
section with every issue!
Ten issues a year, just \$19.90.



Magazines

Children's Television Workshop brings you award-winning magazines, custom-designed for your child's age and interests. Packed with exciting, colorful graphics, every issue features one-of-a-kind reading, learning excitement, and fun. Choose the best publication for your child today. Return the order card or write to the magazine of your choice at P.O. Box 52000, Boulder, CO 80322-2000.

KID CITY
AGES 6 THROUGH 10
Makes reading, language
skills and learning fun. Page
by page, Kid City educates,
explains, projects and
word games, puzzles,
and features. Bold colors and
fast-paced graphics create
an exciting, interactive
environment children love.
Ten issues for just \$10.95.



3-2-1 CONTACT
AGES 8 THROUGH 12
An exciting, thought-
provoking journey in
every issue. Your child
explores the wonders
of Nature, Science of
Technology in award-
winning articles, games,
puzzles, and features,
to make the issues
growing up in
today's complex world
fun and engaging.
Ten issues for just \$17.90.

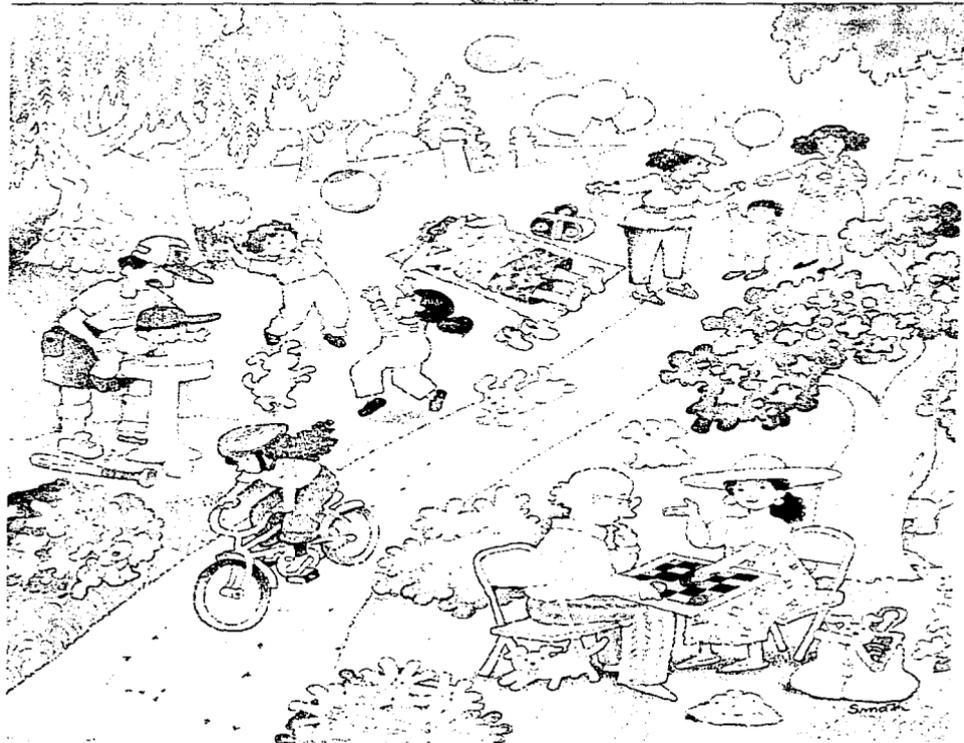


HIDDEN PICTURES



Elmo sees 10 puppies in this picture. How many do *you* see? Tell a story about Elmo and his puppy.

Illustration by Jerry Smith



3.2. Curriculum Educativo

A diferencia de *Sesame Street Magazine*, para *Plaza Sésamo la Revista* no hubo un trabajo de investigación previo que ayudase a configurar un Curriculum Educativo exclusivo para el proyecto editorial. Al iniciarse este, al parecer se acordó que la revista tuviera como objetivos educativos los mismos ya definidos para el programa televisivo producido en México, que al fin y al cabo, había tenido una extensa revisión por parte del equipo de investigación.

Desafortunadamente no fue posible acceder al Sr. Remy Bastien Van Der Meer, ex-director de la revista, para verificar esta información pues cuando se le solicitó una entrevista con el propósito de conocer su experiencia al frente de este medio se negó a ello en redondo. No le interesó de ningún modo, traspasar sus conocimientos como editor de *Plaza Sésamo* a quien iba a sucederle en el puesto.

Tengo entendido que cuando la revista se encontraba en etapa de planeación, el Sr. Bastien fue invitado por Children's Television Workshop a un seminario en Nueva York ofrecido con el fin de mostrar (a él y a otros editores) la manera como se realiza *Sesame Street Magazine* y proporcionarles sugerencias, guías y líneas de acción para poner en práctica en las distintas versiones editoriales, incluida la revista destinada al público latinoamericano. Por la razón ya expuesta tampoco fue posible conocer el contenido del seminario, las ideas derivadas de él y su aplicación en la publicación.

Así pues, *Plaza Sésamo la Revista* se rigió siempre por el Curriculum Educativo definido para la cuarta temporada del programa televisivo, que, como ya se mencionó en el capítulo dos, se integró luego de una minuciosa revisión en conjunto entre funcionarios de UNICEF, el equipo

de producción televisiva, especialistas en desarrollo infantil y psicología educativa no sólo de México, también de otros países de América Latina. En suma, un Curriculum Educativo ampliamente discutido.

Vale recordar que el objetivo principal de la revista es servir de guía a los padres para proporcionar a los niños información de tipo cognoscitivo y, al mismo tiempo, estimular la curiosidad por el mundo que les rodea.

En el Curriculum Educativo facilitado por la oficina de producción del programa *Plaza Sésamo* se aclara que si bien no forman parte de los objetivos educativos específicos, se busca promover en el niño distintos valores fundamentales para su desarrollo, entre los que destacan:

- Comprensión y respeto a la persona humana.
- Responsabilidad personal, familiar y social.
- Valorización de la familia, base de la sociedad .
- Respeto por la naturaleza.
- Identidad cultural, base del respeto y dignificación de su diversidad cultural.
- Apreciación de las raíces latinoamericanas, tanto en el ámbito familiar como social en general.

En el boletín *Update* distribuido por UNICEF en marzo de 1994 se explica "que el contenido educativo de la revista en español se basa en alto grado en el material de la publicación en inglés producida por Children's Television Workshop, con material extra realizado en México. Los editores de *Plaza Sésamo* planean incluir abundante material de Latinoamérica para destacar tópicos y expresiones artísticas de los países donde la revista comenzará a distribuirse". 8

Sin embargo, la revista terminó antes de tener la oportunidad de

concretar este propósito.

Así como no existía un departamento de investigación que diseñase un Curriculum Educativo específico para la revista tampoco lo había para evaluar su impacto. En este sentido la única forma de conocer la manera como era recibida por los padres e hijos era a través de las cartas enviadas a la redacción.

En el Anexo 2 incluimos algunas de las misivas recibidas que posiblemente sirvan para enriquecer el punto, no sin antes repetir que el Curriculum Educativo utilizado en la edición de *Plaza Sésamo la Revista* fue el mismo que se usó en la cuarta temporada del programa del mismo nombre, al aire durante 1995 y 1996, y que aparece completo en el Anexo 1.

3.3. El perfil del público

Dirigido a niños en edad preescolar, específicamente entre los tres y seis años de edad, el modelo *Sesame Street* está elaborado de acuerdo a las características propias de la audiencia.

Pero, ¿cuáles son las características de los niños en edad preescolar, el público a quien está dirigido el programa? Aquí es preciso hacer una pausa para conocer un poco más a fondo el proceso evolutivo a nivel físico e intelectual desde el momento del nacimiento hasta los seis años de edad.

En la sección "A through the years. A guide to development" aparecida en la revista *Sesame Street Parents* (9), el doctor James Herzog (catedrático en psiquiatría infantil en la Escuela de Medicina de Harvard) hace una exposición de la manera como crece el cuerpo y las habilidades del niño y cómo aprende a usar su mente.

A continuación un breve resumen que ayudará a darnos una idea clara de los cambios que se suceden en los infantes.

Durante los dos primeros años después del nacimiento, el bebé crece más rápido y se desarrolla más que en ninguna otra etapa de su vida. A los cinco meses pesa dos veces más de lo que pesó al nacer; a los doce meses pesa tres veces esa cantidad. Al final del primer año, el bebé es, en promedio, entre 25 y 30 centímetros más grande que al nacer.

Estos cambios físicos extraordinarios corren al parejo de las capacidades físicas. El desarrollo de las habilidades motrices gruesas (que involucran el cuello, brazos, piernas, manos y pies) y las habilidades motrices finas (que involucran los dedos), refuerzan el sentido de sí mismo del niño y su habilidad para ser autónomo. Las capacidades crecientes del niño, en particular sus habilidades motrices mayores, afectan la interacción entre él y sus padres en forma imposible de prever. Su habilidad para gatear o caminar ocasiona que sea más difícil cuidarlo.

El progreso se da también en las habilidades motrices finas. Desde el momento en que nace, por instinto cerrará su mano alrededor de un dedo que presione su palma. A las ocho semanas este instinto da forma a los primeros signos de coordinación intencionada ojo-mano.

A los tres meses de edad, el bebé puede alcanzar objetos pequeños cercanos.

A los seis meses se sienta en silla alta y coge un objeto colgado frente a él.

A los siete meses transfiere objetos de una mano a otra.

A los nueve meses usa los dedos para coger bloques.

A los 12 meses levanta objetos pequeños, como pasas.

En el terreno intelectual también suceden prodigios. Al nacer, el cerebro del bebé es un órgano complejo que contiene todas las neuronas, o células cerebrales, que se desarrollarán al crecer (alrededor de un trillón).

Durante los primeros dos años de vida, el axón, o sinapsis, que conecta unas células con otras se multiplica, lo que incrementa el tamaño del cerebro del bebé y forma una estructura neural que permite aprender lo que sucede, a través de los sentidos. El niño observa y organiza la información acerca del ambiente que le rodea, únicamente sobre la base de lo que puede ver, oír, oler, tocar y saborear. En los primeros meses, por ejemplo, un bebé aprende que su cunita se siente diferente de su frazada. Más tarde aprenderá que duro y suave son las palabras, tanto como los conceptos, que describen esas diferencias.

Durante los primeros 2 años de vida, el niño alcanzan un número mayor de señales cognoscitivas.

A los seis meses de edad el bebé ya ha desarrollado una profunda percepción. Reconoce la diferencia entre estar arriba y abajo. Es decir, sabe que estar sentados en una silla no es lo mismo que estar sentado en el suelo.

A los ocho meses puede formar imágenes mentales de personas que les son familiares. Cuando una persona extraña se le acerca, el bebé puede reaccionar con angustia (ansiedad a lo extraño). Y cuando la cara frente a él no concuerda con la imagen de un rostro conocido, llora.

De los 10 a 12 meses comprende órdenes simples y su propio nombre. También ha conquistado destrezas como alimentarse a sí mismo,

lo que significa que reconoce un deseo o necesidad física específica y resuelve cómo satisfacerla.

A los 12 meses vocalizan y señalan. Empiezan a caminar, lo cual significa que están desarrollando las habilidades mentales para medir distancias y la relativa estabilidad de los objetos.

De los 18 a 2 años empieza a formular palabras reales y oraciones completas. Recibe una gran cantidad de información, y el desarrollo del lenguaje ocurre a un paso notablemente veloz. Las habilidades motrices finas se desarrollan aún más y es capaz de usar sus dedos hábilmente y ejecutar tareas precisas.

Los avances en las destrezas motoras reflejan el aprendizaje cognoscitivo que acontece durante estos meses. Cuando una niñita es capaz, por ejemplo, de trepar del suelo a una silla demuestra que sabe que hay diferentes niveles, y también que puede moverse de un nivel a otro a voluntad. Ella ha resuelto que sube jalando con sus manos y empujando con sus brazos y piernas. También es lo suficientemente coordinada como para realizar actividades que involucran una compleja serie de pasos: colocar objetos a través de las aberturas apropiadas de una "caja de formas", sostener un crayón firmemente y "dibujar", manipular las piezas de un rompecabezas.

De su capacidad de alimentarse a sí mismo o caminar en lugar de gatear, el niño deriva un sentido importante de logro.

De los dos a los cinco años

El Dr. Charles Flatter (profesor de desarrollo humano en el Instituto para Estudios Infantiles de la Universidad de Maryland en College Park) expone en un artículo publicado en la revista *Sesame Street Parents*, en la sección 'Through de Years: a Guide to

Development; la forma como el niño de dos a cinco años de edad experimenta los cambios físicos y del pensamiento. 10

En resumen el proceso ocurre así:

A los dos años de edad el crecimiento físico decae en forma considerable, comparado con el primer año de vida. El niño pierde algo de su grasa de bebé y adelgaza. A los tres años es dos veces más alto de lo que era cuando nació, y cuatro veces más pesado. Las proporciones corporales empiezan a cambiar. La cabeza, por ejemplo, que al nacer es una cuarta parte de la longitud del bebé es un quinto de su longitud a los dos años. Estos cambios físicos hacen posible que use su cuerpo en formas más complejas de lo que podía a los pocos meses.

El desarrollo físico sucede de arriba hacia abajo y de adentro hacia afuera. Es decir, el niño empieza por controlar cabeza y cuello. Luego aprende a hacer lo mismo con los brazos, las manos, los dedos, piernas y pies.

A los dos años el niño puede caminar y comer con facilidad, y tiene una modesta habilidad para trepar escaleras, mientras se sostiene de la mano de alguien o del pasamanos. Es capaz de manipular objetos grandes como pelotas y pequeños como crayones. Además el cerebro se vuelve más sofisticado permitiendo el uso de palabras para representar, o simbolizar objetos. Ahora su juguete favorito o su animalito de peluche existen para el niño en su mundo sensorial, donde puede ser observado, oído o masticado, y en su mundo mental, donde existe como una idea, con un nombre como Teddy.

A los tres años el niño es capaz de montar en triciclo, arrojar una pelota con la mano y atrapar una que le sea lanzada, caminar y bajar escaleras por sí mismo. Muestra importantes avances en la coordi-

nación ojo-mano, por ejemplo: insertar pequeñas cuentas, abotonar prendas, subir cierres y dibujar círculos.

Su capacidad cerebral para la simbolización y pensamientos abstractos se ha expandido debido a un creciente número de conexiones sinápticas (las que unen unas neuronas con otras) en el cerebro; esto permite al niño comprender cada vez mayores cantidades de información y organizarla en una forma más compleja. Ahora es capaz de categorizar cosas que comparten una cualidad específica, como un color o forma.

Entenderá, por ejemplo, que los gatos están en una categoría diferente de los perros. Un año después, a los cuatro años de edad habrá comprendido que ambos pertenecen a la gran categoría llamada animales.

También a los cuatro años entiende que los números no son sólo palabras, sabe que tienen un significado y función particulares; que pueden ser usados, por ejemplo, para dividir una colección de canicas o descubrir cuál hermano tiene más galletas.

El niño de tres años es capaz de asignar sentimientos específicos a las conductas que observa. Si ve llorar a un compañero, puede relacionar esto con la idea de que lo están lastimando; lo que no puede hacer es considerar opciones como, por ejemplo, que el otro niño está enojado o se siente desdichado. Un cerebro de tres años es incapaz de hacer más de una asociación a un tiempo.

A los cinco años el niño salta, brinca la cuerda, patina sobre ruedas y corre con los brazos columpiándose opuestos a los pies. Es capaz de escribir letras mayúsculas, palabras simples (pero con frecuencia invierten las letras) y números del 1 al 5. En esta etapa empieza a con-

solidar su concepto del tiempo y sentido del pasado y futuro. Sin un concepto del tiempo bien establecido un niño no piensa lógicamente; ni entiende causa y efecto. Desconoce que las acciones tienen consecuencias, por esa razón los preescolares son tan susceptibles de accidentarse. Un niño de cuatro años podría saltar dentro de la piscina porque el agua luce invitadora; el hecho de que no sepa nadar no se le ocurre. Los niños no nacen con un sentido del peligro, aprenden sólo mediante experiencia de primera mano. Sobre todo, viendo, oyendo, oliendo, tocando y saboreando.

Un niño de cuatro años no puede imaginar un suceso que no ha vivido antes. Una razón por la que el divorcio es especialmente traumático para el preescolar, se debe a que no concibe una configuración familiar diferente de la que ya existe. Sin embargo, con el tiempo, cuando tenga cinco o seis años comenzará a hacer la importante transición hacia el pensamiento abstracto, entonces podrá considerar mejor los resultados lógicos de las acciones que toma.

En síntesis:

Del nacimiento a los dos años

- Durante el primer año de vida del niño, las habilidades motrices gruesas y finas se desarrollan rápidamente; cuando tiene dos ya ha pulido sus habilidades motrices finas.
- Desde que nace recibe información a través de sus sentidos, mientras más información obtenga, la anatomía cerebral reflejará el proceso de aprendizaje.
- Conforme se desarrollan las habilidades motrices del niño, necesita de los padres no sólo cuidado, también admiración de su capacidad de crecimiento y ayuda, literalmente, para dar el siguiente paso.

- Entre los meses primero y noveno, y de nuevo entre los meses 18 y 24, tienen lugar extraordinarios avances cognoscitivos. El rol del padre o del cuidador es proveer los nutrientes y la estimulación necesarias para el proceso de aprendizaje.

De los dos a los seis años.

- El desarrollo del niño adopta su propio paso. Es decir, el avance sucede de acuerdo con los horarios genéticamente predeterminados. Ocurre de arriba hacia abajo, y de adentro hacia afuera y empieza a controlar el funcionamiento de su cuerpo en el siguiente orden: cabeza, cuello, brazos, manos, dedos y finalmente piernas y pies.

- El niño de dos años de edad es literal; un objeto existe para él sólo si puede verlo.

- A la edad de tres la capacidad cerebral para la simbolización, o la habilidad para usar palabras para representar objetos, se ha desarrollado lo suficiente como para que el niño entienda un objeto como una idea tanto como una realidad física.

- El niño de cuatro años tiene poca capacidad para entender que las acciones tienen consecuencias; por esta razón los preescolares tienden a ser susceptibles de accidentes.

- Difícilmente puede acelerarse el desarrollo del niño y su progreso no es una reflexión del valor del padre o madre, lo importante es que complete cada etapa del desarrollo en una forma que asegure un sentido de crecimiento de competencia y dominio.

Los estudios de los psicólogos especializados en el desarrollo, durante la segunda mitad de la década de los 60, promovían intensamente la noción de que gran parte del desarrollo intelectual del ser humano ocurría entre el nacimiento y los cuatro años de edad y, que

otra parte sustancial de este desarrollo se llevaba a cabo entre los cuatro y ocho años de edad. Es así como dos terceras partes, aproximadamente, del desarrollo intelectual se completaban antes de empezar la educación formal.

En *Psicología evolutiva y educación preescolar* se afirma que hoy por hoy, "a la educación infantil se le reconoce no sólo la función preparatoria y propedeútica, sino el papel fundamental de promotora de la construcción humana". 11

Referida ésta en sentido amplio, (es decir, la educación infantil) como el proceso vital que se realiza en la etapa inicial y temporal del ser humano, que va del nacimiento a la entrada a la escolaridad obligatoria. En una perspectiva más restringida se refiere a la educación institucional que pueda realizarse en centros educativos específicos.

Más adelante se afirma: "Parece evidente que una oferta curricular, para la educación infantil, que pretenda una fundamentación objetiva, debe partir de los resultados de la investigación sobre el desarrollo humano en los primeros estadios de la existencia". 12

Así lo entendieron en su momento Joan Ganz Cooney y su equipo, y con base en los lineamientos en el aprendizaje de niños de tres, cuatro y cinco años de edad, proporcionados por el Dr. Sheldon White psicólogo de Harvard, formularon la lista de los objetivos educativos, que más tarde configurarían el Curriculum Educativo.

"Independientemente de la relevancia de las distintas teorías, el diseño curricular y la práctica educativa en educación preescolar precisan apoyarse en hechos y generalizaciones acerca del desarrollo del niño en esta etapa".

Si bien esta afirmación se refiere a la educación formal, es igual-

mente válida y digna de tomarse en cuenta para los propósitos del proyecto televisivo *Plaza Sésamo* en virtud de la similitud de sus propósitos.

En México, antes de ponerse en marcha la producción se efectuó un trabajo de investigación previo destinado a determinar el nivel de desarrollo y de conocimiento de los niños de tres a cinco años de edad de distintas clases sociales, en el D. F. y en el campo mexicano, durante el verano de 1971.

En el estudio se utilizaron varias pruebas desarrolladas por el Educational Testing Service de Princeton New Jersey, que fueron estudiadas, traducidas y adaptadas antes de ser aplicadas a los niños mexicanos.

El estudio fue encargado al Centro de Investigaciones Psicopedagógicas A. C. (CIPAC) y conducido por el Dr. Rogelio Díaz-Guerrero. "Era, claro, indispensable conocer de antemano el grado de conocimiento de los niños a fin de que, en *Plaza Sésamo* se le diese mayor importancia a aquellos conocimientos que no estuvieran desarrollados en los niños mexicanos". 13

Díaz-Guerrero también describe la selección de la muestra: "Para el estudio piloto de *Plaza Sésamo* se decidió que deberíamos tener un ejemplo de 24 niños de los siguientes niveles socioeconómicos:

Clase media alta

Clase alta trabajadora

Clase baja de las ciudades perdidas

"Dado el cuidado con el que se realizó esta parte del estudio, nos sentimos seguros de que los resultados, para cada uno de los grupos, pueden ser juiciosamente generalizables a los niños de tres a cinco

años de edad que tengan las mismas características demográficas". 14

3.4. Características

La revista *Plaza Sésamo* fue editada y publicada para los distintos países mediante convenio con Editorial América, S. A. por autorización de Children's Television Workshop.

- Periodicidad: mensual
 - Tiraje promedio inicial: 81 000 ejemplares
 - Precio: N \$5.00
 - Medidas: 27.5 x 20.5 cm
 - Forma: italiana
 - Número de páginas: 32 más 4 forros
 - Tipo de papel interior: Baxter 66.6 g.
 - Tipo de papel exterior (forros): Couché 135 g.
 - Acabado: Barniz cristal
 - Encuadernación: grapa
 - Impresión: off-set por Procoelsa, S. A.
 - Fecha de lanzamiento: abril 1994
 - Tiraje internacional incluyendo México: 150 000 mensuales
- | | |
|------------|--------|
| Argentina: | 25 000 |
| Colombia: | 18 000 |
| Venezuela: | 14 000 |
| Chile: | 12 000 |

Distribución: Se realizaba a dos niveles:

A. En México: A nivel nacional exclusiva en México a través de la empresa Distribuidora Intermex, S. A. de C. V.

Distribución en el D. F. y zona metropolitana mediante la Unión de

Expendedores y Voceadores de Periódicos de México, A. C. Además de puestos de periódicos la distribución llegaba a locales cerrados y tiendas de autoservicios.

B. Internacional:

En Argentina:

Importador: Editorial Televisa S. A.

Capital: Vaccaro Sánchez y Cía.

Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán.

En Colombia:

Importador: Editorial América, S. A.

Distribución: Distribuidoras Unidas.

En Venezuela:

Importador: Editorial Variedades

Distribuidor: Distribuidora Continental, S. A.

En Chile:

Importador: Editorial Andina, S. A.

Distribuidor: Sociedad de Distribuciones Alfa S. A.

- **Venta:** La empresa Editorial Televisa consideró que los datos referentes a ventas de sus publicaciones es información reservada, por tanto sólo proporcionó datos generales. En este sentido solamente pudo hacer aproximaciones y cálculos sobre la base que dio el Sr. Romero, jefe del departamento de circulación.

Afirmó que: "la devolución de la revista *Plaza Sésamo* osciló entre 20% y 30%. En consecuencia, la diferencia (entre 80% y 70%) era la venta". Si de acuerdo con el memorandum, fechado 1 de junio de 1995, firmado por el Sr. Sergio Garcés Solís de Ovando, a la sazón director general, el tiraje era de 34,000 ejemplares (es decir, había sufrido una

reducción de más del 50%), podemos calcular que la venta osciló entre 27,200 y 23,800 ejemplares.

- Presupuesto: El asignado a la edición de la revista tenía carácter de reservado. La información disponible en este rubro era que había autorización para solicitar 18 páginas de material a Children's Television Workshop únicamente, y gastar 150 dólares en fotografías. Como una fotografía costaba precisamente esa cantidad únicamente compraba una y la destinaba a la portada de *Padres de Plaza Sésamo*, el suplemento dirigido a los padres, del que se hablará más adelante, y obsequiado en la compra de la revista para los niños.

- Publicidad: El plan inicial fue que durante los primeros tres meses a partir del lanzamiento se diera un intenso apoyo publicitario en televisión, Cablevisión y revistas. Posteriormente se hizo una campaña de soporte al relanzamiento del programa de televisión. Para la campaña de lanzamiento se transmitieron 672 anuncios en televisión nacional y 768 en radio durante el mes de abril de 1994.

3.5. Contenido editorial

Si bien en su edición la revista *Plaza Sésamo* era una publicación independiente, cuyo equipo de redacción decidía de manera autónoma los temas que se presentarían en sus páginas, la forma en que se mostraría ese contenido no era arbitraria. El convenio con la firma Children's Television Workshop, se asentó que la revista editada en México sería elaborada teniendo siempre presente la guía de valores que son parte del espíritu de CTW. Así pues, el contenido editorial debía observar las siguientes características:

- No podría editarse ningún material que promoviera estereotipos

sexuales, raciales o étnicos. Esto incluía tanto a la selección de contenido, del texto en sí, como la manera visual en la cual se presentaba.

- La revista no debería tocar temas de naturaleza excesivamente violenta o que alentasen conducta violenta de parte de los niños.

- La revista no debería mostrar imágenes de personas bebiendo alcohol, fumando o haciendo cualquier cosa que pudiera interpretarse o traducirse como un apoyo de esta clase de conducta.

- Los artículos de la revista no deberían alentar al niño a seguir un comportamiento peligroso. Las actividades que requiriesen el uso de objetos filosos, fuego, químicos y cualquier otro material potencialmente peligroso deberían ser cuidadosamente manejadas y de manera apropiada al grupo de edad de la revista.

Desde el inicio se acordó que *Plaza Sésamo* no incluiría anuncios entre sus páginas pues esto rompería con su propósito educativo. Sin embargo, sí estaban permitidos en las páginas de *Padres de Plaza Sésamo*.

¿Qué es *Padres de Plaza Sésamo*? o mejor dicho ¿qué era? Era un suplemento de 14 páginas (que se regalaba al comprar *Plaza Sésamo*) dirigido a los padres de los niños preescolares, con la finalidad de darles información que les orientase en la tarea de proporcionar un mayor bienestar a sus hijos. De tal suerte que se incluían temas referentes a la salud, como por ejemplo: ¿Cómo escoger a un nuevo pediatra?, al desarrollo infantil, por ejemplo: "Conozca su desarrollo físico", o de autocuidado: "La seguridad al nadar". Temas que aparecieron en la edición 12 del año 2.

Además cada suplemento constaba de secciones fijas. Las 12 páginas se dividían de la siguiente forma:

La página 1 estaba destinada al índice.

La página 2 a las cartas de los lectores y a 'Pequeño Gran Humor', las anécdotas que los padres contaban en sus cartas y que eran protagonizadas por los pequeñines.

En la página 3 aparecía la sección 'Padres Prácticos' en la cual los propios padres comentaban su manera de abordar algún tema específico o resolver alguna problema relacionado con él. Ejemplo: "Cómo manejar las preguntas embarazosas en público".

En las páginas 4 y 5 se publicaban pequeñas notas de interés general para los padres y la familia en general que conformaban la sección 'Noticias en Breve'. Por ejemplo: "Agua en todas partes" o "Accidentes peatonales".

Las páginas 6 y 7 estaban destinadas a responder dudas o preguntas referentes a la salud. Con la asesoría de especialistas pediátricos; la sección se tituló 'La Salud de sus Hijos'.

Las páginas 8 a 11 se reservaban para la sección 'A Través de los Años: una Guía del Desarrollo'. En esta se tocaba un tema relacionado con el desarrollo infantil.

En la última página, la 12, se publicaba la sección Para toda la Familia, en la cual se exponían las novedades bibliográficas, tanto para niños como para adultos, y de información como de entretenimiento.

Es importante mencionar y recordar que la revista *Plaza Sésamo* estaba dirigida al público infantil preescolar de entre 3 y 6 años; pero como el público de esta edad aún no lee, no puede saber lo que dicen los textos, así que para ello debía recibir la ayuda de sus padres o de un adulto, y que éste se encargase de guiarlo en las actividades a realizar.

Por esta razón en la página 1, junto al índice, se publicaba una editorial breve en la que se sugerían formas de aprovechar las actividades y lecturas propuestas en las páginas posteriores, o se hacía un llamado de atención para estar alerta ante cualquier eventualidad. También advertía sobre la manera de abordar algún tema.

Además el suplemento *Padres de Plaza Sésamo* incluía en la página 4 ó 5 de la sección 'Noticias en Breve', sugerencias de actividades extra para realizar dentro o fuera de casa, en las que no necesariamente se utilizaba la revista sino los elementos materiales y/o visuales que se tuvieran al alcance.

Las páginas de *Padres de Plaza Sésamo* si permitían la inclusión de anuncios, pero no cualquiera. Aquí también había que acatar las directrices de Children's Television Workshop, pues descartaban los que quedaban fuera de las siguientes normas:

- No violencia
- No racismo
- No sexo
- No sexualidad explícita

Además rechazaba los anuncios de:

- Productos de higiene femenina
- Tabaco
- Acohol
- Armas de fuego
- Productos religiosos.

3.5.1. Temas

Tomando en cuenta estas consideraciones se desarrollaba el tema seleccionado, a lo largo de las 36 páginas de la revista. Los temas se elegían en función de los objetivos educativos, luego de revisar el Currículum Educativo, y a propósito de alguna celebración, costumbre, o temporada especial. A veces se tocaban temas ya presentados por *Sesame Street Magazine*.

Los temas que se tocaron durante los 21 números publicados, cuyas portadas aparecen en el Anexo 3, fueron los siguientes:

Título - tema	Edición
Amigos hoy y siempre	# 0 año 1
Estoy creciendo	# 1 año 1
Colores	# 2 año 1
¡Expresa tus sentimientos!	# 3 año 1
Vacaciones	# 4 año 1
Regreso a clases	# 5 año 1
Deja volar tu imaginación	# 6 año 1
Conoce el ambiente	# 7 año 1
¡Feliz Navidad con números!	# 8 año 1
¡Comida y fiestas!	# 1 año 2
Cosas opuestas	# 2 año 2
Hogar dulce hogar	# 3 año 2
"A" es de animales	# 4 año 2
Juegos y deportes	# 5 año 2
Campo y ciudad	# 6 año 2

Yo amo las letras	# 7 año 2
Todo tiene una forma	# 8 año 2
Sonidos y música	# 9 año 2
Mascotas	# 10 año 2
Viajes y transportes	# 11 año 2
¡Felices fiestas!	# 12 año 2

3.5.2. Secciones

La revista *Plaza Sésamo* constaba de 36 páginas incluidas las correspondientes a forros. En la portada se indicaba el título tema, junto con una llamada para el póster desprendible de las páginas centrales. Así como una breve guía del contenido con cuatro ilustraciones del lado izquierdo.

En la segunda de forros se encontraba la sección 'Album de familia', que servía para destacar algún personaje del programa televisivo *Plaza Sésamo* mediante una fotografía o ilustración y facilitar su familiarización. La elección no se hacía al azar, se procuraba, vincular al personaje con el tema. Por ejemplo: para el # 7 año 2 cuyo tema fue las letras, el personaje elegido fue Pablo, que en el programa es dibujante de historietas, deseoso de convertirse en escritor.

La tercera de forros se destinaban a alguna actividad manual que aprovechara la característica del papel (couché de 135 g.) más grueso y resistente que el de las páginas interiores. Estas características permitían una manipulación frecuente e incluso ruda por parte del niño, sin maltratarse tanto. Ejemplo: en el # 10 año 2, cuyo tema fue mascotas, en la tercera de forros se sugirió la realización de una máscara en forma de conejo.

En la cuarta de forros se ubicaba un artículo de una página, ya fuera una actividad como un rompecabezas o la sección figuras escondidas. Ejemplo: en el # 10 año 2 se escogió a Elmo y sus cachorritos, cuyo objetivo educativo era de tipo numérico.

Las 32 páginas interiores se dividían en dos grandes apartados: los de lecturas (que en la revista se identificaban bajo el rubro Historias y Poemas) y las actividades manuales (señaladas simplemente como Actividades).

Una distribución equitativa indicaría, en primera instancia, una proporción de 50% para cada división; pero este porcentaje destinado a lecturas en una revista para niños preescolares que aún no leen resulta excesivo. Por esa razón se dedicaba al rubro de Historias y Poemas (que el padre debía leer en voz alta al pequeño) de 18% a 20%, entre 6 y 9 páginas aproximadamente. El restante 62% a 68% (22 a 25 páginas) era ocupado en actividades varias que implicaban: recortar, dibujar, colorear, pegar, etc. Esto en cuanto a actividad física, pues a nivel cognoscitivo las sugerencias intentaban estimular otras acciones como: reconocer, aparear, contar, identificar, etc., dependiendo del objetivo educativo específico al que atendía.

Para facilitar el entendimiento de esta parte veamos la distribución por secciones.

Lecturas:

Poema	2 páginas
Lectura con muppets	2 páginas
Segunda lectura	2 páginas
Fábula	2 Páginas
Reportaje gráfico	2 páginas

Actividades:

Laberinto	2 páginas
Póster	2 páginas
Correo de Abelardo	2 páginas
Actividad manual	1 página
¿Dónde los has visto?	1 página
Actividades varias	16 páginas

Estas páginas eran más o menos fijas, y decimos más o menos porque sólo seis eran inamovibles: el poema, las lecturas, el correo, el póster y el laberinto. La inclusión de las restantes en mucho dependían de la disponibilidad del material y por la misma razón variaban su colocación.

Las secciones del rubro Historias y Poemas, que pretendían satisfacer algunos de los objetivos educativos de pre-lectura y pre-escritura como los anotados en los incisos 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4, 1.2.1 del capítulo III Representación Simbólica del Currículum Educativo para *Plaza Sésamo IV* (ver Anexo 1), se disponían de la siguiente forma:

Las páginas 2 y 3 se adjudicaban al poema que tenía como propósito interesar al niño en la lectura y comprensión. A veces se reproducía un poema ya publicado, otras era escrito expreso por el redactor. Ejemplo: # 10 año 2.

La lectura protagonizada por muppets se incluía en las páginas 4 y 5. Se procuraba que fuese acorde al tema seleccionado. El contenido del texto también satisfacía algún objetivo. Ejemplo: # 12 año 2.

La segunda lectura, otra sección permanente, también tenía asignadas dos páginas, la 22 y 23, aunque a veces el texto las rebasaba,

se le concedía entonces una página más. Tal fue el caso de la historia "Los gatitos del color", del número dedicado a las mascotas, que abarcó hasta la página 24. Ejemplo: # 10 año 2.

La fábula se ubicaba en las páginas 20 y 21 y para conformarla se recurría a fábulas clásicas como las de Esopo o La Fontaine. Ejemplo: # 8 año 2.

El reportaje gráfico se asignaba a las páginas 28 y 29. Este contaba una historia con fotografías y su propósito era incitar al niño a expresar sentimientos. Esta manifestación se relacionaba con el objetivo 1.3 del capítulo I El niño y su mundo del Curriculum Educativo, sobre autoimagen y autoestima: "que el niño sienta orgullo de sus logros y comprenda las limitaciones de su edad" (ver Anexo 1). Ejemplo # 11 año 2.

Las Actividades se disponían de la siguiente forma:

El laberinto se ubicaba en las páginas 14 y 15 y se utilizaba para desahogar el objetivo educativo referente al concepto de relación de dirección. Ejemplo: # 10 año 2, con este se quería ilustrar la relación de dirección salida-meta e izquierda-derecha, del inciso 2.7 del capítulo IV Organización Cognoscitiva, del Curriculum Educativo para *Plaza Sésamo IV*.

El póster se encontraba en las páginas centrales, 16 y 17. Con el se intentaba satisfacer el objetivo de discriminación visual de figura fondo, inciso 1.1.2 también del capítulo IV que dice: "si se le da una forma, el niño podrá encontrar la réplica de dicha forma integrada en una imagen o dibujo". Ejemplo: # 10 año 2.

El correo de Abelardo se exponía en las páginas 30 y 31, y de acuerdo al objetivo educativo, del inciso 1.2.2 del capítulo III Representación Simbólica, la intención era: "reconocer la escritura como una forma de

registrar y comunicar nuestras ideas, experiencias y sentimientos", etc.
Ejemplo: # 8 año 2.

La actividad manual, se ubicaba en la página 32. En esta sección se utilizaban materiales destinados a la basura como envases de leche, cartón, corcholatas, etc. A través de ella el niño podría entender, según el Currículum Educativo inciso 7.6 "que hay cierto tipo de desechos que ellos y otras personas pueden utilizar de modo distinto y que esto también puede ser divertido". Ejemplo: # 6 año 2.

¿Dónde los has visto? era una sección compuesta de sólo una página, esta característica permitía ubicarla a la derecha de los artículos con número de páginas impar. En el # 10 año 2 se colocó a la derecha de la tercera página de la lectura "Los gatitos del color". No tenía un lugar definitivo asignado.

Otra sección fija era la actividad destinada a las páginas 6 a 9. Como su naturaleza dependía del tema en general, su título siempre cambiaba, pero usualmente se trataba de un juego que el niño debía realizar siguiendo instrucciones y opcionalmente en compañía de otra persona. Para el tema de las mascotas del número el juego fue "¡Actúa como animal!" Como objetivo educativo pretendía satisfacer el marcado en el apartado 1.2.1 del capítulo IV Organización Cognoscitiva que dice: "el niño podrá asociar determinados sonidos con objetos o animales que le son familiares". Ejemplo: # 10 año 2.

Una sección semilija era la del Conde Contar que daba cauce a los objetivos numéricos enunciados en el apartado 2.1 del capítulo III Representación Simbólica. Usualmente se colocaba en las páginas 18 y 19. Para el # 3 año 2, que tenía como tema Hogar Dulce Hogar, se escogió el artículo donde el Conde muestra su castillo.

Las páginas restantes no tenían una sección fija o específica. En ellas se acomodaban los artículos dependiendo del tema. En el # 7 año 2, del tema Yo amo las letras, las páginas 10 y 11 se ocuparon para presentar el artículo "Yo", cuyo objetivo educativo se insertaba en el apartado 4.1.1 del capítulo I El niño y su mundo, correspondiente a la familia: "que el niño reconozca que es parte de una familia, así como las características sociales y físicas". En tanto que para las mismas páginas 10 y 11, pero del # 11 año 2, donde el tema fue Viajes y transportes, se ubicó un artículo que presenta los diferentes modos que tiene el hombre para transportarse, relacionado estrechamente con el objetivo 4.1.4 del mismo capítulo que dice: "que el niño reconozca y nombre los distintos medios de transporte".

Para las páginas 12 y 13 del # 8 año 2, donde se abordó el tema de la formas, se publicó el artículo "Epoca de lluvias", con el propósito de "que el niño reconozca que puede obtener información si observa y escucha lo que sucede en su entorno (apartado 3.1.1 del capítulo I El niño y su mundo).

Las páginas 26 y 27, también del # 7 año 2 dieron cabida al artículo "El lenguaje del cuerpo" que corresponde al objetivo 1.1 (también del primer capítulo, ver Anexo 1), con el que se pretende "que el niño conozca y nombre las partes del cuerpo y sus funciones".

Finalmente, en la página 1 aparecía el índice, los créditos y una editorial breve que servía de introducción al tema y proporcionaba tips de actividades extras para realizar juntos padres e hijos, fuera o dentro de la casa, con los objetos de uso cotidiano. Ejemplo: índice # 10 año 2.

Notas al capítulo 3

- 1 F. Fraser Bond, *Introducción al periodismo*, p. 54.
- 2 *Ibidem*.
- 3 *Ibid.* p. 55.
- 4 Alberto Delgado Cebrián, *Introducción al periodismo*, p. 35.
- 5 CANIEM, *Actividad editorial en 1993*, p. 4.
- 6 INEGI, *Los niños en México*, p. 5.
- 7 *Children's Television Workshop*, p. 2.
- 8 Manuel Manrique, *Plaza Sésamo Update*, p. 2.
- 9 Nina B. Link, *Sesame Street Parents*, p. 68.
- 10 *Ibid.* p. 70.
- 11 García Sicilia, et. al., *Psicología evolutiva y educación preescolar*, p. 9.
- 12 *Ibid.* p. 87.
- 13 Rogelio Díaz-Guerrero, et. al., *Investigación formativa de Plaza Sésamo*, p. 7.
- 14 *Ibid.* p. 42.

Capítulo 4

EL JEFE DE REDACCION Y LA REVISTA PLAZA SESAMO

Para poder señalar claramente el papel que el jefe de redacción desempeñó en la revista *Plaza Sésamo* es preciso apuntar aquí que la revista sufrió un proceso singular. Cuando en diciembre de 1994 la situación del país se volvió crítica debido a la devaluación de nuestra moneda frente al dólar, la debilitada economía afectó el proceso de producción de numerosas empresas.

Muchas se vieron obligadas a cerrar debido a quiebra o insolvencia para hacer frente a sus préstamos crediticios; otras reestructuraron sus organigramas y eliminaron aquellos departamentos que no significaban una fuente de ingresos importante.

Este último fue el caso de Editorial Televisa. La empresa que apenas un año antes editaba más de 90 publicaciones a nivel continental, con 170 millones de ejemplares anuales (1) también fue afectada por la crisis económica, y emprendió un estudio de mercadotecnia minucioso de cada una de sus publicaciones para reevaluar su posición.

Aquellas cuyas ganancias eran mínimas o incluso operaban con pérdidas fueron descartadas y se tomó la decisión de cerrarlas; sucedió con *Activa*, *Mía*, *Maniquí*, *Moda Moldes*, *Celebridades*, *Ripley*, *Electrónica Hoy*, etc. y las decenas de empleados que trabajaban ahí fueron despedidos.

La empresa mantuvo las revistas con ingreso saludable pero con algunas modificaciones. A los directores les solicitó que redujeran su personal liquidando a dos o tres miembros de su equipo. En esta situación estuvieron *TVynovelas*, *Teleguía*, *Furia Musical*, etc.

También decidió que las revistas con ingresos substanciosos editadas en Miami por Editorial América, filial de Editorial Televisa, serían trasladadas a México para abaratar costos ya que su elaboración en Estados Unidos implicaba un presupuesto mayor al pagar sus costos en dólares. De esta forma llegaron *Ideas*, *Harper's Bazaar*, *Buenhogar*, *Elle*, *Marie Claire*, *Mecánica Popular*, etc.

La revista *Plaza Sésamo* también se vio en aprietos. De repente, con la devaluación sus gastos se elevaron desmesuradamente, pues al modificarse el tipo de cambio peso-dólar, las regalías que debía pagar por el concepto de la revista aumentaron. El porcentaje seguía siendo el mismo: 20% sobre el precio de portada, pero al aumentar el tipo de cambio a casi el doble (de aproximadamente \$3.50 a poco más de \$7.50 pesos por dólar) la cifra en dólares de las regalías casi se duplicó. Además de las regalías, *Plaza Sésamo la Revista* tenía otros gastos: distribución (50% sobre el precio de portada), papel, renta, luz, agua, teléfono, mensajería, impresión, sueldos, etc.; y sus ganancias eran insuficientes para cubrirlos. De hecho no había ganancias.

Veamos: en diciembre de 1994 *Plaza Sésamo la Revista* costaba \$5.00 De esos, \$2.50 (el 50%) eran para la empresa distribuidora (Intermex S. A. de C. V.) y los otros \$2.50 (el 50% restante) eran para la editorial. De ahí debía pagar \$1.00 (20% sobre precio de portada) de regalías a Children's Televisión Workshop. Pero la cuestión era que no pagaba en pesos, sino el equivalente en dólares, es decir .28¢ de dólar.

Al devaluarse la moneda y elevarse el tipo de cambio a \$7.50 pesos, los .28¢ de dólar se convirtieron en \$2.10 pesos, el 84% de los \$2.50 que la editorial recibía descontando el gasto de la distribución, o sea, el

42% del precio de portada. A ello había que restar los otros gastos ya mencionados.

Era pues a todas luces incosteable continuar con la edición de la revista a ese precio. Se consideró entonces la posibilidad de elevarlo, pero era una medida muy arriesgada pues con el mercado deprimido eran escasas las probabilidades de que se vendiese. Además, los estudios financieros indicaron que ni aún duplicando el tiraje, vendiéndolo completo a un precio mayor, y respaldando estas medidas con una campaña publicitaria en televisión se recuperaría lo suficiente para cubrir los gastos. Por otro lado, la revista no contaba con fondos suficientes para pagar la campaña publicitaria y solicitar un préstamo para respaldarla.

No había opción, *Plaza Sésamo* debía correr la misma suerte de las revistas con ganancias nulas: desaparecer. Sin embargo, al dar los pasos para ello y revizar las cláusulas del contrato de colaboración entre Provenemex, S. A. de C. V. (la razón social editora de *Plaza Sésamo la Revista*) y Children's Television Workshop (la empresa asociada de Estados Unidos, productora del programa *Sesame Street* y editora de la revista del mismo nombre) descubrieron que la letra chica especificaba claramente que la renovación o cancelación del contrato sólo era posible cada 12 meses, es decir, hasta diciembre de 1995, y apenas era enero.

Ante la imposibilidad de cancelar la publicación de *Plaza Sésamo*, Editorial Televisa se vio obligada a editarla hasta fin de año, aún con pérdidas. Para disminuirlas en lo posible se eliminó a la redacción original que la elaboraba y se le asignó a la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos, donde yo ocupaba el cargo de jefe de redacción. Así llegó a

mis manos *Plaza Sésamo la Revista*.

4.1. Ubicación de la revista *Plaza Sésamo* en la empresa editora

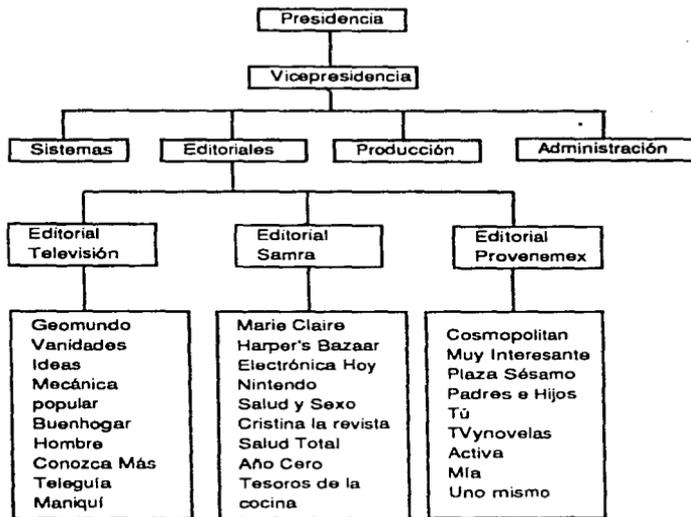
Editorial Televisa, la empresa editora de la revista engloba otras empresas filiales más pequeñas con distintas razones sociales que son las encargadas directas de la edición de sus publicaciones como Editorial Televisión S. A. de C. V. Editorial Samra, S. A. de C. V. y Provenemex, S. A. de C. V.

Las diferentes revistas que semana tras semana se ponen al alcance del público en los puestos de periódicos son editadas por estas razones sociales ubicadas físicamente hasta enero de 1997 en: Lucio Blanco # 435, Col. San Juan Tlihuaca, delegación Azcapotzalco, C. P. 02400, Ciudad de México. Después se mudaron a Santa Fe.

Aunque las razones sociales están centralizadas en el D. F. la elaboración de algunas revistas se efectúa en Miami, en la sede de Editorial América filial de Editorial Televisa. Para dar una idea de la forma como está organizada la razón social general, en la siguiente página se muestra un organigrama con los distintos departamentos.

No se enlistan todos los títulos, pero el esquema sirve para entender como la revista *Plaza Sésamo* ocupaba un plano de igualdad con respecto a otras publicaciones de mayor tiraje y número de páginas. Estaban en el mismo nivel pero de cara a la cuestión presupuestal no todas pesaban igual. Ello dependía en mucho de la relación tiraje-ventas. En este sentido no podían compararse, por ejemplo, la revista *TVNovelas* y *Plaza Sésamo*. En junio de 1995 la primera tuvo un tiraje de, aproximadamente, 300 mil ejemplares, en tanto que el de la segunda fue, en la misma fecha, de apenas 34 mil números.

Organigrama de Editorial Televisa



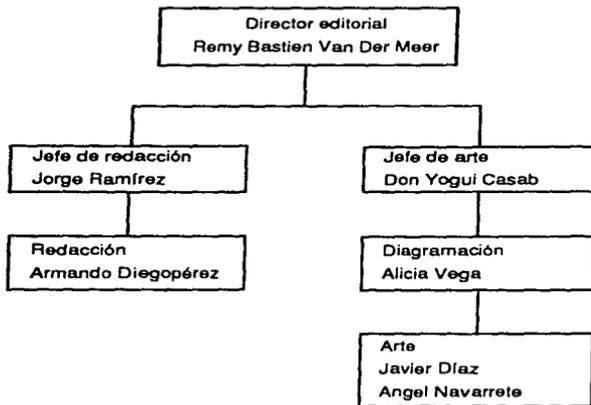
Redacción original

Inicialmente *Plaza Sésamo la Revista* era realizada por el equipo de redacción que también se encargaba de la realización de las revistas *Ripley* y *Condorito*. En su corto tiempo de vida, apenas 21 números (lanzada en abril de 1994 y cerrada en diciembre de 1995) tuvo tres

Importantes cambios que afectaron la composición de sus integrantes.

El equipo original realizó los primeros ocho números del año uno (94) y tres números del año dos (95), los correspondientes a enero, febrero y marzo.

En el siguiente esquema puede apreciarse quienes eran sus integrantes y la manera como estaba organizado el orden jerárquico.



Cuando estaba en proceso el número 4 (correspondiente a abril de 1995) en febrero de 1995 la empresa eliminó este equipo y encargó la edición de Plaza Sésamo a la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos.

Redacción de Nuevos Proyectos

La Dirección Editorial de Nuevos Proyectos había sido creada con el propósito de iniciar el desarrollo de nuevas revistas. Su tarea era realizar el "dummy" correspondiente, darle su perfil característico, luego, hacer los primeros números, y ya encaminadas cederlas al equipo que las trabajaría en adelante. La coyuntura económica a nivel nacional impidió el comienzo de proyectos editoriales; y a la sazón el departamento sólo había sido requerido para efectuar ediciones especiales de publicaciones ya existentes, como las revistas *Año Cero* y *Activa*.

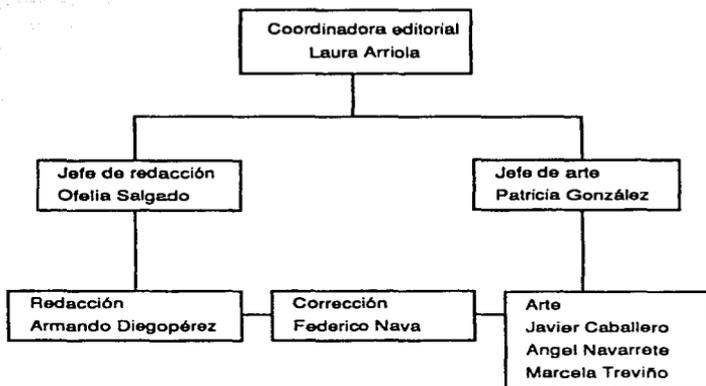
Al encargarse la edición de la revista *Plaza Sésamo* a la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos dos miembros del equipo original fueron transferidos al mismo tiempo: Armando Diegopérez como redactor y un diseñador gráfico: Angel Navarrete que tenía a su cargo realizar las ilustraciones de la revista.

El papel que hasta entonces había desempeñado el director editorial recayó en el jefe de redacción y el del jefe de redacción en el redactor recientemente transferido.

El equipo de nuevos proyectos completó el número cuatro ("A" es de animales) y realizó las ediciones cinco (Juegos y deportes) y seis (Campo y ciudad) del año dos, correspondientes a mayo y junio. Luego de planearse el contenido del número siete (Yo amo las letras) del mes de julio, el redactor renunció y su plaza quedó vacante.

Al asignar la revista a la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos, los créditos quedaron de la siguiente forma:

Redacción de Nuevos Proyectos



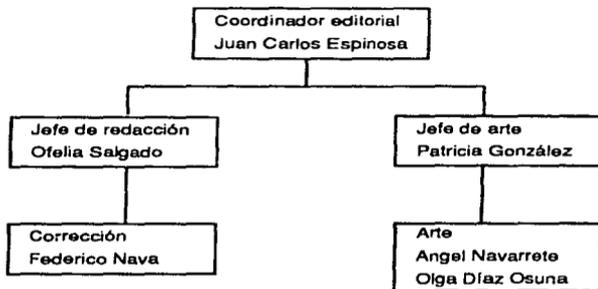
Para la realización del número ocho (Todo tiene una forma) de agosto, uno de los diseñadores fue relevado para asignársele otras tareas y se trabajó sin redactor. Al empezar el mes de julio se incorporaron al equipo dos redactoras que colaboraron en el número nueve (Sonidos y música), de agosto. Sin embargo, dos semanas después una segunda reestructuración en la empresa desintegró al equipo. La Dirección Editorial de Nuevos Proyectos desapareció y siete de sus miembros fueron despedidos, los otros reubicados.

Redacción Prerensa

Luego de la segunda reestructuración, la elaboración de *Plaza Sésamo la Revista* se asignó al departamento de Prerensa, dirigido por Juan Carlos Espinosa, un ingeniero mecánico.

El departamento de prerensa realiza el proceso de digitalización de las imágenes necesarias para trabajar con ellas en la computadora, filmación de los acetatos para, posteriormente, imprimir, así como el retoque de fotografías y películas y la elaboración de pruebas de color, entre otras actividades.

Cinco elementos directamente involucrados en la elaboración de la revista *Plaza Sésamo*, incluidos el jefe de redacción y el corrector fueron reubicados en el departamento de Prerensa. Como la mayoría eran diseñadores gráficos formaron el Pool de arte, abocados a la tarea de diferentes proyectos, entre ellos *Plaza Sésamo la Revista*. A partir del número 10 los créditos aparecieron de la siguiente manera:



4.2. Equipo de trabajo

Tradicionalmente en las revistas editadas por Editorial Televisa las redacciones se integran por el equipo de redacción y el de arte y se compone de la siguiente forma:

- **Director:** que se encarga de tomar las decisiones inherentes a la política editorial, contenido y aspecto administrativo.

- **Jefe de redacción:** que redacta sus textos, da seguimiento a las órdenes de trabajo encomendadas por el director y, en ausencia de éste, toma las decisiones pertinentes. Funge como un intermediario entre el director y los redactores, aclarando dudas o dando sugerencias con respecto a los artículos.

- **Redactor:** elabora órdenes de trabajo, es decir, reportea, redacta entrevistas, reportajes, crónicas, columnas, artículos, etc. que le solicita el director y/o el jefe de redacción. Incluye a los colaboradores por honorarios.

- **Corrector:** reviza y modifica los textos de acuerdo a las reglas gramaticales y ortográficas que señala la lengua española.

- **El departamento de arte:** que engloba al jefe de arte y los diagramadores, todos profesionales del diseño gráfico, elaboradores de la parte visual de la revista, es decir, unen texto e imágenes.

Estas son, en general, las funciones de cada integrante del equipo de redacción, pero esto no es un esquema rígido e inalterable, por el contrario, se modificaba según las necesidades de la revista o como lo requirieran las circunstancias.

Como hemos visto, la realización de la revista *Plaza Sésamo* fue adjudicada a tres equipos diferentes. Al tener, cada uno, un organigrama distinto, las funciones también se modificaron. Como en la

Dirección Editorial de Nuevos Proyectos y el Departamento de Prerensa estaban a cargo de profesionales cuya especialidad era distinta al periodismo, en el primer caso se trataba de una diseñadora gráfica, y en el segundo, de un ingeniero mecánico sus funciones de coordinadores editoriales con respecto a la revista se enfocaban a los aspectos administrativos, y en la práctica el trabajo de edición era realizado por el jefe de redacción.

4.2.1. El jefe de redacción

"El trabajo de un editor es altamente complicado. Requiere de numerosas habilidades técnicas, la destreza de supervisar una rutina compleja y el ejercicio continuo del juicio sensato. Esto es particularmente cierto en el caso del editor de una revista pequeña. A menudo, él es todo el equipo y desarrolla las funciones que en una revista comercial se dividen entre varios miembros", explica Rowena Ferguson en *Editing the Small Magazine*. 2

Plaza Sésamo la Revista era una publicación comercial de 32 páginas, sin anuncios, con un tiraje internacional inicial de 150 000 ejemplares. Sin embargo, como ya mencioné, con los cambios el personal se redujo, y con apenas dos integrantes, el jefe de redacción y el corrector de estilo, debía sacarse adelante.

Durante los primeros meses de 1995, como jefe de redacción de la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos tuve a mi cargo la edición de *Plaza Sésamo la Revista*, *Padres de Plaza Sésamo* y *Publicaciones* (un boletín mensual) para el departamento de Mercadotecnia. Este dejé de editarlo en junio. Por la misma fecha el redactor renunció y ya no conté con ninguna asistencia para la elaboración de la revista objeto

de estudio de este informe.

Hacer las veces de director, jefe de redacción y reportero-redactor puso a prueba mis conocimientos y experiencia, al tiempo que significó una magnífica oportunidad para aprender más de los medios impresos.

¿Cómo enfrentar este compromiso sin fallar?

¿Cómo desempeñar las tareas recién asignadas de manera eficaz y eficiente?

¿Cómo conseguir información y orientación?

¿Qué modelo seguir para sortear la situación?

Estas interrogantes me obligaron a delinear una guía, un plan de trabajo que ayudase a enfrentar el reto que la profesión presentaba.

La primera tarea que se imponía era el conocimiento cabal de la revista *Plaza Sésamo*. Inicé entonces una revisión minuciosa de cada uno de los números publicados hasta entonces (enero de 1995). Ya habían salido a la venta ocho números del año uno; el número uno del año dos estaba a punto de distribuirse, mientras que los tres siguientes estaban en proceso de producción.

Supé que la revista era la contraparte escrita del programa televisivo *Plaza Sésamo*, con objetivos educativos específicos y dirigida a un público bien perfilado. Como puede apreciarse en el capítulo tres, esos objetivos estaban señalados en el Curriculum Educativo, documento que se convirtió entonces en el principal punto de referencia al momento de integrar el contenido editorial.

Aunque consciente de que restaban 10 meses (9 números) para la terminación de la revista, pues cerraría con el número 12 del año 2, correspondiente al mes de diciembre, emprendí el proyecto con entusiasmo. Sin embargo, una actitud optimista no es suficiente para hacer

el trabajo como es debido, requiere talento. Así pues, el segundo punto en mi plan de trabajo era conocer con precisión cuales características me hacían falta para desarrollar las tareas de un jefe de redacción a cargo de la edición completa de una revista.

En *Editing the Small Magazine*, Ferguson señala que el editor debe reunir las siguientes habilidades específicas:

1. Capacidad de comunicación: saber hablar a sus lectores de manera convincente.
2. Manejo del lenguaje: ser capaz de dominar el lenguaje en forma ágil y competente.
3. Entender los principios del diseño: es decir, pensar gráficamente.
4. Conocer el proceso de producción: tener una idea clara y precisa del proceso completo de edición. 3

La experiencia en *Plaza Sésamo* me permitió ratificar la afirmación de Rowena Ferguson. El primer tópico a que hace referencia lo aprendí en las aulas universitarias, con la aplicación continua de la información obtenida en las clases de redacción periodística en sus diferentes géneros. Gracias a materias como nota informativa, entrevista y reportaje, pude desenvolverme como reportera de la sección de espectáculos del periódico 'El sol de México'. En la elaboración de mis notas, entrevistas y reportajes puse en práctica los conocimientos y estrategias aportados por las materias mencionadas.

Con la práctica constante mi capacidad de comunicación fue puliéndose hasta permitirme escribir para los lectores de una revista femenina: *Activa*, donde también colaboré en las columnas de teatro, cine y televisión, además de la redacción indistinta de entrevistas y reportajes y artículos sobre salud y otros temas de interés.

Las materias Redacción Periodística I, II y subsecuentes son la columna vertebral de la carrera y de capital importancia para quienes deseen trabajar en los medios impresos. Si bien el programa de la carrera está estructurado de tal manera que no pierde de vista esta idea, también es cierto que los egresados no siempre tienen bien afirmados los conocimientos relativos a la ortografía, gramática, sintaxis y demás elementos de la redacción, indispensables para una comunicación efectiva.

Cabe aclarar que no es tarea de la ENEP Acatlán resolver las deficiencias presentadas por el alumno en este sentido, porque los fundamentos del idioma español se enseñan desde la primaria. Sin embargo, doy cuenta de lo observado durante mi desempeño como jefa de redacción de la revista *Plaza Sésamo*, de 20 candidatos entrevistados para ocupar el puesto de redactor, (todos con estudios a nivel licenciatura), apenas dos (mujeres por cierto) tuvieron las calificaciones aprobatorias en los exámenes de aptitud aplicadas por el departamento de selección de personal. Pruebas consistentes en ejercicios básicos de ortografía y gramática.

Aquí me atrevo a hacer una sugerencia: que por parte de los profesores que imparten las materias de redacción periodística la evaluación sea más rigurosa y poco tolerante en lo referente a fallas gramaticales y ortográficas. Así los alumnos se verían obligados a solventar la carencia de un conocimiento sólido del idioma español y redundaría en un mayor grado de profesionalismo de los egresados.

La lectura diaria, es una solución práctica al alcance de cualquier estudiante, siempre y cuando sea realizada con el afán de distinguir los textos bien redactados de los que no. Más importante es que escriban.

Realizar diariamente y por su cuenta ejercicios de redacción les dará habilidad.

"Fernando Benitez con la experiencia de casi dos décadas como profesor universitario en la especialidad de periodismo y redacción señala lo siguiente: si creo que podemos enseñar a escribir con sencillez, claridad y brevedad, aunque también se necesita un poco de imaginación y mucha práctica; saber escribir es como saber boxear o jugar fútbol, hay que escribir todos los días para hacerse de un estilo y para hacer que las palabras digan lo que nosotros queremos que digan". 4

Esta sugerencia me remite al segundo punto mencionado por Ferguson: el dominio del lenguaje. "Lenguaje es el medio que tiene el hombre como ser racional, para manifestar sus ideas o sentimientos. Puede hacerlo empleando sonidos articulados (lenguaje oral o hablado) mediante signos gráficos (lenguaje escrito) o valiéndose de gestos o señas (lenguaje mímico)". 5

Solamente con su manejo apropiado (que implica el conocimiento cabal del idioma propio, sus reglas y excepciones), se podrá establecer una comunicación eficiente con los lectores de una publicación.

El periodista que tiene en la palabra -escrita o hablada-, la herramienta básica de su trabajo tiene la obligación de utilizarla en forma adecuada. Ramos Martínez en su *Manual para hablar bien y escribir mejor* afirma: "La gramática es una y ella debe orientar a todos para beneficio de la cultura en general y del individuo en particular". 6

Estoy de acuerdo, el uso apropiado del idioma implica la preservación de su pureza, con el destierro de extranjerismos e incorrecciones gramaticales, así como evitar a toda costa la corrupción del léxico.

La táctica que utilicé (y utilizo) para no caer en el uso erróneo de la

lengua es la más simple y difundida: acudir a los expertos, mediante la consulta a la Real Academia Española, a través de su Gramática y su Diccionario. Insisto: la lectura es el medio más rápido y entretenido para conseguir un manejo, sino hábil, al menos competente del idioma.

"Escribir bien lleva tiempo, dedicación y mucha lectura, necesaria para aumentar el vocabulario. El 'tumbaburros', como llamaba Manuel Buendía al diccionario, debe ser la herramienta inseparable de todo periodista". 7

El tercer punto mencionado por Ferguson, entender los principios del diseño, implica tener ojo para la forma, sentido de proporción, balance y destreza para la composición gráfica.

Si bien es cierto que esta habilidad puede aprenderse sobre la marcha, pues a fuerza de tener contacto frecuente con el trabajo de los diseñadores gráficos se adquiere experiencia 'visual'; sería provechoso para los estudiantes que el programa de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva les proporcionase esta información en las aulas, quizá mediante la inclusión de una materia como Introducción al Diseño Gráfico, que fuese parte de la preespecialidad de medios escritos.

El cuarto aspecto señalado por Ferguson, referente al conocimiento del proceso editorial en sí, coincidía con el siguiente punto de mi plan de trabajo: conocer el proceso de edición de *Plaza Sésamo*.

Gracias a mi colaboración como coordinadora editorial de las ediciones especiales de la revista *Activa* tenía ya cierta idea de la dinámica que entraña la aparición de una publicación periódica, pero era insuficiente. Debía conocer a fondo el procedimiento completo, incluidas las tareas y función de los integrantes del equipo original, así como el fun-

cionamiento y grado de participación de los otros departamentos relacionados como pre prensa y producción.

Dado que los estudios universitarios no me habían provisto con la información pertinente a la edición periodística fue necesario investigar y verificar paso a paso sus diferentes etapas; desde la elección del tema hasta la fase final que culmina cuando la revista está lista para ser distribuida.

Como la orden recibida de la presidencia de la empresa fue no hacer cambios a la publicación, sino continuar en la misma línea, los ejemplares ya publicados fueron el modelos a seguir.

En la tarea de profundizar acerca de la forma de integrar su contenido y las actividades implicadas fueron de gran ayuda el redactor y el diseñador gráfico transferidos del equipo original a mi grupo en Nuevos Proyectos.

Su explicación sumada a mi experiencia e investigación dejaron en claro que al asumir la responsabilidad de la elaboración de *Plaza Sésamo*, como jefe de redacción debía realizar el siguiente trabajo:

1. Selección del tema a tratar en cada número.
2. Selección del material fílmico. Como 18 páginas de las 36 totales debían solicitarse con anticipación a CTW en Nueva York, era preciso elegir las de entre los ejemplares de *Sesame Street Magazine* publicados con posterioridad a 1987.
3. Redacción de la carta-solicitud de material dirigida a Aura Marrero, encargada del departamento de producción de Children's Television Workshop, especificando mes, año, páginas y título del artículo. Firmaba la carta el coordinador editorial y la secretaria la enviaba a su destino vía facsímile.

4. Confección de la cuadrícula. Al escoger el material físico le asignaba las páginas en la revista atendiendo a su contenido.
5. Elaboración del material original. Las 18 páginas restantes las realizaba el equipo de redacción local. Escogía las lecturas y actividades atendiendo al Curriculum Educativo, y solicitaba al área de arte el material gráfico (ilustraciones) alusivo a los textos.
6. Traducción de textos. Como el material fílmico solicitado a CTW, ya publicado por *Sesame Street Magazine*, estaba en inglés debía traducirse al español. Esta tarea la compartí con el redactor.
7. Recepción del material fílmico. Al recibir las películas las cotejaba con la solicitud y la cuadrícula. Si estaba incompleto solicitaba material sustituto. Si elegía películas las solicitaba a Nueva York con otra carta, si prefería material original pedía las ilustraciones a los diseñadores gráficos.
8. Redacción de textos de las páginas originales.
9. Entrega de material al área de arte para su diseño y/o diagramación.
10. Revisión de impresiones. Una vez terminado el diseño era impreso en blanco y negro para verificar redacción y diseño gráfico. De ser necesario modificaba texto o imágenes.
11. Aprobación de pruebas de color.
12. Comprobación de que el material estuviera listo y completo para las siguientes fases del proceso editorial, de acuerdo al calendario de producción.

Para mostrar con claridad la naturaleza de mis actividades como jefe de redacción paralelamente al proceso editorial de la revista, en los siguientes apartados de este capítulo relato la dinámica seguida en su

edición y describo el trabajo asignado a los otros integrantes de la redacción (reportero-redactor, corrector y diseñadores gráficos), y su relación con el editor al empezar la segunda etapa de *Plaza Sésamo la Revista*, en la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos.

Cabe señalar que las tareas asignadas al redactor las asumí posteriormente a su renuncia en mayo de 1995. Eventualmente desempeñé también las funciones del corrector de estilo durante sus ausencias.

Antes, me atrevo a sugerir que se considere la conveniencia de que el programa de Periodismo y Comunicación Colectiva de la ENEP Acatlán incluya la enseñanza del proceso editorial de una revista. Quizá como parte de la materia denominada Edición Periodística (ausente del plan de estudios vigente entre 1981 y 1985).

Aunque la esencia de la edición es la misma para un periódico que para una revista, la dinámica inherente a cada una es distinta por cuestiones de periodicidad, presentación, tratamiento del contenido, características propias, etc. por ello insisto en la edición concreta de una revista.

Además, con el propósito de completar la teoría con la práctica sugiero la idea de pedir a los alumnos la edición de una. Así se les ofrecería la oportunidad de poner a prueba los conocimientos derivados de la teoría, y por ende, a sí mismos.

Definir una publicación con todas las características que involucra como la determinación de su perfil, periodicidad, precio, etc., permitiría afirmar, redondear y enriquecer la teoría sobre la materia en cuestión. Exige un gran esfuerzo, pero creo que la experiencia derivada de este trabajo iría en proporción directa con el tamaño del proyecto editorial pretendido, sin olvidar la calificación semestral.

Lo ideal sería que en el proyecto participara todo el grupo repartiendo las tareas por equipos de acuerdo, inicialmente, a la capacidad e interés de cada alumno. Después podrían rotarse para que todos conociesen las distintas etapas desarrolladas. No se pierda de vista que el factor económico es determinante para llevarlo a buen recaudo. Planear la manera de conseguir los recursos para el financiamiento podría requerir más tiempo que la definición del perfil editorial de la publicación.

Editar una revista pues, implicaría un esfuerzo continuo por parte de los estudiantes y mucha dedicación, pero estoy convencida de que los beneficios en materia de conocimientos serían provechosos.

Además de las ya mencionadas habilidades que debe reunir el editor existen otras que difícilmente se enseñan en las aulas, pues con harta frecuencia se adquieren sobre la marcha según los requerimientos del trabajo mismo.

Un periodista profesional reconocerá su importancia y la tendrá presente aunque quizá no las posea al iniciar su carrera. Lo más probable es que muestre algunos indicios, los descubra y los pule con la práctica.

Las aptitudes del editor necesarias para la publicación puntual de *Plaza Sésamo*, (que pueden hacerse extensivas para otras publicaciones de género similar), en palabras de Rowena Ferguson son las siguientes:

1. "Entender a los lectores: conocerlos, ponerse en sus zapatos, si es necesario.

2. Tener buen juicio editorial: es decir, saber tomar decisiones adecuadas.

3. Saber trabajar en un tiempo programado". 8

En referencia a la primera cualidad mencionada es difícil ponerse en los zapatos de un niño o niña de cuatro años de edad si no se le conoce. Lo recomendable entonces es recurrir a los estudios del perfil del público objetivo realizados por el departamento de mercadotecnia, si los hay.

En el caso de *Plaza Sésamo la Revista*, encontré en los archivos de la redacción inicial los informes del Dr. James Herzog y del Dr. Charles Flatter acerca del proceso evolutivo a nivel físico e intelectual experimentado por los niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad, publicados en la revista *Sesame Street Parents*.

La lectura de *El niño de 1 a 5 años. Guía para el estudio del niño preescolar* de Arnold Gessell (edit. Paidós) fue también de gran utilidad en este sentido.

En el apartado 3.3. se detalla el perfil del público objetivo.

El segundo punto, tener buen juicio editorial, involucra la toma de decisiones, y además poseer disposición y capacidad para asumir las responsabilidades que implican. Para evitar equivocaciones se debe tener siempre presente las responsabilidades de cada quien, lo que la empresa o el jefe espera del editor y ceñirse a la línea editorial señalada por la dirección. A veces es preciso posponer, retrasar o, incluso, cambiar nuestros planes personales en beneficio de nuestro trabajo y desenvolvimiento profesional.

Durante la edición del número ocho decidí tomar vacaciones luego de entregar el material a los diseñadores gráficos con la idea de que mi trabajo estaba concluido. Sin embargo, no había discutido con mi jefe inmediato (el coordinador editorial) si él se encargaría de supervisar las siguientes etapas del proceso editorial (aprobación de pruebas de

color, entrega a producción, etc.) y lo dí por sentado. Al volver, encontré que la portada había sido impresa sin título del tema. Nadie reparó en ello y no pudo remediarse, pues ya era tarde.

En cuanto a "la habilidad para trabajar en un tiempo programado" resulta esencial para que la revista esté en los puestos de periódicos en la fecha prevista. Por ello la fecha de cierre es inquebrantable, pues entregar a tiempo el material, el día que estipula el calendario de producción, minimiza el riesgo de un retraso en las siguientes etapas del proceso: filmación, producción, impresión y distribución.

Conviene que cada miembro del equipo tenga una copia del calendario para no perder de vista la fecha de cierre y entregue su trabajo a tiempo. Si alguna etapa de la edición se demora es preciso averiguar la causa y notificar de inmediato al jefe. Si está en sus manos proponer soluciones y llevarlas a cabo, debe hacerlo.

En *Plaza Sésamo* hubo un problema de tardanza en el material enviado de Nueva York. Aura Marrero, ejecutiva de Children's Television Workshop encargada de remitirlo a Miami fue cambiada de puesto y la suplente desconocía el proceso. A pesar de las llamadas telefónicas continuas hechas por el coordinador para acelerar el trámite no había respuesta.

Empecé entonces a buscar material sustituto para cubrir esas 18 páginas faltantes. Ello implicaba trabajo doble para todo el equipo pero no había opción, la revista debía salir. Finalmente, las películas llegaron, pero no pudimos entregar a tiempo a producción, lo cual obligó a ese departamento a trabajar a marchas forzadas, lo que provocó disgusto y tensión.

Los estudiantes deberían acostumbrarse a cumplir sus compromisos

(tareas, exámenes, etc.) en las fechas señaladas, sin pretender ampliación en los plazos. Evitar las postergaciones y ceñirse a un plan de trabajo con fechas definidas ayudaría a no caer en retrasos y los prepararía para ejercer esta habilidad en la práctica profesional.

4.2.2. El redactor

Carl N. Warren afirma que: "los periodistas se hacen, no nacen", y que la habilidad para redactar noticias es algo que se aprende, para lo cual se precisa una inteligencia normal, energía y estudio". 9

"La redacción es, naturalmente la herramienta primordial del periodista. La literatura contemporánea, su producto. Pero una amplia formación en ciencias y humanidades equipa al periodista con una reserva de aprendizaje que le resultará útil a lo largo de su carrera". 10

Plaza Sésamo la Revista me brindó la oportunidad de experimentar esta afirmación en carne propia. Estoy de acuerdo con Warren. La realización de la revista me obligó a desempolvar de la mente las lecciones aprendidas en la materia de psicología y aunque no conseguimos ahí todas las respuestas, supimos donde buscar. Si bien la redacción de textos para *Plaza Sésamo* no exigía profundos conocimientos, la guía para los padres que se regalaba con la revista para niños sí requería estar al día, investigar y entrevistar a especialistas en pedagogía y medicina. Además, era preciso que como redactor contara con un manejo fluido del idioma inglés, ya que ese era el idioma original en que se redactaba el material enviado de Nueva York. Para ello fue muy útil contar con el requisito de comprensión del idioma inglés, exigido por el programa de la carrera.

Hasta el número 6 (junio) del año 2 tuve la colaboración de un redac-

tor, quien había sido reubicado del equipo original a nuevos proyectos. Debido a su dominio del idioma inglés tenía a su cargo la traducción de los textos y adaptaciones necesarias al español. Así como también la redacción de algunos textos originales. Al renunciar, sus tareas fueron asumidas por el jefe de redacción hasta la elaboración del número 9. Para éste contó con la colaboración de dos redactoras quienes fueron despedidas dos semanas más tarde, durante la segunda reestructuración de la empresa.

El redactor trabajaba los textos en una computadora, enlazada en red con las del jefe de redacción, el corrector y los diseñadores gráficos. Una vez terminado el texto, el redactor lo enviaba a la máquina del jefe de redacción. Luego de su revisión y, de ser necesario, modificación, lo pasaba al corrector de estilo.

4.2.3. El corrector

En la lista de créditos del equipo original editor de *Plaza Sésamo la Revista* no estaba contemplado este puesto. La tarea de corregir los textos era realizada por el jefe de redacción y/o el director. Al pasar la revista a manos de la Dirección Editorial de Nuevos Proyectos, que sí contaba con un corrector de estilo, se le adjudicó a éste la tarea de corregir los textos de *Plaza Sésamo* y de *Padres de Plaza Sésamo*.

Cuando la Dirección de Nuevos Proyectos se desintegró (julio 1995) algunos de sus miembros fueron adscritos al Departamento de Prensa, entre ellos el corrector, que hasta el cierre de la revista siguió desempeñando la tarea de vigilar la ortografía y gramática de los textos, para que estuviera de acuerdo a las reglas del idioma español. El corrector verificaba dos veces los textos, primero en pantalla y

después en papel. Luego lo pasaba al ordenador del jefe de arte. En su ausencia, la tarea de corrección era efectuada por el jefe de redacción.

4.2.4. El diseñador gráfico

El área de arte en *Plaza Sésamo* estaba conformada por los diseñadores gráficos, quienes se encargaban de la parte visual de la revista, de unir texto e imágenes. A veces, el crédito del coordinador del área aparecía como jefe de arte, otras como director de arte. El título no afectaba el desempeño de su trabajo, asistido por otros diseñadores a quienes se les daba el cargo de diagramadores, o aparecían simplemente bajo el rubro "arte".

En *Plaza Sésamo* los créditos se dieron de acuerdo a la decisión del Coordinador Editorial de Nuevos Proyectos, y se siguió ese formato hasta que terminó la revista. Colocado bajo el crédito "diagramación" o "arte", el trabajo del diseñador gráfico era harto importante en la elaboración de la revista, pues se encargaba de dar cuerpo a su aspecto visual. Este es primordial para que el mensaje llegue de manera efectiva al público al que está dirigido. En *Plaza Sésamo* era crucial y definitivo dado que su público era, en su mayoría, preescolar y sin saber leer. El aspecto visual significaba su atractivo y su mensaje.

En cuanto al diseño o trazado de *Plaza Sésamo*, el acuerdo con Children's Television Workshop estipulaba que para el material original creado en México, debían seguirse los mismos lineamientos hasta entonces utilizados en *Sesame Street Magazine*. Aquí vale recordar que por acuerdo con CTW 18 páginas debían llenarse con material ya publicado por la revista estadounidense, y el resto con originales hechos en México.

La razón era simple: el diseño manejado por *Sesame Street Magazine* era el más efectivo que habían encontrado los investigadores de CTW, luego de investigaciones y comprobaciones largas y laboriosas, para dirigirse al público infantil.

Este formato cumplía con algunas de las cinco funciones del diseño que Ferguson destaca como primordiales y pertinentes en su libro *Editing the small magazine* (11) a saber:

- Capturar la atención del lector e invitarlo a leer, en este caso a hojear y manipular la revista.
- Introducir el contenido primordial e interesar al lector.
- Ilustrar y ampliar el contenido con fotografías e ilustraciones atractivas y enriquecedoras. Ya mencionamos que la parte visual era fundamental porque de hecho las imágenes eran el principal ingrediente de la revista.
- Mantener la atención del lector y evitar que deje la revista de lado.
- Expresar el carácter de la revista, es decir, el diseño debe ser consistente con el propósito y mensaje de la revista expresando lo que es.

En esta perspectiva la tarea del jefe de arte consistía específicamente en:

- Coordinar el material recibido de la redacción.
- Asignar tareas de diseño específicas a los diseñadores asistentes.
- Dar continuidad al trabajo.

Una vez repartido el trabajo, el diseño consistía en:

- Diagramar las páginas: unir texto (incluidos pies de foto) e imágenes, ya sea diapositivas o ilustraciones, folios y demás elementos que afectan el aspecto visual de la revista.
- Hacer ilustraciones: dibujar y colorear de acuerdo a las necesidades

específicas de cada número, las imágenes pertinentes.

- Dar a pre prensa el material para retoque, especificando los cambios.
- Entregar el material a filmación.
- Revizar pruebas de color.
- Enviar el material diseñado al departamento de producción.

4.3. Proceso editorial

Hoy la era de la informática ha invadido también la industria editorial y ha agilizado el proceso que tan sólo unas décadas atrás tenía su base en las máquinas de escribir y los linotipos. El trabajo de edición ha pasado de la mecanización a la era de la microinformática, en un afán por hacerlo más simple, rápido y preciso.

Pero aún hoy en día es en la redacción donde comienza este proceso tan sofisticado. La elección del o los temas es, casi siempre, producto de una reunión en la dirección, donde se definen los artículos adecuados al perfil editorial de la publicación.

En *Plaza Sésamo* el tema era escogido en función de los objetivos educativos, por el jefe de redacción y el redactor, cuando lo hubo, y a propósito de alguna temporada especial (primavera, vacaciones, regreso a clases, Navidad) o tópico específico (deportes, música, colores, sentimientos, tradiciones etc.).

Pero no podía ser cualquiera, debía tomar en consideración los temas tocados en *Sesame Street Magazine*. Para dar una idea de estos se enlistan a continuación los títulos de cada número desde 1987, año a partir del cual estaban disponibles las películas para su reimpresión:

1987

Los opuestos	-	Enero/febrero
Actividades invernales	-	Libro de invierno
Fiestas y cumpleaños	-	Marzo
Fingir que soy otro	-	Abril
Colores	-	Mayo
Juegos y deportes	-	Junio
Campo y ciudad	-	Julio/agosto
Actividades de verano	-	Libro de verano
Escuela	-	Noviembre
Fiestas	-	Diciembre

1988

Hogar dulce hogar	-	Enero/febrero
Libro de actividades	-	Libro de invierno
Palabras	-	Marzo
¡Super yo! (crecimiento)	-	Abril
Es primavera	-	Mayo
Seguridad (juegos)	-	Junio
Vacaciones	-	Julio/agosto
Animales	-	Libro de verano
Mira de cerca (el mundo)	-	Octubre
Tiempo	-	Noviembre
Fiestas	-	Diciembre

1989

Sonidos y música	-	Enero/febrero
Amigos	-	Libro de invierno
Arriba, abajo y alrededor	-	Marzo
Cosas tontas	-	Abril
Estoy creciendo	-	Mayo
Sentimientos	-	Junio
Cielo, mar y tierra	-	Julio/agosto
Aventuras	-	Libro de verano
Escuela	-	Septiembre
Signos y símbolos	-	Octubre
Comida y Acción de gracias	-	Noviembre
Celebraciones	-	Diciembre

1990

Día y noche	-	Enero/febrero
Dónde vive la gente	-	Libro de invierno
Simular	-	Marzo
Cambios/tiempo	-	Abril
Colores	-	Mayo
Tiempo de jugar	-	Junio
Viajes	-	Julio/agosto
Opuestos	-	Libro de verano
Escuela	-	Septiembre
Halloween y formas	-	Octubre
Amigos y familia	-	Noviembre
Fiestas	-	Diciembre

1991

Cosas que sorprenden	-	Enero/febrero
Invierno divertido	-	Libro de invierno
Cumpleaños	-	Marzo
El ambiente	-	Abril
Jugar seguro	-	Mayo
Imitar	-	Junio
Viajar	-	Julio/agosto
Animales	-	Libro de verano
Escuela	-	Septiembre
Amigos/Halloween	-	Octubre
Comida/Acción de gracias	-	Noviembre
Fiestas alrededor del mundo	-	Diciembre

1992

Escucha (Comunicación)	-	Enero/febrero
Colores	-	Libro de invierno
En mi cuarto	-	Marzo
Primavera	-	Abril
Cuerpos: estoy creciendo	-	Mayo
Números/contar	-	Junio
Juegos/deportes/Olimpiadas	-	Julio/agosto
Al aire libre	-	Libro de verano
Escuela	-	Septiembre
Cómo funcionan las cosas	-	Octubre
Tiempo de cuentos	-	Noviembre
Fiestas/compartir y cuidar	-	Diciembre

1993

Grande y pequeño	-	Enero/febrero
Invierno divertido con Big Bird	-	Libro de invierno
Libro de entretenimiento	-	Marzo
Hogar dulce hogar	-	Abril
Movimiento y ejercicio	-	Mayo
Granjas	-	Junio
Explorar cielo, mar y tierra	-	Julio/agosto
Verano divertido	-	Libro de verano
Escuela: nuevos lugares	-	Septiembre
Disfraces	-	Octubre
Comida	-	Noviembre
Tradiciones familiares	-	Diciembre

1994

A la vuelta de la esquina		
25 aniversario	-	Enero/febrero
Puedo hacerlo	-	Marzo
Circo	-	Abril
Bebés	-	Mayo
Hacer amigos	-	Junio
Cumpleaños	-	Julio/agosto
Letras y números	-	Septiembre
Juegos	-	Octubre
Comida	-	Noviembre
Hacer regalos	-	Diciembre

La mayoría de las películas conteniendo este material estaban disponibles, con excepción de algunas páginas de los libros de invierno y verano, pero no podía saberse cuales hasta haber hecho el pedido. Luego de escoger el tema consultaba las revistas para escoger el material que se pediría a CTW. Por ejemplo: para el # 12 año 2 el tema sería las fiestas navideñas, con el propósito de resaltar la forma en que se celebra en dicha época en Occidente y las celebraciones de otras culturas como Hanukkah de los judíos, y Kwanza por algunos pueblos de Africa. Luego de escoger el tema efectuaba los siguientes pasos:

4.3.1. Cuadrícula

La cuadrícula es una hoja donde se han dibujado tantos rectángulos verticales como páginas tiene una revista, en *Plaza Sésamo* eran 36, correspondiendo a una por página e incluidas portada, contraportada, segunda y tercera de forros. Es muy útil para planear el contenido de la revista pues facilita en gran medida abarcarlo todo de un vistazo dada su configuración esquemática.

En la cuadrícula adjudicaba los artículos a las páginas teniendo en mente las secciones ya mencionadas en el apartado 3.5.1.

Con el tema ya definido consultaba las revistas *Sesame Street* para elegir el material adecuado al tema. Escogía 18 páginas, pues el convenio con Children's Television Workshop para la edición de *Plaza Sésamo* establecía que la mitad del contenido podía apoyarse en material ya publicado *Sesame Street Magazine*, solicitándoles las películas para reproducirlas. La otra mitad la integraba por material totalmente original elaborado por nuestra redacción.

Los títulos de los artículos seleccionados iba acomodándolos en los

cuadrados de la cuadrícula para asignarles su lugar. Para el número 12 del año 2, cuyo tema elegido eran las celebraciones decembrinas repasé las ediciones de *Sesame Street Magazine* correspondientes a los meses de noviembre, diciembre y enero de los distintos años, en las cuales era más probable encontrar material alusivo. Conforme seleccionaba las páginas les asignaba un lugar en la cuadrícula, las identificaba con el título del artículo, mes, año, y número de página en que había sido publicado.

Para las páginas 4 y 5 donde va la primera sección fija de las lecturas se escogió el cuento 'Smile!', ("Sonríe").

De la 6 a la 9 se dedicó a la actividad con instrucciones 'Gift Giving', ("Regalando").

Como la página 8 involucraba ilustraciones que fácilmente podían ser recreadas por los diseñadores de la redacción de Plaza, no la solicité.

El laberinto 'Birdland Basch' ("La fiesta de los pájaros") lo seleccioné para la sección fija de las páginas 12 y 13.

El póster 'Happy Holidays' ("Felices fiestas") era ideal para las páginas centrales, 16 y 17; en tanto que el Conde Contar y sus números en 'The Count's New Year's Eve Party' ("La fiesta de año nuevo del Conde Contar") pasó a ocupar las páginas 18 y 19.

'From House to House' ("De casa en casa"), otra actividad con instrucciones la escogí para las páginas 22 y 25. Como la hoja intermedia en la que van las páginas 23 y 24 era recortable y con ilustraciones sencillas, que pueden recrearse fácilmente por los diseñadores tampoco la tomé en cuenta.

'Hidden Gifts' ("Regalos escondidos") serviría para la página 26 y el reportaje gráfico 'Fun on New Year's Eve' ("Diversión en fin de año")

para las páginas 28 y 29.

En la cuadrícula señalaba también los artículos que requerían ilustraciones originales, indicándolos con alguna señal distintiva como =. El material original para las páginas restantes lo dispuse como sigue: en la 2 y 3 el poema, en esta ocasión escogí dos, uno inédito y otro ya publicado (solicitaba permiso de reproducción al editor).

Para las páginas 10 y 11 un artículo que mostrase la forma de celebración decembrina en otras culturas.

Para las páginas 14 y 15 seleccioné una versión del árbol genealógico, pero en forma de pino, para ir acorde al tema. Aquí el niño tendría que colocar en el lugar adecuado los nombres de las personas importantes para él.

En la página 27 un '¿Dónde los has visto?' que se conformaría por ilustraciones utilizadas en ese mismo número.

En la 30 y 31 el 'Correo de Abelardo', con material de los lectores y en la 32 sugería confeccionar una tarjeta navideña.

Finalmente, en la tercera y cuarta de forros un regalo para alguien especial.

Cabe señalar que tanto la cuadrícula como los demás pasos mencionados en el proceso de edición de la revista debían atender a una fecha dispuesta con antelación. A los plazos fijados para cada etapa se le denominaba calendario editorial.

La redacción estaba obligada a cubrir cada fase del trabajo de manera expedita y apropiada, con énfasis en evitar retrasos, toda vez que no era la única revista editada por la empresa. Una demora en alguna etapa significaba llegar tarde a la siguiente y la acumulación podría ocasionar no estar a la venta en la fecha de circulación anunciada.

Abelardo Lola Archibaldo	Album de familia	Regalo	especial
--------------------------------	---------------------	--------	----------

Portada 2a de forros 3a de forros 4a de forros

F

Plaza Sésamo

Año 2 # 12

Indice	Poema	Smile!	Gift	Giving	Así es como yo celebro
1	2 3	Dic. 89 4-5	Dic. 89 6, 7, 9	8 9	10 11

Birland	Bash	Mi árbol familiar	Happy Holidays	The Count's New Year's Eve Party	The little evergreen
Dic. 92 22-23	12 13	14 15	Dic. 90 16-17	Enero/Feb. 91 18-19	Dic. 89 20-21

— Diseño original

— Ilustración original

F Fotos

• Películas C.T.W

From house	to house	Hidden Gifts	¿Dónde los has visto?	Fun on New Year's Eye	El correo de Abelardo	Tarjetas navideñas
Dic. 90 8-11	22 23	Dic. 93 4a.	24 25	Dic. 93 26-29	26 27	28 29

F

CALENDARIO DE PRODUCCION 1955

REVISTA PLAZA SESAMO

MENSUAL

AÑO 2

OCTUBRE 1954

EDICION 2	FECHA DE CIRCULACION	FECHA DE PORTADA	SCANNING INICIO	FILMACION FINAL	AFILMACION		PRUEBAS DE COLOR		ENTREGA A PRODUCCION		CIERRE PUBLICIDAD	ENTREGA A PLANTA MAQUILADO INTERMEX			ROLL A	
					INICIO	FINAL	INICIO	FINAL	INICIO	FINAL		INICIO	FINAL	SECRET	FACT	
1	26 DICIEMBRE	ENERO	14 NOV	15 NOV	16 NOV	25 NOV	21 NOV	26 NOV	30 NOV	2 DIC	28 NOV	5 DIC	14 DIC	19 DIC	9 MAR	9 MAR
2	25 ENERO	FEBRERO	14 DIC	15 DIC	19 DIC	26 DIC	21 DIC	26 DIC	30 DIC	2 ENE	28 DIC	4 ENE	13 ENE	15 ENE	8 ABR	8 ABR
3	24 FEBRERO	MARZO	13 ENE	14 ENE	18 ENE	25 ENE	20 ENE	27 ENE	30 ENE	1 FEB	27 ENE	3 FEB	13 FEB	17 FEB	9 MAY	9 MAY
4	27 MARZO	ABRIL	13 FEB	15 FEB	17 FEB	24 FEB	20 FEB	27 FEB	1 MAR	3 MAR	27 FEB	6 MAR	1 MAR	20 MAR	8 JUN	8 JUN
5	25 ABRIL	MAYO	13 MAR	14 MAR	20 MAR	27 MAR	22 MAR	29 MAR	31 MAR	3 ABR	29 MAR	5 ABR	31 MAR	15 ABR	8 JUL	8 JUL
6	25 MAYO	JUNIO	14 ABR	15 ABR	19 ABR	26 ABR	21 ABR	28 ABR	1 MAY	3 MAY	28 ABR	5 MAY	1 MAY	19 MAY	8 AGO	8 AGO
7	26 JUNIO	JULIO	15 MAY	16 MAY	19 MAY	26 MAY	22 MAY	29 MAY	31 MAY	2 JUN	29 MAY	5 JUN	31 MAY	19 JUN	7 SEP	7 SEP
8	26 JULIO	AGOSTO	14 JUN	15 JUN	19 JUN	26 JUN	21 JUN	28 JUN	30 JUN	3 JUL	28 JUN	5 JUL	31 JUL	19 JUL	7 OCT	7 OCT
9	25 AGOSTO	SEPTIEMBRE	14 JUL	15 JUL	19 JUL	26 JUL	21 JUL	28 JUL	31 JUL	2 AGO	28 JUL	4 AGO	30 AGO	18 AGO	7 NOV	7 NOV
10	25 SEPTIEMBRE	OCTUBRE	14 AGO	15 AGO	25 AGO	21 AGO	28 AGO	30 AGO	1 SEP	28 AGO	28 AGO	4 SEP	29 SEP	18 SEP	7 SEP	7 SEP
11	25 OCTUBRE	NOVIEMBRE	13 SEP	14 SEP	18 SEP	25 SEP	20 SEP	27 SEP	29 SEP	2 OCT	27 SEP	4 OCT	30 OCT	16 OCT	7 OCT	7 OCT
12	24 NOVIEMBRE	DICIEMBRE	13 OCT	14 OCT	18 OCT	25 OCT	20 OCT	27 OCT	30 OCT	1 NOV	27 OCT	3 NOV	29 NOV	17 NOV	7 NOV	7 NOV

4.3.2. Acopio de material

Para el material original realizado en México solicitaba al diseñador gráfico, específicamente al ilustrador, la imagen más adecuada para vestir el artículo, y él daba vuelo a su creatividad, atendiendo a mis sugerencias como jefe de redacción. Su experiencia e imaginación permitían captar de inmediato la idea que se pretendía ilustrar y muchas veces hacían innecesarios mis puntos de vista.

Por ejemplo, para darle vida a los poemas elegidos para las páginas 2 y 3 del # 12 año 2 consideró pertinente que los dibujos más adecuados eran de juguetes típicos para niños, pero principalmente teniendo presente los referidos en el texto (uno de los poemas era de su invención), que habla de pelotas, soldados, carritos, dados, etc; y estuve de acuerdo.

Conseguir el material originalmente publicado por *Sesame Street Magazine* implicaba más pasos: solicitarlo por escrito y una vez conseguido se retocaba, traducía, redactaba y adecuaba al español.

Este material se conformaba por películas en positivo que se enviaban desde la oficina central de Children's Television Workshop ubicada en Nueva York. Para conseguir las, primero las solicitaba por escrito con la especificación del número de página, mes, año y título del artículo así como el título-tema con el que habían sido publicadas en *Sesame Street Magazine*.

A esta lista del material le anexaba las fotocopias del artículo en inglés. La carta-solicitud era redactada por el jefe de redacción y la firmaba el coordinador editorial. Estaba dirigida al departamento de producción de Children's Television Workshop, a cargo de Aura Marrero, en los siguientes términos:

**CAMILLE DE FILIPPO
Production Department
Children's Television Workshop
One Lincoln Plaza
New York**

September 5, 1995

Dear Camille:

I'm sending you our film order for # 02/12 issue. It will be "Felices Fiestas" (Happy Holidays). Enclosed you will find the order and the magazines' photocopies. I would like to get all these material as soon as posible. Please contact me if you have any question.

Best regards,

**Ing. Juan Carlos Espinosa
Plaza Sésamo - México**

FILM ORDER 02/12 ¡FELICES FIESTAS!

US Issue		(Photocopies included)
DEC 89	pages 4 & 5	Smile
DEC 89	pages 6, 7 & 9	Gift Giving
DEC 92	pages 22 & 23	Birland Bash
DEC 90	pages 8 & 11	From house to house
DEC 90	pages 16 & 17	Happy Holidays
JAN/FEB 91	pages 18 & 19	The Count's new year's eve party
DEC 89	pages 20 & 21	The little Evergreen
DEC 93	pages 28 & 29	Fun on New Year's Eve
DEC 93	4nd of cover	Hidden Gifts
TOTAL PAGES	18	

Enviaba la solicitud vía facsimile directamente a Nueva York, pero el material fílmico no era remitido directamente a México. El departamento de producción de CTW lo hacía llegar a Editorial América, S. A., empresa filial de Editorial Televisa en Miami, a la atención de Luis Eljalek, quien a su vez lo remitía a la ciudad de México por mensajería.

En tanto los positivos eran enviados de CTW-Nueva York a Editorial América-Miami y luego a Editorial Televisa-México, el jefe de redacción y el redactor (cuando lo hubo) proseguían con la elaboración del material original.

Si alguno de los artículos precisaba la ilustración de un muppet debía

recibir el visto bueno del equipo de diseño gráfico de CTW. Entonces, en cuanto el ilustrador concluía el boceto y antes de ponerle color, el dibujo se enviaba a Nueva York para su revisión y aprobación.

Tal fue el caso de la portada # 12 año 2, para el que se eligió a Lola, Abelardo y Archibaldo colocando esferas a un árbol de Navidad. Con el dibujo de Lola y Abelardo no había problemas porque esos eran personajes creados para el programa de televisión *Plaza Sésamo* producido en México, pero debían aprobar el dibujo de Archibaldo. El dibujo era enviado vía fax con otra carta, también redactada por el jefe de redacción, que decía así:

KERRY GILES
Production Manager/Publishing Group
Children's Television Workshop
One Lincoln Plaza, New York

October 23, 1995

Dear Kerry:

Please find attached one sketch drawing for your approval for issue 02/12 "Felices Fiestas!". Please contact me if you have any question.

Best regards,

Ing. Juan Carlos Espinosa
Plaza Sésamo - México

Había artículos que no precisaban ilustraciones o dibujos sino fotografías o transparencias, como por ejemplo el presentado en las páginas 26 y 27 del # 10 año 2, dedicado a las mascotas, que mostraba diferentes tipos de animales. En ese caso el jefe de redacción debía proporcionar el material requerido por los diseñadores. Para ello visitaba la fototeca del Departamento de Servicios Editoriales de la empresa, donde buscaba entre los archivos hasta encontrar las más convenientes. Si bien el acervo no era ni muy variado ni de la mejor calidad, con una busca cuidadosa podía encontrar suficiente material como para ilustrar el artículo sin menoscabo de su calidad.

4.3.3. Redacción, traducción y corrección

En tanto los positivos eran enviados de Nueva York, en la redacción, como ya dijimos, seguía el trabajo. El jefe de redacción asignaba los textos al redactor y a él mismo. Luego se abocaban a la tarea de traducir los textos en inglés que acompañaban a las imágenes solicitadas a CTW.

En esta tarea debía tenerse mucho cuidado de que la traducción fuese lo más apegada posible al sentido dado por *Sesame Street Magazine*, ya que a veces su traducción literal no era tan clara ni significativa.

Al concluir el trabajo, el texto era almacenado en la memoria de la computadora señalando el título que se le adjudicaría en español, las páginas en las que aparecería, así como número de la edición y el título. Después de traducidos todos los textos, el jefe de redacción revisaba tanto los suyos como los del redactor y los modificaba si era necesario. Enseguida los almacenaba en la memoria de la computadora del

corrector, para que éste, a su vez, corrigiera los errores de ortografía y redacción existentes.

Mientras tanto, el jefe de redacción y el redactor procedían a la redacción de los textos originales en español. Al concluir esta tarea el jefe de redacción verificaba los textos y los modificaba si era necesario. Luego los almacenaba en la memoria de la computadora del corrector para su revisión, tal y como había hecho con los textos traducidos al inglés.

Al terminar de corregirlos, el corrector guardaba los textos en la memoria de la computadora de los diseñadores y el jefe de redacción lo señalaba en la cuadrícula.

Aproximadamente tres semanas después de solicitado llegaba a la redacción el material filmico. El jefe de redacción cotejaba el envío con la lista de solicitud y marcaba en la cuadrícula lo que había llegado. A veces sucedía que algunas páginas no estaban disponibles, entonces había dos opciones: una, solicitar material para reemplazar el faltante o elaborar material original.

Por la presión del tiempo, y como el reemplazo tardaría en llegar otras tres semanas, era preferible realizar material original, entonces pedía ilustraciones adecuadas al ilustrador. De esta forma podía tener mayor control del material y cumplir con el calendario editorial.

Al recibir los acetatos los clasificaba y guardaba en sobres en los que se anotaba el tema-título de la edición, el número de la página a la cual estaban asignados de acuerdo con la cuadrícula y el título del artículo. El mismo proceso se efectuaba con el material original. La intención de colocar en sobres los acetatos y las fotografías de cada artículo, era facilitar la tarea del diseñador gráfico. Las imágenes diseñadas por el

ilustrador se imprimían en papel y eran verificadas por el jefe de redacción, luego, eran guardadas directamente en la memoria de la computadora de los diseñadores.

Con el material completo los diseñadores gráficos se encargaban de unir texto e imágenes de la manera más adecuada posible. Al terminar su tarea (detallada en el inciso siguiente 4.3.4) sacaban una impresión de la página, que era revisada por el jefe de redacción.

Aquí se imponía otra lectura del texto para subsanar cualquier error que el corrector hubiese pasado por alto y verificar que la partición silábica a final de texto fuera correcta, también se cotejaba que las imágenes correspondieran al texto y la tipografía fuese sencilla y fácil de leer, y que, en general, el diseño de las páginas guardara continuidad entre sí.

Con el visto bueno del jefe de redacción la impresión era devuelta a los diseñadores para que concluyeran el diseño.

4.3.4. Diseño y diagramación

Una vez corregidos, los textos se enviaban y archivaban en las computadoras de los diseñadoras. Esto es posible hacerlo sin moverse del lugar, pues las computadoras están enlazadas en red. Luego entregaba al jefe de arte el material ilustrativo.

En el diseño de *Plaza Sésamo* se trabajaba con dos tipos distintos de imágenes: ilustraciones realizadas por el ilustrador; diapositivas (transparencias a color), y las películas en negativo solicitadas a CTW y enviadas desde Estados Unidos. El jefe de arte asignaba a sus asistentes el material para su diagramación. Para que el diseñador pudiera trabajar con las imágenes en la pantalla de la computadora, daba antes un

paso previo: enviar las fotografías al departamento de pre prensa para escanearlas.

Con los textos y las imágenes almacenadas en la memoria de su computadora, el departamento de arte diagramaba las páginas, es decir, distribuía texto e imágenes en el lugar más atractivo de tal forma que respondiera a las necesidades de la revista.

Esto se hacía en computadora con un monitor de alta resolución y con la ayuda de programas de software como Quark XPress y Adobe Illustrator. Este último permitía combinar y modificar la tipografía de textos y títulos. Terminado el diseño se imprimían las páginas en blanco y negro sobre papel en una impresora láser y se entregaban al jefe de redacción para el visto bueno. Era el momento de hacer modificaciones o correcciones si hacía falta.

Cuando no se trabajaba con material original sino con los negativos enviados de Estados Unidos, se procedía entonces a los siguientes pasos: solicitar al departamento de Pre prensa una prueba de color. Generalmente se usaba el procedimiento de "cromalín". Aquí se imprimía la imagen de los negativos en papel. Esta prueba de color se escaneaba como si fueran diapositivas, se digitalizaban para trabajar con ellas en la computadora y diseñar la página.

Cuando los textos caían sobre las ilustraciones, por ejemplo en las páginas 18 y 19 del # 12 año 2 (ver páginas 254 y 255); se retocaba la ilustración borrando el texto en inglés y sustituyéndolo por el texto en español.

Cuando los textos no caían directamente sobre la ilustración, es decir, estaban separados, como por ejemplo en la página 7 del # 12 año 2, (ver página 243) se sacaba solamente la película del texto en

tinta negra, luego en los negativos que llegaban se recortaba el texto en inglés, se sustituía por el de la película con el texto en español. En este último caso las sustituciones las indicaba el jefe de arte y los asistentes de Prerensa lo hacían físicamente.

4.3.5. Prerensa y filmación

Con las ilustraciones y diapositivas el proceso de "escanear fotos en blanco y negro para posición" se realizaba de la siguiente manera: Las diapositivas (o transparencias en color) y las ilustraciones se sometían a escaneo. Es decir, se registraba la energía lumínica de las fotografías mediante un dispositivo de células fotoeléctricas, y se transformaba en impulsos eléctricos que a su vez se traducen a un lenguaje capaz de ser reconocido por una computadora.

Aprobado el diseño se escaneaban las imágenes al color y al tamaño indicado por los diseñadores y se filmaban las películas en positivos por cada página. Los positivos se identifican porque en ellos los tonos claros corresponden a las luces y los oscuros a las sombras del original.

El proceso de filmación se efectuaba como sigue: ya que resulta imposible utilizar tantas tintas como colores aparecen en una imagen, se reconstruían a partir del negro, azul cyan, magenta y amarillo. Esto se lograba por medio de filtros que descomponen las imágenes en esos colores y se obtenía una trama para cada uno. La trama es el resultado de convertir las zonas claras y oscuras en redes más o menos abiertas o cerradas de puntos; en un proceso conocido como tramado.

A este proceso general se le denominaba separación o selección de color. Con los cuatro acetatos o películas que componen las páginas

(uno por color: cyan, magenta, amarillo y negro) se hacía una prueba de color que permite verificar la calidad del trabajo.

Como ya se mencionó la prueba más socorrida (hay varias) era el "cromalín" que ofrecía resultados confiables por su cercanía con la apariencia final del impreso. La imagen de la prueba se imprimía sobre papel con el mismo tipo de pigmentos que componen las tintas utilizadas en "off-set".

4.3.6. Producción

Una vez que las pruebas de color han recibido el visto bueno del jefe de redacción, el diseñador las enviaba, junto con las películas filmadas, al Departamento de Producción acompañadas de una relación especificando la procedencia del material.

En producción fotocopiaban las pruebas de color, página por página y las unían siguiendo el orden numérico. A esto se le llamaba armar un "dummy", esto es, una simulación o borrador de la forma en que quedará la revista ya terminada. El "dummy" permitía detectar cualquier error, para ello se pasaba al editor, en este caso al coordinador editorial, para revisión del compaginado, las fotografías e ilustraciones y, en general, la continuidad del trabajo.

En *Plaza Sésamo la Revista* esta revisión la efectuaba el coordinador editorial, quien al mismo tiempo fungía como jefe del Departamento de Preprensa. Si detectaba alguna anomalía de diseño o redacción llamaba al diseñador gráfico en jefe o al jefe de redacción para subsanarlos. Con la aprobación del "dummy" por parte del coordinador, las películas eran entregadas por el departamento de producción al impresor, con una relación detallada para asegurarse de que no faltase algo.

En un plazo estipulado previamente y marcado en el calendario editorial, el impresor, presentaba a producción las "pruebas azules", para verificar, una vez más, la inexistencia de errores y el orden adoptado de acuerdo al "dummy". Si en esta etapa se detectaba alguna errata se avisaba de inmediato al coordinador, de lo contrario se regresaban las "pruebas azules" al impresor para que continuase su trabajo.

4.3.7. Impresión

Ya recibidos los acetatos y pruebas de color, el impresor procedía a la elaboración de las "pruebas azules" mencionadas en el inciso anterior. Se denominaban así porque inicialmente eran una copia hielográfica de los acetatos. En la actualidad se utiliza un procedimiento llamado Dylux que prescinde del revelado.

Este proceso se efectuaba de la siguiente manera: las películas de cada color (negro, cyan, amarillo y magenta) de las diferentes páginas se montaban sobre otra película del tamaño del pliego en el que se imprimirá posteriormente. A cada pliego le caben ocho páginas por lado. En apariencia el montaje carece de lógica pues las páginas se ven encontradas. Una vez doblado y cortado el pliego, las páginas aparecen en secuencia correcta.

Con la aprobación de las "pruebas azules" el impresor realizaba el reporte de los acetatos a las placas de impresión. Esto es: depositar la información de los positivos en las planchas o placas de impresión, mediante un proceso de fotosensibilización. En este, la película es colocada sobre la cara de las placas cubiertas con material fotosensible y expuestas a una fuente de luz. Los rayos que atraviesan las partes traslúcidas del montaje provocan en la capa fotosensible rea-

cciones que modifican sus propiedades. Luego del revelado la placa se divide en dos zonas, una oleófila, que retiene tinta por ser de base grasa, otra hidrófila que la rechaza por ser de base acuosa.

Luego, la plancha sensibilizada era colocada sobre un cilindro alimentado de tinta y agua por unos rodillos, para enseguida pasar por una mantilla cilíndrica de caucho que imprime sobre el papel.

Después de impreso color por color, el papel pasaba a gran velocidad por un horno gigante con la temperatura regulada a 180 grados centígrados, suficientemente caliente para secar la tinta, pero no demasiado como para quemar el papel. Enseguida el papel era pasado por unos rodillos con agua que le proporcionaban la temperatura adecuada para ser manipulado sin maltratarse.

El pliego seco se conducía a un equipo mecánico de doblez y posteriormente era encuadernado en forma de caballete o grapa. Luego la guillotina refilaba los bordes para que coincidieran los bordes de todas las páginas y tuviesen el mismo tamaño: 27.5 cm. en el lomo por 20.5 cm. de ancho.

Finalmente las revistas se empaquetaban y se entregaban al departamento de producción, para luego ser distribuidas. Para apreciar el resultado final se incluye a continuación una copia del # 12 año 2.

INCLUYE

PADES DE PLAZA SÉSAMO

¡GUÍA PARA PADRES!

CTW

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA

Celebra la
Navidad



Encuentra
los regalos



Diviértete en
Año Nuevo



Haz un
regato
especial



¡Felices
Fiestas!



ÁLBUM DE FAMILIA



Abelardo
y todos los ni-
ños de Plaza Sésamo
disfrutaron mucho de la
temporada navideña. Y
como esta época es de

regocijo,
envían un saludo
muy especial para todos
los niños del mundo.
¿Cuáles son tus deseos
para esta Navidad?

Coordinador Editorial
JUAN CARLOS ESPINOSA
Jefa de Redacción
OFELIA SALGADO GONZÁLEZ
Jefa de Arte
DIANA PATRICIA GONZÁLEZ J.
Arte
OLGA DÍAZ OSUNA
ÁNGEL NAVARRETE G.
Corrección
FEDERICO M. NAVA LONDECO

PLAZA SESAMO LA REVISTA es
una publicación de Editorial Televisa

Presidente
LAURA D. B. DE LAVIADA
Director de Producción
ALFREDO M. LATOUR

Traducciones
Ofelia Salgado González

EN PORTADA:
Decora tu árbol
de Navidad
como Abelardo,
Lola y Aramburdo
que te desean
¡Felices fiestas!



Ilustración por **OFELIA SALGADO GONZÁLEZ**

JUGUETES
Leer y comprender un poema

¡SONRÍE!
Leer un cuento

ASÍ ES COMO YO CELEBRO
Aprender acerca de las celebraciones
en otros países

EL PINITO
Leer una historia

DIVERSION EN AÑO NUEVO
Reportaje gráfico

ACTIVIDADES

REGALANDO
Jugar siguiendo instrucciones, recortar

LA FIESTA DE LOS PÁJAROS
Seguir un laberinto

MI ÁRBOL FAMILIAR
Aprender sobre relaciones afectivas

¡FELICES FIESTAS!
Discriminar visualmente

**LA FIESTA DE AÑO NUEVO
DEL CONDE CONTAR**
Contar hasta 10, leer un poema

DE CASA EN CASA
Jugar siguiendo instrucciones

REGALOS ESCONDIDOS
Discriminar visualmente

¿DÓNDE LOS HAS VISTO?
Recordar imágenes de la revista

EL CORREO DE ABELARDO
Conocer cartas, dibujos y
poemas de otros niños

HAZ TU PROPIA TARJETA
Actividad manual



*Estimados
Padres de
Familia*

Las fiestas
deceembrinas son la
temporada por
excelencia para
celebrar las
tradiciones familiares.
Es una época
emocionante para los

niños porque
abundan los regalos y
a ellos les encantan
las cajas y las cintas
multicolores, pero
también pueden
encapricharse con
determinado juguete
y llorar sin parar

porque se lo
comprende. Esta edición
lo invita a usted y a
sus hijos a compartir y
dar afecto.

Recuerden que el
mejor regalo que
pueden dar a sus
seres queridos es su
tiempo. ¡Feliz Navidad
y Próspero Año 1996!

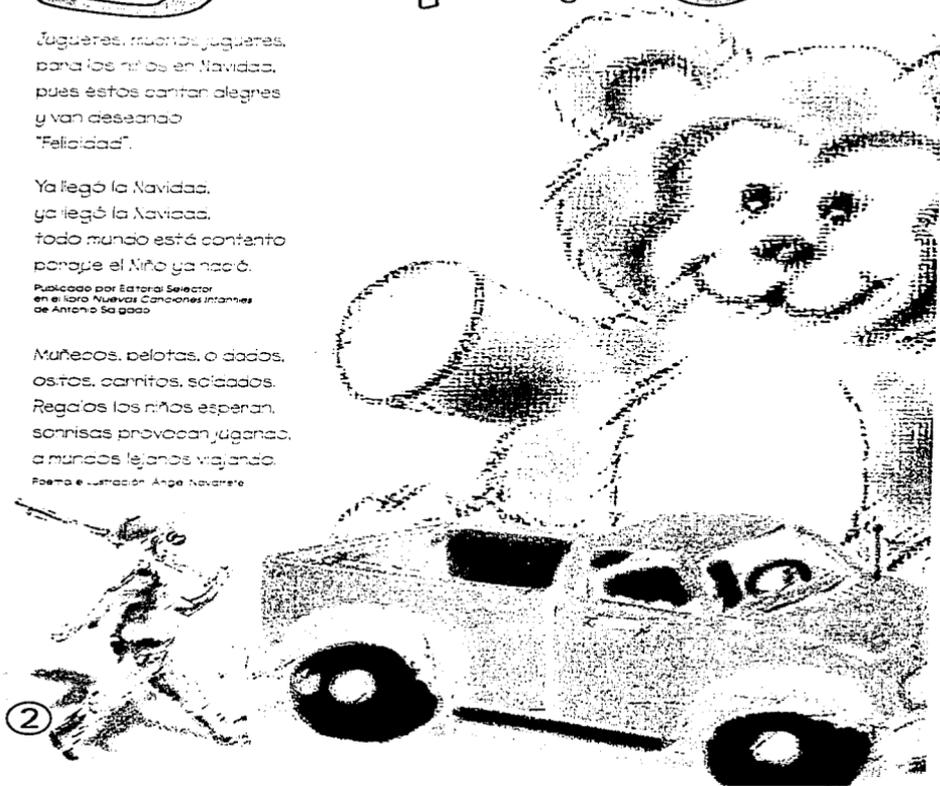
JUGUETES

Juguetes, muchos juguetes,
para los niños en Navidad,
pues éstos cantan alegres
y van deseando
"Felicidad".

Ya llegó la Navidad,
ya llegó la Navidad,
todo mundo está contento
porque el Niño ya nació.

Publicado por Editorial Selector
en el libro: Nuevas Canciones Infantiles
de Antonio Sagaza

Muecos, pelotas, o dados,
ositos, carritos, soldados,
Regalos los niños esperan,
sonrisas provocan jugando,
a mundos lejanos viajando.
Poema e Ilustración: Anja Navarrete





¡SONRÍE!

Era la víspera de Navidad en Plaza Sésamo, y Archibaldo y su mamá estaban listos para visitar a Luis, María y Gabriela. "Esta es la primera Navidad de Gabriela —dijo la mamá de Archibaldo—. Será mucho más divertido para ti y tus amigos ayudarla a celebrar".



"Estoy muy contento de ir a visitar a Gabriela —añadió Archibaldo—. Pero Gabriela es sólo una bebé. No sabe hablar. No puede correr con nosotros. No sabe jugar nuestros juegos. Mami, no sé cómo ayudar a la pequeña Gabriela a que se divierta". La mamá de Archibaldo pensó en lo que su hijo había dicho, luego, fue al librero y bajó su álbum de fotografías. "Mi lindo monstruito —comentó sentándolo en su regazo—. Cuando tú y tus amigos eran bebés, se divertían mucho". Dio vuelta a la página del álbum que tenía una foto de Archibaldo sentado en el regazo de su mamá cuando era bebé.

"¿Ves? —le preguntó señalando la foto—. Solías divertirme mucho conmigo escuchándome cantar". "Todavía me gusta sentarme en tu regazo mami —expresó Archibaldo. Luego, agregó—: enseñame algunas fotos mías y de mis amigos cuando éramos bebés".

Así pues, la mamá de Archibaldo dio vuelta a la página. "Aquí hay una foto de Aurora cuando era una bebé. Ya entonces le gustaba tocar su pianito". Señaló otra foto: "Y aquí está Elmo de bebé jugando con sus cubos".



Historia: Maura Kemerly
Ilustraciones: John Nez

"¿Y quién es éste?", preguntó Archibaldo, señalando una foto de la siguiente página.

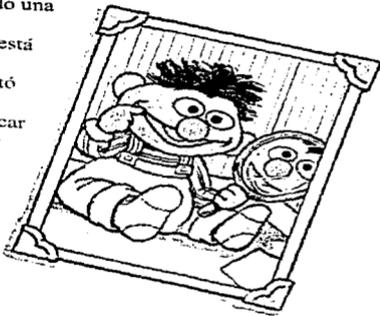
"Ese es Enrique –dijo la mamá de Archibaldo–. Él está entreteniéndose haciendo muecas".

"Creo que un bebé puede divertirse mucho –comentó Archibaldo; en seguida añadió–: esta tarde, cuando visitemos a Gabriela, puedo cantarle. Aurora puede tocar el piano para ella, y Elmo puede mostrarle cómo jugar con cubos".

"Esa es una muy buena idea, mi lindo monstruito –agregó la mamá de Archibaldo–, pero ¿qué pasa con Enrique? ¿Qué puede hacer él?"

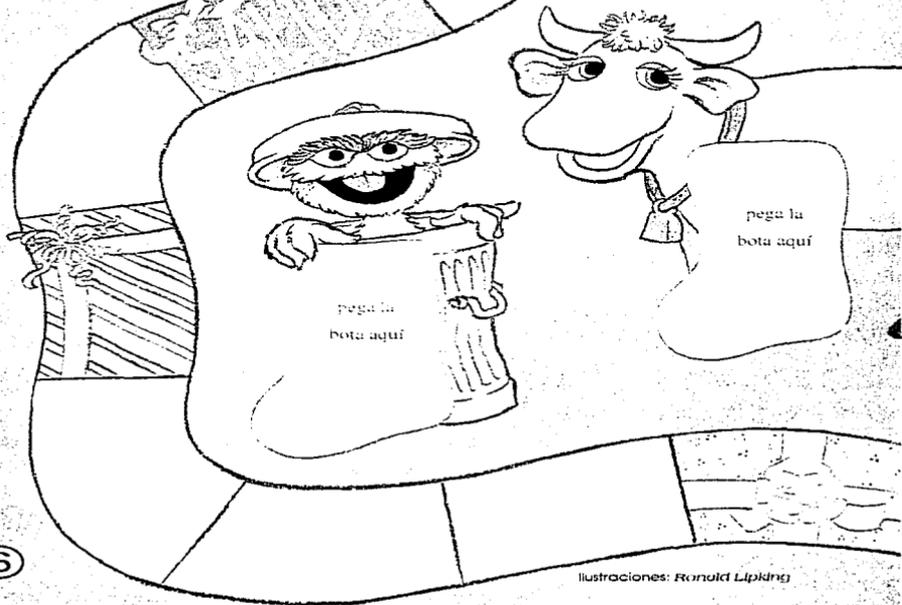
"Enrique puede hacer reír a Gabriela haciendo caras tontas –manifestó Archibaldo–. Eso es algo que Enrique hace muy bien".

Más tarde, ese día todos se divertieron jugando con Gabriela. Y Gabriela tuvo el mejor rato de todos.



Extra: ¿qué podrías hacer tú para ayudar a un bebé a divertirse?

REGALANDO



Ilustraciones: Ronald Lipking

Beto y Enrique tienen un montón de regalos para entregar a sus amigos. ¿A quién le darán cada regalo? Si quieres descubrirlo, participa en este juego.

Preparándose para jugar:

1. Primero recorta las dos piezas de juego de Beto y Enrique, los regalos envueltos, las botas y las tarjetas con número de esta página, por las líneas punteadas.
2. Para hacer las piezas de juego, dobla los recortes de Beto y Enrique a lo largo de las líneas continuas y pega la base de cada tarjeta en forma encontrada. Luego, recorta la línea punteada de arriba de sus manos.
3. Coloca cuatro regalos en las líneas cortadas, como aquí:
4. Pega una bota en cada personaje del tablero de juego. Deja la punta de las botas abierta para que los regalos puedan introducirse.
5. Pon las tarjetas con números en una bolsa de papel.

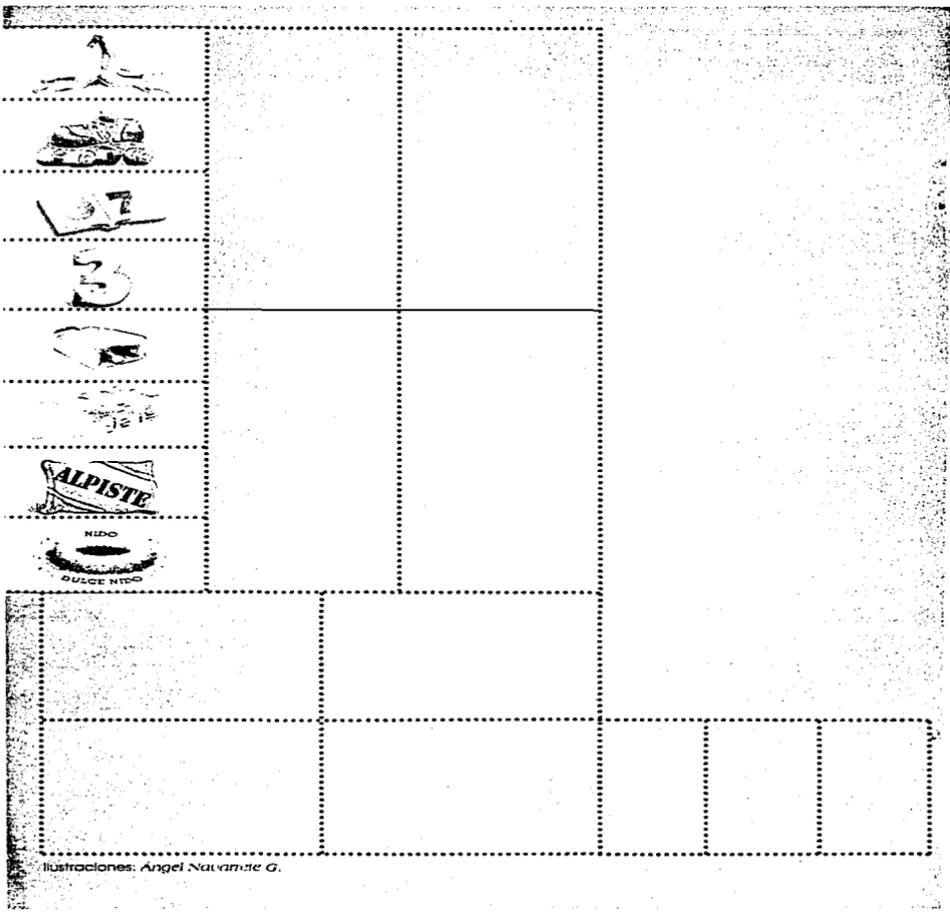


Para jugar:

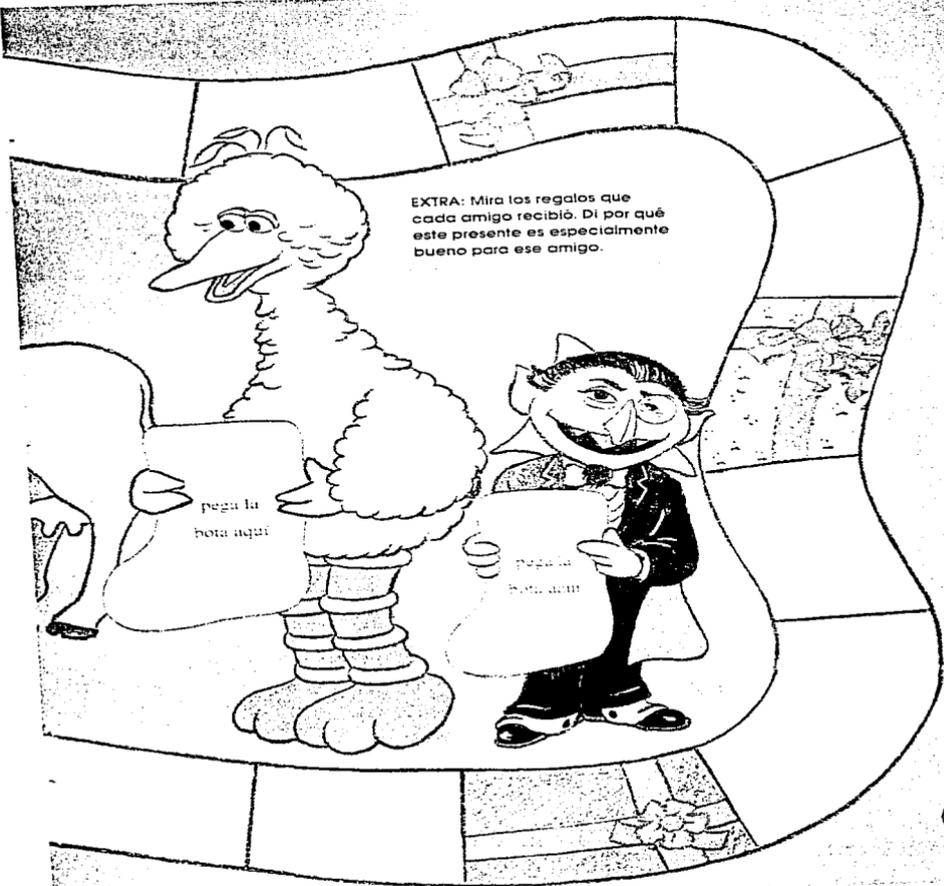
1. Decide quién ayudará a Beto y quién ayudará a Enrique a entregar sus regalos. Deja que tu amigo empiece. Él o ella debe coger una tarjeta con número de la bolsa y mover ese número alrededor del tablero de juego en cualquier dirección que él o ella quiera ir.
2. Cuando el jugador caiga en un espacio con regalo, ese jugador debe tomar uno de los que lleva en su mano y decidir a cuál amigo del tablero de juego le gustaría más ese regalo. En seguida, el jugador debe ponerlo en la bota de ese amigo y devolver la tarjeta con número de regreso en la bolsa de papel. Luego es tu turno.
3. Sigán jugando hasta que tú y tu amigo hayan ayudado a Beto y Enrique a entregar todos sus regalos.



1 2 3



Ilustraciones: Angel Navarrete G.



EXTRA: Mira los regalos que cada amigo recibió. Di por qué este presente es especialmente bueno para ese amigo.

pega la
foto aquí

pega la
foto aquí

Así es como

HANUKKAH

Hanukkah comienza a mediados de diciembre y dura ocho días. Cada noche, nosotros encendemos una vela en el candelabro de ocho brazos llamado *menorah*.

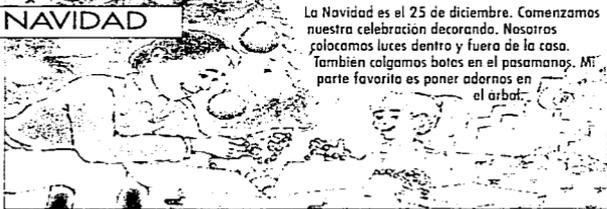


Antes de cenar, uno de los adultos cuenta la historia de Hanukkah. Me encanta escuchar cómo la duración de un día de una vela de cera se extendió ocho días!



NAVIDAD

La Navidad es el 25 de diciembre. Comenzamos nuestra celebración decorando. Nosotros colocamos luces dentro y fuera de la casa. También colgamos bolas en el pasamanos. Mi parte favorita es poner adornos en el árbol.



En la víspera de Navidad vamos todos a la iglesia y escuchamos la historia de la nacimiento de Jesús.



KWANZAA

Kwanzaa comienza el 26 de diciembre y dura siete días. Esta fiesta es como algunos festivales de la cosecha que se conmemoran en algunas partes de África. En América, Kwanzaa celebra la vida familiar.



yo celebro...

Después de que se ha contado la historia, todos comemos *latkes*, deliciosos tortitas de papa.



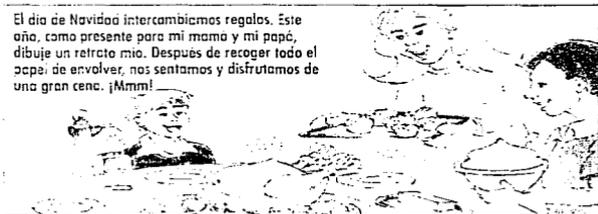
Todos los niños reciben el "gelt" Hanukkah. Nosotros usamos estas monedas de chocolate cubiertas de papel dorado, para jugar un juego con nuestros "dreidels". Si mi perinola aterriza de cierta forma, me quedo con todo el gelt. Pero si aterriza de una manera distinta, ¡oh, no!



Los niños ayudan al papa en el nacimiento. Luego...



El día de Navidad intercambiamos regalos. Este año, como presente para mi mamá y mi papá, dibujé un retrato mio. Después de recoger todo el papa, de envolver, nos sentamos y disfrutamos de una gran cena. ¡Mmm!



Los regalos se colocan en un "linara" y se abren cada día.

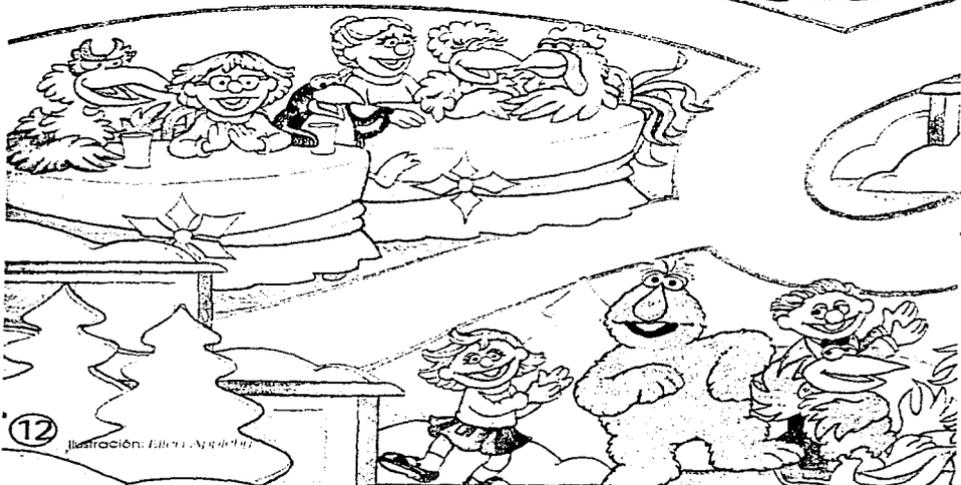
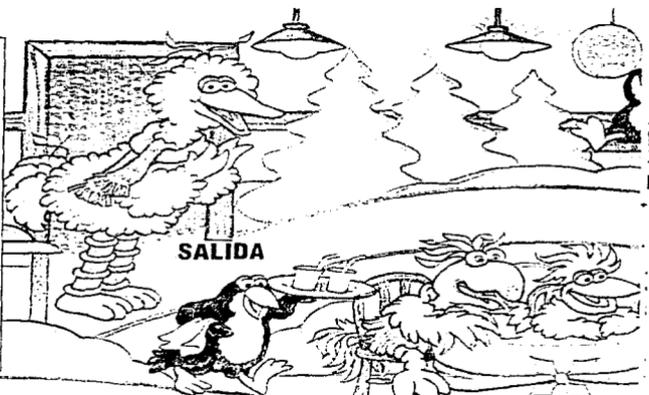


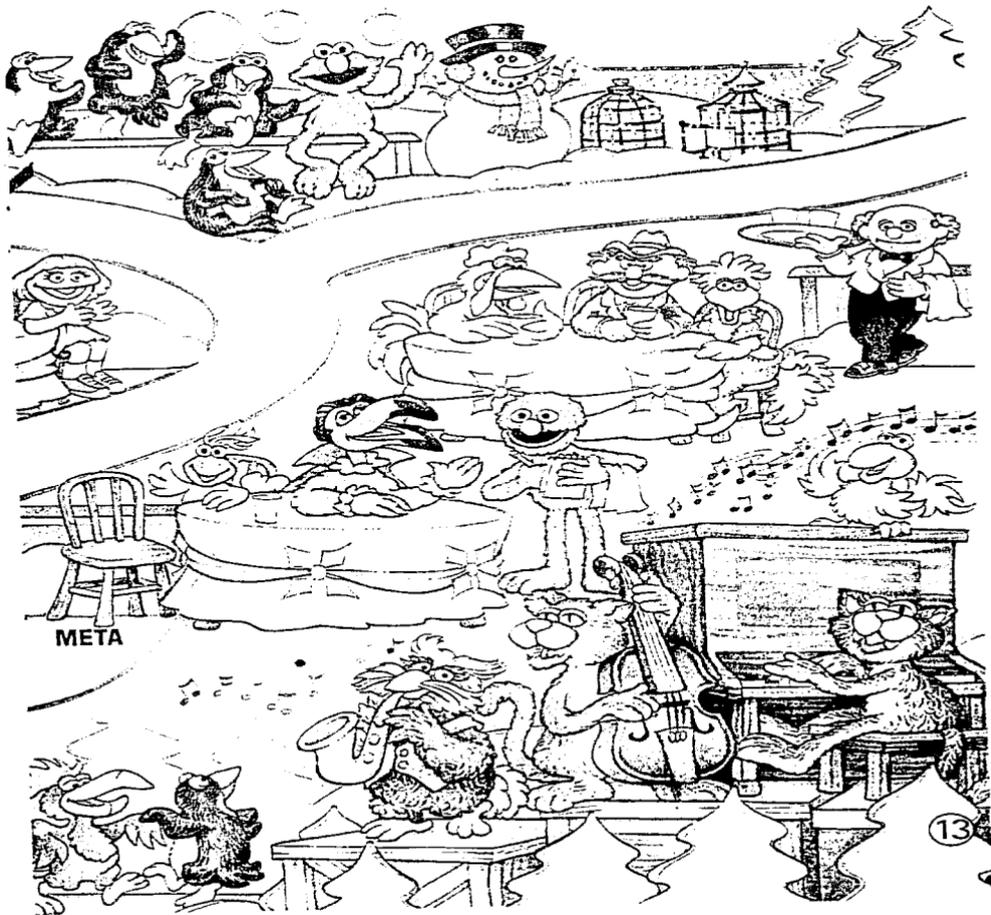
El último día de Kwanzaa, cada uno de nosotros hace un regalo para alguien que amamos. Yo hice una marioneta para mi hermanita. ¡Shh! Es un secreto.



La fiesta de los pájaros

Big Bird y sus amigos tienen una fiesta de fin de año! Y tú puedes divertirte también. Ayuda a Big Bird a llegar de la salida a la meta. Usa tu dedo y luego un *crayón* para mostrarle el camino.

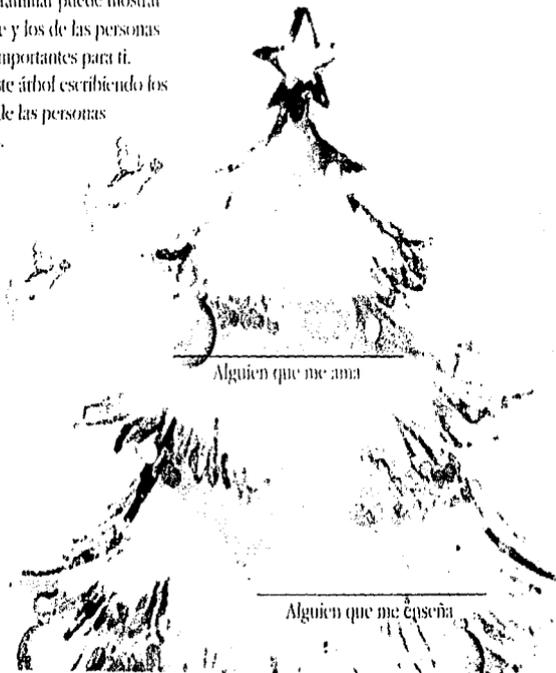




META

MI ÁRBOL FAMILIAR

Un árbol familiar puede mostrar tu nombre y los de las personas que son importantes para ti. Decora este árbol escribiendo los nombres de las personas especiales.



Alguien que me ama

Alguien que me enseña



Alguien con quien me gusta jugar

Alguien a quien me gusta visitar

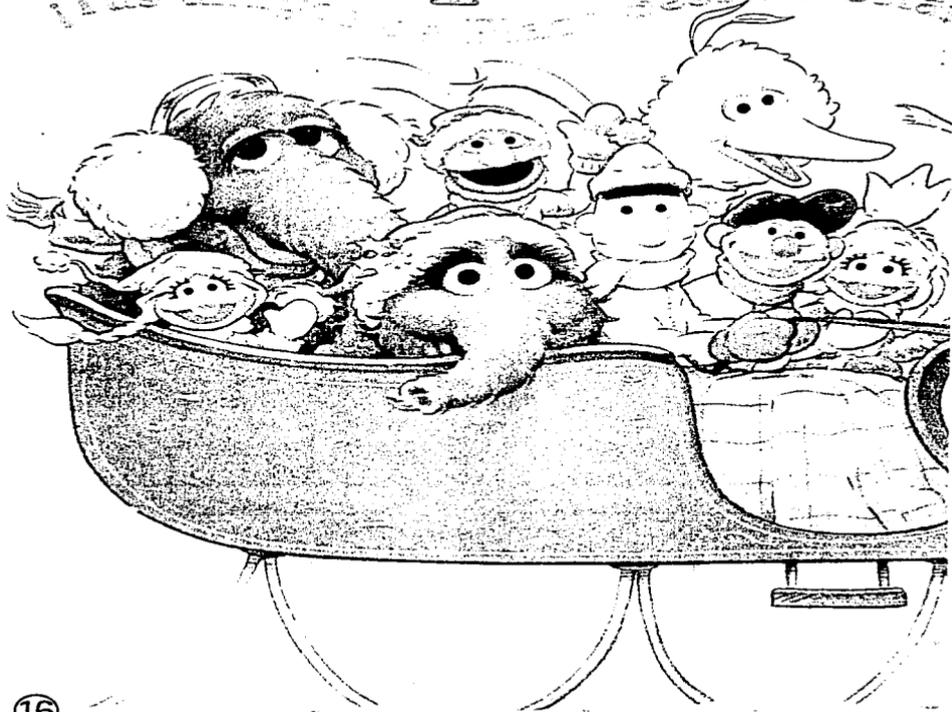
Alguien que me lleva a la cama

Este árbol fue plantado por

(Escribe tu nombre aquí)

FELICES

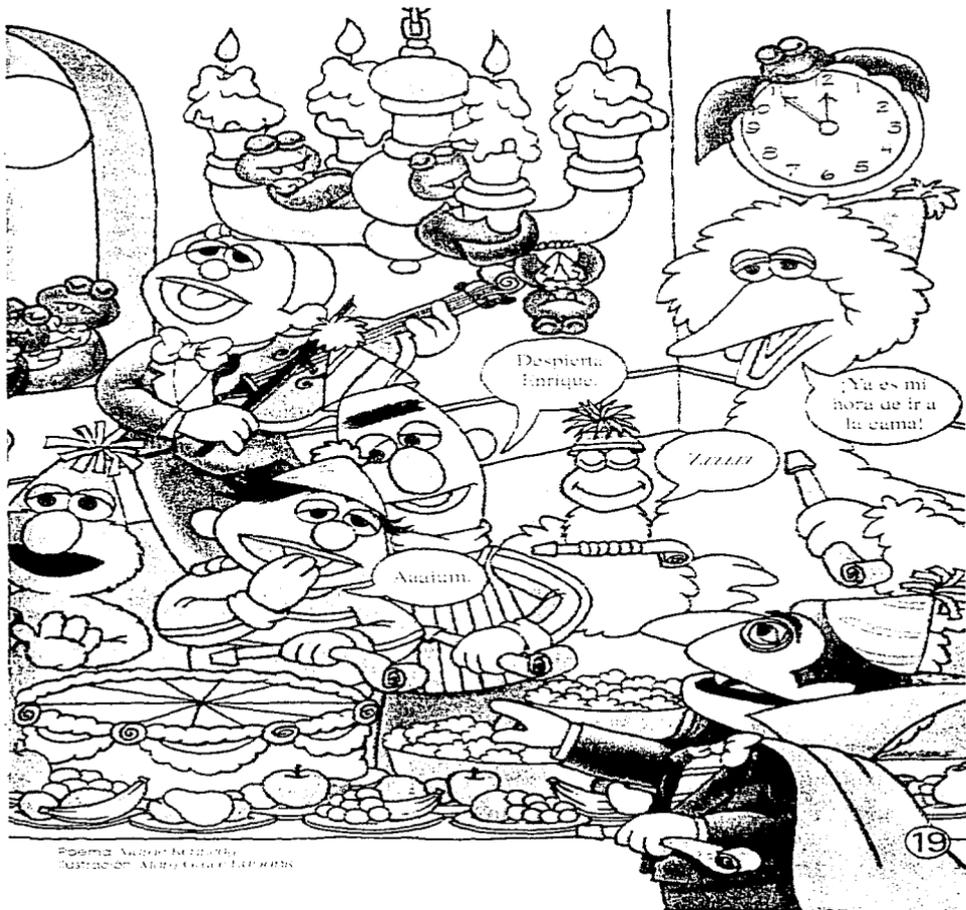
que amigos tenemos en este mundo.



LA FIESTA DE AÑO NUEVO DEL CONDE CONTAR

1 tic-tac del reloj que suena muy fuerte.
2 tazones de palomitas de maíz son suficientes
3 invitados a la puerta; 4 globos flotando.
5 violinistas su música tocando.
6 murcielaguitos en trajes de etiqueta
7 silbatos; 8 sombreros de fiesta.
9 platos con fruta; 10 rebanadas de pastel helado.
Ahora a gritar "¡Feliz Año Nuevo!"
para despertarnos
¡FELIZ AÑO NUEVO!





Poema: Álvaro Martínez
Ilustración: Alberto García Larrea

EL PINITO

A lo largo de todo el año, el pino ha estado creciendo en el bosque.

A lo largo de todo el año, los otros árboles han estado divirtiéndose a costa del pino.

“¡Eres tan pequeño!”, dijo uno de los grandes robles en primavera.

“Tienes una forma tan graciosa. Ni siquiera puedes dar sombra”, señaló uno de los árboles de maple en el verano.

“Tienes una forma graciosa en lugar de una forma graciosa –agregó uno de los almos en el otoño–. No eres hermoso como yo”.

A lo largo de todo el año, el pino estuvo triste. Una noche miró hacia arriba, en el cielo, y vio muchas estrellas. Buscó a la estrella más brillante y le pidió: “Me gustaría ser un árbol verdadero”.

La estrella centelleó. Pero en la mañana el pino seguía siendo un árbol. Su deseo no se hizo realidad.

Llegó el invierno. Los otros árboles se fueron a dormir. Pero el pino estaba completamente despierto. Un día, escuchó un extraño sonido.

Cuando veas una palabra nueva, mira el dibujo para que aprendas cómo se dice en inglés.



evergreen – árbol



trees – árboles



needles – agujas



leaves – hojas

Se volvió a los otros árboles y preguntó: “¿qué es ese ruido?”, pero ninguno le contestó. El sonido se hizo más y más fuerte. Miró alrededor y vio varias criaturas de extraña apariencia que no había visto antes. ¡Hablaban! ¡Usaban vestidos! Llevaban muchas cosas en una bolsa de papel. Y se fueron caminando directo hacia el pino. Éste permaneció quietecito. Pronto la criatura mayor habló. “¡Aquí está el árbol! –gritó–. ¡Este es el árbol que adornaremos este año!” Los otros lo miraron.

“¡Es muy bonito!”, comentó uno de los árboles al tiempo que ponía un bastón de dulce en una de las ramas.

“Tiene la forma perfecta”, añadió otro de los árboles, conforme colgaba un adorno alrededor del pino.

“Tiene agujas suaves”, dijo el tercer niño al tiempo que colocaba una rama en la punta del pino.

Conforme los niños hablaban del pino, éste miró alrededor. Primero hacia el viejo roble.

“Es verdad que no soy alto –se



dijo a sí mismo—. Pero si fuera alto,
no tendría una - en mi
cabeza”.

Luego miró al de maple.
“Es verdad que no tengo anchas
ramas. Pero si las tuviera, no podría
sostener un ”.

Después, miró hacia el olmo.
“Luego es verdad que no tengo

—se dijo—. Pero si tuviera
ya se habrían caído”.

Pronto, las extrañas criaturas
terminaron su trabajo. Se quedaron
quietos y lo miraron. Ellos sonrieron.
Y, aunque el sabía que ellos
no podían verlo, les sonrió. Desde
ese día, el fue el más
feliz del bosque.



star -



children -



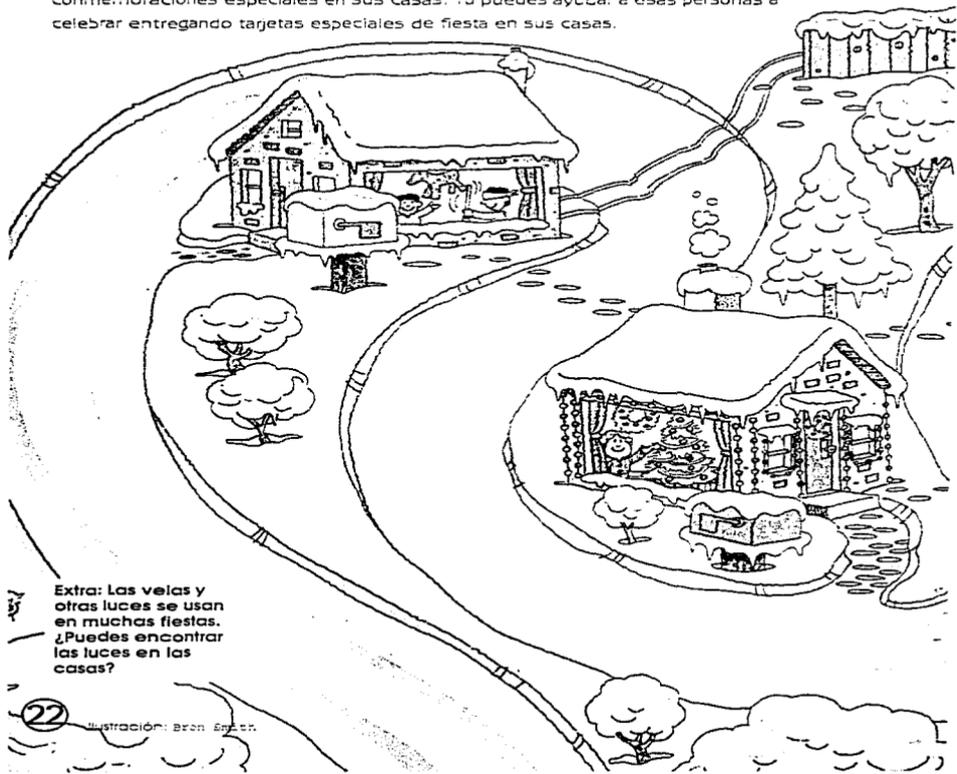
branches -



grotto -

De casa en casa

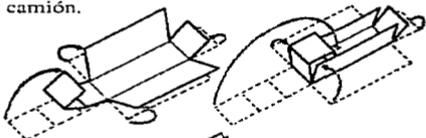
Diciembre es época de fiestas alrededor de todo el mundo. La gente tiene conmemoraciones especiales en sus casas. Tú puedes ayudar a esas personas a celebrar entregando tarjetas especiales de fiesta en sus casas.



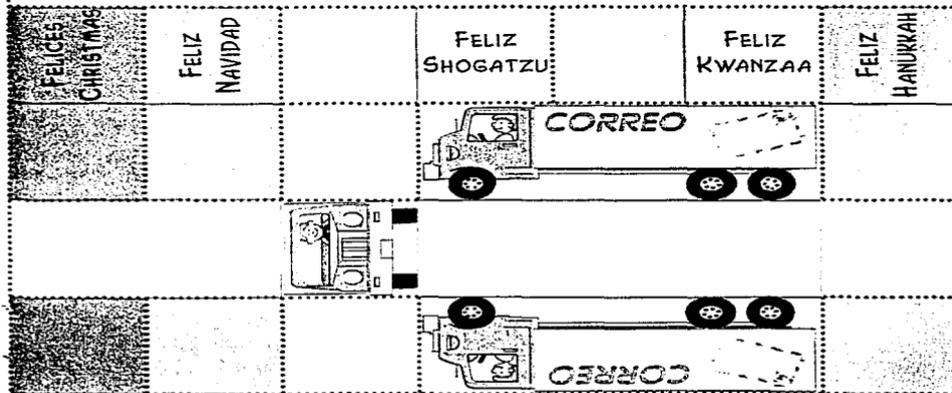
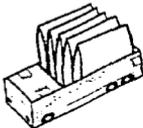
Extra: Las velas y otras luces se usan en muchas fiestas. ¿Puedes encontrar las luces en las casas?

Instrucciones

1. Desprende esta hoja de la revista. Luego, recorta todas las piezas de juego por las líneas punteadas. Dobra el camión del correo y las tarjetas de felicitación por las líneas rojas. Pega juntos los lados del camión.



2. Coloca las tarjetas de felicitación en el camión así:



3. Pon las tarjetas de colores en un sombrero.

4. Deja que tu compañero empiece. Él o ella debe escoger una tarjeta del sombrero. ¿Qué buzón es del mismo color de la tarjeta? El jugador debe conducir el camión del correo hasta esa casa y poner la tarjeta en el buzón correspondiente. Después es tu turno.

5. Sigam jugando hasta que tú y tu amigo hayan entregado todas las tarjetas.

6. Lee cada tarjeta para descubrir las diferentes fiestas que la gente celebra en diciembre.

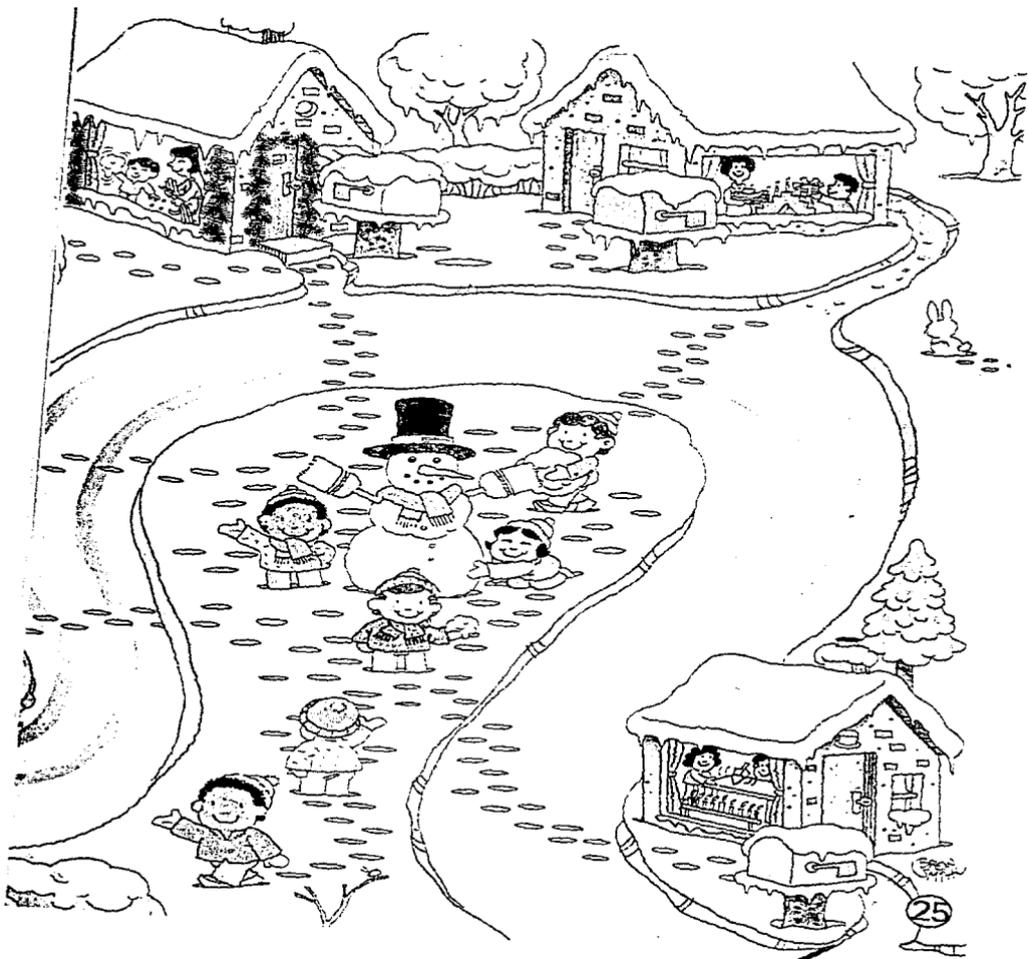
La Navidad es el 25 de diciembre. Mucha gente le celebra yendo a la iglesia y celebrando villancicos.

El 16 de diciembre es el nacimiento de las Princesas en México. Durante ocho días, los amigos se visitan unas a otras. En cada casa se hace una fiesta, en la que se siempre se pinta y celebra con títeres, dulces y regalos.

En Japón, el 31 de diciembre hay una fiesta llamada Shogatsu. La gente organiza festejos para decir adiós al año viejo.

Kwanzaa es una fiesta africano-americana que celebra la cosecha. La gente se junta para festejar la vida familiar. Kwanzaa comienza el 26 de diciembre y dura siete días.

Hambushi comienza a mediados de diciembre y dura ocho días con sus ranchos. Cada noche, las hambas escuchan una vela en el "mampari" para celebrar la Fiesta de la Vela.



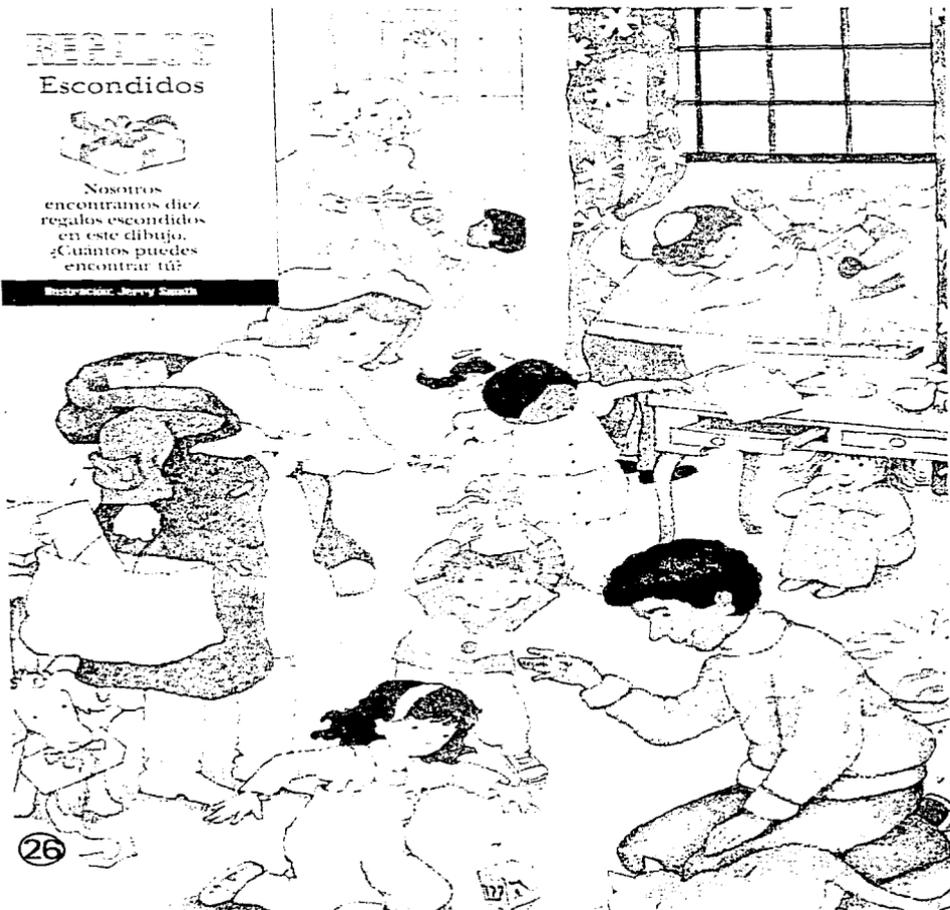
REGALOS

Escondidos



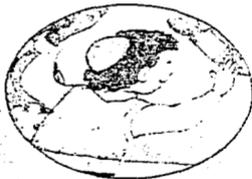
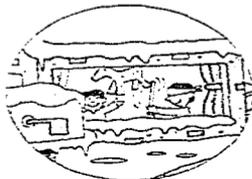
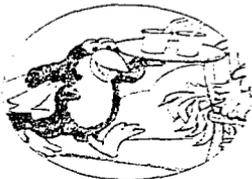
Nosotros
encontramos diez
regalos escondidos
en este dibujo.
¿Cuántos puedes
encontrar tú?

Ilustración: Jerry Smith



¿DÓNDE HAS VISTO?

Cuando termines de leer
PLAZA SÉSAMO LA REVISTA,
trata de recordar dónde
has visto estas imágenes.
Haz un círculo alrededor
de cada una cuando las
encuentres.



Diversión en fin de año

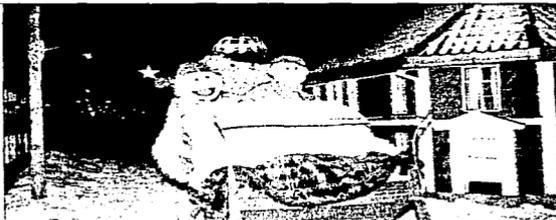
¡Hay una celebración especial para festejar en el Año Nuevo!

¡El Año Nuevo casi está aquí! Ven con Elmo, y conoce los reportes de noticias de los monstruos. Te dirán cómo se celebra la víspera de Año Nuevo en Noruega, Israel, Japón y México. ¡Vamos!



NORUEGA

Max, Alfa y Bjarne van a la ceremonia especial de encender velas. Le cantarán la despedida al año viejo y recordarán momentos felices. Le cantarán la bienvenida al Año Nuevo y desearán alegría y amor.



ISRAEL

Moishe Oofnik, el primo de Oscar, conmemora el regreso del Año Nuevo judío en septiembre. Un amigo le da manzanas sumergidas en miel para desearle un dulce año. "¡Mmm!", dice.





JAPÓN



¿Por qué está moliendo arroz esta niña? Elmonoske, el primo de Elmo, sabe. Ella está haciendo pasteles de arroz. Conforme lo muele, los niños cantan acerca del Año Nuevo. El día de Año Nuevo jugarán a la pelota y volarán cometas.



MÉXICO



Rosita visita a sus parientes. Ella y Pepe, el primo de Elmo, van a una fiesta la víspera de Año Nuevo. Hay música y bailes. ¡Rosita rompe la piñata y encuentra dulces, fruta y otras sorpresas!



¡Feliz Año Nuevo a todos donde quiera que estén!

¿Cuáles son las celebraciones que hacen en tu familia? ¿Qué es lo que más te gusta de las fiestas? ¿Cuáles son tus deseos de Año Nuevo?



CELESTINO
Y ENRIQUE
 GERARDO GUAYZA
 MERCADO 20 ANOS
 MEXICO D.F.



VESTIDA DE GALA
 ILEANA DEL CARMEN
 LARA LUIS, 6 AÑOS.
 TECAMAC, EDO. DE
 MÉXICO.



ABELAZ
EN JACQUE
 JOSÉ LIZ
 ZEMPOALTEA
 CASASOLA 9 AÑOS
 MEXICO, D.F.



BETO
Y ENRIQUE
VISITAN A
 KIMBERLY DEL
 3 AÑOS
 MEXICO, D.F.

EL
BARCO DE
JOEL
 JOEL-ZEMPOALTEA
 CASASOLA, 6 AÑOS.
 MEXICO, D.F.



ALTO
MEXICO
DIANA LOPEZ
11 AÑOS
NAVARRETE 9 AÑOS
MEXICO D.F.

**TUS
AMIGOS DE
PLAZA SÉSAMO**

JESÚS ISAAC DELA FUENTE
RENTERÍA, 10 AÑOS.
CIUDAD VICTORIA,
TAMAULIPAS,
MÉXICO.



**NATY
Y BIG BIRD**
NATALIA ACUNA
GUADARRAMA,
2 AÑOS.
MEXICO, D.F.



**MI
CIUDAD**
FELIPE FIGUEROA
BURGOS, 5 AÑOS
SANTIAGO DE
CHILE



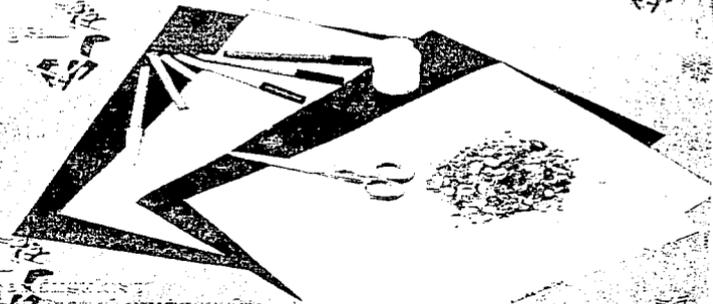
**MI
PIDIENDO**
MÓNICA MORALES
SERRANO RAMÍREZ
3 AÑOS
MÉXICO, D.F.

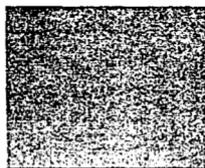


**ENRIQUE
Y BETO**
ANDREA MUÑOZ
SANDOVAL, 7 AÑOS.
MÉXICO, D.F.

GRACIAS!

HAZ TUS PROPIAS FARJETAS DE NAVIDAD

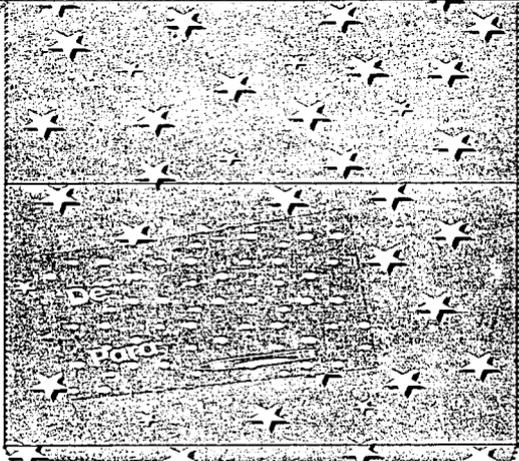




¡Envuélvelo!



¿A quién te gustaría darle ese regalo especial que hiciste? Llena la tarjeta con el nombre y corta la página. Después, dóblala como está señalado para envolver tu regalo.



Corta

a lo largo de las líneas punteadas. Dóbla los lados hacia arriba de tal forma que se encuentren las líneas rojas. Cierra y pega la envoltura y ¡dáselo a alguien!

Notas al capítulo 4

- 1 Elvira Mendoza, Activa, pp. 40 y 43.
- 2 Rowena Ferguson, Editing the small magazine, p. 9.
- 3 *Ibid.*, pp. 20 - 23.
- 4 Dirección General de Asuntos del Personal Académico, Premio Universidad Nacional 1989. Entrevistas, p. 100.
- 5 Santiago Revilla, Gramática española moderna, p. 2. *cit. pos.* Guillermina Baena, Manual para elaborar trabajos de investigación documental, p. 90.
- 6 R. Ramos Martínez, Manual para hablar bien y escribir mejor, p. 6.
- 7 Raymundo Riva Palacio, Más allá de los límites. Ensayos para un nuevo periodismo, p. 46.
- 8 Ferguson, *op. cit.*, pp. 17 a 20.
- 9 Carl N. Warren, Géneros periodísticos informativos, p. 13.
- 10 *Ibid.*, p. 15.
- 11 Ferguson, *op. cit.*, p. 143.

Conclusiones y propuestas

"La UNESCO señala que para el desarrollo de la prensa es indispensable un personal bien preparado técnica y profesionalmente. Las escuelas de periodismo y comunicación tienen el mandato de preparar personal para los medios, pero también el de formar al profesional que atienda las necesidades de comunicación actuales y futuras de la sociedad en general..." 1

Es patente el esfuerzo que la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán hace para cumplir con los propósitos para los cuales fue creada, en lo tocante a la preparación de egresados de la carrera de Periodismo y Comunicación Colectiva.

A mediados de la década de los ochenta modificó el programa de ésta carrera atendiendo a las necesidades señaladas por el entorno social y académico.

Sin embargo, cada año decenas de egresados de periodismo intentan incorporarse a la fuerza laboral sin lograrlo. La oferta supera la demanda. Y el alumno que cursó la preespecialidad en medios electrónicos, por ejemplo, no encuentra ninguna oportunidad en esa área y, además, carece de experiencia práctica.

¿Qué hacer?

Conviene que el alumno se plantee esta interrogante e intente darle respuesta con anticipación, antes de que la realidad lo enfrente a ella como egresado.

El momento pertinente es cuando debe elegir una de las cuatro preespecialidades ofrecidas por el programa de la carrera.

¿En función de qué debe realizar la elección?

¿Debe decidir por una área con mayores probabilidades de ofrecer

mejores oportunidades de trabajo, una vez haya concluido sus estudios; en el caso supuesto de que pudiera disponer de esa información? ¿Debe elegir en función de sus preferencias y habilidades, desentendiéndose de las oportunidades que pudieran existir?

Por la misma razón que eligió la carrera de periodismo y no otra, su decisión, casi seguro, se inclinará por el segundo derrotero.

Es una realidad que el egresado que ofrezca mayores niveles de competitividad podrá conseguir un empleo satisfactorio y a la altura de sus expectativas.

Pero para ser competente es preciso tener experiencia, el título no es suficiente. El camino entonces es claro: adquirir experiencia en la materia cuando todavía se es estudiante.

Un empleo de medio tiempo (o de jornada completa) en el área de su interés, aunque ni el puesto ni el sueldo sean prometedores, les permitirá entrar en contacto con el medio, tomarle el pulso y constatar si, efectivamente, es ahí donde desea ejercer.

Quizá una forma de acceder al medio en cuestión sea poniéndose en contacto con algún egresado de la carrera que le permita conocer de primera mano el quehacer periodístico y las posibles vacantes.

Paralelamente conviene que el alumno adopte una actitud enfocada a sacar el mayor provecho de las materias del programa, enriqueciéndolas con ejercicios y tareas por su cuenta y descartando la idea de conformarse con apenas cumplir con los requerimientos mínimos que la carrera exige. Por el contrario, la excelencia se alcanza sólo cuando existe disposición a esforzarse un poco más para ser mejores.

Si el requisito es obtener la comprensión del idioma inglés, es más redituable y útil tener la posesión o mejor aún: dominarlo.

Solamente el egresado en posesión de una adecuada combinación de preparación y experiencia tiene más posibilidades de encontrar un empleo en condiciones satisfactorias en los distintos órdenes: social, económico y profesional y, por ende, procurar que el ejercicio de su profesión se enmarque en los principios éticos que la sociedad y la academia requieren.

Como en el ejercicio de cualquier actividad humana realizada en equipo, el éxito de la edición periodística de una revista depende del trabajo eficiente de cada uno de sus integrantes.

El tamaño de la publicación determina, en parte, el número de personas involucradas en su manufactura; pero en ocasiones las circunstancias obligan a disminuir al personal, reorganizar y reasignar sus tareas. Sucedió en *Plaza sésamo la Revista* durante la crisis económica de diciembre de 1994.

Repentinamente, como editor tenía la responsabilidad de sacar adelante la publicación de una revista para mí desconocida, sin el apoyo usual de un director editorial; por el contrario, con la obligación de asumir sus funciones.

Para que el funcionamiento del equipo continuase de manera apropiada y llevase a buen recaudo esa nueva tarea, modificamos nuestra rutina y la adecuamos a las nuevas exigencias.

Esta situación excepcional me obligó a reconocer, adquirir y poner en práctica los conocimientos y cualidades necesarias para el desarrollo cabal y eficaz del trabajo asignado al jefe de redacción durante el proceso editorial de la revista *Plaza Sésamo*.

En función de su forma de aprenderlas las he dividido en dos tipos:

1. aquellas habilidades susceptibles de aprenderse en las aulas, y

2. aquellas con posibilidades de aprenderse gracias a la práctica profesional.

Es preciso saber reconocerlas y distinguir las para ejercerlas cuando la oportunidad se presente.

Entre las primeras se encuentran:

- Capacidad para comunicarse con los lectores.
- Dominio del lenguaje.
- Entendimiento de los principios del diseño.
- Conocimiento del proceso completo de edición.

El programa de estudios de la carrera de periodismo en vigor de 1981 a 1985 no ofrecía cátedra alguna en relación a los dos últimos puntos. Con el propósito de proporcionar a los estudiantes de Periodismo y Comunicación Colectiva de la ENEP Acatlán estas herramientas cognoscitivas sugiero, primero, la impartición de una materia que proporcione los conceptos básicos del diseño editorial, algo así como Introducción al Diseño Gráfico; y segundo, la inclusión de la enseñanza del proceso editorial propio de una revista en la materia Edición Periodística. Además, complementar este conocimiento con la edición de una revista por parte de los estudiantes. Esto les permitirá poner en práctica la teoría casi de inmediato.

Las otras habilidades que ayudan al desempeño eficaz del jefe de redacción, obtenidas mediante la práctica profesional son:

- Entendimiento de los lectores.
- Tener buen juicio editorial.
- Capacidad para trabajar en un tiempo programado.

El editor o jefe de redacción en ejercicio de estas aptitudes podrá hacer frente, con muchas posibilidades de éxito, a los retos que la pro-

fesión le imponga en materia de edición periodística, pues estará facultado para efectuar su trabajo de manera profesional y, además, podrá suplir a los restantes integrantes del equipo de redacción si las circunstancias lo exigen.

1 Julio del Río Reynaga, *Reflexiones sobre periodismo, medios y enseñanza de la comunicación*, pp. 124 - 125.

ANEXO 1

**Curriculum Educativo para el programa Plaza Sésamo IV (1995) y
revista Plaza Sésamo**

I El niño y su mundo

**Abarca las relaciones que el niño puede establecer consigo mismo así
como con las personas que le rodean en su medio ambiente.**

1. El yo

1.1 Las partes del cuerpo y sus funciones

**Que el niño conozca y nombre las partes de su cuerpo y
sus funciones. Las partes del cuerpo que debe conocer son:**

cabeza
ojos
nariz
boca
lengua
orejas
cuello
hombros
brazos
codos
manos
dedos
piernas
rodillas
tobillos
piel
vista

olfato
oído
gusto
tacto

1.2 La identidad

Que el niño sea capaz de decir su nombre, su edad, su sexo, su dirección y su nacionalidad.

1.3 La autoimagen y la autoestima

Que el niño demuestre sentimientos de orgullo por su persona, que reconozca y estime sus habilidades físicas:

1.3.1 Que el niño nombre con orgullo tres o más características físicas propias.

1.3.2 Que el niño reconozca con orgullo que está creciendo y aprendiendo.

1.3.3 Que el niño sienta orgullo de sus logros y comprenda las limitaciones de su edad. Será capaz de mencionar logros presentes que en un pasado no podía manejar.

1.4 La autonomía

Que el niño reconozca su capacidad de pensar, decidir y actuar por sí mismo.

1.4.1 Que el niño reconozca las acciones que puede realizar en forma independiente como vestirse, desvestirse, bañarse, lavarse los dientes, comer, beber, subir y bajar escaleras, ayudar en ciertas tareas del hogar, cuidar a un animalito, etc.

1.4.2 Que el niño reconozca que puede tomar decisio-

nes como: qué y con quién platicar, qué y con quien jugar, qué ropa ponerse, qué programa de televisión ver, etc.

1.5 Los sentimientos y las emociones

Que el niño sea capaz de reaccionar ante las distintas emociones y estados de ánimo, así como que muestre empatía hacia los sentimientos de otros.

1.5.1 amor

1.5.2 alegría/enojo

1.5.3 felicidad/tristeza

1.5.4 valor/miedo

1.5.5 sorpresa

1.6 El ciclo de vida

Que el niño comprenda el significado crecer en todo ser vivo y las relaciones que devienen de este hecho:

1.6.1 Que el niño reconozca que fue un bebé , que ahora es un niño, que los niños se vuelven adolescentes, jóvenes, luego adultos y después viejos.

1.6.2 Reproducción

Que el niño sepa que la reproducción en los seres vivos es fruto de un proceso.

1.7 El orden social

Que el niño encuentre un equilibrio entre el orden individual y su entorno:

1.7.1 Normas de convivencia

- respeto a los demás**
- cuidar los bienes comunes**

1.7.2 Valores de orden social

- honestidad
- solidaridad

2. El bienestar

Que el niño reconozca que adquirir buenos hábitos de higiene nutrición, seguridad y autocuidado, mejoran su bienestar.

2.1 La salud

Que el niño entienda la salud como la sensación de "estar bien", la ausencia de dolor y estar contento (tomar en cuenta a los minusválidos)

2.1.1 Que el niño entienda que es importante asistir al médico, al dentista y al oculista

2.2 La higiene

Que el niño reconozca la importancia de adquirir hábitos de higiene y la relación de estos con su salud.

2.2.1 Higiene personal

Que el niño reconozca que el cuidado adecuado de su higiene personal lo mantiene saludable y que aplique las siguientes prácticas:

- lavarse las manos antes de comer, después de ir al baño y siempre que estén sucias.
 - cepillarse los dientes después de comer o tan seguido como pueda.
 - bañarse y lavarse el pelo tan seguido como pueda.
- El aspecto de limpieza de cuerpo y ropa, influye en la aceptación de los demás.

2.2.2 Higiene en alimentos

Que el niño comprenda la relación entre la higiene de los alimentos y el funcionamiento adecuado de su cuerpo.

2.2.3 Higiene en el agua

Que el niño sepa que hay agua que no se debe beber, que las frutas y las verduras se deben lavar
- El niño debe preguntar a un adulto, ¿esta agua se puede beber?

2.3 El ejercicio

Que el niño sepa que hacer ejercicio lo mantiene sano, lo hace más fuerte, más saludable, lo ayuda a tener una mejor coordinación y es divertido.

2.3.1 "Bio-feedback" positivo.

Que el niño reconozca que al hacer ejercicio: su propio corazón late más fuerte, su respiración es más acelerada, se ponen rojas sus mejillas y suda su cuerpo.

2.4 La seguridad y el autocuidado

Que el niño sepa que para prevenir un accidente es necesario actuar con precaución.

2.4.1 Cruzar la calle

Que el niño sepa que para cruzar una calle él debe:
- tomar la mano de un adulto
- conocer el funcionamiento de un semáforo
- pararse en la esquina y voltear hacia los dos lados de la calle para ver si vienen coches; si un coche viene, esperar, si no vienen coches cruzar

con cuidado.

2.4.2 Señalización y signos de peligro

Que el niño reconozca las siguientes señales y signos de peligro:

- prohibido (mano en silueta con diagonal)
- alto
- disco cruzado al centro
- calaveras
- flechas
- no tome esta agua (grifo cruzado con una diagonal)

2.4.3 El fuego

Que el niño sepa que el fuego es muy peligroso y que debe de mantenerse alejado de él.

2.4.4 Simulacro de evacuación

Que el niño conozca un simulacro de evacuación

3. El niño y sus capacidades

Que el niño reconozca que puede actuar eficazmente por sí mismo utilizando sus capacidades.

3.1 El conocimiento

Que el niño desarrolle las distintas maneras de adquirir conocimientos

3.1.1 La observación

- Que el niño reconozca que puede obtener información, si observa y escucha lo que sucede en su entorno.
- Que el niño reconozca que observando lo que otros

hacen y el ambiente puede obtener información.

- Que el niño reconozca que observar y escuchar puede ser divertido.
- Que el niño demuestre interés por observar y escuchar.

3.1.2 La experimentación

Que el niño explore el ambiente a través de la experimentación

- preguntando obtiene información de fuentes externas.
- planeando se anticipa a necesidades futuras.
- probando una idea obtiene un resultado
- que el niño reconozca que experimentar puede ser divertido.

3.1.3 La práctica

Que el niño sepa poner en práctica e incorporar nuevas estrategias y destrezas a las adquiridas previamente

- Que el niño use su memoria, que recuerde (usar información previamente adquirida), etc.

3.2 La imaginación

Que el niño alimente sus capacidades imaginativas manipulando el entorno en su mente

- a partir de la realidad
- a partir de la invención

3.3 El razonamiento

Que el niño sepa que razonar le ayuda a resolver problemas y también puede generar explicaciones y soluciones.

3.3.1 Solución de problemas

Que el niño soluciones problemas no sólo de orden intelectual sino práctico, artístico, físico, afectivo, etc.

- Que el niño pueda sugerir diferentes soluciones a un problema.
- Que el niño pueda sugerir la posibilidad de varios hechos antecedentes o subsecuentes de la situación presente.
- Que el niño pueda escoger la explicación adecuada, si se le plantean diferentes explicaciones de un hecho.
- Que el niño pueda elegir la solución más factible, dada una gama limitada de soluciones posibles.
- Que el niño pueda utilizar un grupo de pistas, para llegar a la respuesta correcta.
- Que el niño pueda descubrir diversos usos para un mismo objeto.
- Que el niño pueda reconocer e identificar propiedades y funciones análogas entre objetos distintos.

3.3.2 Lidiar con el fracaso

Que cuando el niño sea incapaz de salir adelante con una tarea, pueda aplicar estrategias efectivas para lidiar con el fracaso.

- Persistir con un enfoque determinado para resolver un problema.
- Elegir un enfoque alternativo.
- Buscar ayuda de otra persona
- Desistir del intento de resolver el problema.

3.4 La pre-ciencia

Que el niño tenga en este primer acercamiento científico al mundo, la certeza de que puede explorar el por qué y cómo suceden las cosas a su alrededor, y que esta actividad puede ser divertida.

3.4.1 Que el niño sepa que un experimento consiste en: observar, hacer preguntas, planear, tratar de probar una idea y decir que sucedió.

3.4.2 Que el niño pueda mediante observaciones, experimentos y exploraciones aprender propiedades y estados de las cosas.

- procesos de la vida animal o vegetal como: crecer, respirar, comer, etc.
- objetos flotan o se hunden
- observar a través de una lupa
- jugar con espejos
- convertir el agua en hielo

3.4.3 Que el niño satisfaga su curiosidad preguntando que hay debajo de la superficie o dentro de un objeto hecho por el hombre.

3.5 La expresión artística

Que el niño reconozca al arte como una posibilidad personal de expresión y creatividad.

3.5.1 En la pintura

3.5.2 En la escultura

3.5.3 En la danza

4. Las entidades sociales

4.1 Los grupos sociales y las instituciones

4.1.1 La familia y el hogar

Que el niño reconozca las características sociales y físicas de la familia y el hogar.

- Que el niño describa su familia, nombre y número de miembros, así como su dirección, pueblo, ciudad, país.

- Que el niño describa algunas actividades de la familia.

- Que el niño reconozca que existen distintos tipos de familia.

- Que el niño reconozca que distintas estructuras sirven como hogar.

4.1.2 La vecindad y la ciudad

Que el niño reconozca las características sociales y físicas de su vecindad o su ciudad.

- Funciones de instituciones como la escuela, la oficina de correos, el hospital, bomberos, la policía, el banco o la compañía de teléfonos.

- Puntos de interés como museos, zoológicos, parques, aeropuertos, acuario (salado y dulce), almacenes en donde se adquieren productos específicos (papelería, maderería), etc.

4.1.3 La diversidad de ciudades.

Que el niño comprenda que hay diferentes ciudades, que muchos artículos o productos tienen que ser

transportados y que para ello se emplean diferentes sistemas de transporte.

4.1.4 Los medios de transporte

Que el niño reconozca y nombre los distintos medios de transporte:

- camión de pasajeros
- camión de carga
- metro
- barco
- avión
- caballo
- bicicleta
- automóvil
- carreta
- tren

4.1.5 Los medios de comunicación

Que el niño reconozca y nombre los distintos medios de comunicación.

- teléfono
- periódico
- cine
- radio
- correo
- televisión

4.1.6 La escuela o el jardín de niños

Que el niño reconozca y nombre las funciones primordiales de ir a la escuela.

- La escuela es un lugar al que los niños van a aprender y a conocer gente nueva.
- La escuela tiene actividades estructuradas durante el día y éstas son variadas.
- Los rituales de conducta del salón de clase (como levantar la mano, esperar su turno, formarse en línea, etc.).
- Que el niño muestre una actitud positiva hacia la escuela y las actividades escolares.
- Que el niño conozca el rol del maestro.

4.2 Las profesiones y los oficios

Que el niño pueda aspirar a diferentes roles laborales y reconozca que para llegar a ellos se requiere de distintas habilidades, intereses y preparación, que no son condicionados por la raza, el sexo, las limitaciones físicas o psíquicas. Se busca revalorizar los distintos oficios.

4.2.1 Que el niño identifique y nombre varias ocupaciones (tres o más), y que describa una o más de sus principales funciones.

4.2.2 Que el niño reconozca la relación entre una actividad que él desarrolla y las tareas correspondientes a una determinada ocupación (por ejemplo: un niño jugando con bloques y un colocador de ladrillos haciendo su trabajo).

5. Las interacciones sociales

Que el niño conozca las estrategias que le faciliten las

relaciones con sus compañeros de juegos.

5.1 La cooperación

Que el niño reconozca que en ciertas situaciones resulta beneficioso para dos o más individuos unir esfuerzos para llegar a una meta común.

5.1.1 División de tareas

Que cuando el niño participe en un grupo que trabaja para llegar a una meta común se dé cuenta de que la meta se alcanzará con mayor facilidad si cada miembro del grupo efectúa su tarea según la planeación.

5.1.2 Combinación de habilidades

Que cuando el niño participe en un grupo con una meta común, se dé cuenta que será más fácil alcanzar la meta si cada miembro del grupo aporta al proyecto la habilidad que le es propia.

5.1.3 Reciprocidad

Que el niño reconozca que en ciertas situaciones, si para lograr su objetivo tiene que pedir ayuda a sus compañeros, en reciprocidad debe ayudarles a lograr los de ellos.

5.2 La incorporación a grupos sociales

5.2.1 Que el niño reconozca y utilice varias estrategias para iniciar una interacción con otros niños o grupos de niños.

5.2.2 Que el niño ya miembro de un grupo pueda reconocer que a un niño nuevo le gustaría formar parte de su grupo, y que aprenda a desarrollar tolerancia

hacia los intentos de ese niño por entrar al grupo.

5.2.3 Solución de conflictos

Si el niño se encuentra ante un conflicto de relación social sencillo, pueda reconocerlo, identificarlo y/o proponer soluciones adecuadas para resolverlo.

6. El ambiente

6.1 El ambiente natural

Se busca que el niño sea capaz de reconocer e identificar elementos de la naturaleza y características generales del medio.

6.1.1 Los elementos de la naturaleza

- agua, ciclo del agua, estados del agua
- aire características y función
- tierra características y función
- fuego características y función

6.1.2 Los seres vivos

- animales domésticos
- animales en cautiverio
- animales en libertad
- plantas alimenticias
- plantas de ornato
- plantas en su habitat

6.1.3 Los fenómenos naturales

- calor
- frío
- lluvia

- arcoiris
- trueno
- rayo
- nieve

6.1.4 Los desastres naturales

huracán

erupciones volcánicas

terremoto

6.1.5 El tiempo

- día y noche
- semana
- mes
- las estaciones

6.2 La geografía

Que el niño reconozca algunos elementos geográficos, sus características y su representación simbólica.

6.2.1 El universo

- el sol
- la luna
- la tierra
- las estrellas

6.2.2 La tierra, nuestro planeta

- Que el niño sepa que la tierra es el lugar donde vivimos personas, animales y plantas.
- Que el niño identifique la representación del globo terráqueo.
- Que el niño entienda que ha existido un proceso

evolutivo (antes había dinosaurios, etc.).

- Que el niño identifique, nombre y conozca las características de los siguientes elementos de la tierra:

- mar
- río
- lago
- montaña
- selva
- bosque
- playa
- desierto

6.2.3 La ciudad y el país

Que el niño reconozca que su localidad está en su país.

6.2.4 El campo y la ciudad

Que el niño describa las cualidades geográficas del lugar en donde vive, zona urbana o rural (ciudad-campo).

6.2.5 Los mapas

Que el niño sea capaz de identificar con la palabra "mapa" distintos tipos de mapas.

- Que el niño pueda definir un mapa como la foto, dibujo o diseño que muestra lugares y cosas.
- El niño será capaz de decir que los mapas se usan para mostrar cómo ir de un lugar a otro donde están las cosas, o para entender cómo están las cosas en determinado lugar.

- Que el niño reconozca varios tipos de mapas: de carreteras, de ciudades, geográficos, el mapa de América, etc.

6.3 El medio ambiente creado por el hombre

6.3.1 La energía

Que el niño conozca que el hombre transforma la energía, que no se puede crear y que entienda sus usos y conservación.

- Energía eléctrica.
- Energía solar

6.3.1.1 Conservación de energía

El niño sabrá que es bueno ahorrar energía y conocerá algunas formas de hacerlo.

- El niño sabrá que al salir de una habitación debe apagar la luz.
- El niño sabrá que si ya no va a ver televisión o la radio debe apagarlas.

6.3.2 Las construcciones

El niño podrá identificar y nombrar la función y/o funcionamiento de ciertas construcciones, estructuras creadas por el hombre:

- edificios
- puentes
- carreteras
- diques
- puentes
- presas

6.3.3 Las máquinas

El niño podrá identificar y nombrar la función y/o funcionamiento de algunas herramientas y máquinas creadas por el hombre.

- el tractor
- el automóvil
- el cohete espacial
- la computadora
- la licuadora, etc.

6.3.4 Los procesos

El niño conocerá y se dará cuenta de los procesos de creación, manufactura, cultivo o extracción.

- talleres artesanales
- fábricas
- campos de cultivos
- granjas
- minas, etc.

7. Ecología

Se pretende hacer consciente al niño de la importancia de cuidar, conservar y apreciar el ambiente en el que vive.

7.1 Ecosistema

El niño sabrá que los hombres, animales y plantas se necesitan unos a otros para vivir.

- Para que haya huevos para el desayuno se necesitan gallinas, las gallinas necesitan maíz, el maíz necesita agua, etc.

7.2 Recursos no renovables

El niño entenderá que hay cosas que los hombres no podemos fabricar y que por lo tanto hay que cuidar.

7.2.1 El agua

7.2.2 El aire

7.2.3 Los mares

7.2.4 Los bosques

7.3 Las especies en extinción

El niño sabrá que algunos animales están en peligro de extinción y que se deben proteger.

7.3.1 Animales en peligro de extinción en América.

- Tortugas

- El quetzal

- Las ballenas, etc.

7.3.2 Las reservas ecológicas

El niño sabrá que hay formas de proteger a estos animales.

- Las reservas ecológicas

- Los zoológicos

7.4 La contaminación

El niño entenderá qué es la contaminación y qué se puede hacer contra ella.

7.4.1 Agua

El niño sabrá cómo se lleva el agua hasta su casa.

El niño entenderá que no debe desperdiciar el agua.

7.4.2 Aire

El niño sabrá que los motores, los cohetes, quemar

plástico o hule no es bueno poque contaminan el aire.

7.4.3 Tierra

El niño sabrá que las bolsas de plástico y la basura contaminan la tierra.

7.4.4 Mares

El niño sabrá que no hay que tirar basura en los mares.

7.4.5 Bosques

El niño sabrá que los bosques purifican el aire, que no hay que cortar árboles.

7.5 La basura

El niño entenderá los tipos de basura que hay y que se deben clasificar.

- Latas
- Papel cartón y tela
- Vidrio
- Desperdicios de comida

7.6 El reciclaje

Que el niño entienda que hay cierto tipo de desechos que él u otras personas pueden utilizar de un modo distinto, y que esto puede ser divertido.

- Hacer juguetes con envases vacíos o con objetos viejos.
- Utilizar el otro lado del papel.
- Dar la ropa y los juguetes que no usa a sus hermanos, primos, vecinos, etc.
- Reciclaje industrial de vidrio, papel y metal.

II Diversidad humana

El ser humano presenta una gran diversidad cultural, racial, económica, de salud. El objetivo de esta área es que el niño conozca algunas de estas diferencias y semejanzas y que sienta orgullo por las propias. Se motivará a los niños para que vean a la gente que es diferente a ellos como posibles amigos y a incorporar al grupo a un niño que ha sido rechazado por sus diferencias culturales o físicas.

1. Diversidad física

Que el niño sepa que las personas con distinto color de piel, textura de cabello, forma de ojos, y/o que hablan otro idioma pueden vivir, trabajar o jugar con él.

2. Diversidad cultural

Que el niño reconozca que algunas personas son distintas de otras por la manera en que se ven, su lenguaje y sus costumbres. Que el niño entienda que los intercambios entre personas de distintas culturas son muchas veces estimulantes y que puede tener una actitud positiva hacia ellas.

3. Relaciones étnicas

En América Latina hay muchas culturas prehispánicas que se manifiestan de distintas maneras. Estas manifestaciones pueden servir como ejemplos de interacciones positivas entre los diferentes grupos étnicos dentro de cada país y entre países latinoamericanos, haciendo énfasis en las similitudes que nos hacen a todos los humanos y fo-

mentando una apreciación de las diferencias físicas y culturales. Se motivará que los niños aprendan a respetar y apreciar los distintos grupos étnicos.

- Que el niño reconozca la diversidad cultural regional dentro de su país, y la diversidad cultural en los distintos países de América Latina.

- Que el niño reconozca que diferentes culturas producen distintas cosas de valor: comida, indumentaria, música, cerámica, etc.

2.2 Apreciación de lenguas

Que el niño reconozca que existen distintos idiomas y que cumplen la misma función que el propio.

- Que el niño reconozca que todas las lenguas son buenas, incluyendo la lengua que se habla en su casa.

- El niño aprenderá que hablar otro idioma es bueno, útil y divertido.

- Que el niño reconozca que hay lugares donde casi toda la población comparte mismo idioma.

- El niño aprenderá que existen muchas lenguas, podrá identificar la lengua que se habla en su casa así como mencionar alguna otra.

- El niño aprenderá que las personas que no hablan la misma lengua, pueden encontrar la forma de comunicarse por otros medios.

- El niño escuchará como ejemplo algunas palabras en: maya, quechua, aimara, náhuatl.

3. Diferentes perspectivas

Que el niño reconozca que individuos distintos pueden tener diferentes reacciones o percepciones de una situación similar.

3.1 Que el niño demuestre que está consciente de los sentimientos, preferencias y modos de conducta de otros individuos.

3.2 Que el niño demuestre estar consciente que otras perspectivas deben ser valoradas.

4. Minusválidos

Que el niño reconozca que hay personas que no gozan de todas sus facultades, pero que existen muchas similitudes entre él y un niño minusválido: los sentimientos, la personalidad, el interés, las actividades diarias, etc.

4.1 Que el niño reconozca que ayudar, compartir e iniciar una relación son estrategias apropiadas para interactuar con un niño minusválido.

4.2 Que el niño reconozca que en ciertas situaciones algunos niños necesitan más ayuda de otros niños y adultos, y tal vez más tiempo y práctica que él.

4.3 Sordera

- Que el niño reconozca que existen personas que no oyen, que son sordas.

- Que el niño reconozca que las personas sordas pueden comunicarse con otras en diversas formas.

4.4 Ceguera

- Que el niño reconozca que algunas personas no pueden

ver, que están ciegas.

- El niño reconocerá que las personas que tienen dificultad para ver o que son ciegas utilizan otros sentidos (oír, tocar, probar, oler) para aprender.

III Representación simbólica

1. Pre-lectura y escritura

1.1 Fundamentos de la pre-lectura:

1.1.1 Formatos literarios y de medios

Dar ejemplos de los siguientes formatos literarios y de medios de manera que el niño los distinga verbalmente.

1.1.1.1 El libro

- Que el niño defina un "libro" como un grupo de hojas encuadradas que pueden ser escritas, ilustradas o en blanco y que se leen de adelante hacia atrás.
- Que el niño defina una "página" como un pedazo de papel en un libro o señalarla en la parte apropiada del mismo y que las palabras de la página se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Que el niño conozca que en un libro pueden estar escritas, historias, cuentos, poesías y obras teatrales.
- Que el niño defina a un "autor" como alguien quien escribe sus ideas para que estas puedan leerse y compartirse con los demás.
- Que el niño defina y reconozca como "ilustración" el dibujo utilizado para explicar o decorar algo que está escrito.
- Que el niño defina al "ilustrador" como la

persona que hace los dibujos para el libro o historia, o el que selecciona un dibujo que representa la palabra.

- Que el niño defina el "título" como el nombre que se le da a un libro, historia, dibujo o poema y que lo señale en la parte apropiada del libro que contiene el título.

1.1.1.2 La carta

Mensaje personal escrito que comienza con un saludo y termina con una despedida.

1.1.1.3 El periódico

Papel impreso y distribuido diario o semanalmente y que contiene noticias, artículos de opinión, anuncios, tiras cómicas, etc.

1.1.1.4 La revista

Publicación periódica conteniendo artículos, historias y poemas, que a menudo está ilustrada.

1.1.1.5 El letrero

Tabla escrita u otra forma de anuncio utilizado para identificación o publicidad.

1.1.2. Función de la lectura

El niño identificará la lectura como un medio de obtención de información.

1.1.3 Apreciación de la lectura

El niño reconocerá la lectura como una actividad que disfruta.

1.1.4 Lectura de cuentos

Que el niño pueda comprender, interpretar un cuento y predecir acontecimientos subsiguientes en una situación predecible.

1.1.4.1 Comprensión literal o recuento

1.1.4.2 Interpretación

Que el niño interprete un cuento leído previamente, dando juicios de valor emocional.

1.1.4.3 Predicción

Que el niño pueda decir qué es lo que va a pasar usando sus propias palabras o las del texto, después de haber leído un cuento familiar o predecible.

1.2 Fundamentos de la escritura

1.2.1 Relación entre la comunicación verbal y escrita.

Que el niño reconozca que la comunicación oral puede traducirse a símbolos escritos y viceversa.

Principios de pre-lectura:

La siguiente lista de principios de pre-lectura ilustran la relación que existe entre el lenguaje hablado y el escrito. A pesar de que estos principios abstractos no se enseñarán directamente, cada uno de ellos ha guiado la selección de una o más de las habilidades previas a la lectura que se enseñarán en forma directa.

- Las palabras pueden ser identificadas como unidades separadas en el lenguaje escrito.

- Las palabras escritas son símbolos que representan

palabras habladas.

- Las palabras habladas están formadas por la emisión de diferentes sonidos.

- Las palabras escritas están compuestas por letras, que son los símbolos de esos sonidos.

- Las letras se combinan para formar palabras escritas, los sonidos se combinan para formar palabras habladas.

- El orden en que las letras aparecen en una palabra escrita corresponde al orden en que se emiten los sonidos cuando se emite la palabra.

- Las palabras y las frases se leen de izquierda a derecha.

1.2.2 Función de la escritura

Que el niño reconozca que la escritura es una forma de registrar y comunicar nuestras ideas, experiencias, sentimientos etc.

1.2.3 Apreciación de la escritura

Que el niño reconozca que la escritura es una actividad que puede disfrutar.

1.2.4 Implementos de escritura

Que el niño reconozca que existen muchos implementos que pueden usarse para escribir: lápices, plumones, crayolas máquinas de escribir, computadoras, cubos con letras.

1.3 Conciencia fonémica:

La conciencia fonémica puede ayudar al niño a desarrollar

destrezas necesarias en la instrucción fonémica. Muchos niños pequeños no pueden extraer un sonido individual al escucharlo en una palabra. La manipulación y el aislamiento de estos sonidos es una parte importante de la instrucción fonética.

1.3.1 Identificación de sonidos

Presentar una palabra verbalmente para que el niño identifique un segmento específico en posición inicial o al final. (Por ejemplo: "gato empieza con G" ¿con qué empieza pájaro? La palabra sonido acaba con o, ¿con qué acaba la palabra amor?).

1.3.2 Omisión de sonidos

Presentar una palabra verbalmente para que el niño demuestre que al quitar un sonido, otros sonidos permanecen y que sabe cuántos son (Por ejemplo: "¿cómo puede decir alto sin el sonido A?" o "¿cómo puede decir: siga, sin el sonido a?" Cuando un sonido se quita, una palabra quedará (Por ejemplo: son-rés-rés).

1.3.3 Substitución de sonidos

Presentar oralmente tres palabras separadas de la palabra familia para que el niño pueda substituir el sonido inicial para crear una nueva palabra. (Por ejemplo: miel, quito la M y pongo la P y dice piel; quito la P y pongo la R y dice Riel).

1.4 Destrezas de pre-lectura

1.4.1 Recitar el alfabeto

El niño podrá recitar el alfabeto.

1.4.2 Reconocer las letras

- Igualar

Que el niño reconozca una letra impresa dada (mayúsculas o minúsculas) a su idéntica de entre un grupo de letras impresas.

- Reconocer mayúsculas y minúsculas

Que el niño reconozca la misma letra en mayúscula o minúscula (por ejemplo: B-b, G-g, H-h.).

- Identificar

Dar el sonido de la letra para que el niño pueda elegir la letra apropiada de un grupo de letras impresas (ya sean mayúsculas o minúsculas).

- Nombrar

Dar una letra impresa (mayúscula o minúscula) el niño puede nombrarla.

- Letras confundibles

Que el niño discrimine correctamente entre un par de letras con características físicas similares (Por ejemplo: E-F, A-H, b-d, p-q).

1.4.3 El sonido de las letras

Los niños no pueden confiar todas las palabras a su memoria de modo que puedan usarlas para leer. Por medio del conocimiento de los sonidos de las letras y otras reglas fonéticas, los niños pueden empezar a poner sonidos a las letras para descifrar palabras.

- Dar el sonido de una vocal al niño con el fin de

que seleccione de un grupo de letras impresas la correspondiente.

- Dar un sonido de una consonante al niño con el fin de que seleccione de un grupo de letras impresas la letra correspondiente.

- El niño podrá producir el sonido correspondiente de las consonantes: m, t, s, l, r, p, n, c, d, v.

- El niño podrá seleccionar el dibujo de un objeto cuyo nombre comience con el mismo sonido con el que comienzan la serie de palabras presentadas verbalmente.

- El niño podrá nombrar cosas que empiecen con el sonido de una consonante dada.

1.4.4 Rimas

- Dar dos o más palabras sonidos que rimen para que el niño pueda seleccionar o proporcionar una tercera palabra que rime.

- Dar una serie de palabras que rimen presentadas por medio de dibujos y el sonido sostenido de la consonante inicial de una palabra nueva para que el niño produzca una palabra que rime o un sonido que empiece con ese sonido.

1.4.5 Familias de palabras

Las familias de palabras ayudan al niño a aprender las relaciones entre los sonidos y las letras. Cuando los niños reconocen dos o más palabras en una de estas familias pueden pronunciar una nueva palabra

de esa familia cuando se la encuentran en una lectura. Al darles una palabra de una sílaba, presentada visualmente u oralmente, con una separación entre el sonido de la consonante sostenida inicial y el resto de la palabra, el niño puede combinar las partes de la palabra juntándolas y repetir la palabra sin la separación.

Ejemplos:

- papa
- ropa
- copa
- plaza
- taza
- caza

1.4.6 Portadores de texto

El niño podrá reconocer palabras usadas en los portadores de texto más usuales.

- Igualar

De un grupo de cuatro letreros escritos de no más de dos palabras cortas el niño podrá emparejar las palabras idénticas.

- Reconocer

El niño podrá reconocer en una variedad de contextos donde esté un grupo de cuatro letreros escritos, una palabra mencionada verbalmente, elegida de la lista de palabras de letreros de *Plaza Sésamo*.

- Conocer el significado

El niño conocerá el significado de un letrero impreso, y lo definirá correctamente, o podrá señalar la imagen que lo representa.

Lista de palabras de letreros:

entrada	hospital
salida	policía
peligro	basura
alto	calle
sigla	mercado
sí/no	cine
papá	teatro
mamá	teléfono
agua	zoológico
escuela	baño

1.4.7 Sinónimos *

El niño reconocerá que más de una palabra se puede usar para referirse a un concepto (ejemplo: sombrero-gorra, feliz-contento, necesita-requiere).

1.4.8 Sinónimos visuales

El niño reconocerá que más de una palabra se puede usar para designar un dibujo.

Ejemplo: Bola/pelota carro/coche

1.4.9 Lenguaje de construcción

Que el niño reconozca los siguientes símbolos para destacar un texto o una figura: encierra en un círculo, subraya, una con una línea, tacha, marca con una cruz, sigue la flecha, etc.

1.4.10 Vocabulario

Que el niño enriquezca su vocabulario y que reconozca que utilizar una variedad de palabras y experimentar con nuevas palabras resulta divertido.

* Antónimos

Nota: los principales antónimos se encuentran en el área Organización Cognoscitiva, conceptos de relación.

2. Objetivos numéricos

2.1 Números

2.1.1 Igualar

Dar un número impreso y el niño seleccionará el número idéntico de un grupo de números impresos. (Números 1-40).

2.1.2 Reconocer

Dar un nombre verbal de un número para que el niño pueda seleccionar el número apropiado de un grupo de números impresos (números 1 al 40).

2.1.3 Nombrar

Dar un número impreso para que el niño pueda decir el nombre. (Números 1 al 40).

2.1.4 El cero

El niño podrá nombrar un grupo sin objetos con el nombre "cero" y con el número 0.

2.1.5 Recitar los números

- El niño podrá recitar los números del 1 al 40.
- De un número menor que diez, el niño pueda seguir contando hasta diez.
- El niño podrá contar regresivamente del 10 al 0.

2.2 Operaciones numéricas

2.2.1 Enumerar

El niño podrá definir un grupo o un subgrupo de hasta 20 objetos de un grupo mayor.

- El niño reconocerá que el último número que puede contar es el total del grupo.
- El niño puede contar los eventos en el tiempo.

Ejemplo: ¿cuántas veces aplaudí?

2.2.2 Correspondencia número/numeral

El niño podrá asignar el numeral correcto a grupos de diferentes números, ejemplo: "3" va con un grupo de "000".

2.2.3 Conjuntos

El niño podrá reconocer conjuntos de hasta cinco objetos.

•1 ••2 •••3 ••••4 •••••5

2.2.4 Medición

El niño podrá identificar varios instrumentos de medición: reglas, básculas, etc. y entenderá su funcionamiento.

2.2.5 Sumar

El niño podrá juntar y contar dos colecciones de objetos (de 1 a 10 objetos cada una) para saber

- El niño podrá recitar los números del 1 al 40.
- De un número menor que diez, el niño pueda seguir contando hasta diez.
- El niño podrá contar regresivamente del 10 al 0.

2.2 Operaciones numéricas

2.2.1 Enumerar

El niño podrá definir un grupo o un subgrupo de hasta 20 objetos de un grupo mayor.

- El niño reconocerá que el último número que puede contar es el total del grupo.
- El niño puede contar los eventos en el tiempo.

Ejemplo: ¿cuántas veces aplaudí?

2.2.2 Correspondencia número/numeral

El niño podrá asignar el numeral correcto a grupos de diferentes números, ejemplo: "3" va con un grupo de "000".

2.2.3 Conjuntos

El niño podrá reconocer conjuntos de hasta cinco objetos.

•1 ••2 •••3 ••••4 •••••5

2.2.4 Medición

El niño podrá identificar varios instrumentos de medición: reglas, básculas, etc. y entenderá su funcionamiento.

2.2.5 Sumar

El niño podrá juntar y contar dos colecciones de objetos (de 1 a 10 objetos cada una) para saber

cuánto suman.

2.2.6 Restar

El niño podrá separar algunos objetos de una colección de 10 o menos, y contará los restantes para saber cuántos quedan.

3. Formas geométricas

3.1 Reconocer

El niño podrá reconocer, dibujar, seleccionar, o recortar un círculo, un cuadrado, un triángulo o un rectángulo.

3.2 Nombrar

El niño podrá nombrar un recorte, o un objeto en forma de círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.

IV Organización cognoscitiva

1. Discriminación y orientación de la percepción

1.1 Discriminación visual

1.1.1 Igualar

El niño puede igualar determinado objeto o imagen dentro de un grupo de diversos objetos o imágenes semejantes por su forma, tamaño o colocación.

1.1.2 Figura-fondo

Si se le da una forma, el niño puede encontrar la réplica de dicha forma integrada en una imagen o dibujo.

1.1.3 Relación entre el todo y sus partes

El niño puede estructurar las partes hasta constituir un todo que tenga sentido.

- Si se le proporciona un modelo y un surtido de piezas, el niño puede acomodarlas conforme al modelo.

- Si se le da un modelo y una selección de partes del mismo, el niño puede escoger las que son esenciales para la construcción del modelo, rechazando las piezas que no corresponden.

- Si se le da un modelo y alguna de sus partes, el niño puede decir qué partes faltan.

1.2 Secuencia de patrones visuales

El niño podrá identificar en dos secuencias ordenadas de manera distinta la siguiente secuencia como continuación de un mismo patrón.

1.3 Discriminación auditiva

1.3.1 Identificación de sonidos

El niño puede asociar determinados sonidos con objetos o animales que son familiares.

1.3.2 Discriminación de patrones sonoros

Que el niño reconozca semejanzas y diferencias entre estos patrones simples de sonido:

- Orden (aplaudir, aplaudir, golpe vs aplaudir, golpe, aplaudir).
- Número (aplaudir, aplaudir vs aplaudir, aplaudir, aplaudir).
- Ritmo (aplaudir, aplaudir, pausa, aplaudir vs aplaudir, pausa, aplaudir, pausa).
- Dinámica (fuerte vs suave).
- Volumen (alto vs bajo)
- Tiempo (rápido vs lento).

1.3.3 Fundamentos musicales

Los niños necesitan tener experiencias musicales. La voz del niño es su instrumento musical natural; es la primera forma de hacer música. Las habilidades para cantar son la llave para la comprensión de conceptos musicales. El propósito del currículum musical de *Plaza Sésamo* es proporcionar experiencia musical a través de canciones sencillas. Y el conocimiento de algunos instrumentos musicales entre ellos los latinoamericanos.

- El niño podrá cantar una canción siguiendo otra voz.
- El niño podrá cantar una canción en forma distinta,

ejemplo: rápido-lento, suave-fuerte, cambiando palabras o frases.

- El niño producirá sonidos con su cuerpo.
- El niño escuchará composiciones musicales.
- El niño podrá expresarse con rimas y trabalenguas.
- El niño podrá imitar distintos sonidos (cosas y animales).

2. Conceptos de relación

El niño puede establecer relaciones entre distintos conceptos de relación.

2.1 Igual, diferente

Este concepto es la base de todas las categorías de conceptos de relación que se enumeran a continuación.

2.2 Relación de tamaño

Grande, más grande, el más grande; pequeño, más pequeño, el más pequeño; más pequeño que, más grande que, chico, mediano, grande.

2.3 Relación de cantidad

Nada, más, menos, poco, mucho.

2.4 Relación espacial

Arriba, abajo, dentro, fuera, principio, fin, junto a, alrededor, aquí, allá, entre, sobre.

2.5 Relación de distancia

Cerca, lejos.

2.6 Relación de tiempo

Primero, último, antes, después, principio, medio y fin,

rápido, lento.

2.7 Relación de dirección

Hacia adelante, hacia atrás, adelante, atrás, izquierda y derecha, salida, entrada.

2.8 Relación de calidad

Limpio, sucio, pesado, ligero, mojado, seco, lleno, vacío, silencioso, ruidoso.

2.9 Relación de intensidad de sonido

Suave, fuerte, voz alta, voz baja, ruido, silencio.

2.10 Relación de altura

Alto, bajo.

3. Clasificación

3.1 Clasificar

¿Cuáles de estos objetos son semejantes? Se le dan por lo menos dos objetos que definan la base sobre la cual se está clasificando, el niño puede escoger uno o varios objetos más que pertenezcan al mismo grupo tomando en cuenta:

- tamaño alto, largo, etc.
- forma figura, contorno, etc.
- función para comer, vestir, jugar, etc.
- clase animal, planta, etc.
- cantidad número

3.2 Eliminar

¿Cuál de estos objetos es diferente a los demás? Al darle un grupo de objetos que tengan un atributo común, el niño puede eliminar el objeto que no corresponda, basándose

en: tamaño, forma, función, clase y cantidad.

3.3 Clasificación múltiple

Agrupando los objetos en conjuntos y/o subconjuntos el niño podrá:

- Identificar características

Al darle cualquier objeto, el niño puede nombrar cuando menos dos características de dicho objeto. Ejemplo: la pelota es redonda y roja.

- Diferenciar e incluir el objeto en múltiples categorías

Al darle dos objetos cualesquiera, el niño es capaz de percibir que son iguales en cierto aspecto pero diferentes en otro. Ejemplo: estas dos cosas son redondas, pero una es roja y la otra es azul.

- Reagrupar

Al darle cualquier grupo de objetos, el niño podrá clasificarlos basándose en una característica (por ejemplo: tamaño). Y luego reclasificar los mismos objetos con base en otra característica. Se debe establecer que no existe una sola respuesta correcta sino varias.

ANEXO 2

Enero 1995

Plaza Sesamo:

Quiero felicitarlos por tan excelente publicación.

Tengo 25 años y estoy recién casada, crecí con Plaza Sesamo y era uno de mis programas favoritos y me alegra ahora esté publicación y la nueva serie de T.V que también veo.

Me gusta saber que en estos tiempos se preocupen porque los niños tengan una enseñanza sana y divertida.

Claro no tengo hijos, pero no me pierdo ningún número, porque sé que con su ayuda me estoy preparando para ser una buena madre.

Tengo 2 hermanitas pequeñas una de Zaira y la pequeña de 5, se llaman Miriam y Alejandra y Nara Silva.

También les compro un ejemplar de Plaza Sesamo y vienen como se divierten con él.

Por favor envíenme datos de como puedo conseguir más material didáctico hecho por ustedes.

Agradeciendo la atención que tengan para la presente quedo de ustedes

Alma Silva Valderrama →

Alma Silva Valderrama
Correspondencia No. 135
Col. Postal
Mexico, Distrito Federal
C.P. 03840
Delegación Benito Juárez

Alma Silva V.
Correspondencia 135
Col. Postal
C.P. 03840
Mexico, D.F.

Publicada.

RECEPTORA INTERMEX
S. A. DE C. V.
RECEPCION
MAR. 15 1965



Revista Plaza Sesamo
Lucio Blanco No. 435
Delegación Azcapotzalco
D. P. 02400
México D. F.

Nuevos Proyectos

Ecatepec Edo. de México a 10 de Marzo de 1995.

Editores de Plaza Sésamo:

Primero que nada quiero felicitarlos por su excelente revista y programa de T.U. Tenemos la suscripción anual y pensamos solicitarla nuevamente.

Mi hijo Kevin Alberto tiene 4 años de edad, no sabe leer así que juntos vemos la revista, yo la leo y él participa activamente. Siempre está pendiente de la llegada de su revista y no se pierde los programas de la T.U.

Kevin tuvo que abandonar el Kinder pues cambiamos de domicilio y además tuvo una nueva hermanita. Sólo contaba hasta el 10 y sabía los colores. Ahora, gracias a su programa y revista cuenta hasta el 20, sabe las vocales y algunas otras letras del abecedario y además identifica visualmente los números del 0 al 10. También conoce ya las figuras círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo. ¡Todo esto lo aprendió en tan sólo 5 números de la revista y 1 mes en la T.U! Creo que no tendré que preocuparme por ningún retraso cuando vuelva a la escuela.

Su personaje favorito es el Conde Contar, así que

le hice un dibujo para que él lo coloreara y
nos daría mucho gusto que pudieran publicarlo
junto la fotografía de su primer día de escuela.

Muchas gracias y les reitero mis felicitaciones.

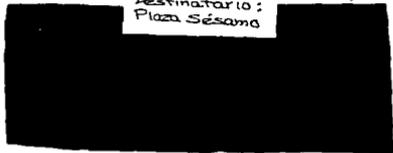
Atentamente

Sra. Yazmin Armendáriz Chimal
Mamá de Kevin Alberto López Armendáriz
y Karewith Mariana López Armendáriz.

Dte. Kevin Alberto López Armendáriz
Blvd. Puenteón Manz. 91 Lote 6-B
Fracc. Florib. Cal. Mexica.
C.P. 56100 Escatepec, Edo. México.



Destinatario:
Plaza Sésamo



Jalisco Var.

a 8 de Noviembre de 1994

A Hela

Amigos de la revista Plaza Susana espero que al recibir la presente gocen de plena salud, nosotros por esta su casa estamos bien gracias a dios.

Antes que nada quiero felicitarlos por su revista esta muy bonita, a mi hijo Francisco de 5 años le fascina y aqui manda su dibujo para que se lo publiquen, se trata del parque ecologico de Yucua que se encuentra en la ciudad de Villahermosa. Tamb lo llevamos un fin de semana y le agrado mucho quedo impresionado con las montañas de coyol, y con un puente de hamaca que ahí dibujo, y un lago por el que se hace un recorrido en lancha, todo ahí es muy bonito; A mi hijo le gustan todas sus secciones y como ya sabe leer el se adueña enseguida de la revista, sin más que agregar me despidiendo de ustedes, quedandole agradecida de antemano por su atención prestada.

Hasta Pronto

Verónica Barahona Vazquez y Feo. Javier Maldonado
Barahona de 5 años

Calle Adalberto Tejeda # 302

Col. Agraria

Jalilipan de Huidobrazo Veracruz.



Correo de Abalardo
Publicaciones Continentales de México
S.A. de C.V.
Plaza Sesamo la Reusta
Luzo Blanco 435 Col San Juan
Tlhuaca Deleg. Xcoapotecalco
Mexico D.F. 02400

Aguas Calientes, A.G.S.

7 de Feb. 1945

Señor
de Plaza Sésamo
Estimados Señores:

Una vez más los felicito por esa
Magnífica Revista y también por la
buena programación por televisión y de
esta forma nuestra hijo a cualquier
se parece ninguna muestra de la Revista
así como muchos programas de televisión

Que bueno que con el nuevo
programa de televisión nos ayuden a
Explicar el sistema de la Revista con
mejores profundidad, a los proyectos de
nuestros hijos.

Que sea tanto el programa como
la revista nos ayuden a participar en los
activos agrícolas, como que el estudio de
nuestros hijos otros cursos técnicos y en
otros temas

de Anticipar muchas Felicidades y
espero que sigan adelante con esta noble
tarea de ayudarnos a educar a nuestros hijos

fraternamente
Francisco García y
Castro



A quien corresponda:

Jun-27-1994

Por medio de esta carta los felicito por esta revista que aparte de ser especialmente para niños; nos permite convivir un rato más con nuestros hijos en forma agradable. Esperamos pronto poder disfrutar de "Plaza Sesame" en televisión pues urge un buen programa para niños.

Les mandan mis 3 hijos sus dibujos esperando tener la oportunidad de que los publiquen.

Muchas gracias y les deseamos
mucho éxito

Doña Claudia Castañeda de
Munquín

BUCARARAMBONA, Mayo 29 de 1993

Sres.
REVISTA
PLAZA SESAMO
L. C.

Estimados señores:

Mi hija tiene 20 meses de edad y ya dice algunas palabras y como sea se hace entender con gestos y señales, por eso cada vez que voy al supermercado me pide la revista sin falta y su emoción es tan grande que nada que nunca se me olvide; ya los reconoce a todos y los llama por sus últimos sillones por ejemplo "aco" es abuelo, "que" es Enrique y así lo demás.

Por su corta edad, conoce y comunicada desde los seis meses, desde que ella pudo comprender al padre la revista ya que lo más seguro era que lo sabía y la mamá, pero finalmente cuando la señor mamá de Ricardo la cual ahora sea responsable a los padres de PLAZA SESAMO ya que a él se le han dado excelentes resultados.

Cuando se le entregó libro que ella sola la mira, después le voy explicando todo con todo el contenido de una forma muy sencilla y divertida, cada vez que cuando me pide una copia voy con ella a leer, "mas y mas" dice ella le enseñando lo que ella se le ocurre a su pequeño aprendizaje (desarrollando sus ideas de habla bien, y así va con el libro y ella al momento lo que puede entender lo que es ella la que está leyendo el cuento, la mamá explicando y cuando está cansado a salir ya tranquilamente, lo recuerdo lo que me le tiene la memoria y lo que ella la mamá con el acuerdo con el papa, pero lo que es lo que me le tengo cada semana para PLAZA SESAMO, y así ella cada a diario, lo que me gusta y así me va con el contenido y así sigue así todo y así me va con las revistas, así en Colombia las revistas que se hacen en Colombia, y cuando me voy a conseguir las revistas en una oportunidad en un diario me voy a comprar por casualidad y luego cuando voy a comprarlas, así lo me voy a los días y ya se lo voy a recordar, me gustaría que me dieran información sobre cómo conseguirlos y también que sacaran un álbum bien grande de todos los personajes de PLAZA SESAMO para mandarlo a pintar.

Les envío un libro que es una copia que me dio la mamá en la sección del correo al extranjero, ella se llama CAROL MARCELA TORRE MARTINEZ y nació el 13 de Mayo de 1973 en Bucaramanga, Depto de Santander, Colombia y los padres son:

ANEXO 3

CTW

PLAZA SESAMO

AMIGOS
hoy y siempre



Haz una
máscara de
panda



Diviértete
con Grenaldo
y Archibaldo



Juega con
las letras



Vámonos
de Safari



INCLUYE

PADES DE PLAZA SESAMO

IGUA PARA PADRES!

D.F. 2

CTW

AÑO I-No. 1

PLAZA SESAMO

LA REVISTA

¡Estoy creciendo!



Juega con un
dinosaurio



Conoce
tus huesos



Haz una
máscara de
león



Cuenta con el
Conde Cantar



México No. 1 D.F. M.

1977



INCLUYE

CRAYONES DE LAZARSA (MÚLTIPLO)

GUÍA PARA PADRES!

2

CTW

AÑO I-No. 2

L A Z S A

R

TM

COLORES

Usa tus crayones y ayuda a Archibaldo a terminar esta portada



PÓSTER:
¡EL SECRETO DE
LOS COLORES!



PADES DE PLAZA SESAMO

D.F.

CTW

AÑO I-No. 3

PLAZA SESAMO

L A R E V I S T A

Cuento y amo



Aprende un truco de magia



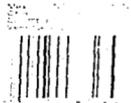
Mis sentimientos



El patito teo



POSTER:
MUESTRA TUS
SENTIMIENTOS!



INCLUYE

PAJEROS DE PLAZA SESAMO
CARTA PARA PADRES!

2 D.F.

CTW

AÑO I-No. 4

PLAZA SESAMO

LA REVISTA

¡VACACIONES!



Vámonos de
campamento



Visita Playa
Disparate



Haz un marco
para tu foto



Da un paseo
por las
montañas

Chile \$ 550.00
Colombia \$ 250.00
Venezuela \$ 150.00



¡POSTER!
UN PASEO
SEGURO

INCLUYE

¡PADRES DE PLAZA SÉSAMO!

¡GUÍA PARA PADRES!

27

CTW

AÑO I-No. 5

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



¡Nuevo programa de televisión!



Visita la escuela bajo el mar



Aprende a decir la hora



¡Colorea por números!

Argentina \$ 2,10
Chile \$ 850,00
Colombia \$ 1,600,00
Venezuela \$ 180,00



REGRESO A CLASES

PÓSTER
¡TODOS A BORDO!



INCLUYE

PADES DE PLAZA SÉSAMO

¡GUÍA PARA PADRES!

2

CTW

AÑO I-No. 6

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA

¡DEJA VOLAR TU
IMAGINACIÓN!



POSTER
EN BUSCA
DEL TESORO!

GONZALEZ

INCLUYE

UN GUÍA PARA PADRES!

UN GUÍA PARA PADRES!

CTW
REDACCIÓN

AÑO I-No. 7

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



¡Mira alrededor!



Visita el Pueblo del Reves



Conoce la historia de la basura



¿Cómo se vive en una granja?

¿CONOCE EL MEDIO AMBIENTE!



POSTER:
EL ZOOLOGICO
DE PLAZA
SÉSAMO

— Joe Mathis



PADRES DE PLAZA SÉSAMO

D.F.

CTW

AÑO I-No. 8

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



¡Haz un libro con Archibaldo!



¡Nombra ese número!



Aprende números especiales



Haz una pinata

FELIZ NAVIDAD ¡CON NÚMEROS!



POSTER
NÚMERO
ESPECIAL

México

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978

1978



INCLUYE

10 PADRES DE PLAZA SÉSAMO

IGUJA PARA PADRES!

CTW

AÑO II-No. 1

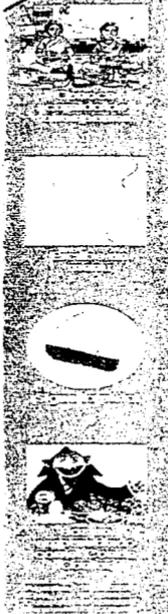
PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA

¡COMIDA Y FIESTAS!



¡OSIERS
SECRETOS
SÁSAMO!



INCLUYE

PARQUES DE PLAZA SÉSAMO

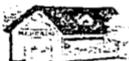
¡GUIA PARA PADRES!

CTW

AÑO II-No. 3

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



Da un
paseo por el
vecindario



Aprende el
Alfabeto de
la Granja



Visita el
Castillo del
Conde Contar



Conoce gente
del vecindario

¡MÁS!



¡VOS
Y
DORIS
Y
LOS



INCLUYE

UN JUEGO DE LA PLAZA SÉSAMO

¡GUÍA PARA PADRES!

CTW

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA

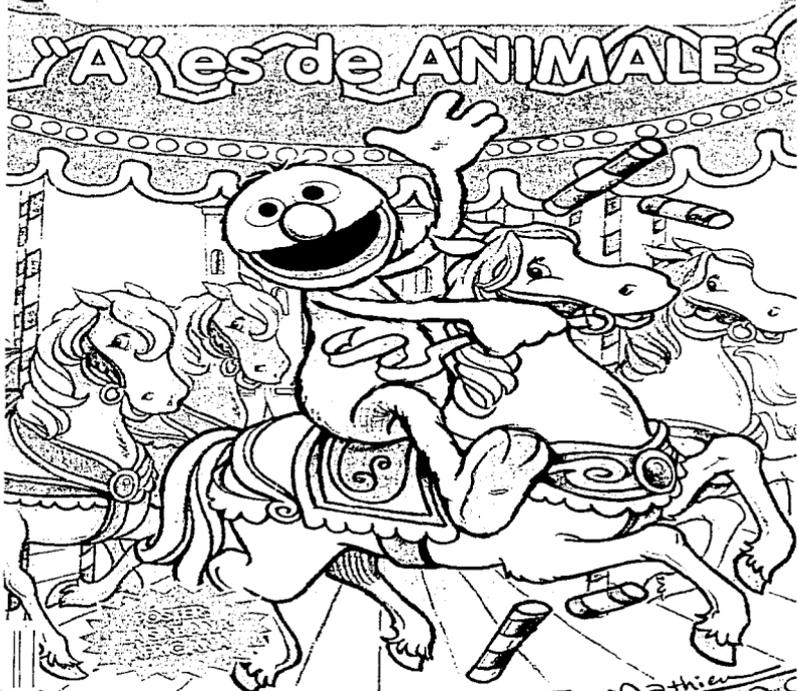
"A" les de ANIMALES

Diviértete
con el juego
de la granja

¡Carrera de
dinosaurios!

Visita el
corral de
Archibaldo

Conoce
animales de
cerca y de
lejos



INCLUYE
PADRES DE PLAZA SESAMO

¡GUIA PARA PADRES!

CTW

PLAZA SESAMO

L A R E V I S T A

JUEGOS Y DEPORTES



Juega con los equipos locos



¡Ponte en movimiento!



Sigue al líder



Da un paseo seguro

El libro de los juegos y deportes de Plaza Sésamo incluye una guía para padres que les ayudará a elegir los juegos y deportes más adecuados para sus hijos.



¡INCLUYE
PADRES DE LA PLAZA SESAMO!

¡GUÍA PARA PADRES!

CTW

PLAZA SESAMO

LA REVISTA



Haz una casa
con los Tres
Cochinitos



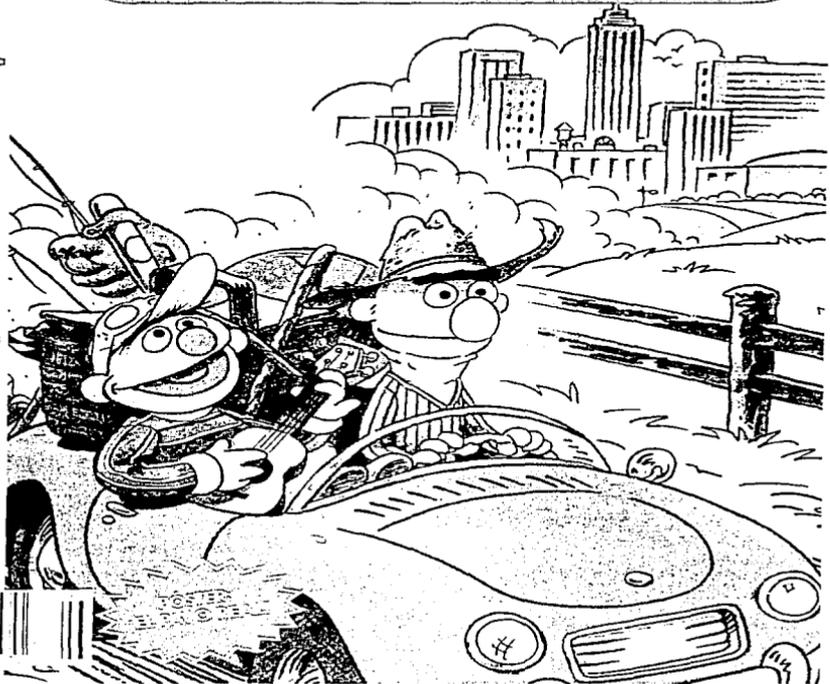
¡Juega
seguro!



Arma un
rompecabezas



Conoce la
cornucopia
del Conde
Contar



Mexico
Argentina
China
California
Venezuela



INCLUYE

¡PADRES DE PLAZA SÉSAMO!

¡GUÍA PARA PADRES!

D.F.

CTW

AÑO II-No. 7

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



¡Piensa
en rosa!



Identifica lo
de adentro
y lo de afuera

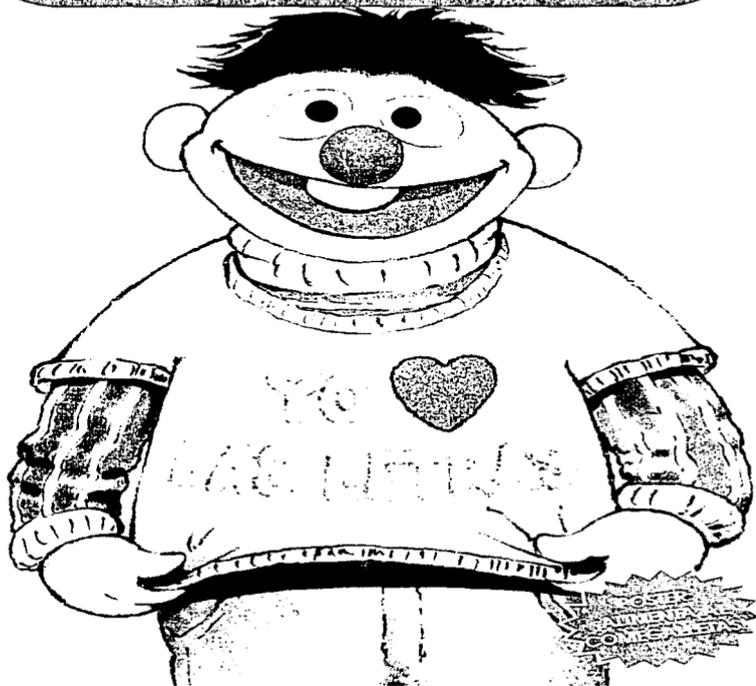


Conoce el
lenguaje
del cuerpo



Haz un
teléfono

México \$6 2.000/2
Argentina \$ 2.500
Chile \$ 1.300/20
Colombia \$ 1.300/20
Venezuela \$ 270/20



INCLUYE

PADES DE PLAZA SÉSAMO

¡GUÍA PARA PADRES!

D.F.

CTW

AÑO II-No. 8

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



Sigue un
laberinto



Construye un
minilibro



Descubre a
los animales



Encuentra
las formas

Sección de
Actividades
de la Revista
de la Plaza Sésamo



INCLUYE

PADES DE PLAZA SÉSAMO

¡GUIA PARA PADRES!

D.F.

CTW

AÑO II-No. 9

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA



Identifica
sonidos



Discute
sentimientos



Imagina que
eres músico



¡Nombra ese
sonido!

México: \$4.00
Argentina: \$4.00
Chile: \$4.00
Colombia: \$4.00
Venezuela: \$4.00



Unidos
y música



INCLUYE

PADRES DE PLAZA SESAMO

¡GUIA PARA PADRES!

CTW

AÑO II-No. 10

PLAZA SESAMO

LA REVISTA



Lee un poema



Actúa como animal



Mira y aprende



Haz un dibujo móvil

Brasil R\$ 20,000
Argentina \$ 25,000
Chile \$ 15,000
Colombia \$ 15,000
Venezuela \$ 20,000



0 10 20 25 02 1 1 0



INCLUYE

¡PADRES DE PLAZA SÉSAMO!

¡GUÍA PARA PADRES!

CTW

PLAZA SÉSAMO

LA REVISTA

Celebra la
Navidad



Encuentra
los regalos



Diviértete en
Año Nuevo



Haz un
regalo
especial



Para
más
información
visita
www.plazasésamo.com



Bibliografía

- Baena Paz, Guillermina. *Manual para elaborar trabajos de investigación documental*, 11a. Reimpresión, México, Editores Mexicanos Unidos, 1994, 124 pp.
- Cassirer, Henry R. *Televisión y enseñanza*, Ed. Solar/Hachette, 309 pp.
- Cortés Rocha, Carmen. *La escuela y los medios de comunicación masiva*, Antología, México, Ed. El Caballito.
- Cullingford, Cedric. *Children and society*, Londres, Ed. Cassell, 1992, 166 pp.
- Délano Frier, Sara. *Plaza Sésamo: un perfil de audiencia en México, Mérida y Monterrey*, Tesis profesional, México, Universidad Iberoamericana, 1975, 193 pp.
- Delgado Cebrián, Alberto. *Introducción al periodismo*, Madrid, Ed. Alhambra, 1981, 65 pp.
- Delval, Juan. *Los fines de la educación*, España, Ed. Siglo XXI, 1990, 109 pp.
- Díaz-Guerrero, Rogelio. Bianchi Agulla, Raúl. Ahumada de Díaz, Rosario. *Investigación formativa de Plaza Sésamo*, México, Ed. Trillas, 1975, 372 pp.

- Dirección General de Asuntos del Personal Académico. *Premio Universidad Nacional 1989. Entrevistas*, México, Ed. Universidad Nacional Autónoma de México, 1990, 183 pp.
- Ferguson, Rowena. *Editing the small magazine*, New York, Ed. Columbia University Press, 1958, 271 pp.
- Fraser Bond, F. *Introducción al periodismo. Estudio del cuarto poder en todas sus formas*, México, Ed. Limusa-Wiley S. A., 1969, 419 pp.
- García Jiménez, Jesús. *Televisión educativa para América Latina*, Madrid, Ed. Porrúa, 1970.
- García Sicilia, J. et. al. *Psicología evolutiva y educación preescolar*, Antología, México, Ed. Santillana, 1992, 404 pp.
- Gordon, George N. *Televisión educativa*, Traduc. José Neza Nieto, Ed. UTEHA, 1996, 228 pp.
- Lesser, Gerald S. *Children and television: lessons from Sesame Street*, New York, Ed. Vintage Books, 1975, 290 pp.
- Marks Greenfield, Patricia. *El niño y los medios de comunicación*, Madrid, Ed. Morata S. A. 1985, 230 pp.
- Mattelart, Armand. *La cultura como empresa multinacional*, México, Ed. Era, 1974, 177 pp.

- Mialaret, G. *Introducción a las ciencias de la educación*, Ed. UNESCO, 1985, 110 pp.
- Ramos Martínez, R. *Manual para hablar bien y escribir mejor*, 11a. Reimpresión, México, Ed. Diana, 1994, 170 pp.
- Río Reynaga, Julio del. *Reflexiones sobre periodismo, medios y enseñanza de la comunicación*, México, Ed. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, 1993.
- Riva Palacio, Raymundo. *Más allá de los límites. Ensayos para un nuevo periodismo*, México, Ed. Fundación Manuel Buendía y el Gobierno del Estado de Colima, 1995.
- Schneider, Cy. *Children's television*, Lincolnwood Illinois, Ed. NTC Business Book, 1989, 228 pp.
- Warren, Carl N. *Géneros periodísticos informativos*, Traduc. Alfonso Espinet Gou, Barcelona, Ed. A.T.E., 1975, 487 pp.
- Winn, Mario. *La droga que se enchufa*, Traduc. Jaime Vázquez Vázquez, México, Ed. Diana, 1981, 320 pp.

Hemerografía

- CANIEM, *Actividad editorial en 1993*, anual, México, 1994.

- *Children's Television Workshop*, anual, Nueva York, noviembre, 1993, 18 pp.
- *El Herald*, diario, México, 8 de junio de 1974, sección de espectáculos.
- Link, Nina B. *Sesame Street Parents*, mensual, New York, Septiembre, 1993, 80 pp.
- Manrique, Manuel. *Plaza Sésamo Update*, mensual, México, marzo, 1994, 4 pp.
- Manrique, Manuel. *UNICEF on Plaza Sésamo*, único, México, 1991, 48 pp.
- Mendoza, Elvira. *Activa*, catorcenal, México, Año XVIII # 12, 1993, 98 pp.
- INEGI, *Los niños en México*, XI Censo General de Población y Vivienda, México, 1993, 51 pp.

Entrevistas

- Dra. Marcella Lambert, Directora de Investigación y Educación del programa *Plaza Sésamo*, México, 23 de octubre de 1996.
- Eduardo Meza, Coordinador de edición del programa *Plaza Sésamo*, México, 24 de abril de 1996.

- Fritz Weingartshofer, Realizador del programa *Plaza Sésamo*, México, 11 de abril de 1996.

Videografía

- *Plaza Sésamo*, color, Canal 5, México D. F., 8 de julio de 1996, 13:00 hs., de lunes a viernes, educativo.
- *Plaza Sésamo*, color, Canal 5, México D. F., 9 de julio de 1996, 13:00 hs., de lunes a viernes, educativo.
- *Plaza Sésamo*, color, Canal 5, México D. F., 10 de julio de 1996, 13:00 hs., de lunes a viernes, educativo.