



Escuela Normal de Educación Preescolar

Licenciatura en Educación Preescolar

Ciclo escolar 2023 - 2024

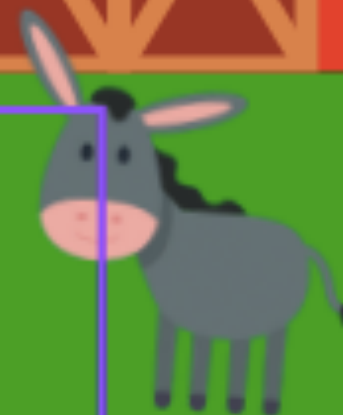
Titular: Miguel Andrés Rivera
Castro

Curso: Teatro

Obra Teatral

Alumnas:

Vanesa Michelle Anguiano Sánchez #3
Imelda Patricia Cuadros Calvillo #4
Andrea Gaytán Bermea #7
Johana Galilea Guerrero García #11
Claudia Fernanda Herrera Ibarra #14



ÍNDICE

Cuento	3
cuento 'Día especial en la granja'	4
Adaptación del cuento	6
Personajes	7
La aventura de los amigos en la granja.....	8
Propósito de la Jornada de Práctica	17
Cronograma semanal	18
Secuencia de Situación Didáctica	19
Utilería	25
Vestuario	27
Música y efectos especiales	29



CUENTO “EL DÍA ESPECIAL EN LA GRANJA”



CUENTO “EL DÍA ESPECIAL EN LA GRANJA”

En una soleada mañana en la granja del señor Gonzales, el conejo Cobi, el pollo pollito, el gato gatito y el borrego borreguito estaban emocionados por un evento especial.

Cobi saltaba de emoción alrededor del jardín de zanahorias, mientras que pollito picoteaba el suelo en busca de gusanos jugosos. Gatito se acechaba entre los arbustos esperando atrapar una mariposa, y borreguito saltaba de un lado a otro en el campo.

De repente, el Sr. González salió de la granja con una gran noticia. "Hoy es el Día de la Granja Abierta! Todos nuestros amigos de la ciudad vendrán a visitarnos y ver cómo vivimos aquí".

Los animales estaban emocionados.



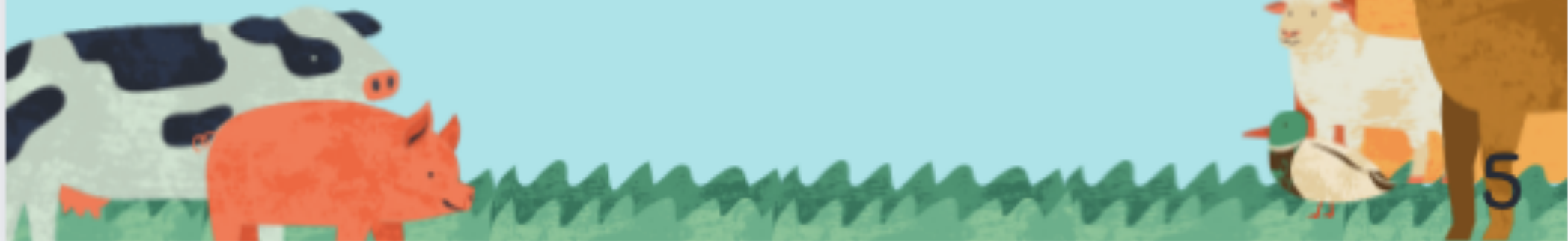
CUENTO “EL DÍA ESPECIAL EN LA GRANJA”

Cobi decidió adornar su madriguera con flores, Pollito practicó su cacareo más fuerte, Gatito se limpió meticulosamente y Borreguito decidió mostrar su habilidad para saltar vallas.

Cuando llegaron los visitantes, quedaron impresionados por la granja y los animales. Cobi les mostro su madriguera acogedora, Pollito les dio un pequeño concierto de cacareos, Gatito hizo algunos trucos con una pelota y Borreguito decidió mostrar su habilidad para saltar vallas.

Al final del día, los visitantes se despidieron con una sonrisa en el rostro y agradecieron a los animales por hacer de su día en la granja una experiencia inolvidable.

Y así, Cobi, Pollito, Gatito y Borreguito se acurrucaron juntos bajo las estrellas, felices de haber compartido un día especial en la granja del Sr. González.



ADAPTACIÓN DEL CUENTO A OBRA DE TEATRO



PERSONAJES



Narrador: Imelda

Gato: Vanessa

Pollito: Galilea

Oveja: Andrea

Conejo: Fernanda



7

**La Aventura de los
Amigos en la
granja**



8

Escena 1: En el bosque

El escenario muestra una hermosa granja con árboles, flores y un arroyo.

Narrador (Imelda): Era por la mañana, en una pacífica granja quien el dueño era el señor Gonzales, ahí vivían cuatro amigos muy especiales: una oveja llamada Lana, un pollito llamado Pío, un conejo llamado Saltarín y un gato malvado llamado Garra.

Escena 2: La reunión de los amigos

Saltarín saltaba de emoción alrededor del jardín de zanahorias, mientras que Pío picoteaba el suelo en busca de gusanos jugosos., y Lana saltaba de un lado a otro en el campo. Garra los acechaba entre los arbustos esperando atrapar su presa.

Lana (Andrea): - ¡Qué día tan hermoso para jugar!



Pío (Galilea): - Sí, me encanta buscar gusanos por la granja.

Saltarín (Fernanda): - ¡Vamos a explorar más allá del arroyo!

Garra se acerca lentamente.

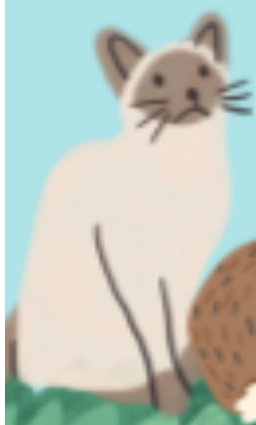
Garra (Vanessa) (ríe de manera malvada): - ¡Qué ingenuos son estos amigos! Pronto serán presa fácil para mis malvados planes.



Escena 3: El plan de Garra

Garra se acerca de puntitas a los amigos mientras estos están distraídos.

Garra (Vanessa) (susurrando):
Ahora es mi oportunidad para atrapar a estos inocentes animales y hacerme dueño de esta hermosa granja.



Escena 4: El rescate

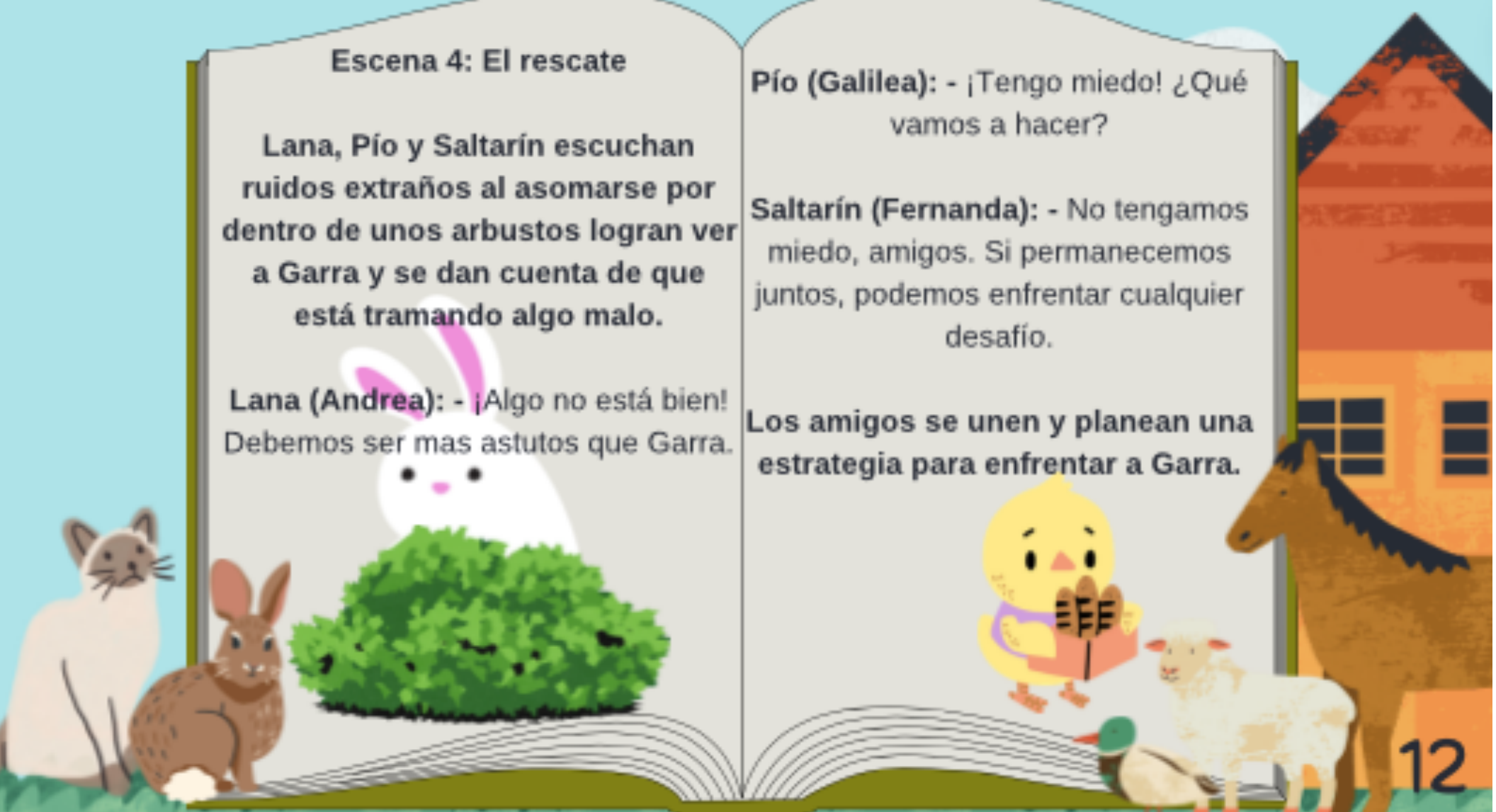
Lana, Pío y Saltarín escuchan ruidos extraños al asomarse por dentro de unos arbustos logran ver a Garra y se dan cuenta de que está tramando algo malo.

Lana (Andrea): - ¡Algo no está bien! Debemos ser mas astutos que Garra.

Pío (Galilea): - ¡Tengo miedo! ¿Qué vamos a hacer?

Saltarín (Fernanda): - No tengamos miedo, amigos. Si permanecemos juntos, podemos enfrentar cualquier desafío.

Los amigos se unen y planean una estrategia para enfrentar a Garra.



Escena 5: La confrontación final

Los amigos confrontan a Garra y lo desafían a dejar de ser malvado.

Lana (Andrea): -Garra, tus acciones están dañando a nuestro hogar. ¡Deja de ser malvado y únete a nosotros para cuidar el bosque!

Eso es muy malo

Garra (Vanessa): - ¡Nunca! Soy el más fuerte y el más listo. Nadie puede detenerme.

Los amigos, con valentía y trabajo en equipo, logran vencer a Garra y enseñarle el valor de la amistad y la bondad.

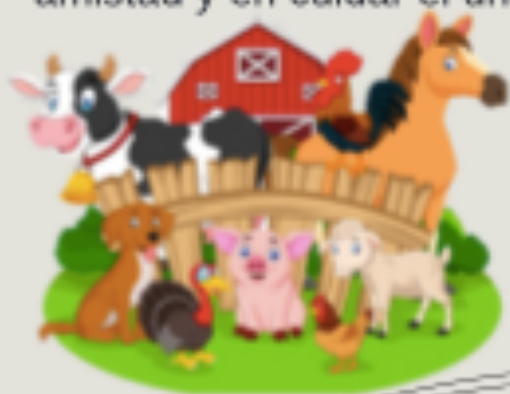
NUNCA



Escena 6: La celebración

Después de derrotar a Garra, los amigos celebran su victoria y prometen cuidar de la granja del señor González juntos.

Lana (Andrea): - Hoy aprendimos que la verdadera fuerza está en la amistad y en cuidar el uno del otro.



Garra (Vanessa): - pensé que al ser malo todos me respetarían, pero ahora me doy cuenta de que el verdadero respeto se gana siendo amable, bondadoso y tener buenos amigos.

Pío (Galilea): - Sí, y nunca más dejaremos que nadie nos haga daño a nosotros ni a nuestro hogar

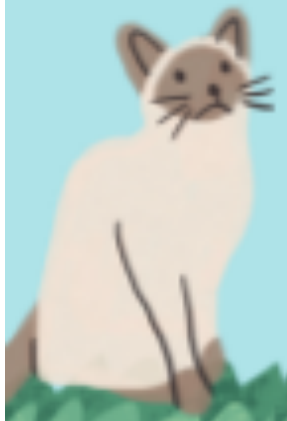
Saltarín (Fernanda): - ¡Vivan la amistad y la aventura!



Los amigos se abrazan mientras el sol se pone sobre la granja.

Narrador (Imelda): - Y así, Lana, Pío, Saltarín y Garra aprendieron que juntos pueden superar cualquier desafío y que la verdadera magia de la granja habita en el amor y la amistad.

El telón se cierra mientras los amigos continúan celebrando su victoria.





**THE
END**

Créditos

- **Vanessa: Diseño de cuento**
- **Imelda: Narradora**
- **Andrea: Diseñadora de portada**
- **Galilea: Editora de cuento**
- **Fernanda: Apoyo visual**

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA



Nombre del estudiante normalista: Vanessa Michelle Anguiano Sánchez, Imelda Patricia Cuadros Calvillo, Andrea Gaytán Bermea, Johana Galilea Guerrero García, Claudia Fernanda Herrera Ibarra

Grado: Tercero Sección: C Número de Lista: #3, #4, #7, #11, #14

Institución de Práctica: Jardín de Niños “Felipa Valdés de Pepi”

Clave: 05EJN0080C Zona Escolar: 142 Grado en el que realiza su práctica: Primero - Tercero

Nombre del Profesor(a) Titular: - Monica Dalila Zúñiga zapata con Claudia Fernanda Herrera Ibarra (1 A) - Edna Deyanira De la Rosa Cardenas con Vanessa Michelle Anguiano Sanchez (2 A) - Lourdes Guadalupe Ortiz Vega con Andrea Gaytán Bermea (3 A) - Elisa Guadalupe Diaz Murillo con Johana Galilea Guerrero García (2 B) - Diana Karina Zúñiga Ponce con Imelda Patricia Cuadros Calvillo (3 C)

Periodo de Práctica: Segunda Jornada de Práctica

Nombre de la Situación Didáctica: La Granja

Fecha: Mayo del 2024

Propósito de la Jornada de Práctica:

Aplicar una metodología de aprendizaje con ayuda del Plan 2022 a través del diseño de actividades que atiendan a los contenidos de cada Campo Formativo y a los Procesos de Desarrollo Aprendizaje para iniciar con el trabajo docente.

Propósito de la Situación Didáctica:

Lograr que cada uno de los alumnos conozcan los animales que se encuentran en las Granjas, que esperen por su participación, escuchen con atención las opiniones de los demás compañeros y que sepan guardar calma en los momentos en que se necesite.

Campo de Formación Académica	Contenido	Proceso de Desarrollo Aprendizaje
○ De lo Humano a lo Comunitario	Lectura dramatizada y representación teatral	Reconoce características de los textos dramáticos, como diálogos, acotaciones, listado de personajes, espacio y temporalidad al realizar una lectura comprensiva de los mismos.

Cronograma Semanal: Escribir el nombre de todas las actividades (Incluyendo: honores a la bandera, RCYJ, educación física, inglés, computación y clubes, etc.)

hora	Lunes 29	Martes 30	Miércoles 01	Jueves 02	Viernes 03
9:00 - 9:30	Obra teatral	Juego en parejas	A	Helados	Registrando
9:30 - 10:00	Actividades de la obra	Dados saltarines	S	Helados	Midiendo
10:00 - 10:30	Actividades de la obra	Arma la cara	U	Silueta de números	Educación Física
10:30 - 11:00	Receso	Receso	E	Receso	Receso
11:00 - 11:30	Actividades de la obra	Corran donas	T	Teléfono	Cocinando
11:30 - 12:00	Actividades de la obra	Armando pulseras	O	Teléfono	Ed. Artísticas

Secuencia de Situación Didáctica

ACTIVIDAD 1. HACEMOS UNA MÁSCARA DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA			
Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Observa una máscara elaborada por la maestra, de una animal de la granja. Responde a cuestionamientos: ¿qué animal es?, ¿de dónde es este animal?, ¿qué animales viven junto a él?		<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Pinta y decora la máscara, según el animal que le tocó. Recorta y pega las partes de la máscara para formarla.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantillas de máscaras de los animales de la granja. 	Organización
			<ul style="list-style-type: none"> • Individual
CIERRE	Menciona características del animal que le tocó. Reproduce el sonido que produce el animal.		
ACTIVIDAD 2. DRAMA FINAMOS UN ANÓN			
Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo

INICIO	Escucha una canción llamada “Los animales de la Granja”. Menciona qué sonidos de los animales reconoce de la canción.		<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Dramatiza la canción, escuchando los sonidos con ayuda de la maestra. Realiza una secuencia de pasos para bailar la canción con su máscara previamente realizada.		<ul style="list-style-type: none"> • Bocina. • Máscaras terminadas.
CIERRE	Menciona qué sonidos nuevos conoció.		<p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupal e individual.

ACTIVIDADES MEMORAMADWAN - MAJES

Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Observa las tarjetas colocadas en las mesas de trabajo. Comenta en voz alta: ¿qué animales observas?, ¿qué sonidos hacen?, ¿cuál te gusta más?	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de memorama. • Alfabeto móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Formado en equipo de 6 integrantes, juega con el memorama. Saca dos tarjetas, y si son par, saca otra. Gana el integrante del equipo que logre sacar más pares de tarjetas.		<p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de 6 integrantes.

CIERRE	<p>Reperte las tarejtas para todos los integrantes del equipo. Recibe el alfabeto móvil y arma las palabras de cada una de las tarjetas.</p>		
---------------	--	--	--

ACTIVIDAD 4: CONTANDO HUEVOS			
Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Observa el gallinero y responde cuestionamientos: ¿quiénes ponen huevos?, ¿qué es un gallinero?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	<p>Participa en el juego contar huevos, colocando la cantidad según le indique la tarjeta.</p>		<p>Organización</p> <p>Equipos de 5 – 6 personas.</p>
CIERRE	<p>Menciona qué equipo juntó más huevos.</p>		

ACTIVIDAD 5: A DIVINAR EL ANIMAL

Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Observa imágenes de diferentes animales de la granja (gato, oveja, cabra, entre otros).	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes. • Tarjetas con diadema. 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Pasa al frente y elige una tarjeta la cual no verá y pondrá sobre su cabeza, mientras que sus compañeros le darán pistas y describirán el animal hasta que lo adivine.		Organización Grupal
CIERRE	Actúa como el animal que le tocó. Responde cuestionamientos: ¿qué te pareció la actividad?, ¿qué animal fue más fácil de hacer?, ¿qué animal fue más difícil de hacer?, ¿cuál animal faltó de representar?		

ACTIVIDADES DE LOS MOMENTOS

Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Responde cuestionamientos acerca de la fragilidad de los huevos y qué pasa cuando se caen al suelo desde una altura considerable.	<ul style="list-style-type: none"> • Cucharas. • Huevos de plástico. • Confetti 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Forma equipos y se pone una cuchara en la boca.		Organización
	Se coloca un huevo de plástico encima de la cuchara y recorre un circuito pequeño.		<ul style="list-style-type: none"> • Equipos de 5 personas.

CIERRE	Responde cuestionamientos acerca de quién ganó, qué se le dificultó más y qué les gustó de la actividad.		
ACTIVIDAD: A DIVERTIDA CON LA TEXTURA			
Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Observa las distintas cajas que hay enfrente del salón, en base a opiniones indaga qué crees que hay dentro de cada caja.	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas. • Diferentes objetos con diferentes texturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos
DESARROLLO	Pasa al frente y con los ojos vendados mete la mano a cada una de las cajas, de esta manera va a adivinar qué objeto hay dentro de cada caja.		Organización
CIERRE	Comenta con tus compañeros cómo se sintió al no ver lo que había dentro de la caja, y cómo supo lo que era el objeto.		<ul style="list-style-type: none"> • Grupal e individual.
ACTIVIDAD: PINTAMOS EL ANIMAL			
Momentos	Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Tiempo
INICIO	Observa los diferentes dibujos que se encuentran en el pizarrón y contesta: ¿con qué crees que está pintado el animal?, ¿te gustaría pintar uno?		<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos

DESARROLLO	Recibe el dibujo de un animal, al igual que recibe acuarelas o pinturas, escucha la explicación acerca de la actividad, las cuales son, colocar su dedo índice en la pintura para proseguir a pintar el animal con su dedo.	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de animal. • Pintura o acuarelas. 	Organización
	CIERRE		Saca su dibujo a secar y entre sus compañeros comenta si les gustó la actividad y cómo les pareció la textura de la pintura.

Adecuaciones Curriculares:

Los alumnos que afrontan alguna barrera de aprendizaje ayudan a la entrega de materiales a sus demás compañeros.

Se colocan en lugares estratégicos para evitar su distracción.

Observaciones:

Firma del estudiante normalista

Firma del profesor titular

Firma del docente de la normal
Trayecto formativo de Práctica profesional

UTILERÍA Y ESCENOGRAFÍA



Arbustos con papel crepé.

Lago con piscina de pelotas

Granja realizada de madera (hueca).



VESTUARIO



Gato: Vanessa



Pollito: Galilea



Oveja: Andrea

Conejo: Fernanda



MÚSICA Y EFECTOS ESPECIALES



Canción para que el pollito aparezca a la acción.

El pollito pio <https://youtu.be/dhsy6epaJGs?si=D89Cy4z2gCG3EXYn>

Canción para que la oveja entre a la acción

Tengo tengo tengo 3 ovejas <https://youtu.be/Q43M8fdY78?feature=shared>

Canción para que el conejo entre a la acción

La ronda de los conejos <https://youtu.be/l-CONzAIL9c?feature=shared>

Canción de suspenso para pelea de animales

7 sonidos de suspenso https://youtu.be/HtyMDPM-518?si=Bh4ZYKDhMZ_QXblg

