

<b>Materia</b> Lenguaje	<b>Grado</b> 1	<b>Unidad de aprendizaje</b> Reconociendo señales y medios de comunicación en mí entorno
<b>Título del objeto de aprendizaje</b> Análisis de programas de televisión.		
<b>Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)</b>	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: Comunícate, vive el valor de las palabras. Objeto de aprendizaje: Escritura de oraciones. Recurso: Resumen.	
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	El estudiante compara las características de diferentes programas de televisión. El estudiante comprende las ideas de los programas de televisión. El estudiante anuncia las ideas de un programa televisivo.	
<b>Habilidad/ conocimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer diversos canales televisivos según sus intereses personales.</li> <li>2. Prestar atención al contenido del programa televisivo.</li> <li>3. Extraer las ideas principales del programa.</li> <li>4. Aplicar la estructura del resumen.</li> <li>5. Diferenciar la pauta publicitaria del contenido del programa.</li> <li>6. Reconocer las ideas principales de la emisión.</li> </ol>	
<b>Flujo de aprendizaje</b>	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> Expone por medio de una pantalla de televisión rodeada de varios niños una galería de personajes y/o programas para niños.</li> <li>• <b>Objetivos</b></li> <li>• <b>Desarrollo – Explicación:</b> Actividad 1: Canales de televisión (S/K 1). Actividad 2: El show de Perico (S/K 2, 3, 4, 6). Actividad 3: Las diferencias entre el contenido televisivo y la pauta publicitaria A (S/K 5).</li> <li>• <b>Desarrollo – Socialización:</b> Actividad 4: Propone que realicen un juego de roles titulado <i>¡Adivina qué programa ves!</i></li> </ul>	

---

**Flujo de aprendizaje**




- **Resumen:**  
Expone por medio de un esquema la forma cómo realizar un resumen y extraer las ideas principales de un programa de televisión.
- **Tarea:**  
Propone que los estudiantes entreguen un resumen del capítulo 27 - Fomento a la lectura - Temporada III del Show de Perico.


---




**Guía de valoración**

Se espera que el estudiante compare las características de diferentes programas de televisión y comprenda las ideas de los programas.

---

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<b>Introducción</b>  	<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente expone por medio de una pantalla de televisión rodeada de varios niños una galería de personajes y/o programas para niños (Se sugiere algunos del show de perico) al finalizar realiza la pregunta: Y tú ¿qué programa ves?</li> <li>Presentación de objetivos (Learning Objectives).</li> </ul>	Recurso interactivo
<b>Desarrollo</b> 	<b>El docente presenta el tema</b>	<p><b>Actividad 1</b>  <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i>  <b>Título: Canales de televisión (S/K 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente expone los diversos canales de televisión con diferentes programas para niños o de acuerdo a su interés. Para ello, se expone un video que muestra algunos canales de televisión con un programa de emisión y la parrilla de programación (se ubica un canal con la emisión de un programa de noticias, aparece el nombre del canal y la descripción del programa; en la parte inferior aparece la parrilla de programación, se muestran algunos ejemplos.</li> <li>El docente enfatiza en el reconocimiento de los canales de televisión. Para ello plantea una actividad titulada <i>Los programas de televisión</i> en los canales, propone que lean el título de un programa y que seleccionen los elementos que no corresponden a la escena.</li> </ul>	Video  Recurso interactivo Material del estudiante
		<p><b>Actividad 2</b>  <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i>  <b>Título: El show de Perico. (S/K 2, 3, 4, 6)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente expone un programa de televisión para observar e interpretar el contenido del programa, extraer las ideas principales, aplicar la estructura del resumen.</li> </ul> <p>Para ello, se sugiere uno de los siguientes capítulos:</p> <p>El Show de Perico - Capítulo 25 - Recursos Naturales - Temporada III. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=p9ZmS-moljk">https://www.youtube.com/watch?v=p9ZmS-moljk</a></p> <p>A partir del programa, Perico expone algunos elementos de la idea principal.</p> <p>Luego aparecen varias preguntas que guían las ideas principales hasta obtener el resumen (se puede dar opciones de respuesta por imágenes) con los siguientes elementos:</p> <p>¿Quiénes son los presentadores del Show? (Amanda y perico).</p>	Video de cadena pública  Recurso interactivo Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p><b>El docente presenta el tema</b></p>	<p>¿Quién es Ludovico el vampiro?</p> <p>¿Cuántas representaciones hace el grupo de “Gestión escénica” para mostrar el problema?, entre otras.</p> <p>El docente en clase puede realizar otras preguntas como:</p> <p>¿Cuáles son los argumentos de la vaca? (La guacamaya gastaba mucho papel en folletos, volantes, cartas y carteles de promoción que se talaban árboles), se estaban quedando sin bosque).</p> <p>¿Qué tenía que ver el restaurante con los árboles? (Para realizar la publicidad del restaurante se debían cortar y triturar muchos árboles).</p> <p>¿Cuál es la opinión de las pulgas? (Los humanos utilizan los recursos naturales de manera irresponsable).</p> <p>¿Qué soluciones dan al problema? (Sembrar más árboles, cuidar los recursos naturales).</p> <p>¿Cuáles son las sugerencias de Leopardo? (Ser responsable y cuidar los recursos naturales: Ahorrar el agua tomando duchas cortas, cerrar la llave cuando se lava los dientes, mantener las luces y los aparatos electrónicos apagados y usar papel reciclado).</p> <p><b>Resumen:</b> Ser responsable y cuidar los recursos naturales.</p>	
		<p><b>Actividad 3</b>  <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i>  <b>Título: Pautas publicitarias en televisión (S/K 5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente explica y ejemplifica a partir de una pauta publicitaria, los elementos y la diferencia con el contenido de un programa de TV.</li> </ul> <p>Nombre del producto, eslogan, imagen, beneficios, entre otros. Posteriormente propone tres preguntas relacionadas con el tema: ¿cuánto dura una pauta publicitaria y cuánto un programa de televisión? ¿Cuál es la intención de un programa de televisión y cuál la de una pauta publicitaria?, entre otras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente propone que el estudiante identifique a partir de imágenes cuáles corresponden a pautas publicitarias y a programas de televisión.</li> </ul>	<p>Recurso interactivo</p>
	<p><b>El estudiante trabaja en sus tareas</b></p> <p><b>Socialización</b></p>	<p><b>Actividad 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente propone que los estudiantes lean algunas pistas y arrastren a una caneca el programa que se descarta por no pertenecer o estar relacionado con la pista.</li> </ul> <p>Luego docente plantea un juego de roles titulado <i>¡Adivina que programa ves!</i></p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<b>Desarrollo</b> 	<b>El docente presenta el tema</b>	Para ello, los estudiantes escribirán en fichas la descripción de un programa infantil (se presenta un formato de ficha) para que posteriormente al azar, lo dramaticen. Los demás compañeros deben adivinar el título del programa, gana el equipo que tenga más puntos (Juego tipo <i>Charada</i> ).	
<b>Resumen</b> 	<b>Resumen</b>	El docente expone por medio de un esquema la forma cómo realizar un resumen y extraer las ideas principales de un programa de televisión.	Recurso interactivo Material del estudiante
<b>Tarea</b> 	<b>Tarea</b>	El docente propone el diseño y emisión de un programa de radio en vivo a partir de la organización de dos grupos de trabajo, el primero planea el contenido del programa y el segundo planea una pauta de un evento o de un producto.	Recurso interactivo. Material del estudiante