

No funciona la tele

Autor: Glenn McCoy

Valores - Actitudes: Creatividad, laboriosidad, amistad.

1ra. sesión

Antes de la lectura

- *Juego y me expreso*

Animar a los niños a realizar un juego llamado "charada", para el cual deben dividirse en dos grupos y elegir un representante. Cada grupo selecciona un programa de televisión o una película que deben ser descubiertos por los demás equipos. El representante va al grupo contrario y se entera del programa y la película escogidos. Luego, a través del lenguaje mímico, debe lograr que su grupo descubra el nombre de la película o el programa en un tiempo determinado (un minuto). Cuando lo descubren, ese grupo gana un punto. Luego le corresponde el turno al otro grupo. Gana el grupo que descubre más programas de televisión o nombres de películas.

2da. sesión

Durante la lectura

- Indicarles a los niños sentarse sobre una alfombra, formando una medialuna, para escuchar el cuento "¡No funciona la tele!".
- Animar a los niños a observar y describir a los personajes y objetos que aparecen en la carátula y a que predigan de qué tratará el cuento.
- Dar a conocer el significado de algunas palabras que les puedan resultar desconocidas durante la lectura; por ejemplo:

Apasionarse (9).- Entusiasmarse, emocionarse con algo o con alguien.

Empinada (21).- Muy alta y de gran pendiente.

Cuesta (21).- Pendiente, repecho, rampa, bajada, declive, subida, ladera, costana.

Acera (28).- Orilla de la calle o de otra vía pública, con pavimento adecuado para el paso de los peatones, que separa la calzada de la pared de las construcciones.

Materiales

- Cuento.

Después de la lectura

Recordamos

Motivar a los niños a que expresen su opinión acerca del cuento narrado, así como a recordar detalles de él con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se llama el personaje principal del cuento?
- ¿Cómo es?
- ¿Qué le gustaba hacer?
- ¿Qué otros personajes aparecen en la historia?
- ¿Qué pasó con el televisor?

Ficha de animación a la lectura

Materiales

- Cuento.

3ra. sesión

- Motivar a los niños a que expresen de manera oral cuáles son sus programas favoritos de televisión y luego los dibujen en la hoja de trabajo (ver anexo).

4ta. sesión

- Conversar sobre la televisión y la importancia que tiene como medio de comunicación social.
- Reflexionar sobre el uso adecuado que deben hacer de este medio para evitar aislarse de los amigos, salir a pasear, etc.
- Proponerles elaborar una lista de diversas actividades que pueden realizar durante el día, además de ver televisión, y dibujarlas en un horario personal (ver modelo de horario).

5ta. sesión

- Proponer a los niños elaborar un televisor con una caja de cartón, siguiendo estos pasos:
 - Pintar la caja de color negro o gris.
 - Dejarla secar un par de horas.
 - Si no se la va a pintar, entonces forrar toda la caja con papel negro o gris.
 - Pintar la tapa de la botella de color gris y dejarla secar.
 - Buscar un recorte grande de algún personaje o programa de televisión que abarque casi todo un lado de la caja. Pegarlo dejando un margen en todos los lados de la caja, sobre todo del lado derecho para colocar la perilla de los canales.
 - Una vez pegada la "pantalla", es hora de colocar la perilla al lado derecho, con la cara pintada hacia delante. Para que se vea más real, se le puede colocar números.

Materiales

- Una caja rectangular de cartón.
- Recortes de revistas o de tiras cómicas.
- Témpera negra o papel para forrar.
- Tijeras.
- Pegamento blanco.
- Una tapita de plástico (de cualquier botella que ya no se use; puede ser de un refresco desechable).

Ficha de animación a la lectura

Anexos



Regar las plantas



Jugar en el parque

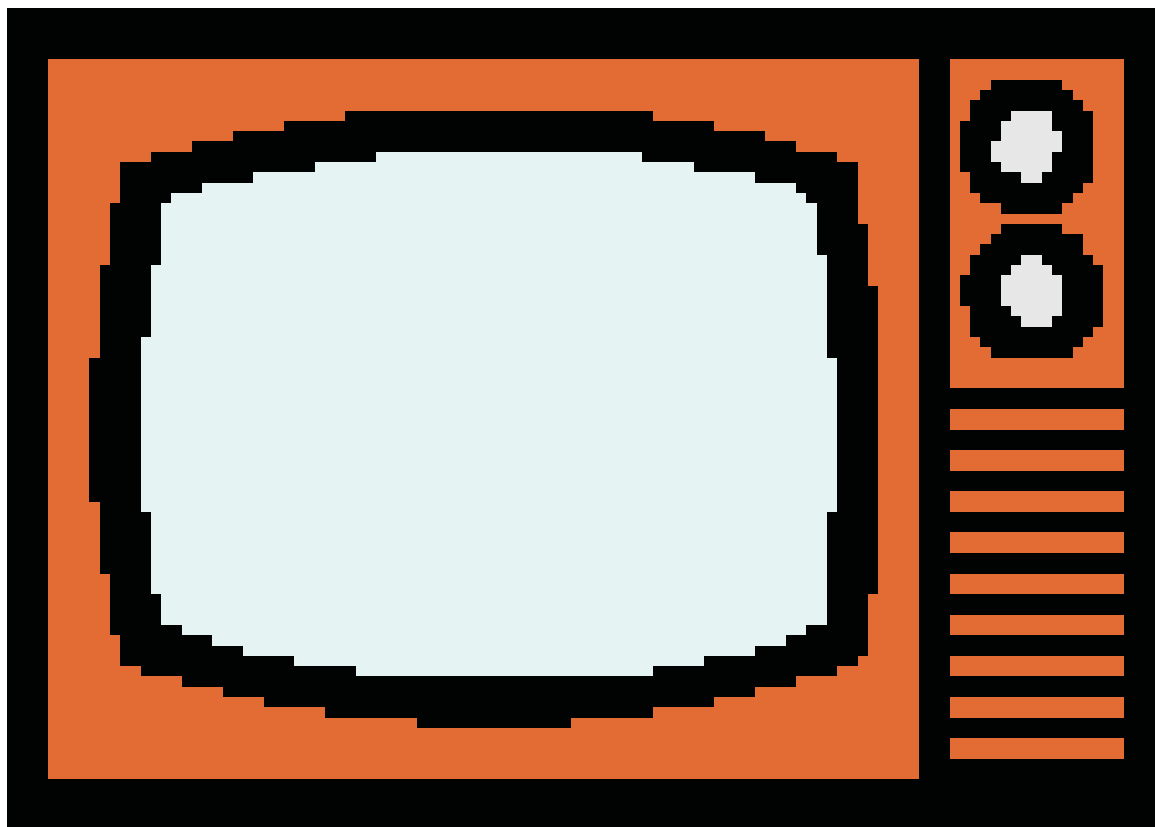


Leer



Ficha de animación a la lectura

DIBUJO MI PROGRAMA FAVORITO



No funciona la tele

Ficha de animación a la lectura

MODELO DE HORARIO

Días/Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo