



Con este libro que corresponde al *Espacio de Aventura* conoceremos a una pequeña cuya mejor amiga es la televisión. Entre todos le ayudaremos a encontrar nuevas formas de pasar la vida sin tener que estar frente a una pantalla. Le compartiremos nuevas alternativas de diversión y le recordaremos la importancia de la amistad y la convivencia.

A lo largo del viaje realizaremos diversas conexiones hacia la asignatura de *Conocimiento del medio*. Tomaremos el eje de *cultura y vida social* y el tema de *interacciones con el entorno social*.

Pase de abordar		Pase de abordar	
¡No funciona la tele!			
AUTOR		ILUSTRADOR	
Glen McCoy		Glen McCoy	
PAÍS		PÁGINAS	
Estados Unidos		40	
ESPACIO		DÍAS	PARADAS
Aventura		5	10
loqueleo		MODELO EDUCATIVO	

¡NO FUNCIONA LA TELE!

GLEN MCCOY
ESTADOS UNIDOS
PP 40
AVENTURA
D5 P10



Este libro cuenta las peripecias de una niña teleadicta y su perro Barriga que se embarcan a encontrar una solución para la catastrófica descompostura del televisor. El asunto se complica gracias al plan de su mascota para mostrar a su ama el mundo real. Sencilla historia que aborda la importancia de diversificar la manera en que pasamos el tiempo libre. Además, invita a los lectores (y a sus padres) a ser conscientes de su relación con los aparatos electrónicos.

Glenn McCoy (Estados Unidos) es escritor y caricaturista. Su pasión por las tiras cómicas y el dibujo lo llevaron a ser ilustrador y caricaturista de diferentes medios impresos de Estados Unidos. También ha sido artista gráfico, director de arte y caricaturista político. El National Cartoonist Society lo nombró en dos ocasiones el Caricaturista del Año. En este Viaje literario nos guía por su divertido libro *¡No funciona la tele!*

DIA 1

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre la forma del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y en la escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo.

PARADA:
LOQUEVEO

ACTIVIDADES:
PASEAR Y CONTEMPLAR

ATRACCIONES:
VISTA PANORÁMICA



A. Iniciamos

1. Dé la bienvenida a este viaje. Trace en el pizarrón un rectángulo simulando una televisión y pregunte a sus estudiantes: *¿qué es?*
Conforme sus estudiantes participen, vaya agregando elementos a la “tele”:
 - un cable para conectar la tele
 - una barra de volumen
 - un número de canal, etc.
2. Una vez que todos reconozcan que el rectángulo del pizarrón representa una tele, pida que compartan los nombres de los programas, series y dibujos animados que les gusta ver en la televisión.

TIP DE VIAJE Previo a la representación de la televisión, elabore en el pizarrón otros dibujos que tengan que ser adivinados, así cuando sea turno de la televisión, sus estudiantes ya habrán tenido práctica adivinando representaciones. Trate de que sus dibujos sean un tanto abstractos: círculo-un plato, cuadrado-libro, línea-lápiz, etc.

B. Ampliamos

3. Entregue a sus estudiantes una hoja rectangular.
Llévelos a imaginar que dicha hoja representa una televisión.
Pídales que dibujen en ella uno de sus programas favoritos.
Abra un espacio para que todos compartan su trabajo.
4. Permita que sus estudiantes den más información sobre el programa que representaron:
 - *¿De qué se trata?* -*¿Cómo se llama?* -*¿Por qué les gusta?*

PARADA: LOQUEDESCUBRO

ACTIVIDADES:
ASOMARSE Y DESCUBRIR

ATRACCIONES:
REUNIÓN INICIAL



C. Focalizamos

5. Ubique a sus estudiantes frente a usted.
Muestre la portada del libro *¡No funciona la tele!* y lea el título.
Solicite que describan lo que observan en la portada.
Mencione el nombre del autor y pida que compartan si creen que a él le gusta ver la televisión.
6. Retome el nombre del título. Explique que, sin decir palabras, explicará lo que hace cuando no se encuentra mirando televisión:
 - (con mímica) *jugar basquetbol, cocinar, leer, etc.*Pida a algunos estudiantes a que pasen a representar con mímica lo que hacen cuando no ven la tele. Permita que los demás adivinen.
7. Solicite a sus estudiantes que, de tarea, observen un control remoto que tengan en casa. Pídales que investiguen para qué se usan cada uno los botones de dicho control.

DIA 2

HABILIDAD LECTORA:
Elaboración de interpretaciones

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y en la escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

3

A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado la sesión anterior sobre sus programas favoritos y las actividades en su tiempo libre.
2. Vuelva a mostrar la portada del libro.
Pida a sus estudiantes que compartan cómo creen que se llaman la niña y el perro de la portada. Modele algunas alternativas utilizando los nombres de sus estudiantes:
 - *Yo creo que el nombre de la niña empieza con “eme” como el nombre de Mariana...*Utilice algunos de los rasgos físicos del perro para dar alternativas de nombre:
 - *El perro tiene una nariz muy grande y en forma de bola... así que yo creo que se llama Bolita.*Escribas las ideas de sus estudiantes en el pizarrón.

PARADA: LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

4

B. Ampliamos

3. Lea el texto de la contraportada.
Motive a sus estudiantes a descubrir los nombres de los personajes.
Discutan acerca de la trama:
 - *¿Por qué a Barriga no le gusta la tele?*
 - *¿Por qué se habrá descompuesto la tele*
 - *¿Qué pasará con Pepa, Barriga y la tele?*
4. Entregue a cada estudiante su ejemplar del libro. Permita que lo exploren libremente.
5. Pida a sus estudiantes que busquen imágenes en las que Pepa aparece con el control remoto en la mano. Cuestione:
 - *¿Para qué se usa el control remoto?*Permita que compartan lo que descubrieron acerca del control remoto que tienen en casa.

C. Focalizamos

6. Entregue a cada estudiante una hoja carta cortada de forma vertical, para que elaboren un control remoto.
Solicite que además de los números incluyan otros botones. Diríjales a incluir botones como:
 - *De encendido, de volumen, de avanzar, de pausa, avanzar, etc.*
7. Organice a sus estudiantes frente a usted.
Realice preguntas como las siguientes:
 - *¿Qué momentos (de su vida) les gustaría pausar para que duraran más?*
 - *¿Qué momento les gustaría repetir?*

TIP
DE VIAJE

Modele con algunos momentos personales que a usted le gustaría pausar, avanzar, regresar, subir el volumen, etc. Con esto estará generando un ambiente de confianza.

PARADA:
LOQUECOMPRENDOACTIVIDADES:
COMPROBAR Y GANARATRACCIONES:
PASEO ENTRE LÍNEAS

5

A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado la sesión anterior. Dibuje un control remoto en el pizarrón
Vaya solicitando a sus estudiantes que indiquen las funciones de cada botón.
2. Comience con la lectura del libro.
Lea del inicio a la página 19.
3. Vaya cuestionando a sus estudiantes.
 - ¿Cómo solucionarían ustedes el problema?
 - ¿Por qué dice que el perro vio una oportunidad?
 - ¿Por qué Pepa no tenía amigos?

Oriente a sus estudiantes a comprender que Pepa estaba dejando de lado muchas actividades por pasar tanto tiempo frente a la pantalla.

Recupere la experiencias de sus estudiantes:

- ¿Qué tanto tiempo pasan ustedes frente a alguna pantalla (celular, tableta, computadora o tele)?
- ¿Por qué puede ser malo pasar tanto tiempo frente a una pantalla?

B. Ampliamos

4. Entregue a sus estudiantes los controles elaborados la sesión anterior.
Pida que revisen si cuenta con el botón de brillo, como el que Pepa usa para ajustar la luz al salir a la calle.
Solicite que agreguen dicho botón.
5. Permita que todos compartan las situaciones en las que les gustaría ajustar la iluminación.
Modele con algún ejemplo:
 - *Me gustaría que hubiera más luz cuando es de noche y estoy solo en mi cuarto.*

TIP
DE VIAJE

Abra un espacio para hablar de la importancia de la convivencia. Lleve a sus estudiantes a reconocer algunas reglas que permiten que tengamos más espacios de convivencia, como: no usar celulares a la hora de la comida.

PARADA: LOQUECONOZCO

ACTIVIDADES:
CONOCER E INTERPRETARATRACCIONES:
LUGARES QUE RECUERDO

6

C. Focalizamos

6. Recuerden los programas de televisión que veía Pepa.
Solicite a sus estudiantes que imaginen cómo sería si ellos sí fueran un personaje de caricatura:
 - ¿Cómo se verían? -¿Tendrían algún súper poder? -¿Cómo se llamarían?
 Pida que se dibujen en forma de caricatura.
7. Organice equipos de trabajo. Entregue media cartulina a cada equipo.
Pida que compartan cómo serían si fueran un personaje y que peguen su dibujo.
Solicite que piensen en el nombre de un *show* en el que salieran todos los integrantes del equipo.
Pida que escriban el título y decoren su trabajo.

DIA 4

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre el contenido

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y en la escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo.

PARADA:
LOQUECOMPARTO

ACTIVIDADES:
COMPARTIR Y ESCUCHAR

ATRACCIONES:
PUNTO DE ENCUENTRO



A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado la sesión anterior.

Pida a sus estudiantes que se reúnan en mismos equipos de la última actividad de la sesión anterior.

Solicite a los equipos que continúen trabajando sobre sus *shows* de caricatura.

Pida que definan:

- *¿Qué tipo de show sería?* -*¿A qué hora pasaría?* - *¿De qué trataría?*

2. Dé un espacio para que los equipos compartan sus trabajos.

B. Ampliamos

3. Retome la lectura.

Comience desde el principio y llegue a la página 33.

4. Pregunte a sus estudiantes:

- *¿Qué otras cosas pudieron haber hecho Barriga y Pepa?*

- *¿Por qué Pepa dejó de pensar en la tele?*

- *¿Cómo se sentía Barriga?*

- *¿Qué cosas hubieran hecho ustedes?*

TIP
DE VIAJE

Promueva una charla acerca de la organización del tiempo. Motive a sus estudiantes a pensar en actividades divertidas que podrían hacer por la tarde (en casa). También pida que compartan qué actividades podrían realizar para apoyar con las actividades el hogar.

PARADA: LOQUEPRODUZCO

ACTIVIDADES:
IMAGINAR Y PRODUCIR

ATRACCIONES:
DIARIO DE VIAJE



C. Focalizamos

5. Cuestiona a sus estudiantes sobre lo siguiente:

- *¿Qué pasará con la televisión?*

Tome nota de las ideas que surjan.

Comente que durante el siguiente día de viaje descubriremos qué pasará con la televisión.

6. Entregue una hoja por estudiante.

Explique que a continuación deberán elaborar un dibujo y un texto basado en el tema:

“Un mundo sin pantallas”.

Oriente con algunas ideas. Puede apoyar por medio de una frase complementaria como:

- *Si estuviéramos menos tiempo frente a la pantalla podríamos...*

Retrolimente a sus estudiantes mientras trabajan.

Tome nota de sus procesos de escritura.

7. Solicite a sus estudiantes que compartan su experiencia en su **DIARIO DE VIAJE**.

DIA 5

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión global del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y en la escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo.

PARADA:
LOQUEVALORO

ACTIVIDADES:
REFLEXIONAR Y EVALUAR

ATRACCIONES:
ASÍ LO VIVÍ

9

A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado en sesiones anteriores.

Jueguen con el control remoto a la manera de “Simón dice”, por ejemplo:

- *Usted dice: voy a presionar el botón de pausa (sus estudiantes se deberán quedar quietos)*
- *Usted dice: voy a presionar el botón de adelantar (deberán moverse como en cámara rápida)*
- *Usted dice: voy a cambiar al canal de “Juan” (el grupo se queda quieto y solo Juan se mueve)*

2. Termine la lectura del libro.

Vuelva a leer el libro desde el inicio. Termine de leerlo.

Interrogue a sus estudiantes sobre lo siguiente:

- *¿Por qué estaba cansada Pepa?*
- *¿Por qué el perro prendió la televisión al final del día?*

Lleve a reflexionar sobre la importancia de dosificar las actividades.

3. Permita que sus estudiantes compartan:

- *¿Qué fue lo que más les gustó del libro?* -*¿Qué cambiarían?* -*¿A quién se lo recomendarían?*

PARADA: LOQUEMETOCA

ACTIVIDADES:
PROPONER Y ACTUAR

ATRACCIONES:
VIAJE AL MÁS ALLÁ

10

B. Ampliamos

4. Proponga la elaboración de una tabla horaria para planificar las actividades a realizar en casa. Ponga un ejemplo en el pizarrón.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
4:00 pm	Leer	Futbol	Karate	Doblar mi ropa	Pantalla
5:00 pm	Pantalla	Ir por helado	Dibujar	Ir al parque	Leer
7:00 pm	Muñecos	Preparar la cena	Pantalla	Leer	Juego de mesa

5. Permita que cada quien elabore su tabla.

Invite a sus estudiantes a agregar ilustraciones a su horario.

Dé un espacio para que se compartan los trabajos.

TIP
DE VIAJE

Aproveche este momento para trabajar reforzar la lectura de las horas en un reloj analógico.

C. Focalizamos

6. Entre todos escriban una frase como la siguiente:

- *Hay tiempo para imaginar, jugar, dormir, leer, ver la televisión.*

7. Pida a sus estudiantes que tomen su **PASAPORTE DE VIAJE**, escriban el título del libro, agreguen una valoración e incluyan su firma.

No se olvide de firmar o sellar el pasaporte de cada uno de sus estudiantes.