



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

ASIGNATURA	PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO
CURSO	448
SEMESTRE	Otoño 2025
PROFESOR	RUBEN BENÍTEZ

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
1	08-03-25	1	<i>Conocer los conceptos, características y tipos de programas de entretenimiento en televisión y medios audiovisuales.</i> <i>Analizar y clasificar distintos formatos de entretenimiento, identificando sus elementos narrativos y estrategias de producción.</i> <i>Desarrollar una actitud crítica y creativa frente al contenido de entretenimiento, valorando su impacto en la audiencia y su función cultural y social.</i>	Introducción - Programas de Entretenimiento	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 1 Historia de tres canales de televisión Canal 9 - Canal 13 - Telefuturo.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
2	15-03-25	2	<i>Conocer la función de la biblia de un programa de entretenimiento como herramienta de planificación y los principios del grafismo en televisión.</i>	La biblia de un programa de entretenimiento y el grafismo en televisión.	Clase Expositiva Exposición de los alumnos de la tarea 1.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 2 Elegir el formato, crear el nombre y el logo de un programa de entretenimiento.	
3	22-03-25	3	<i>Conocer los roles, funciones y equipamiento del equipo técnico necesario para la producción de programas de entretenimiento.</i>	Equipo Técnico y equipamiento para un programa de entretenimiento	Clase Expositiva Exposición de los alumnos de la tarea 2.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 3 Analizar, pensar y realizar el resumen de un Expositiva. de entretenimiento + Escenografía (Boceto) + Necesidades técnicas básicas.	
4	29-03-25	4	<i>Conocer los roles y responsabilidades del equipo artístico en la producción de programas de entretenimiento.</i>	Equipo Artístico de un programa de Entretenimiento.	Clase Expositiva Exposición de los alumnos de la tarea 3.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 4 Armar equipo artístico y sus perfiles para un Expositiva. Y sinopsis de entretenimiento.	
5	05-04-25	5		Repaso general.	Clase Expositiva repaso general	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 5 Crear promo genérica tipo borrador de un Expositiva. de entretenimiento (material audiovisual)	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
6	12-04-25	6.1	<i>Conocer la función del equipo de producción y la importancia del desglose de guion para la organización de material audiovisual (VTR) en un programa de entretenimiento.</i> <i>Realizar desgloses de guion precisos para el manejo eficiente de recursos, planificación de grabaciones y coordinación del equipo técnico y artístico.</i>	Equipo de producción de un programa de entretenimiento - Parte 1 Desglose de guion para material (VTR) de un programa de entretenimiento.	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 6 Desglose del guion de un sketch y preparación de presupuesto.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
7	19-04-25	6.2	<i>Comprender los procesos de producción y creación de material audiovisual (VTR) para programas de entretenimiento y la función de cada integrante del equipo.</i> <i>Producir y editar material VTR siguiendo el guion y los lineamientos del programa, coordinando efectivamente los recursos técnicos y humanos.</i> <i>Desarrollar creatividad, responsabilidad y trabajo colaborativo, asegurando la calidad técnica y narrativa del contenido audiovisual.</i>	Equipo de producción Parte 2 Creación de material (VTR) para un programa de entretenimiento.	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 7 Crear el guión para un sketch de humor tipo VTR	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
8	26-05-25	7	<i>Conocer las funciones y responsabilidades del productor/a comercial en la planificación, venta y promoción de un programa televisivo.</i> <i>Diseñar e implementar estrategias comerciales, coordinar con patrocinadores y supervisar la rentabilidad y sostenibilidad del programa.</i>	Productor/ra encargado de la parte comercial de un programa de Tv.	Clase Expositiva y actividades correspondientes a la clase 9	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 8 Observar, Registrar y desglosar menciones comerciales hechos en un programa de entretenimiento nacional.	
9	03-05-25	8		Primer Parcial	Clase Expositiva Exposición Tarea 8	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 9 Trabajo en clase, Exposición de grupos - Proyección de tarea material audiovisual (VTR de a Clase 7)	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
10	10-05-25	9	<i>Conocer los procesos de planificación comercial y la importancia de las listas comerciales y calendarios en la programación de un programa.</i> <i>Elaborar listas comerciales detalladas, integrando calendarios y pautas publicitarias para optimizar la gestión de contenidos y recursos.</i>	Creación de lista comercial mediante desglose de calendarios y pautas comerciales para un programa de entretenimiento.	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 10 aprender, practicar y realizar lista de pauta comercial que se realiza en un programa de tv.	
11	17-05-25	10	<i>Comprender el valor y la función del contenido humorístico generado mediante notas o entrevistas callejeras.</i> <i>Planificar, producir y presentar entrevistas o notas humorísticas que se integren de manera efectiva en el programa.</i>	Notas o entrevistas callejeras como contenido humorístico para un programa de entretenimiento.	Clase Expositiva y actividades correspondientes a la clase 13	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 11 Crear preguntas para una nota callejera, con una intención humorística.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
12	24-05-25	11	<i>Conocer la evolución histórica del doblaje y su adaptación a televisión y redes sociales.</i> <i>Analizar y aplicar técnicas de doblaje adecuadas a diferentes formatos audiovisuales.</i> <i>Desarrollar sensibilidad artística y ética profesional en la interpretación y adaptación de voces y contenidos.</i>	El Doblaje desde sus inicios hasta llegar a la Televisión y Las RR,SS.	Clase Expositiva y actividades correspondientes a la clase 13	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 12 Realización Audiovisual - Doblaje	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
13	31-05-25	12	<i>Conocer los tipos de juegos y dinámicas utilizados en programas de entretenimiento y su función narrativa y de fidelización.</i> <i>Diseñar y ejecutar juegos que sean atractivos, dinámicos y coherentes con el concepto del programa.</i> <i>Fomentar creatividad, responsabilidad y compromiso con la interacción respetuosa y entretenida de los participantes y la audiencia.</i>	Juegos en los programas de entretenimiento.	Clase Expositiva Juego en clases y creación de reglas	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos Juegos en clase	Tarea 13 Realizar, Practicar y reglamentar un juego para un programa de entretenimiento	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
14	07-06-25	13	<i>Conocer la función y características de los segmentos artísticos, incluyendo la parodia musical, como contenido de entretenimiento en televisión.</i> <i>Planificar, producir y presentar segmentos artísticos y parodias musicales que integren creatividad, humor y calidad técnica en el programa.</i> <i>Desarrollar sensibilidad artística, creatividad y ética profesional, respetando los derechos de autor y la diversidad cultural en la realización de los contenidos.</i>	Segmentos artísticos como contenido para un programa de entretenimiento / Parodia Musical	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 14 Crear una parodia musical de humor. idea, letra, videoclip.	
15	14-06-25	14		Segundo Parcial.	Indicaciones previas para el segundo parcial	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Exposición y presentación de material audiovisual	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
16	21-06-25	15	<i>Comprender la función del demo como herramienta de presentación y evaluación de un programa de entretenimiento.</i> <i>Preparar y estructurar un demo que refleje la propuesta, contenido y estilo del programa.</i>	El Demo de un Programa de entretenimiento	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentación PPT, Videos	Tarea 16 Resumen del programa de entretenimiento	
17	28-06-25	16	<i>Conocer la importancia de la rutina de un programa y la función de los copetes en la presentación audiovisual.</i>	La rutina de un programa + Clase práctica – grabación copetes demo de un programa de entretenimiento.	Clase Expositiva	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Grabación del demo de un programa de entretenimiento Parte 1	Tarea 17 Guión audiovisual del demo.	
18	05-07-25	17	<i>Planificar y grabar copetes y rutinas que reflejen la estructura y estilo del programa, integrando elementos técnicos y artísticos.</i> <i>Fomentar responsabilidad, disciplina y trabajo colaborativo durante la producción de material de demostración.</i>	Clase práctica – grabación del demo de un programa de entretenimiento.	Clase práctica	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Grabación del demo de un programa de entretenimiento Parte 2	Tarea 18 Rutina Borrador de un programa de entretenimiento.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
19	12-07-25	18	<i>Planificar y grabar copetes y rutinas que reflejen la estructura y estilo del programa, integrando elementos técnicos y artísticos.</i> <i>Fomentar responsabilidad, disciplina y trabajo colaborativo durante la producción de material de demostración.</i>	Clase práctica – grabación del demo de un programa de entretenimiento.	Clase práctica	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Grabación del demo de un programa de entretenimiento Parte 3	Tarea 19 Hacer la rutina completa y final de un programa de entretenimiento para 45 min. artísticos con 4 cortes comerciales.	
20	19-07-25	19	<i>Reconocer la importancia de la grabación práctica para la evaluación de la propuesta de un programa de entretenimiento.</i> <i>Ejecutar la grabación de un demo completo, aplicando técnicas de producción, dirección y edición.</i> <i>Desarrollar creatividad, compromiso y ética profesional en la presentación de contenidos audiovisuales.</i>	Trabajo Final		Exposición y presentación del trabajo final		

Referencias Bibliográficas: