

4

A ver qué ves

Proyectos de lectura

Recursos para
el docente

 **SANTILLANA**



Programa para
convivir mejor
Desde
la escuela



La realización artística y gráfica de este libro ha sido efectuada por el siguiente equipo:

Jefa de arte: Claudia Fano.
Diagramación: Diego Ariel Estévez y EXEMPLARR.
Tapa: María Mercedes Mayans.
Corrección: Ruth Solero.
Ilustración: Guillermo Arce, Federico Bonifacini, Sabrina Dieghi,
Nahuel de Vedia, Mey.
Fotografía: Archivo Santillana.
Preimpresión: Marcelo Fernández, Gustavo Ramírez y Maximiliano Rodríguez.
Gerencia de producción: Gregorio Branca.

Este libro no puede ser reproducido total ni parcialmente en ninguna forma, ni por ningún medio o procedimiento, sea reprográfico, fotocopia, microfilmación, mimeógrafo o cualquier otro sistema mecánico, fotoquímico, electrónico, informático, magnético, electroóptico, etcétera. Cualquier reproducción sin permiso de la editorial viola derechos reservados, es ilegal y constituye un delito.

© 2013, EDICIONES SANTILLANA S.A.
Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP).
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISBN: 978-950-46-3682-3

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723
Impreso en Argentina. Printed in Argentina.
Primera edición: enero de 2014.

A ver qué ves 4: recursos para el docente / Mirta Liliana Cantoli ... [et.al.]. - 1a ed. - Buenos Aires: Santillana, 2014.

32 p. ; 28x22 cm. - (A ver qué ves)

ISBN 978-950-46-3682-3

1. Lengua. 2. Enseñanza Primaria. 3. Guía del Docente. I. Cantoli, Mirta Liliana
DD 371.1

Este libro se terminó de imprimir en el mes de enero de 2014, en Grafisur, Cortejarena 2943, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina.

Presentación	4
Las Prácticas del lenguaje y su enseñanza en el Segundo ciclo de la Escuela primaria	4
Organización	5
¿Cómo está organizado <i>A ver qué ves 4?</i>	5
Recursos para la planificación	6
Proyecto 1 “Seguimos un tema”	10
Actividades complementarias.	11
Ideas TIC	13
Proyecto 2 “Seguimos a un autor”	15
Actividades complementarias	16
Ideas TIC	18
Proyecto 3 “Seguimos a un personaje”	20
Actividades complementarias	21
Ideas TIC	23
Proyecto 4 “Seguimos un lugar”	25
Actividades complementarias	26
Ideas TIC	27
Actividades permanentes	29
Fotocopiables	32



Las Prácticas del lenguaje y su enseñanza en el Segundo ciclo de la Escuela primaria

Las prácticas del lenguaje que se ponen en juego, a diario, con diversos propósitos comunicativos y expresivos, son experiencias que están presentes e insertas en la vida social.

En el aula, dichas prácticas conforman situaciones de enseñanza y aprendizaje donde se manifiestan las habilidades de los alumnos para comprender y producir textos con distintos propósitos comunicativos.

La complejidad de las propuestas del área se incrementa gradualmente y la variedad de formatos textuales acompaña el desafío de generar nuevos aprendizajes con mayor nivel de dificultad.

En definitiva, el objetivo es formar lectores y escritores que integren parte de una comunidad donde puedan interactuar socialmente a través del lenguaje.

“Para que los alumnos/as puedan apropiarse progresivamente de las prácticas del lenguaje vinculadas con la literatura, con el estudio y con la participación ciudadana, es preciso que la escuela les ofrezca múltiples y variadas oportunidades de participar en situaciones de lectura y escritura y en intercambios orales, de un modo sostenido y articulado a lo largo de los tres años del Segundo ciclo de modo tal que les permitan formarse como lectores, escritores y hablantes/oyentes que tengan cada vez más control, precisión y autonomía sobre sus intervenciones”.¹

Los usos del lenguaje que se proponen en la escuela presentan algunas particularidades que los distinguen y diferencian de los usos

sociales que se muestran en contextos reales de producción y comprensión de situaciones comunicativas diversas.

Afianzar la autonomía en la resolución de consignas con diferentes grados de complejidad es la manera de lograr que los alumnos adquieran confianza en el uso de la lengua en contextos reales de comprensión y producción de situaciones comunicativas cotidianas.

La selección de textos propuestos en los tres ejes de trabajo apunta a que los alumnos puedan desenvolverse como lectores activos en la construcción del sentido de un texto.

En *A ver qué ves 4* se abordan tres ejes de trabajo: las Prácticas del lenguaje en Contextos de estudio, en Ámbitos de la participación ciudadana y en torno a la Literatura. Los tres contienen distintas finalidades comunicativas, presentes en la selección de textos y actividades.

La finalidad de *A ver qué ves 4* es el avance progresivo de la apropiación de los textos, tanto en la lectura como en la escritura, en los tres ámbitos antes mencionados, a través de la propuesta de consignas con un gradual nivel de complejidad.

Entender que el sentido de un texto no está dado por él sino que se construye en la interacción con el lector es la mejor manera de trabajar tanto la comprensión como la producción textual de los alumnos. Esta concepción sobre el lenguaje y la construcción de sentido atraviesa toda la propuesta didáctica de *A ver qué ves 4*.

1 Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Primaria, segundo ciclo*, vol. 1, La Plata, 2008, pág. 95.

¿Cómo está organizado

A ver qué ves 4?

La propuesta consta de tres componentes:

- ★ *Libro de lectura.*
- ★ *Cuaderno de escritor.*
- ★ *Recursos para el docente.*

El **Libro de lectura** está organizado en cuatro proyectos: “Seguimos un tema”, “Seguimos a un autor”, “Seguimos a un personaje” y “Seguimos un lugar”. Cada uno ofrece una o dos secuencias en donde se pueden encontrar textos literarios de diversos géneros y textos no literarios, acompañados de actividades para conversar con los alumnos.

Cada proyecto finaliza con una página llamada “Otros lenguajes” en donde se reseñan distintas manifestaciones artísticas relacionadas con el eje temático.



Cada una de las secuencias tiene su correlato en las actividades planteadas en el **Cuaderno de escritor**. En este se desarrollan propuestas de comprensión lectora, de escritura creativa y de reflexión sobre el lenguaje, todas ellas tendientes a afianzar la lectoescritura. Dichas situaciones abarcan el trabajo individual, en parejas, en pequeños o grandes grupos, y apuntan a construir los procesos de planificación, de revisión y de corrección de los textos propios y ajenos.



Finalmente, en este el libro se incluyen variados recursos que colaboran en su práctica diaria.



- ★ **Recursos para la planificación**, que permiten organizar las clases.



- ★ **Actividades complementarias** para acompañar y ampliar el trabajo a lo largo de cada proyecto.



- ★ **Actividades permanentes**, propuestas de lectura y escritura relacionadas con el quehacer cotidiano del aula.

Propósitos generales

- ★ Acercar una variedad de textos de distintos géneros, épocas y autores.
- ★ Promover el hábito de la lectura como una actividad interesante y placentera, como vía de acceso al conocimiento y como forma de ampliar y dar sentido a la experiencia personal.
- ★ Formar parte de una comunidad de lectores en la que cada alumno pueda participar de experiencias sociales vinculadas con la literatura.
- ★ Generar situaciones de exploración de las potencialidades del lenguaje estético para la creación de mundos posibles y la oportunidad de establecer distintas relaciones entre la literatura y las otras artes.
- ★ Afianzar la práctica de la escritura individual y en grupos.
- ★ Avanzar en el conocimiento de que la escritura es un proceso que supone planificación, producción, revisión, corrección y reescritura de lo producido.
- ★ Desarrollar la escucha atenta y la participación en conversaciones para que los alumnos puedan desenvolverse de manera más autónoma y reflexiva, y usar el lenguaje para aprender, organizar el pensamiento y elaborar su discurso.
- ★ Favorecer la apropiación gradual por parte de los alumnos del vocabulario específico referido a los diversos contenidos que estudian y su acercamiento a registros cada vez más formales.
- ★ Contribuir a la formación de los alumnos como ciudadanos a través de situaciones en las que se les proponga interpretar y producir textos para responder a distintas demandas de la vida social; puedan obtener, seleccionar y posicionarse críticamente frente a la información según múltiples propósitos y con todos los recursos que estén a su alcance.
- ★ Desarrollar en los alumnos una actitud analítica y responsable frente a los medios masivos de comunicación.
- ★ Propiciar instancias de reflexión sobre el lenguaje (sobre los procedimientos y recursos lingüísticos) en función de la optimización de sus prácticas del lenguaje.

PROYECTO Tiempo estimado	EXPECTATIVAS DE LOGRO	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
 Seguimos un tema ¡Pintá tu aldea con arte! 4 semanas	<p>Leer fluida y comprensivamente. Reconocer las características del cuento tradicional. Identificar los elementos del marco narrativo y reconocer el marco característico de los cuentos tradicionales. Escribir un cuento tradicional a partir de conceptos teóricos y consignas guía.</p> <p>Identificar las partes de la noticia. Contestar las preguntas básicas de una noticia.</p> <p>Aprender a leer el paratexto de una noticia.</p> <p>Aplicar los conocimientos de coherencia a la producción de una carta familiar.</p>	<p>Ámbito de la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: "La extraordinaria historia del pintor Li", de Graciela Pérez Aguilar (leyenda); Coplas, piropos y juegos; "Me contaron que bajo el asfalto", de Sandra Mihanovich (canción); "El señor Ye ama los dragones", versión de un cuento tradicional chino; "Los tres hermanos ingeniosos no se ponen celosos", de Alejandra Erbiti (obra de teatro); "El pincel mágico", de Guillermo Saavedra (obra de teatro). Conceptos de marco, desarrollo y desenlace. Función de las acotaciones.</p> <p>Contextos de estudio. Cartas familiares, correo electrónico. Noticia: "Comienza en China el Festival de Esculturas de Hielo y Nieve". Suplementos de diarios: Viajes y Espectáculos. Paratextos en los suplementos: fotografías, epígrafes, infografías. Uso y función.</p>	<p>Análisis y reflexión acerca de los textos leídos. Ordenamiento de una secuencia narrativa. Identificación de marco, desarrollo y desenlace de un texto narrativo. Identificación de los elementos característicos del texto teatral: diálogo, acciones, personajes. Escritura de un cuento: planificación, producción, revisión, puesta en común. Escritura de una escena teatral: planificación, producción, revisión, puesta en común.</p> <p>Identificación de destinatario, remitente, fecha, dirección. Identificación de diferencias entre un correo electrónico y una carta postal. Reordenamiento del texto de una carta. Redacción de una carta.</p>

PROYECTO Tiempo estimado	EXPECTATIVAS DE LOGRO	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
 Seguimos un tema ¡Pintá tu aldea con arte! 4 semanas	Leer expresivamente obras teatrales. Reconocer las características propias del texto teatral. Entender las acotaciones como elementos textuales fundamentales para la puesta en escena. Conocer y diferenciar los diversos roles para llevar a cabo una representación teatral. Comprender el concepto de texto y las propiedades inherentes a él. Diferenciar la intención de los textos según su propósito. Puntuar correctamente los diferentes escritos. Aplicar las reglas para el uso de mayúsculas. Clasificar las oraciones según la actitud del hablante. Enriquecer el vocabulario utilizando sinónimos en diferentes textos	Prácticas de participación ciudadana. Textos periodísticos: tapa y contratapa de diario. Suplementos. Espectáculos, noticia: “Expresiones de todo el mundo en el V Festival de Títeres al Sur”. Comunidad, noticia: “Los jóvenes que mejoran el mundo”.	Reflexión acerca de la función de diferentes elementos paratextuales en una noticia dada. Análisis del contenido de una noticia en relación con el suplemento donde sería publicada. Elaboración de la tapa de un suplemento. Análisis de la tapa y la contratapa de un diario. Análisis de los suplementos de un diario.
		Otros lenguajes. Descripciones de diferentes teatros del mundo.	Análisis de los teatros descriptos. Reflexión y búsqueda de información sobre los teatros del lugar donde viven.
		Reflexiones sobre la lengua. Uso de mayúsculas y punto. Concepto de texto, propósito de un texto. Coherencia y cohesión textual. Sinónimos y antónimos. Clases de oración según la actitud del hablante. Modos del verbo: indicativo e imperativo.	Compleción de diálogos a partir de la información de una noticia. Identificación del propósito de diferentes tipos textuales. Análisis de la coherencia de un texto instructivo, reordenamiento de las instrucciones. Reescritura de una carta utilizando sinónimos. Elaboración de listados de palabras sinónimas. Revisión de un texto. Reconocimiento del modo de las formas verbales en diferentes oraciones. Relación de diferentes palabras con sus antónimos.
 Seguimos a un autor El mundo fantástico de Gianni Rodari 5 semanas	Leer fluida y de manera comprensiva. Valorar el momento de la lectura como un espacio de recreación. Inferir la diferencia entre autor y narrador. Identificar las características de cada tipo de narrador. Leer expresivamente cuentos de autor. Reconocer las características propias de la biografía. Consultar diccionarios y enciclopedias, e incorporar las consultas como hábitos de estudio. Informarse sobre diferentes temas y personajes por medio de entrevistas. Reconocer la función de la entrevista y los roles de los participantes.	Ámbito de la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “La aventura de Rinaldo”, de Gianni Rodari (cuento); “El gato viajero”, de Gianni Rodari (cuento); juegos literarios.	Análisis y reflexión de los textos leídos. Reconocimiento del tipo de narrador de un texto dado. Escritura de un cuento humorístico con dos finales.
		Contextos de estudio. Biografía de Gianni Rodari. “Rinaldo Stravagante, un niño extraño”. El orden cronológico en las biografías. Definiciones de diccionario.	Identificación del orden cronológico de los hechos contados en una biografía. Escritura de la continuación de una biografía utilizando diferentes marcadores temporales. Elaboración de la biografía de un autor argentino. Búsqueda de palabras en la versión electrónica del diccionario de la Real Academia Española. Escritura de definiciones de palabras inventadas.
		Prácticas de participación ciudadana. Entrevista: “Yo jugué con Gianni Rodari”.	Caracterización de la entrevista. Redacción de preguntas para una entrevista a un personaje inventado.
		Otros lenguajes. Personajes de la comedia italiana clásica: Pierrot, Colombina, Arlequín, Polichinela.	Caracterización de los personajes.



Recursos para la planificación

PROYECTO Tiempo estimado	EXPECTATIVAS DE LOGRO	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
	<p>Clasificar semántica y morfológicamente los sustantivos. Utilizar correctamente la coma en enumeraciones y aclaraciones.</p> <p>Aplicar sus conocimientos sobre las familias de palabras para escribirlas en forma correcta.</p>	<p>Reflexiones sobre la lengua. Usos de la coma: enumeración, aclaraciones.</p> <p>El sustantivo. Sustantivos comunes, concretos y abstractos, individuales y colectivos. Género y número de los sustantivos.</p> <p>Familia de palabras.</p>	<p>Compleción de un texto agregando enumeraciones y aclaraciones. Clasificación semántica de los sustantivos de un listado. Compleción de sustantivos de un texto a partir de la información de género y número.</p> <p>Escritura de los plurales de diferentes sustantivos. Identificación de palabras intrusas en una familia.</p>
<p>3</p> <p><i>Seguimos a un personaje</i></p> <p>Poemas y fábulas con hocicos y patas</p> <p>4 semanas</p>	<p>Leer fluida y comprensivamente.</p> <p>Acercarse a las fábulas por medio de la lectura de versiones acordes a la edad.</p> <p>Conocer las características de la fábula.</p> <p>Analizar diferentes moralejas.</p> <p>Comprender la función y la relación del personaje protagonista y del antagonista en los textos narrativos.</p> <p>Reconocer el conflicto y su resolución en los relatos.</p> <p>Escritura de una fábula siguiendo pautas dadas.</p> <p>Leer poesías atendiendo a la musicalidad y el ritmo.</p> <p>Reconocer rima asonante y consonante.</p> <p>Comprender los recursos poéticos como formas de manifestación propias del lenguaje poético.</p> <p>Leer textos expositivos y reconocer su función y las características.</p> <p>Conocer la función de los volantes publicitarios.</p> <p>Descubrir los recursos de los volantes para llamar la atención del destinatario.</p> <p>Aplicar las reglas de puntuación.</p> <p>Tildar las palabras teniendo en cuenta las reglas generales de acentuación.</p> <p>Apropiarse del significado de diferentes prefijos y utilizarlos en la escritura.</p> <p>Diferenciar los tiempos verbales y saber aplicarlos.</p> <p>Analizar y usar los diferentes pretéritos en textos narrativos, según su significación.</p> <p>Aplicar las reglas ortográficas.</p>	<p>Ámbito de la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: "Romance de la gaviota y el pez volador", de Julia Chaktoura (poema); "Yo en el fondo del mar", de Alfonsina Storni (poema); "Chacarrera de los gatos", de María Elena Walsh (poema); "Coplas con bichos norteños", coplas tradicionales argentinas; <i>limericks</i> y adivinanzas; "Vamos al baile", poema tradicional; "Mariposa del aire", de Federico García Lorca (poema); "En las tinieblas", de Jorge Luján (poema); "La máquina de volar tortugas", de Franco Vaccarini (fábula); "Una hormiga es cosa seria", versión inédita de una fábula de Jean de La Fontaine; "Fábula de Nicasio el lagarto", de Esteban Valentino (poema).</p> <p>Conceptos de verso y estrofa. Rima y recursos poéticos.</p> <p>La fábula. Características. Tipología de los personajes. Moraleja.</p> <p>Contextos de estudio. Texto expositivo: "Las coplas y las copleras", "Los juglares".</p> <p>Características y recursos: definiciones y ejemplificaciones.</p> <p>Volante publicitario. Concepto. Recursos.</p> <p>Otros lenguajes. Un clásico de teatro de títeres nacional: <i>El gran circo</i>.</p> <p>Prácticas de participación ciudadana. Reseñas de festivales y discos; noticia: "Susurradores de San Juan"; noticia: "Galápagos: al rescate de la tortuga gigante"; "Máquinas voladoras en el cielo de Ucrania"; cartelera de espectáculos; noticia: "En la búsqueda de buenas costumbres alimentarias".</p>	<p>Análisis de los personajes y el espacio descripto del poema narrativo. Identificación de los diferentes recursos poéticos utilizados en un texto.</p> <p>Dibujo a partir de la descripción leída.</p> <p>Escritura de coplas: planificación del texto, producción, revisión, puesta en común.</p> <p>Identificación de la moraleja de la fábula leída. Escritura de una fábula con animales como protagonistas.</p> <p>Caracterización del texto expositivo. Resolución de un cuestionario sobre un texto expositivo dado.</p> <p>Identificación y subrayado de ideas principales de un texto expositivo.</p> <p>Formulación de preguntas sobre la información central de un texto.</p> <p>Redacción de un texto expositivo.</p> <p>Análisis del uso y la función de los volantes. Escritura de frases publicitarias para un volante.</p> <p>Puesta en común acerca de sus conocimientos y experiencias con títeres.</p> <p>Búsqueda de información. Representación de uno de los textos teatrales leídos con títeres de dedo.</p> <p>Distinción entre información y opinión en las reseñas leídas.</p> <p>Identificación de palabras clave de un párrafo.</p> <p>Redacción de una reseña de un espectáculo.</p> <p>Redacción de volanta, título y copete de la noticia de un espectáculo.</p>

PROYECTO Tiempo estimado	EXPECTATIVAS DE LOGRO	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
 Seguimos un lugar Historias entre islas 5 semanas	Leer fluida y comprensivamente. Reponer datos a partir de los conocimientos previos sobre la historia narrada. Leer historietas y descubrir los diferentes lenguajes presentes en ellas. Saber interpretar el lenguaje no verbal de las historietas. Aplicar las reglas ortográficas. Analizar sintácticamente diferentes oraciones.	Ámbito de la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: "La isla apareció de la nada", de Martín Blasco (cuento); "Aventura en la isla flotante", de Beatriz Actis (cuento); "Un son para niños antillanos", de Nicolás Guillén (poema). El relato de aventuras. Características de los personajes, los hechos y los lugares.	Descripción de personajes y escenarios del texto leído. Reconocimiento de las acciones principales del relato. Escritura de un relato de aventuras: planificación (a partir de una estructura base), producción, revisión y puesta en común.
		Contextos de estudio. "Cousteau en aguas americanas" (historieta); "Una vida dedicada al mar" (cronología). La historieta. Elementos: viñetas, cartuchos. Convenciones: distintos tipos de globos, líneas cinéticas, onomatopeyas.	Identificación de los elementos de la historieta: viñetas, globos, cartuchos. Decodificación de onomatopeyas y líneas cinéticas. Elaboración de una línea de tiempo. Escritura de una historieta.
		Prácticas de participación ciudadana. Crónica: "Navegante adolescente terminó su vuelta al mundo". La crónica. Concepto y características. El cronista.	Producción de una ficha con la información sobre el protagonista de una crónica. Escritura de un listado de las acciones principales.
		Otros lenguajes. Reseña de la película <i>20.000 leguas de viaje submarino</i> .	Resolución de un cuestionario sobre la reseña leída.
		Reflexiones sobre la lengua. Uso de s en las terminaciones <i>-sión, -sivo, -sible</i> y z en la terminación <i>-azo/a</i> . Oraciones bimembres y unimembres. Concordancia entre el núcleo del sujeto y el núcleo del predicado. Registro formal y registro informal.	Escritura de palabras a partir de la regla ortográfica. Compleción de algunos sujetos y algunos predicados de las respuestas de una entrevista. Escritura de oraciones unimembres y bimembres para completar un menú. Escritura de una carta con registro formal.

Evaluación

- ★ Participar activamente de diferentes situaciones comunicativas.
- ★ Dar a conocer sus opiniones personales a partir de la lectura de variedad de textos, justificarlas y respetar las de los otros.
- ★ Participar de diferentes momentos de lectura.
- ★ Leer diferentes textos de manera fluida y expresiva.
- ★ Observar los paratextos y extraer información para realizar anticipaciones del texto.
- ★ Analizar textos literarios y no literarios.
- ★ Interpretar la función de los distintos medios de comunicación.
- ★ Leer y escribir variedad de textos con diferentes propósitos atendiendo a sus características.
- ★ Planificar la escritura de los textos para organizar y jerarquizar la información.
- ★ Seguir las consignas de escritura dadas.
- ★ Reescribir los textos atendiendo a las observaciones realizadas por el docente y los compañeros.
- ★ Identificar en un texto las ideas importantes y distinguirlas de las accesorias.
- ★ Reconocer y utilizar los diferentes elementos de la lengua y empezar a describir formalmente el sistema gramatical.

¿Por qué seguir un tema con los chicos de 4.º grado?

En el Segundo ciclo de la Escuela primaria se proponen actividades con la intención de favorecer que los alumnos no solo recuperen los significados a partir de lo que se lee, sino también que puedan producir textos apropiándose de los distintos sentidos que estos ofrecen.

De este modo, el recurso de “Seguir un tema”, que vincula textos de distintos formatos y propósitos, permitirá que los chicos experimenten con prácticas de lectura variadas, sostenidas a la vez por un entramado temático que facilita la comprensión y la atribución de significados, para consolidar sus competencias como lectores y escritores activos y críticos.

Será importante entonces “instalar espacios en el aula donde la literatura ocurra, donde la experiencia de intercambio, la implicación personal en la historia de los personajes y en la recreación de otros mundos, el goce tengan lugar...”²

Conformar el aula como un espacio activo para la lectura compartida, en forma asidua y sostenida, de géneros, temas y autores diversos es una estrategia valiosa para crear una comunidad de lectores que tiendan paulatinamente a la construcción de proyectos personales de lectura.

El Proyecto 1, “Seguimos un tema”, se inicia con la Secuencia 1, “¡Pintá tu aldea con arte!”. Allí se ofrecen: la versión de una leyenda china, cartas formales y familiares, noticias periodísticas, historietas y canciones vinculadas por el eje temático, el arte, con la intención de que los alumnos puedan recuperar la idea de su presencia extendida en variadas manifestaciones de la cultura. Se incluyen, además, el trabajo con un texto periodístico y la tapa de un diario, con el propósito de reconocer sus componentes y

comprender la finalidad comunicativa de este tipo de texto. Se plantean dos secuencias de escritura paso a paso (una literaria y otra de textos no ficcionales) para afianzar las competencias de producción textual.

Las actividades de sistematización de la lengua se relacionan directamente con las necesidades de escritura y comprensión que esta secuencia plantea.

La Secuencia 2 se inicia con un texto teatral. Incluye, además, juegos con canciones. En la secuencia de escritura se propone la producción paso a paso de una escena teatral utilizando las distintas marcas textuales y la estructura que la caracterizan.

Entre los textos de función no literaria se destaca el trabajo con aquellos que forman parte de distintos suplementos de espectáculos, de turismo y de deportes. El reconocimiento de su estructura y sus componentes y la comprensión de estas características permitirán la escritura de una tapa de diario y la reflexión crítica acerca de la propia producción escrita.

En el *Cuaderno de escritor* se presentan actividades que promueven la escritura creativa, la comprensión de lo leído y la sistematización de la lengua.

En *Recursos para el docente* se proponen actividades integrales que permitirán proyectar nuevos aprendizajes referidos al tema central del proyecto y, en particular, la utilización de recursos informáticos, que abren un importante campo de posibilidades de enseñanza.

En este proyecto se propone la elaboración de una tarjeta (texto e imagen) a partir de una plantilla, utilizando un programa de dibujo y otros recursos informáticos.

2 Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Primaria, segundo ciclo*, vol. 1, La Plata, 2008, pág. 98.

Las siguientes son sugerencias de actividades que se enmarcan en el Proyecto "Seguimos un tema".

PARA COMENZAR EL PROYECTO

Con las manos en el arte

- ★ Buscar en Internet imágenes del Museo Quinquela Martín, en el barrio porteño de La Boca.
 - ★ Descubir los colores que caracterizan a esta área de la ciudad y su relación con el universo representado por el pintor en su obra.
 - ★ Compartir con los chicos el fragmento de esta carta escrita por Quinquela Martín a Pío Collivadino (otro importante pintor argentino), cuando se encontraba en París, exponiendo algunas de sus obras.
- Querido Collivadino:
Recibí sus cartas, en las que agradezco sus buenas noticias y elogios que usted me hace. Inauguré el 17 de marzo con mucho éxito. El mismo día vendí un cuadro para el Museo de Luxemburgo. La exposición es muy visitada, los artistas de más celebridad del momento me felicitan con entusiasmo. Los críticos me elogian en los diarios. En general, la opinión de todos es que no se ha hecho hasta hoy ninguna exposición en París que haya tratado el asunto del puerto con tanto carácter y fuerza. El director del Luxemburgo dice que mi cuadro será la nota más fuerte del Museo, eso me alegra porque deja bien al pabellón argentino.*
- Quinquela Martín*
- ★ Elaborar junto con los chicos un afiche en el que se consignen las artes plásticas que conocen y los materiales con que se trabaja en cada una.
 - ★ Pedirles que recolecten diversos elementos (témperas, crayones, acuarelas, etc.) que servirán para desarrollar actividades durante el proyecto.
 - ★ A partir de las propuestas y el material aportado por los chicos, buscar y seleccionar imágenes que permitan ilustrar el afiche de acuerdo con las artes plásticas que nombraron. Por ejemplo, dibujos, fotografías de esculturas, láminas de pinturas.
 - ★ Proponerles investigar sobre la obra de algún pintor argentino. Sugerimos a Antonio Berni y Benito Quinquela Martín.
 - ★ Ayudarlos a identificar qué materiales utilizaban y qué personas, objetos o paisajes representaban.
 - ★ Crear un espacio en el aula para reunir material de consulta sobre artes plásticas: libros de arte, láminas de cuadros, videos, fotografías, recortes de diarios y revistas.
 - ★ Proponerles que busquen información biográfica sobre estos dos pintores.
 - ★ Dividir la clase en grupos (lo aconsejable es que haya cuatro como máximo) y que elijan por sorteo a uno de los dos pintores.

DURANTE EL PROYECTO

Quinquela pinta su aldea

Los grupos a los que les tocó Benito Quinquela Martín realizarán las siguientes actividades.

- ★ Observar distintos cuadros de Quinquela Martín e identificar qué lugar de la ciudad representó en su obra.

Collage de personajes

Los grupos a los que les tocó Antonio Berni realizarán las siguientes actividades.

- ★ Observar en las obras de Berni a los personajes de Juanito Laguna y su familia.



Actividades complementarias

- ★ Descubrir cuáles son los materiales que empleaba Berni y por qué eligió hacerlo de esta manera.
- ★ Con el material que han recolectado, proponerles que cada grupo arme un *collage* de un personaje de su barrio a la manera de Berni (un diariero, el policía, una niña, un guardabarrera o cualquier otro que elijan).
- ★ Se sugiere realizar las obras sobre cartulinas u hojas Canson N.º 6.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

Aldea de artistas

- ★ Cada grupo diseñará una tarjeta de invitación para la exposición de arte.
- ★ En ella, describirán brevemente las características de sus obras.
- ★ Cada chico hará una copia, que enviará a sus familiares a través del cuaderno de comunicaciones.
- ★ Organizar la exposición dentro del aula o un pasillo cercano a ella. Colocar debajo de cada obra el nombre, los datos de los artistas y la técnica utilizada.
- ★ Una vez finalizado el evento, luego de conversar sobre la experiencia, se les podrá proponer la escritura de una nota de color para el suplemento "Artistas en acción", en el que relatarán cómo ha resultado la muestra, las características de las obras y las actividades iniciales que dieron impulso a este hecho artístico.



Dragón piropeador

Contenidos

- ★ Dibujo digital.
- ★ Elaboración de una tarjeta a partir de una plantilla.

Recursos TIC

- ★ Computadora.
- ★ Impresora.
- ★ Programa de dibujo.
- ★ Procesador de texto (Word).
- ★ Cámara de fotos (opcional).
- ★ Conexión a Internet.

Propuesta

La propuesta consiste en armar una tarjeta con la imagen de un dragón y un piropo. Para hacerlo, se utilizará el diseño de la tarjeta de una plantilla de Word y se generará una imagen de dragón en formato jpg.

1. Para empezar, se recuperará el trabajo realizado sobre la escritura de cartas. Luego, se propondrá a los alumnos que elijan a alguien para regalarle su dragón piropeador y el piropo que incluirán en esa tarjeta. Podrán elegirlo de la página 16 del *Libro de lectura* o escribir uno inventado por ellos.
2. Luego, crearán en la computadora una carpeta para guardar los insumos de su tarjeta, el dragón y la plantilla de Word, a la que pueden llamar "Dragón piropeador".
3. El primer paso será crear el dragón. Este trabajo se puede realizar de diferentes modos:
 - a. Dibujarlo en papel. Si cuentan con una computadora con cámara, pueden sacarle una foto. Otra opción es obtener la imagen con una cámara digital y, luego, descargar el archivo con la imagen en la carpeta creada en la computadora.
 - b. Dibujarlo con un programa de dibujo (Paint o similar).
 - c. En caso de contar con conexión a Internet, se puede colorear en línea un dragón de los propuestos en el sitio <http://fantasia.dibujos.net/dragones/> y luego descargarlo a la computadora personal de cada uno. Los pasos que deberán seguir son los siguientes:



Seleccionar el dragón.

Cuando esté pintado, volver a descargar.



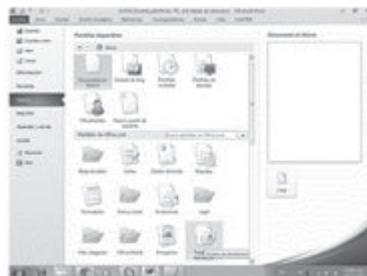
Cuando se haya descargado, comenzar a pintar.



Cuando esté pintado, volver a descargar.



4. Una vez que tienen el dragón, confeccionar la tarjeta. Para eso, se pedirá a los niños que abran el programa Word, elijan la opción "Nuevo" que aparece desplegando la pestaña "Archivo" y seleccionen allí la opción "Tarjetas de felicitación".



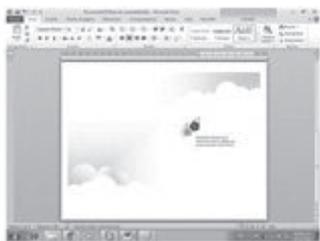
5. Luego, abrirán la carpeta "Amistad", y finalmente elegirán el archivo "Tarjeta de felicitación con foto" (diseño con flores y pájaros, doblada a la mitad) y clickearán en el botón "Descargar" (para realizar esta descarga, la computadora debe contar con conexión a Internet).



6. Se abrirá entonces un documento que ya tiene prediseñada una tarjeta y trae las instrucciones para su armado. Es recomendable que el docente imprima previamente este documento y, antes de pedirles a los chicos que empiecen a trabajar, les muestre cuáles son las partes de la tarjeta.



Frente y dorso de la tarjeta.

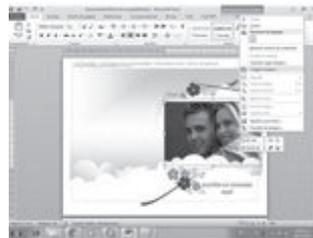


Interior.

7. Cuando cada niño haya abierto su plantilla, deberá guardarla como un archivo .doc

en la carpeta "Dragón piropeador", con el nombre que más le guste, por ejemplo, "tarjeta dragona.doc".

8. Lo primero que harán será incluir la imagen del dragón que ya han realizado. Para eso, deben seleccionar la foto que viene en el documento, clickear sobre ella con el botón derecho y elegir la opción "Cambiar imagen". Se abrirá entonces un cuadro de diálogo para que localicen la imagen que desean insertar. Ellos seleccionarán el dragón que tienen guardado en su carpeta y clickearán sobre la opción "Insertar".



9. Para reemplazar los textos que vienen en la plantilla, deberán seleccionar con el *mouse* los textos de las diferentes cajas y escribir lo que deseen: el nombre del dragón o del destinatario en el frente y, en el interior de la tarjeta, el piropo.



10. Cuando hayan finalizado, imprimirán las tarjetas y las entregarán a sus destinatarios.

Seguimos a un autor

¿Por qué seguir a un autor para leer sus relatos?

Proyecto

2

En este proyecto se profundiza la lectura de cierto tipo de textos y se presenta una selección de variadas obras del mismo autor. El reconocimiento de un estilo, un contexto y los recursos propios del autor seleccionado remite a posibles lecturas previas de los alumnos y constituye un entramado que permite y facilita la atribución de nuevos sentidos.

Por eso, conformar un corpus de ideas y contenidos que se vinculan con un autor reconocido en el ámbito literario facilita la comprensión de lo leído.

“Poner en juego los saberes previos acerca del mundo posibilita asignar significados a lo que se lee... Del mismo modo, conocer sobre un autor, la época en la que vivió, el movimiento estético al que adscribió, así como los datos acerca de la época a la que alude una obra, también enriquecen el conocimiento sobre ella”.³

El Proyecto 2, “Seguimos a un autor”, tiene una única secuencia y se inicia con un cuento: “La aventura de Rinaldo”, de Gianni Rodari, reconocido y prestigioso autor de literatura. La elección de este autor no es azarosa. La lectura de alguno de sus textos es una forma de trabajar no solo la comprensión lectora, sino también la valoración de la calidad literaria a través del análisis y la sistematización de los recursos estéticos utilizados por Rodari. En este caso, la posibilidad de elegir un final para la historia promueve la creatividad y la elección personal del componente textual.

Además, y en función de profundizar el conocimiento sobre el autor elegido, se presentan biografías, entrevistas y juegos con palabras característicos de este autor que completan la propuesta.

Las dos secuencias de escritura paso a paso proponen, por una parte, la producción de una historia creando personajes y situaciones disparatadas en el marco de la estructura propia de un texto ficcional, y por otra, la escritura de una biografía, texto informativo que organiza la historia de vida del autor de literatura infantil elegido.

Como en el proyecto anterior, en el *Cuaderno de escritor* se presentan actividades que promueven la escritura creativa, la comprensión de lo leído y la sistematización de la lengua. En particular, las secuencias para la enseñanza de la escritura de textos con función literaria e informativa recuperan las operaciones propias del escritor de estos tipos de textos.

En *Recursos para el docente* se proponen actividades integrales que permitirán planear nuevos aprendizajes referidos al tema central del proyecto y, en particular, la utilización de recursos informáticos, que abren un importante campo de posibilidades de enseñanza.

La propuesta consiste en la organización de una presentación de un cuento tradicional, que puede incluir pinturas, dibujos, fotografías, diagramas, gráficos, utilizando un programa para armar una presentación (PowerPoint, Impress o similar).

3 Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Primaria, segundo ciclo*, vol. 1, La Plata, 2008, pág. 100.

Las siguientes son sugerencias de actividades que se enmarcan en el Proyecto "Seguimos a un autor".

PARA COMENZAR EL PROYECTO

¿Quién es quién?

- ★ Pedir a los chicos que comenten qué cuentos han leído o les han leído y si recuerdan quién era su autor.
- ★ Colocar en el pizarrón un afiche dividido en dos partes: "Cuentos de autor" y "Cuentos tradicionales".
- ★ Presentarles una serie de imágenes de personajes de cuentos conocidos para que los ubiquen en una u otra parte del afiche. Por ejemplo, Cenicienta, Hansel y Gretel o Caperucita Roja, la tortuga Manuelita de M. E. Walsh, Cinthia Scoch de Ricardo Mariño, Ruperto de Roy Berocay o la Cenicienta que imagina Jorge en *Caperucita Roja (tal como se lo contaron a Jorge)*, de Luis Pescetti.
- ★ Luego de clasificar a los personajes, agregar en el afiche sus ideas previas sobre las diferencias que encuentran entre un cuento tradicional y uno de autor. Conservar este afiche en una pared del aula, para que puedan sumar nuevos personajes.

DURANTE EL PROYECTO

Te llevo en mi valija

- ★ Establecer un día en la semana en el que cada chico deberá llevar un cuento de autor cuyo personaje le resulte particularmente atractivo y sumará su nombre al afiche.
- ★ Proponer el armado de una "Fantastivalija viajera" en la que incluirán todo tipo de material inspirado en los personajes de los afiches, para que circule en sus casas y pueda ser compartido con sus familias: los cuentos, las biografías de los autores y los personajes de los cuentos construidos con todo tipo de material: revistas, cartulinas, papel glasé, etcétera.
- ★ Para armar la valija, pueden partir de una caja grande de cartón de las que se destinan a los

archivos, a la que le agregarán manija, ruedas, ojos, etiquetas con dibujos de los personajes, los nombres de los lugares que se mencionan en los cuentos (por ejemplo, Pehuajó o Humahuaca), los objetos que identifiquen a esos personajes (como el perro Gato de Cinthia Scoch) y todas las ocurrencias fantásticas que a los chicos les pueda despertar la lectura de los textos.

Leo, leo, ¿qué lees?

- ★ Leer en voz alta los cuentos que hayan elegido, en diferentes sesiones de lectura. Los chicos podrán prepararlas previamente en sus casas, para hacerlo con buena entonación y fluidez.
- ★ Luego, sugerirles que se concentren en las características de los personajes: cómo es su apariencia, su tamaño, qué vestimenta utilizan.
- ★ Pedirles que en tarjetas o papelitos tomen nota de aquello que los caracterice tanto en su aspecto externo como en su manera de ser. Al finalizar, solicitarles que lo peguen en una cartelera del aula, para que pueda ser leído por todos.
- ★ En los días sucesivos, construirán los personajes con el material que recolectaron y aquellos objetos que consideren simbólicos para la historia, por ejemplo, una valija para Manuelita. Una vez terminado, lo colocarán dentro de una bolsa de celofán o plástico transparente para evitar que se deteriore y le pegarán una etiqueta con todos los datos que lo identifiquen.

Veo, veo, ¿quién es?

- ★ Proponerles a los chicos hacer un juego de adivinanzas sobre personajes.
- ★ Distribuidos en equipos de a seis, cortarán tantas tarjetas de colores como personajes tengan en la valija (una por cada alumno) y escribirán sus nombres en ellas.
- ★ Cortarán la misma cantidad de tarjetas en cartulina de otro color, para anotar tres características que permitan reconocer al personaje. Para hacerlo, deberán recurrir a las notas que han recopilado en la cartelera del aula.

- ★ Cuando las tarjetas estén listas, organizarán un juego donde, entre todos, deberán descubrir de qué personaje se trata. Necesitarán un reloj de arena.
- ★ Forma de jugar:
 - Colocar las tarjetas con las características boca abajo y las tarjetas con los nombres boca arriba.
 - Por turnos, cada chico elegirá una tarjeta con características al azar y, antes de que termine de caer el último granito de arena, deberá descubrir a qué personaje le corresponde.
- ★ Una vez que hayan terminado el juego en el aula, lo guardarán en la valija para que circule entre las familias del grado.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

El regreso de la valija

- ★ Cuando la valija haya circulado por todas las casas, organizar una breve jornada sobre personajes de autor. Esta jornada constará de una exposición de personajes y la producción de las siguientes actividades relacionadas con lo trabajado en el proyecto.
- ★ Elaborar, entre todos, un cartel de difusión invitando a participar a otro grado de su comunidad educativa.
- ★ El día de la jornada, exponer los afiches que hicieron al comienzo del proyecto junto con

los materiales de lectura que recopilamos en la "Fantastivalija viajera".

- ★ En otro sector, exponer a los personajes que los chicos crearon junto con el cartelito con el nombre del personaje, el de su autor y el del cuento al que pertenece.
- ★ Quienes asistan como invitados podrán elegir dónde desean participar, y los chicos del grado serán los anfitriones que les explicarán de qué se trata la actividad y la coordinarán.
- ★ Una vez que los invitados elijan una de las opciones, se agruparán en pequeños grupos donde las llevarán a cabo.
 - ✓ Actividad "Mi propio personaje": el anfitrión leerá un cuento de los que han reunido y practicado en la primera parte del proyecto. Al finalizar, los invitados dibujarán a los personajes en hojas A4, para que sean vistosos al ser exhibidos. Estos dibujos se pegarán en los pasillos de la escuela, agrupados bajo el título del cuento que les corresponde para que todos puedan apreciarlo.
 - ✓ Actividad "Veo, veo, ¿quién es?". El anfitrión explicará las reglas del juego y dispondrá las tarjetas sobre la mesa. Será el encargado de supervisar, determinar quién es el ganador y promover la realización en su grupo pequeño de un nuevo par de tarjetas de un personaje con su caracterización.



Cuentos al revés

Contenidos

- ★ Reelaboración de un cuento tradicional.
- ★ Presentación de un cuento utilizando textos e imágenes.

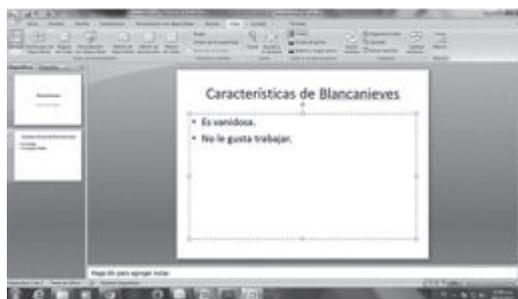
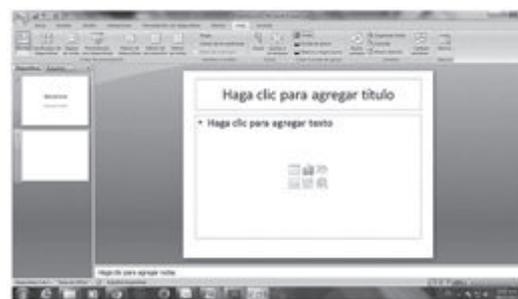
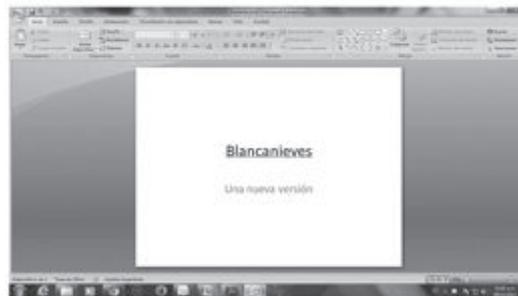
Recursos TIC

- ★ Computadora.
- ★ Programa para armar una presentación (PowerPoint, Impress o similar).
- ★ Conexión a Internet (opcional).

Propuesta

La propuesta consiste en crear un cuento a partir de uno de los juegos literarios ideados por Gianni Rodari en su libro *Gramática de la fantasía*. El juego que proponemos es reinventar una historia tradicional asignando roles diferentes a los personajes, por ejemplo: Caperucita Roja es la mala y el lobo es el bueno, Blancanieves se encuentra en el bosque con siete gigantes feroces.

1. Antes de iniciar el trabajo, el docente puede mirar con los niños algunos videos con versiones alternativas de los cuentos tradicionales:
 - a. *Caperucita Roja*: <http://www.youtube.com/watch?v=ltKz94re3Zw>
 - b. *El príncipe Ceniciento*: <http://www.youtube.com/watch?v=SWaW5hWX-jM> [Consultados el 8 de octubre de 2013].
2. El docente puede trabajar previamente la planificación del cuento y, cuando las ideas ya estén avanzadas, deberá acordar con los chicos cuál será la estructura de la presentación del cuento, para que la redacción de las distintas situaciones se corresponda con una diapositiva. Una estructura posible sería:
 - a. Diapositiva 1: título general.
 - b. Diapositiva 2: presentación del cuento igual a la versión tradicional.
 - c. Diapositiva 3: aparición del personaje con las características inesperadas.
 - d. Diapositiva 4: complicación de la acción.
 - e. Diapositiva 5: desenlace.
3. Abrir la aplicación para hacer presentaciones (PowerPoint, Impress o similar) y escribir el título y el subtítulo de la presentación (es decir, el título del cuento y su autor).



¿Por qué seguir a un personaje?

El seguimiento, la caracterización y el reconocimiento de la presencia de los mismos personajes en otros textos literarios, e incluso en textos informativos que incluyen datos o situaciones referidos a ellos, permiten la inmersión en prácticas de escritura y de lectura fortalecidas por un eje interpretativo reconocido.

En este proyecto, variados textos poéticos y narrativos refieren a distintos animales.

Leer y comentar obras y distintos tipos de textos que aluden a un tema literario, a un personaje o a un autor brinda la posibilidad a los chicos de ampliar sus gustos y preferencias, y es una estrategia óptima para ayudar a construir proyectos personales de lectura.

“Para formarse como lector literario, no es suficiente con leer literatura, también es necesario leer textos que hablan sobre ella: enciclopedias especializadas, biografías, contratapas, revistas de interés, sitios en Internet dedicados a la literatura, etcétera”.⁴

En este proyecto se presentan distintos textos, como romances, poemas populares y de autor, *limericks*, canciones folclóricas, artículos informativos de enciclopedia, reseñas de espectáculos y afiches, entre otros, que ayudan a conocer más sobre temas vinculados con los animales, su presencia en distintos textos y sobre los géneros literarios.

La propuesta de la Secuencia 1, del Proyecto 3, se inicia con “Romance de la gaviota y el pez volador”, de Julia Chaktoura. A lo largo de la secuencia, se ofrecen distintos tipos de textos por medio de los cuales los chicos

podrán conocer más acerca de distintos animales y su presencia en la literatura tradicional y de autor.

La Secuencia 2 se inicia con “La máquina de volar tortugas”, versión de Franco Vaccarini de una fábula de Esopo, uno de los autores de fábulas más conocidos de la literatura universal. Esto permite trabajar con el concepto de “versión” y recuperar las características de la literatura oral.

La escritura de coplas sobre animales con sus particularidades y la producción de un texto expositivo en la que se presenta información organizada sobre estos constituyen los formatos textuales centrales de este proyecto.

En el *Cuaderno de escritor* se presentan actividades que promueven la escritura creativa, la comprensión de lo leído y la sistematización de la lengua. En particular, las secuencias para la enseñanza de la escritura de textos con función literaria e informativa recuperan las operaciones propias del escritor de estos tipos de textos.

En *Recursos para el docente* se proponen actividades integrales que permitirán planificar nuevos aprendizajes referidos al tema central del proyecto y, en particular, la utilización de recursos informáticos, que abren un importante campo de posibilidades de enseñanza.

En este caso, la propuesta es que los chicos elaboren un guion para el audio de una publicidad utilizando el editor de sonido Audacity. Escribirán el guion del anuncio publicitario para luego armar la presentación con el recurso informático.

4 Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Primaria, segundo ciclo*, vol. 1, La Plata, 2008, pág. 101.

Las siguientes son sugerencias de actividades que se enmarcan en el Proyecto "Seguimos a un personaje".

PARA COMENZAR EL PROYECTO

Humanas condiciones

- ★ Proponer a los alumnos que, entre todos, nombren títulos de canciones con animales que ellos conozcan, por ejemplo, algunas de María Elena Walsh, como el "El show del perro salchicha", "La vaca estudiosa" o "Manuelita la tortuga"; de Luis Pescetti, como "Si tu chancho", "Las sardinas", "Nueva canción del vampiro", o de algún otro autor. El docente irá anotando los títulos en el pizarrón.
- ★ Pedirles que reciten la letra de las canciones. Si no las recuerdan en forma completa, pueden explicar de qué trata la canción, qué historia cuenta.
- ★ Conversar acerca de las conductas humanas que expresan los animales de las canciones (por ejemplo, la vaca es *estudiosa*). Confeccionar una lista y anotarla en un papel afiche.
- ★ A lo largo del proyecto, los niños podrán sumar al listado otras cualidades humanas representadas por animales que se desprendan de las lecturas.
- ★ Elegir una canción que conozcan todos y animarlos a cantarla juntos.

DURANTE EL PROYECTO

Canciones... ¡con variaciones!

- ★ Cada alumno elegirá una de las canciones mencionadas al comienzo del proyecto y copiará la letra en su carpeta.
- ★ Proponerles la reescritura de una estrofa, de algunos versos o de una parte de los versos, en donde se vean reflejadas las características humanas de estos animales.

Doña Gaviota: _____,
perro Salchicha _____.
Así termina la tremolina,
espero que _____.

Había una vez una vaca
en la Quebrada de Humahuaca.
Como era muy _____

Y a pesar de que _____,
un día quiso ir a la escuela.

Anotar en el pizarrón la siguiente versión de una fábula de Samaniego y, al hacerlo, incluir cuatro renglones vacíos antes de los dos últimos versos, como muestra el ejemplo.

Cantando la Cigarra
pasó el verano entero,
sin hacer provisiones
para el invierno.
Se vio desprovista
de sustancioso alimento,
sin mosca, sin gusano,
sin trigo, sin centeno.
Habitaba la Hormiga
allí tabique en medio,
y con mil expresiones
de atención y respeto
le dijo: "Doña Hormiga,
ya que en su granero
sobran las provisiones
para su alimento,

présteme alguna cosa
para comer en este invierno".



Actividades complementarias

- ★ Entre todos, contar qué habrá sucedido luego de que la cigarra golpeará a la puerta de la hormiga.
- ★ En grupo, proponerles a los chicos que escriban lo que le contestó la hormiga.
- ★ Cada grupo copiará la fábula completa (con el fragmento que agregaron) en papel afiche o cartulina para pegar en el aula.
- ★ Transformar el texto en una canción a partir de una melodía conocida y cantarla juntos.

De coplitas y copleros

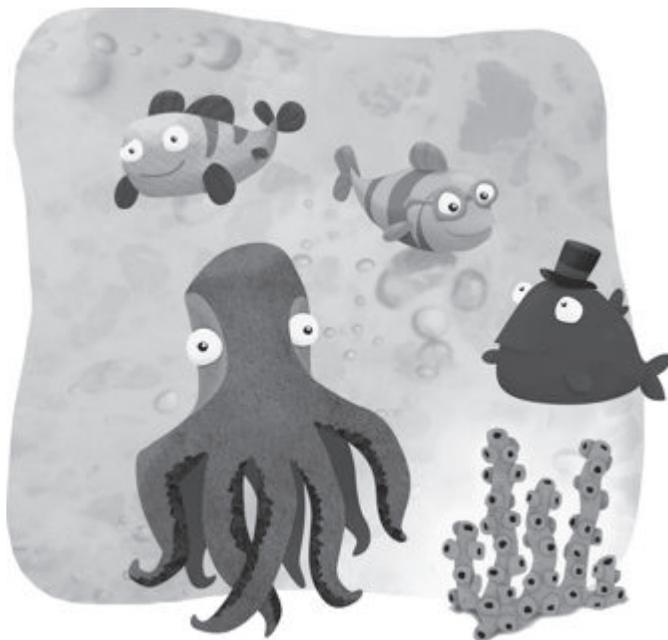
- ★ Pedirles a los chicos que busquen coplas con animales y copiarlas en fichas. Para llevar a cabo la actividad, pueden consultar el material disponible en la biblioteca de la escuela (libros de lectura, antologías de coplas tradicionales, etcétera).
- ★ Entre todos, compartir el resultado de la búsqueda: leer en voz alta las coplas y conversar sobre las características humanas que presentan los animales.
- ★ En los mismos grupos que formaron anteriormente, pedirles que inventen nuevas versiones de algunas coplas tradicionales seleccionadas.
- ★ Organizar una ronda de copleros. Leer en voz alta las coplas originales y las que escribieron. Investigar cuál es la melodía de la copla para cantarlas. También pueden acompañarlas con palmas o instrumentos para marcar el ritmo.
- ★ Confeccionar una antología con los textos que escribieron (canciones con variaciones, poemas y coplas).

- ★ Acordar qué tamaño y formato tendrá el libro y qué tipo de papel utilizarán.
- ★ Algunos alumnos se ocuparán de ilustrar los textos con dibujos, fotos, *collage* u otras técnicas que pueda sugerir el docente.
- ★ Otros alumnos tendrán a su cargo la ilustración de tapa y el armado del índice.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

Un libro para leer y cantar

- ★ Confeccionar un volante para promocionar la antología musical y una invitación a las familias para el día de su presentación.
- ★ Ensayar el modo que elegirán para mostrar su proyecto y contar cómo fue el proceso del armado del libro. Por ejemplo, pueden elaborar un video, una presentación en PowerPoint u organizar una exposición oral.
- ★ Distribuir algunos poemas seleccionados para que los chicos los canten el día de la presentación.
- ★ También podrán organizar un segmento de lectura compartida. Se sugiere que tanto los niños como los invitados se sienten formando un círculo, para promover una escucha atenta.
- ★ Los chicos que lo deseen leerán en voz alta algunos de los textos incluidos en la antología y los familiares que se animen podrán recitar poemas con animales.



Volante sonoro

Contenidos

- ★ Lectura en voz alta.
- ★ Elaboración de un guion para un audio de publicidad.
- ★ Grabación de textos con el editor de sonido Audacity.

Recursos TIC

- ★ Computadora con plaqueta de audio y plaqueta de sonido.
- ★ Micrófono.
- ★ Parlantes.

Propuesta

La propuesta consiste en realizar la publicidad de la obra de títeres basada en la fábula "Una hormiga es cosa seria" a partir de la reseña que escribieron en las páginas 77, 78 y 79 del *Cuaderno de escritor*. En esta oportunidad, solo lo harán a través de sonidos, como un audio para la radio. Se puede presentar la propuesta recuperando sus saberes previos sobre los pregones y el propósito de ofrecer un producto (en este caso, un espectáculo), utilizando la voz y los sonidos como único recurso.

A modo de ejemplo, se les puede hacer escuchar publicidades realizadas por niños accediendo estas páginas web:

http://www.ivoox.com/publicidad-del-radioteatro-audios-mp3_rf_2130869_1.html

<http://radioteca.net/search/?q=espect%C3%A1culo&models=articles.article&models=radiotk.audioseries&models=radiotk.audio&models=staticpages.staticpage&page=3>

[Consultados el 8 de octubre de 2013].

1. En primer lugar, los chicos deberán escribir el guion de su anuncio publicitario. Para eso, recuperarán todo lo que produjeron en el momento de planificar la reseña.
2. Una vez que tengan el texto listo, deberán practicar la lectura en voz alta y pausar si leerán entre varios o uno solo, si agregarán música o efectos sonoros. Una posibilidad muy productiva, si se cuenta con conexión a

Internet, es que creen su propia banda de sonido para acompañar la lectura utilizando el recurso que se ofrece en la página "El búho Boo":

<http://www.elbuhoboo.com/juegos-infantiles/juegos-infantiles-musica/juegos-infantiles.php>.

Para armar el guion de la banda sonora usando este recurso, basta con anotar los colores de los búhos sobre los que hay que ir cliqueando en cada fragmento del texto a lo largo de la lectura.

3. Antes de iniciar el trabajo de grabación, instalar en las computadoras que utilizarán los niños una aplicación para editar sonido denominada Audacity, que se descarga gratuitamente en <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>. También se deberá instalar un micrófono en cada computadora o asegurarse de que el sonido que se graba sin micrófono no resulte demasiado bajo.
4. Pedir a los niños que abran el programa Audacity.



5. Iniciar la grabación del texto pulsando sobre el botón "Grabar". A medida que avanza la grabación, el programa genera una pista de audio que muestra cómo se está grabando el sonido. Cuando finaliza, presionar el botón "Detener". En caso de usar la banda de sonido generada con "El búho Boo", deberá abrirse antes de iniciar la grabación y designar quién será el operador que se ocupe de musicalizar en función del guion y quién, el locutor que leerá el texto.
6. Escuchar la grabación utilizando el botón "Reproducir".
7. Si se producen errores en la grabación, es posible borrarlos (el docente puede colaborar con los niños en esta tarea). Se pone el cursor sobre la parte de la pista que se quiere eliminar y aparece un ícono con forma de mano. Arrastrando este ícono con el *mouse* se selecciona lo que se desea quitar y luego se presiona la tecla "Suprimir" en el teclado.
8. Si el proceso de grabación se realiza en más de una sesión, se guarda el archivo como un

proyecto, usando la opción "Guardar proyecto" que aparece al desplegar la pestaña "Archivo".

9. Una vez que la grabación está terminada, se guarda para ser escuchada en cualquier otro programa de audio utilizando la opción "Exportar" de la misma pestaña.
10. Cuando todos hayan finalizado sus publicaciones, se puede organizar una sesión de escucha de las diferentes producciones.

¿Cómo bajar la aplicación Audacity?

La página de Audacity tiene una sección de ayuda y un manual muy claro, que se puede consultar en: <http://audacity.sourceforge.net/help/documentation?lang=es>.

Para aprender a agregar una cortina musical a una grabación de voz, se puede ver el tutorial en: http://www.youtube.com/watch?v=2wB_idjiW6Y.



Seguimos un lugar

¿Por qué seguir un lugar con los chicos de 4.º grado?

Proyecto

4

Los autores de “historias de aventuras” crean relatos que logran inquietar, despertar la imaginación y la fantasía de los lectores.

Los lugares exóticos, potenciales ámbitos de aventuras y experiencias extrañas, presentan características que los niños, a través de sus lecturas infantiles, pueden reconocer y vincular con los nuevos textos leídos. En ellas pueden ocurrir situaciones y hechos peligrosos, estar habitados por personajes extraños o misteriosos.

Descubrir, imaginar o anticipar qué personajes pueden aparecer en estos lugares y cuál es el marco escénico que habitan refiere directamente a las lecturas previas, a vivencias a partir de las historias narradas, y constituye un entramado privilegiado para la construcción de significados de la lectura de textos literarios.

“Poner en juego los saberes previos acerca del mundo posibilita asignar significados a lo que se lee; por ello, cuanto más se enriquezca el conocimiento del mundo que tienen los chicos/as, mejor aprovechada será la lectura e interpretación de datos, indicios, sentidos de la obra”.⁵

La propuesta del Proyecto 4, “Seguimos un lugar”, comienza con un cuento de Martín Blasco, “La isla apareció de la nada”, que relata la aventura de un naufragio y el arribo a una isla en el medio del mar, donde suceden situaciones extrañas como la aparición de un ser “sobrenatural”.

A lo largo de la secuencia se propone la lectura de diferentes tipos de textos vinculados con distintos ámbitos, datos e informaciones sobre islas y el mar: textos literarios, historietas, canciones sobre barcos piratas. También se presentan textos expositivos sobre Jacques Cousteau y su famosa embarcación, el *Nautilus*, una crónica de viaje, la reseña de una película de aventura. Esta variedad ayuda a consolidar el conocimiento acerca de las diversas estructuras textuales, sus funciones y características.

Como en los proyectos anteriores, en el *Cuaderno de escritor* se presentan actividades que promueven la escritura creativa, la comprensión de lo leído y la sistematización de la lengua. En particular, las secuencias para la enseñanza de la escritura de textos con función literaria e informativa recuperan las operaciones propias del escritor de estos tipos de textos.

En *Recursos para el docente* se proponen actividades integrales que permitirán incentivar nuevos aprendizajes referidos al tema central del proyecto y, en particular, la utilización de recursos informáticos, que abren un importante campo de posibilidades de enseñanza.

La propuesta consiste en diseñar la versión digital de una historieta creada en papel, utilizando el editor de historietas HagáQuê.

5 Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Primaria, segundo ciclo*, vol. 1, La Plata, 2008, pág. 101.



Las siguientes son sugerencias de actividades que se enmarcan en el proyecto "Seguimos un lugar".

PARA COMENZAR EL PROYECTO

Nos preparamos para el viaje

- ★ Preguntarles a los niños si conocen a algunos de los siguientes personajes y qué saben de ellos: Sandokán, El Corsario Negro, Popeye, Simbad y Jack Sparrow.
 - ★ Distribuir la clase en grupos pequeños para investigar cómo era cada personaje, a qué se dedicaba, por qué se hizo conocido.
 - ★ Promover una conversación grupal: si pudieran realizar un viaje en barco, ¿adónde irían? ¿Por qué? Inventar nombres de mares, selvas, islas, países, continentes, etc., que recorrerían en el viaje. Dibujar un mapa en un papel afiche y ubicar esos lugares. A lo largo del proyecto, pueden ir agregando nuevos sitios o referencias, tales como "rocas peligrosas" o "cueva del monstruo".
 - ★ Los chicos/as podrán combinar los distintos elementos para crear una aventura. Se pueden proponer preguntas disparadoras, tales como: ¿cuál de los dos será el protagonista?; ¿adónde viajará?; ¿para qué?; el otro personaje, ¿es un compañero que lo ayuda o un enemigo que lo ataca?; ¿qué monstruo se cruzará en su camino?; ¿cómo terminará la historia?
- Para ordenar los hechos, imaginar en qué fecha ocurrió cada uno, desde la partida hasta el final de la aventura, y ubicarlos en una línea de tiempo.
- ★ Transformar el relato en una escena teatral. Escribir el texto teatral.
 - ★ Decidir cuántos personajes habrá (sugerimos un mínimo de tres y un máximo de seis).

DURANTE EL PROYECTO

Embarcados en la aventura

- ★ Buscar información sobre monstruos acuáticos legendarios, como Nessie o Nahuelito. Orientar la búsqueda con estas preguntas: ¿qué clase de animales serían?, ¿qué aspecto tendrían?, ¿cuál sería su tamaño?, ¿dónde habitarían?, ¿por qué no se pudo probar su existencia?
- ★ Proponerles que inventen un monstruo marino. Tener en cuenta lo que averiguaron sobre Nessie y Nahuelito. Ponerle un nombre y escribir una ficha con sus características: tamaño, aspecto, peso, color, alimentación, hábitat, etc. Por último, dibujarlo.
- ★ Anotar en tarjetas de cartulina de un color los nombres de los personajes sobre los que conversaron en la primera actividad de este proyecto. En tarjetas de otro color, los nombres de los lugares que inventaron y, en tarjetas de un tercer color, los nombres de los monstruos que imaginaron.
- ★ Cada alumno elegirá, al azar, dos tarjetas de personajes, dos de lugares y una de un "monstruo". Por ejemplo:



- ★ Acordar si el monstruo lo construirán con diferentes elementos o será representado por algún participante del grupo.
- ★ Conseguir los elementos de vestuario y de escenografía necesarios.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

Las aventuras desembarcan en el aula

- ★ Preparar una cartelera de teatro.
- ★ Establecer el día y el horario en que se presentará cada grupo.
- ★ Invitar a los demás grados a presenciar la función.

Historieta en versión digital

Contenidos

- ★ Versión digital de una historieta creada en papel.

Recursos TIC

- ★ Conexión a Internet.
- ★ Editor de historietas HagáQué.
- ★ Proyector.

Propuesta

La propuesta consiste en hacer una versión digital de la historieta que los chicos produjeron en las actividades de las páginas 93 a 95 del *Cuaderno de escritor*, utilizando el editor de historietas HagáQué, que se descarga en forma gratuita desde: <http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/validate.php?lang=pt-BR>.

Antes de iniciar el trabajo de elaboración de la historieta, el docente deberá instalar la aplicación en las computadoras que utilizarán los niños.

1. Para presentar la actividad, se pueden explorar textos pensados especialmente para aprovechar todas las posibilidades del soporte digital. Recomendamos la novela *Cuenta regresiva* (<http://www.cuentaregresiva.educ.ar/>) y el proyecto *Inanimate Alice* (http://inanimatealice.com/episode1/index_es.html). Cualquiera sea el texto que se use como estímulo inicial, es importante focalizar en los recursos que aporta el formato digital. No se trata simplemente de reproducir algo que se pensó para el papel, sino, fundamentalmente, de contar una historia resolviendo parte de la trama con recursos específicos de este soporte: sonidos, textos que se abren y generan una nueva navegación distinta de la lectura lineal, imágenes en movimiento, etcétera.

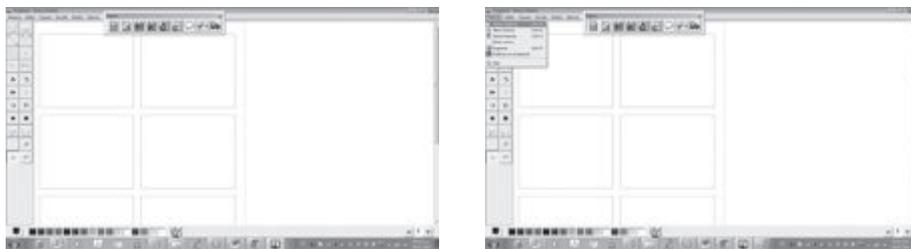
También se puede recuperar el concepto de versión, trabajado en el primer proyecto de *A ver qué ves 4*, y de la historieta como género, tal como plantea el Diseño Curricular para la Educación Primaria del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires:

“La necesidad de articular viñetas aportando los vínculos temporales elididos hace que el lector complete los sentidos de lo no dicho; las onomatopeyas que condensan significados, las imágenes sutiles que –al modo del lenguaje poético– evocan más de lo que refieren alientan el crecimiento de los niños como lectores de diferentes lenguajes artísticos”. El ejercicio de transformar una historieta realizada en papel en una historieta digital refuerza doblemente este crecimiento respecto a los lenguajes artísticos, en tanto obligará a los niños a expandir sus posibilidades creativas en el uso de los amplios recursos que este soporte les ofrece.

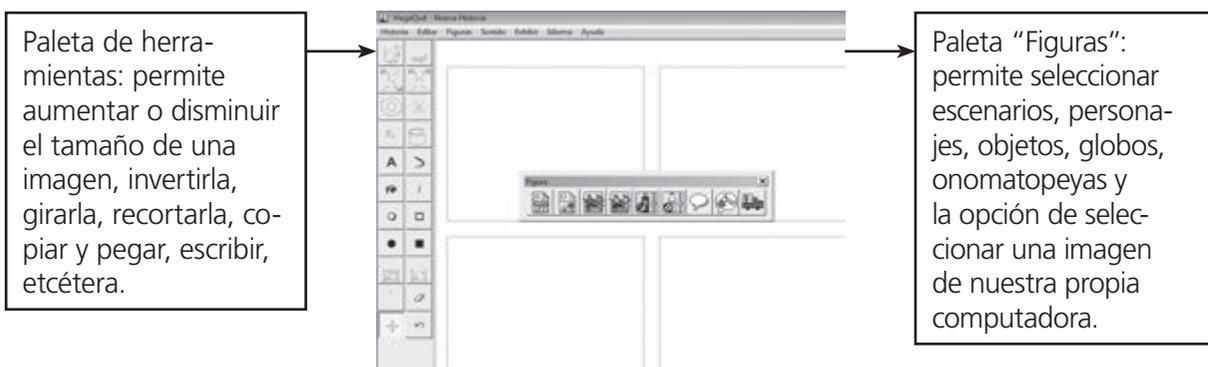
2. El docente propondrá a los chicos realizar la transformación de la historieta que han producido en la página 95 del cuaderno en una historieta digital. El primer paso será el armado de un borrador en el que anotarán los nuevos recursos que agregarán a cada cuadro. El programa HagáQué les permite agregar tanto sonidos como onomatopeyas. Pero también es posible seleccionar sonidos de la propia computadora o grabarlos.
3. Luego, los chicos fotografiarán las imágenes dibujadas en el *Cuaderno de escritor*, las volverán a confeccionar con un programa de dibujo o buscarán imágenes que les sirvan para cada cuadro en la Web. Pueden dibujar o buscar en Internet, por separado, los fondos y los personajes, de modo de reutilizarlos cuando los necesiten. Todo este material debe ser guardado en una carpeta que lleve el nombre del proyecto.



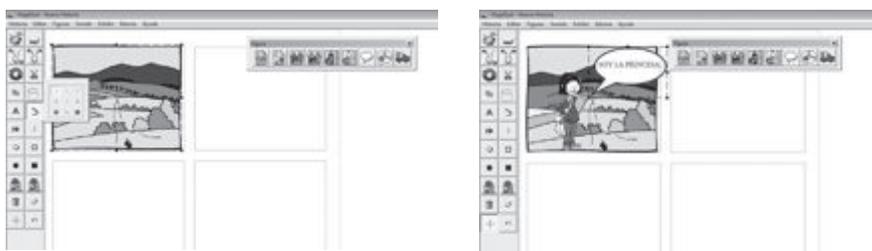
- Una vez que tienen todo el material listo, pueden empezar a construir la historieta. Pedir a los chicos que abran el programa HagáQuê, elijan la opción "Nueva historia" que aparece desplegando la pestaña "Historia".



- Para elaborar la historieta, los niños utilizarán las dos paletas de opciones que ofrece el programa: la paleta "Figuras", que se puede mover, y la de herramientas, que permanece fija en el margen izquierdo. El programa da la opción de incluir las figuras en color o en blanco y negro.



- Si se clikea sobre uno de los botones de la paleta "Figuras" y luego nuevamente sobre el cuadrito en el que se quiere insertar aquello que se ha seleccionado (un escenario, un objeto, etc.), se abre un menú de opciones. Los niños podrán usar estas opciones predeterminadas o las imágenes realizadas por ellos. Es posible, además, agregar sonidos (el programa ofrece una serie de opciones y, además, permite grabarlos).



- Cuando hayan finalizado, pueden compartir las historietas utilizando un proyector.

¿Cómo instalo el programa HagáQuê?

Se puede obtener en forma gratuita en: <http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/validate.php?lang=pt-BR>.

El programa se descarga haciendo clic sobre la opción correspondiente a la versión 1.05 en español que se encuentra en la columna "Instalação". Si una vez que se ha instalado surge un error al abrirlo, hay que utilizar la opción "Ejecutar como administrador". Para acceder a ella, hacer clic sobre el ícono del programa con el botón derecho del mouse.

Para configurar el programa en español, hay que dirigirse a la pestaña "Idioma", una vez abierto el programa por primera vez, y seleccionar la opción "Español". Luego, reiniciar el programa.

Las actividades permanentes, a diferencia de los proyectos, no se articulan en torno a un producto tangible; en el caso de la lectura, por ejemplo, se puede realizar la lectura semanal de cuentos tradicionales, de una novela por capítulos, de artículos del diario. Las actividades permanentes de escritura se vinculan con diversos propósitos, como registrar la información que se va recogiendo sobre un tema de otras áreas, organizar y guardar memoria de la acción cotidiana en el cuaderno de clase, elaborar agendas, distribuir tareas rotativas, etc. De este modo, las actividades permanentes permiten que los chicos se acerquen a aquellos textos que no abordarían solos, como novelas o ciertos textos de divulgación, así como también posibilitan sostener propuestas de lectura y escritura de concreción inmediata que dan lugar a que todos lean y escriban a diario.

Estas son algunas propuestas para realizar en el aula con los alumnos de 4.º grado.

Periódico mural

Es conveniente abordar esta propuesta una vez que se ha trabajado el Proyecto 1 del *Libro de lectura* y del *Cuaderno de escritor*.

- ★ Dividir la clase en equipos. Cada uno se hará cargo de una sección del periódico. Se pueden pensar secciones tradicionales de los diarios como Deportes, Sociedad o Policiales, o crear algunas más asociadas al ámbito escolar. Por ejemplo:
 - Sección “Primer ciclo” y sección “Segundo ciclo”: en estas secciones se incluirán noticias, producciones, temas que se están trabajando, proyectos, entrevistas a los niños de cada ciclo.
 - Sección “Salidas”: en la que se incluirán crónicas, fotografías, comentarios de las excursiones o salidas que hagan los chicos de toda la escuela.
 - Sección “Nuestros docentes”: en esta sección se incluirán semblanzas, datos de color, frases, noticias de los docentes de la escuela. También se puede pensar una sección dedicada al equipo directivo, en la que estos podrán escribir los editoriales, y otra, al personal no docente.
 - Sección “Familias” o “Cooperadora”: en la que se puede incluir información sobre las actividades que involucren a la comunidad educativa.
- ★ Establecer la frecuencia con la que se renovará el periódico mural. Si la publicación es mensual, armar un cronograma de trabajo que incluirá una reunión de redacción semanal.

- 1) Primera semana: definición del temario. Cada equipo debe elaborar sus propuestas en función a los temas sugeridos por el/la docente.
- 2) Segunda semana: presentación de los primeros borradores de los textos y descripción de los avances realizados. Si se grabaron entrevistas, en este espacio de trabajo se pueden desgrabar.
- 3) Tercera semana: presentación de las imágenes y del boceto del diseño de cada artículo o sección.
- 4) Cuarta semana: elaboración de las versiones definitivas.

- ★ Todo el material publicado en cada edición debe ser guardado y, al final del año, entre toda la clase, se puede confeccionar un anuario que recopile todo el material publicado.

Círculo de lectores de historias de terror

- ★ Para organizar un “Círculo de lectores de historias de terror”, cada participante del club debe aportar una novela de terror que le haya gustado mucho leer. Junto con el libro, deberá incluir el motivo de su preferencia a modo de recomendación para otro lector.
- ★ Destinar algunos momentos de la semana a que los miembros del club compartan sus experiencias de lectura. En ellas, leerán en voz alta un fragmento que consideren que generará expectativa, traerán algún texto, imagen u objeto relacionado con el libro



Actividades permanentes

que están leyendo y lo compartirán con los compañeros, o irán contando sus dificultades para sostener la lectura o lo que les da ganas de seguir leyendo.

- ★ Los libros del club irán rotando hasta que todos hayan leído todos los textos.
- ★ La idea de este espacio es compartir el ritual de la lectura y generar esa complicidad que se genera en las comunidades de lectores.
- ★ Es importante que sea tomado como un espacio de lectura e intercambio, sin la obligación de proponer otras actividades relacionadas.
- ★ Algunas de las novelas que pueden participar del club son las siguientes:



El Hada Mau en el edificio embrujado, de María Brandán Aráoz.



Ruperto de terror, de Roy Berocay.



La casa maldita, de Ricardo Mariño.

Diario personal

- ★ Establecer una hora periódicamente para que los niños escriban su diario personal, con anécdotas, deseos, sueños, listas de cosas que les gustan y que les disgustan.
- ★ Para iniciar el proyecto, se trabajará sobre el soporte. Se les pedirá a los niños que traigan un cuaderno que utilizarán como diario y, en el primer momento de trabajo dedicado a este proyecto, lo personalizarán. Pueden dibujarlo, forrarlo, pegarle imágenes, etcétera.
- ★ Cada vez que se dispongan a escribir el diario, sugerir diferentes tipos textuales: desde listados hasta narraciones, poemas, frases sueltas e, incluso, una única palabra sobre la que trabajarán la tipografía (de modo que exprese lo que sienten, como si se tratara de una imagen).
- ★ Antes de iniciar el trabajo, el docente trabajará con todo el grupo la privacidad de este diario. Allí pueden escribir todo lo que les pasa, sienten y desean. Y serán ellos quienes decidan con quién compartirlo, además de con el docente.
- ★ El docente seguirá el proceso de producción del trabajo y orientará a los niños respecto a lo que se va incluyendo.
- ★ A modo de estímulo, en algunas sesiones de trabajo se pueden leer fragmentos de algunos diarios literarios: *Diario de un amor a destiempo*, de Lucía Laragione y Ana María Shua, o *Querido diario (Natacha)*, de Luis Pescetti.

Trabalenguáticos chistosos

- ★ Se propondrá a los alumnos realizar una recopilación de trabalenguas y chistes cortos, del estilo de "¿Qué le dijo...?".
- ★ Periódicamente, los niños deberán traer a la clase los textos que han seleccionado y presentarlos al resto de los compañeros leyéndolos, contándolos o recitándolos (en el caso de los trabalenguas).
- ★ Elaborar con los alumnos un índice temático en el cual se incluyan las categorías establecidas. Los trabalenguas podrán ordenarse según el grado de dificultad o siguiendo un orden alfabético en función del grupo consonántico dominante; los chistes, por temas, etcétera.
- ★ Armar una carpeta donde se guardarán los textos que se vayan sumando a la recopilación, con separadores para cada una de las categorías del índice.
- ★ De ser posible, la recopilación se utilizará en ratos libres para que los niños se enseñen entre ellos los chistes y trabalenguas.

Nostálgicos postales

- ★ Se propondrá a los chicos escribir postales contando cosas sobre la escuela, su vida

cotidiana, el barrio y enviarlas por correo postal a destinatarios adultos. Esta actividad se puede plantear como trabajo conjunto con abuelos o adultos mayores.

- ★ Una vez a la semana, el docente destinará una hora a la elaboración de las postales. Los chicos deberán generar las imágenes, por ejemplo, dibujos, fotografías impresas en papel, *collage*, y escribir el texto de la postal. Se puede dejar que cada chico elija qué escribir o se puede ir pautando la escritura: contar sobre el trabajo en la escuela, sobre actividades con los amigos, describir un espacio de la escuela en el que les guste estar y explicar por qué, entre otras.
- ★ Cada niño elegirá a su destinatario y deberá anotar sus datos en el sobre de la postal y enviarla a través del correo. Se definirá con las autoridades de la escuela cómo llevarlo a cabo: si lo hacen los propios chicos, si se ocupa el docente o si se pide ayuda a los padres para que se encarguen rotativamente de hacer el envío.
- ★ Si es posible, involucrar en el proyecto a los destinatarios de las postales. Sería una experiencia muy enriquecedora pedirles que las respondan a la dirección de la escuela y que cada niño que reciba una carta la comparta con toda la clase.





Las siguientes fichas servirán para llevar adelante un plan de lectura durante todo el año escolar. Cada chico completará de acuerdo con los textos leídos en el *Libro de lectura* o cualquier otro texto propuesto por el docente.

Registro de lectura

Título: _____

Autor: _____

Género: _____

Síntesis del argumento: _____

¿Qué te pareció el texto? Justificá tu opinión. _____

Registro de lectura ✂

Título: _____

Autor: _____

Género: _____

Síntesis del argumento: _____

¿Qué te pareció el texto? Justificá tu opinión. _____
