

HISTORIAS EN VUELTAS

1

LIBRO DE LECTURA

RECURSOS PARA
EL DOCENTE

 SANTILLANA



HISTORIAS EN VUELTAS 1

Historias en vueltas 1 - Recursos para el docente
es una obra colectiva, creada, diseñada y realizada en el
Departamento Editorial de Ediciones Santillana, bajo la
dirección de Mónica Pavicich, por el siguiente equipo:

Redacción: Claudia A. David, Paula Galdeano y Gabriela M. Paz

Editora: Gabriela M. Paz

Jefa de edición: Graciela M. Valle

Gerencia de gestión editorial: Patricia S. Granieri



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

Jefa de arte: Silvina Gretel Espil.

Diseño de maqueta: Natalia Udrisard.

Diagramación: Natalia Udrisard.

Tapa: Natalia Udrisard.

Corrección: Ruth Solero.

Documentación fotográfica: Leticia Gómez Castro, Cynthia R. Maldonado y Nicolas Verdura.

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.

© 2015, EDICIONES SANTILLANA S.A.

Av. L. N. Alem 720 (C1001AAP),

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISBN: 978-950-46-4434-7

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.

Impreso en Argentina. *Printed in Argentina.*

Primera edición: diciembre de 2015.

Galdeano, Paula

Historias en vueltas 1, recursos para el docente /
Paula Galdeano ; Claudia A. David. - 1a ed. - Ciudad
Autónoma de Buenos Aires : Santillana, 2015.

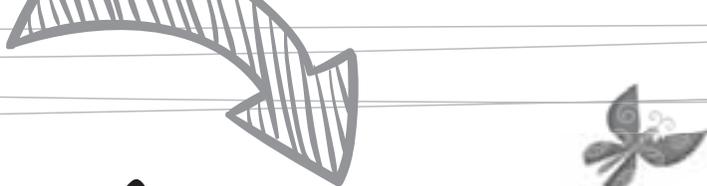
48 p. ; 28 x 22 cm.

ISBN 978-950-46-4434-7

1. Lengua. 2. Educación Primaria. 3. Guía del Docente.
I. David, Claudia A. II. Título
CDD 371.1

Este libro se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2015, en Artes Gráficas Rioplatense, Corrales 1393, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina.





ÍNDICE



Presentación	4
Leer, escribir y conocer otros mundos: enseñar Prácticas del lenguaje en Primer ciclo	4
Organización	5
¿Cómo está organizado <i>Historias en vueltas 1?</i>	5
Recursos para la planificación	7
 PROYECTO 1. Enciclopedia fantástica	11
Fotocopiables.....	14
Ideas TIC	16
 PROYECTO 2. Revista de chimentos misteriosos	20
Fotocopiables.....	24
Ideas TIC	25
 PROYECTO 3. Juegoteca de aventuras	29
Fotocopiables.....	32
Ideas TIC	34
 PROYECTO 4. Feria de inventos disparatados	38
Fotocopiables.....	41
Ideas TIC	43
Actividades permanentes	47



Leer, escribir y conocer otros mundos: enseñar Prácticas del lenguaje en Primer ciclo

El Primer ciclo de la escuela primaria es, sin lugar a dudas, el responsable de la alfabetización de muchos niños y niñas. Si bien los chicos ya han tenido experiencias de lectura y escritura en el nivel anterior, es en los primeros años de la escolaridad primaria cuando estos saberes comienzan a sistematizarse y adquirir relevancia y significatividad.

Quienes se desempeñan como docentes en este nivel son los responsables de acercar a los chicos a la práctica social del lenguaje. Por eso, tendrán que implementar las estrategias necesarias para que los pequeños comiencen a participar de la vida ciudadana por medio de la escritura y la lectura en su práctica cotidiana.

Pero ¿cuál es la mejor manera de enseñarles a escribir a niños tan pequeños?, ¿cómo hacer que se interesen por la lectura y comiencen a formarse como lectores? Quizás, la respuesta sea más sencilla de lo que pensamos, y seguramente la hemos leído de la pluma de algún especialista o escuchado de la boca de algún colega: “Se aprende a leer leyendo y a escribir, escribiendo”.

Las prácticas de la lectura y la escritura cotidianas serán, por un lado, las herramientas para que los chicos comiencen a participar de manera activa y comprometida en su comunidad. Y, por otro lado, les permitirán comenzar a construir un puente que los llevará a conocer otros mundos y otras realidades.

El propósito de la enseñanza de las Prácticas del lenguaje en el Primer ciclo es vincular a los niños con experiencias que los formen como lectores y escritores. Por eso la propuesta de trabajo en *Historias en vueltas 1* se basa en los tres ámbitos presentes en dicha formación: la lectura de obras literarias y no literarias, la lectura y la escritura con propósitos de estudio, y la lectura y la escritura para el ejercicio de los derechos ciudadanos.

¿Cómo está organizado Historias en vueltas 1?

La propuesta consta de tres componentes:

- 🌀 Libro de lectura.
- 🌀 Cuaderno de escritor.
- 🌀 Recursos para el docente.

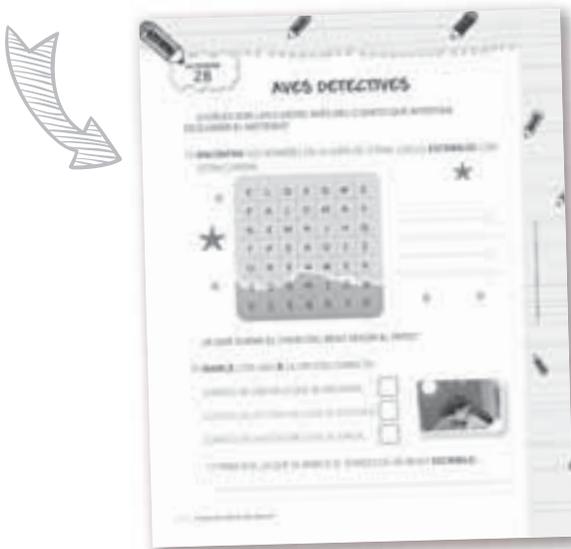
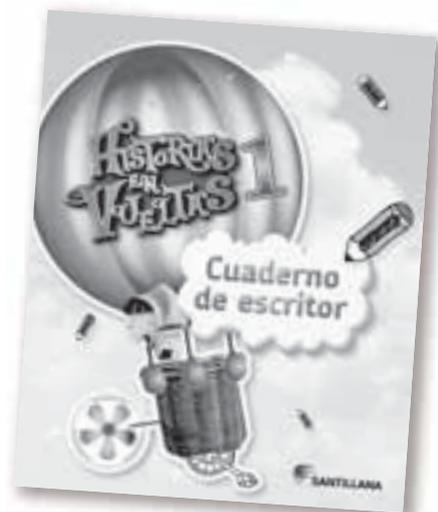
El **libro de lectura** está organizado en cuatro vueltas (capítulos), que permiten conocer y disfrutar “Mundo de la Fantasía”, “Mundo del Misterio”, “Mundo de la Aventura” y “Mundo del Disparate”.



En cada uno de estos mundos, los alumnos **siguen personajes prototípicos, siguen a un autor contemporáneo y a uno clásico y comparan versiones** de un cuento clásico. También abordan textos expositivos y portadores de textos, que los ayudarán a construir su **formación como estudiantes**.

ÍNDICE	Temas FANTASÍA	Temas MISTERIO	Temas AVENTURA	Temas DISPARATE
Vuelta 1 MUNDO DE LA FANTASÍA	"El Asno de la guerra" de Florence Howe 1 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21	"Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1	"El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1	"Mundo de la Fantasía" 1 "Mundo de la Fantasía" 1 "Mundo de la Fantasía" 1 "Mundo de la Fantasía" 1
Vuelta 2 MUNDO DEL MISTERIO	"El Asno de la guerra" de Florence Howe 1 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21	"Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1	"El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1	"Mundo del Misterio" 1 "Mundo del Misterio" 1 "Mundo del Misterio" 1 "Mundo del Misterio" 1
Vuelta 3 MUNDO DE LA AVENTURA	"El Asno de la guerra" de Florence Howe 1 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21	"Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1	"El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1	"Mundo de la Aventura" 1 "Mundo de la Aventura" 1 "Mundo de la Aventura" 1 "Mundo de la Aventura" 1
Vuelta 4 MUNDO DEL DISPARATE	"El Asno de la guerra" de Florence Howe 1 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21 "El Asno" de María Cordero Ramos 21	"Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1 "Capitán Corazón" de María Cordero Ramos 1	"El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1 "El primer capítulo de los cuentos clásicos" 1	"Mundo del Disparate" 1 "Mundo del Disparate" 1 "Mundo del Disparate" 1 "Mundo del Disparate" 1

Cada uno de los textos de los diferentes mundos tiene su correlato en una **secuencia de actividades** que involucran la comprensión lectora, la escritura creativa individual y colectiva y la reflexión sobre el lenguaje. Estas actividades, cuyo propósito es el trabajo con la lectoescritura y la alfabetización, están planteadas desde un abordaje lúdico en el **Cuaderno de escritor**.



La propuesta se completa con este libro de **recursos para el docente**, que contiene:

- Planificaciones de cada secuencia didáctica.
- Cuatro **proyectos** que abarcan la lectura y la producción de textos con un propósito de estudio, pero desde una base literaria.
- **Ideas TIC** que complementan cada proyecto y que proponen el uso de herramientas con y sin conexión a Internet.
- **Actividades permanentes** que fomentan la práctica diaria de lectura y escritura.



RECURSOS PARA LA PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS GENERALES

- ◆ Promover el hábito de la lectura como una actividad interesante y placentera.
- ◆ Fomentar la lectura, la comprensión y el disfrute de variados materiales escritos con distintos propósitos lectores.
- ◆ Formar parte de una comunidad de lectores en la que cada alumno logre anticipar el sentido de los textos, interpretarlos, confrontar su opinión con la de sus pares y verificarlo en el texto.
- ◆ Vincular la lectura literaria y no literaria con experiencias sociales y personales para valorar el patrimonio cultural.
- ◆ Desarrollar la escucha atenta y la participación en conversaciones para estimular la confianza en la propia expresión oral.
- ◆ Afianzar la práctica de la escritura individual y en grupos.
- ◆ Iniciarse en el conocimiento de que la escritura es un proceso.
- ◆ Participar en distintas situaciones de escritura en un ambiente de cooperación en el que puedan formular anticipaciones del texto escrito, elaborar interpretaciones, producir textos y confrontar con otros sin temor.
- ◆ Valorar la función social de la escritura y usarla para comunicarse con otros y expresarse.
- ◆ Progresar en el conocimiento de la escritura y en la adquisición de vocabulario para que los alumnos produzcan textos sencillos que puedan ser comprendidos por ellos y por otros.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
VUELTA 1 MUNDO DE LA FANTASÍA	Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.	Intercambio grupal. Conversación sobre experiencias grupales e individuales. Comunicación de sentimientos y emociones. Expresión de los efectos que las obras producen en el lector.
	Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “El deseo de la princesa”, de Florencia Esses (cuento de autor); “Princesa”, de María Cristina Ramos (poesía); “Sapo enfurruñado”, de Florencia Gattari (cuento de autor); “Los sapos de la laguna” (canción popular), “Caperucita voladora”, de María Laura Dedé (cuento de autor); “El príncipe sapo”, de los hermanos Grimm (cuento tradicional); “Sapo verde”, de Graciela Montes (cuento de autor). Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Apreciación personal del texto leído.	Lectura de imágenes. Formulación de anticipaciones a partir del eje temático. Escucha de la lectura del docente. Identificación de la musicalidad del lenguaje en versos. Secuencia narrativa de un texto. Reconocimiento de elementos del cuento: personajes.
	Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios. Textos informativos sobre el castillo de “La Bella Durmiente” y “El Mundo de la Fantasía”. Textos funcionales: ficha y tapas de DVD. Características del soporte textual.	Localización de información específica en un texto.
	Prácticas de participación ciudadana. Expresión espontánea en la variedad lingüística propia. Conocimiento de uno mismo y de los demás. Expresar claramente el propio punto de vista ante un conflicto, comprender el de otros y formular acuerdos. Géneros de tradición oral: canción popular y coplas.	Expresión de deseos, sentimientos y gustos personales. Conversaciones sobre actitudes de respeto y tolerancia. Escucha y recopilación de canciones populares y coplas.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
VUELTA 1 MUNDO DE LA FANTASÍA	Escritura en proceso. Listas. Fichas. Tapas de DVD. Textos breves significativos. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición.	Reconocimiento e invención de nombres y palabras. Escritura espontánea y mediada de palabras y textos cortos. Escritura individual y con pares. Descripción de lugares. Compleción de un cuento y escritura a partir de pictogramas. Dictado al docente y copia con sentido. Escritura de fichas y tapas de DVD con propósito definido. Utilización del repertorio de marcas gráficas disponible.
	Reflexiones sobre la lengua. Vocales y consonantes. Relación imagen-palabra. La oración: unidad de sentido.	Reconocimiento de vocales y consonantes. Localización de datos a partir de una imagen. Identificación de sonidos. Identificación de imagen y de palabras. Identificación del sentido de la oración.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
VUELTA 2 MUNDO DEL MISTERIO	Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.	Intercambio de ideas a partir de la observación de una imagen. Comunicación de ideas. Expresión de los efectos que las obras producen en el lector.
	Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Aprendiz de bruja”, de Nicolás Schuff (cuento de autor); “La bruja loca” (ronda colombiana); “La huella misteriosa”, de Cristina Macjús (cuento de autor); “Amor feroz”, de Melina Pogorelsky (poema); “La llave de oro”, de los hermanos Grimm (cuento tradicional). Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Apreciación personal del texto leído.	Lectura de imágenes. Elaboración de hipótesis a partir del título. Escucha de la lectura del docente. Reconocimiento de imágenes visuales en un texto poético a través del dibujo. Identificación de rimas. Reconocimiento de acciones y personajes.
	Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios. Textos informativos sobre una enfermedad viral y “El Mundo del Misterio”. Biografía de Graciela Montes. Textos funcionales: instructivo, mensajes y cuadros de doble entrada. Características del soporte textual.	Localización de determinada información en un texto. Lectura de palabras y textos breves.
	Prácticas de participación ciudadana. Cuidado de la salud. Creencias populares. Géneros de tradición oral: rondas.	Intercambio de apreciaciones acerca del cuidado de la salud y las creencias populares. Lectura de rondas.
	Escritura en proceso. Versos cortos (conjuros). Cuadros de doble entrada. Instructivos. Listas. Recetas. Fichas. Reconocimiento de distintas grafías. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición.	Escritura de palabras y textos breves a partir de imágenes y de otros textos. Compleción de cuadros con palabras dadas. Compleción del fragmento de un texto literario. Compleción de una receta a partir de pictogramas. Dictado y copia de un texto creado colectivamente. Compleción de instructivos. Escritura de palabras que riman. Revisión del texto escrito para corregir repeticiones, grafías y ausencia de espacio entre palabras. Escritura de un mensaje en parejas. Compleción de fichas. Utilización del repertorio de marcas gráficas disponible.
	Reflexiones sobre la lengua. Sílabas. Uso de los signos de interrogación.	Ordenamiento de sílabas para armar palabras. Reconocimiento de los signos de interrogación.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
VUELTA 3 MUNDO DE LA AVENTURA	Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.	Intercambio de ideas a partir de preguntas relacionadas con la temática de los textos. Expresión de los efectos que las obras producen en el lector.
	Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Floreana y el viaje a Isla Encantada”, de Carolina Tosi (cuento de autor); “La canción de la Luna”, de Gustavo Roldán (cuento de autor); “Fábula verde”, de Oche Califa (poesía); “Caperucita aventurera”, de Fer Calvi (historieta); “Las tres plumas”, de los hermanos Grimm (cuento tradicional); “Bicho raro”, de Graciela Montes (cuento de autor). Trabalenguas. Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Apreciación personal del texto leído.	Anticipación del contenido de un texto a partir de una palabra clave, una imagen o del título. Relectura de fragmentos de un texto. Creación de historietas. Reordenamiento de una secuencia narrativa. Creación de seres imaginarios a partir de un cuento.
	Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios. Textos informativos sobre aventureros y princesas, Proyecto Cururu y “El Mundo de la Aventura”. Texto funcional: afiche. Características del soporte textual.	Localización de información en el texto y paratexto. Discriminación de información verdadera y falsa. Compleción de datos en un afiche.
	Prácticas de participación ciudadana. Cuidado del ambiente. Géneros de tradición oral: trabalenguas. Expresar claramente el propio punto de vista ante un conflicto, comprender el de otros y formular acuerdos.	Reflexión acerca del cuidado del ambiente y de especies en peligro. Lectura, recitado y recopilación de trabalenguas. Intercambio grupal para expresar el propio punto de vista y comprender el de los otros.
	Escritura en proceso. Indicios cualitativos. Listas. Carta. Fichas. Afiche. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición.	Escritura a partir de pictogramas. Escritura a partir de imágenes. Escritura y completión de oraciones. Comparación de escrituras. Escritura de una canción inventada. Reescritura de situaciones de un cuento a partir de imágenes. Resolución de un crucigrama a partir de información extraída de un texto. Escritura de una carta. Compleción de un afiche.
	Reflexiones sobre la lengua. Adjetivos. La oración: unidad de sentido.	Reconocimiento de palabras para describir personas y personajes. Ordenamiento y ubicación de palabras para crear oraciones.



SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>VUELTA 4</p> <p>MUNDO DEL DISPARATE</p>	<p>Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.</p>	<p>Aproximarse al contenido de un cuento a partir de la experiencia personal o de un elemento del título. Propuesta de un nuevo final. Elección de un personaje para interpretarlo teatralmente.</p>
	<p>Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Una torre confundida en sombras”, de Graciela Repún (cuento de autor); “Un día, una brújula”, de Elsa Bornemann (poesía); “Érase una vez”, de J. A. Goytisolo y P. Ibáñez (canción); “Caperucitas eran las de antes”, de Fabián Sevilla (obra de teatro). Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Apreciación personal del texto leído.</p>	<p>Reconocimiento de elementos del cuento: personajes y acciones. Secuencia narrativa. Decodificación de expresiones y palabras inventadas. Lectura de imagen: caracterización de personajes. Observación de la trama dialogada en el texto teatral.</p>
	<p>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios. Textos informativos sobre los hermanos Grimm y “El Mundo del Disparate”. Entrevista a Graciela Montes. Textos funcionales: test, página web y volante. Características del soporte textual.</p>	<p>Lectura con propósito definido: corroborar saberes en torno a un tema y localizar información. Identificación de información en un volante y una página web.</p>
	<p>Prácticas de participación ciudadana. Conocimiento de uno mismo y de los otros. Conocimiento de costumbres culturales distintas a las propias. Géneros de tradición oral: colmos y chistes.</p>	<p>Relato de experiencias personales, gustos y preferencias. Lectura de un texto sobre la celebración de la Noche de Brujas. Lectura, recitado y recopilación de colmos y chistes.</p>
	<p>Escritura en proceso. Lista. Diálogos. Entrevista. Volante. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición. Indicios cualitativos.</p>	<p>Escritura a partir de imágenes. Escritura colectiva. Compleción de textos con palabras dadas. Buscar y considerar indicios en el texto que permitan verificar las anticipaciones realizadas para confirmarlas, rechazarlas, ajustarlas o elegir entre varias posibles. Reconocimiento y escritura de parlamentos. Elaboración de una nueva versión de un cuento clásico. Compleción de un volante. Escritura de preguntas para una entrevista.</p>
	<p>Reflexiones sobre la lengua. Sílabas. Grupos consonánticos. Adjetivos. Antónimos.</p>	<p>Ordenamiento de sílabas para armar palabras que componen un texto. Compleción de palabras con grupos consonánticos. Reconocimiento de palabras para describir personas y personajes. Escritura de antónimos de determinadas palabras.</p>

EVALUACIÓN

- ♦ Participar de diferentes situaciones comunicativas.
- ♦ Comunicar sus opiniones personales a partir de la lectura de variedad de textos y respetar las de los otros.
- ♦ Participar de diferentes momentos de lectura.
- ♦ Observar los elementos paratextuales y extraer información para realizar anticipaciones del texto.
- ♦ 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.
- ♦ Reconocer y utilizar los diferentes elementos de la lengua en el proceso de adquisición de la escritura.



ENCICLOPEDIA FANTÁSTICA

¿Por qué escribir una enciclopedia con los chicos de 1.^{er} grado?



La escritura de notas de enciclopedia brinda a los alumnos la posibilidad de colocarse en el lugar de expertos acerca de un tema. Resulta una práctica de lectura y escritura que no solo les permite conocer más sobre un contenido, sino que también los enfrenta con la producción de textos con un vocabulario y una estructura específicos.

Para realizar esta tarea, los alumnos pueden apoyarse en textos que ya existen y que tengan disponibles en el aula o en el hogar. Es importante, también, hacerles notar que los recursos visuales (como imágenes y gráficos) son otra forma de comunicar la información en este tipo textual.

Recomendamos, desde el inicio, compartir con los chicos algunos objetivos generales del proyecto: ¿qué nos proponemos con esta enciclopedia: enseñar, entretener, informar?; ¿quiénes serán los destinatarios:

otros chicos de la escuela, las familias?, etc. Y también aconsejamos acordar con ellos el formato que tendrá la enciclopedia. Todas las ideas que surjan del grupo servirán para planificar la escritura.

En el proyecto que se detalla en la página siguiente, se proponen actividades que promueven la lectura y escritura en el aula de textos informativos para la formación del estudiante. El producto final será una enciclopedia sobre seres fantásticos. Será el resultado de actividades que combinarán la lectura y la escritura de textos informativos (notas de enciclopedia) y literarios (cuentos y poesías).





PARA INICIAR EL PROYECTO

🌀 Nos ponemos de acuerdo

- 1) Como ya señalamos, el primer paso es acordar formato, estructura, destinatarios y propósito del texto que se va a producir. Las siguientes preguntas pueden guiar el intercambio y los acuerdos posteriores: ¿qué nombre le ponemos a la enciclopedia?; ¿quiénes la van a leer?; ¿qué partes queremos que tenga?; ¿cómo la vamos a escribir?
- 2) Para responder la última pregunta, será necesario preguntar y repreguntar qué es una enciclopedia y cómo está escrita. Sobre la base de dicha pregunta, se llegará al acuerdo de la importancia de conocer enciclopedias para investigar cómo se hacen.
- 3) Sugerimos registrar los acuerdos logrados en un afiche, ya que ese será el plan de escritura que los guiará.

🌀 La mesa de libros

- 4) Reunidos en grupos, los chicos tomarán contacto con diferentes enciclopedias. El objetivo es que visualicen cómo son, qué partes tienen, para qué se escriben, qué dicen y cómo lo hacen (vocabulario).
- 5) Luego de la exploración anterior, se hace un intercambio oral y se agregan más ideas al afiche del plan de escritura.



DURANTE EL PROYECTO

🌀 Escribimos sobre seres fantásticos

Para motivar y facilitar la escritura, las actividades que siguen pueden realizarse de manera individual, en parejas y hasta en pequeños grupos de tres integrantes.

- 1) Antes de comenzar con la escritura, recomendamos realizar un intercambio oral sobre seres fantásticos: ¿qué seres fantásticos conocen?; ¿en qué cuentos aparecen?; ¿por qué son fantásticos? Es importante tener disponibles libros de cuentos fantásticos donde aparezcan estos seres para que los chicos puedan consultar.
- 2) Elegir un ser fantástico, por ejemplo, un duende, y realizar una ficha de descripción (se puede usar como modelo la que se encuentra en la página 14). La fuente de información para completar la ficha puede ser un cuento que tengan disponible o pueden recurrir a su imaginación para reponer los datos que falten.
- 3) Proponer a los niños juntarse en parejas y elegir dos seres fantásticos de los que han investigado, por ejemplo, unicornio y hada.
- 4) Combinar esos seres para formar un nuevo ser fantástico. Por ejemplo: "hadacornio" (mezcla de hada y unicornio).
- 5) Dibujar al nuevo ser fantástico que inventaron y completar la ficha que lo describe (pueden usar el modelo que se encuentra en la página 14).

PARA TERMINAR EL PROYECTO

🎵 ¡Ya está lista la enciclopedia!

- 1) Reunir todas las producciones (fichas con dibujos) de los chicos y pegarlas en hojas de colores. Luego, hacer las tapas con cartulina y armar el índice y la portada de la enciclopedia.
- 2) También pueden hacer una enciclopedia mural y exponer las producciones en la pared del aula o en otra pared de la escuela.
- 3) Para la presentación de la enciclopedia, pueden invitar al aula a los destinatarios elegidos al principio del proyecto y presentarles el producto terminado. Para realizar las invitaciones, pueden fotocopiar el modelo de la página 15.
- 4) En el mismo encuentro, también pueden hacer un taller de escritura e inventar con los visitantes un nuevo ser fantástico, hacer la ficha de descripción y el dibujo. El nuevo ser formará parte de la enciclopedia.



NOTAS

NOMBRE:

HÁBITAT:

TAMAÑO:

ASPECTO:

COSTUMBRES:

PODERES:

Dibujá acá a tu ser fantástico.

¿LES GUSTARÍA CONOCER MÁS SOBRE
LOS SERES FANTÁSTICOS QUE HABITAN
LAS MÁS INCREÍBLES HISTORIAS?



ENTONCES, ¡NO SE PIERDAN ESTE EVENTO!

LOS ESPERAMOS EL DÍA _____ A LAS _____
_____ EN _____

PARA LA PRESENTACIÓN DE NUESTRA "ENCICLOPEDIA FANTÁSTICA".

¡INOS VEMOS!

¿LES GUSTARÍA CONOCER MÁS SOBRE
LOS SERES FANTÁSTICOS QUE HABITAN
LAS MÁS INCREÍBLES HISTORIAS?



ENTONCES, ¡NO SE PIERDAN ESTE EVENTO!

LOS ESPERAMOS EL DÍA _____ A LAS _____
_____ EN _____

PARA LA PRESENTACIÓN DE NUESTRA "ENCICLOPEDIA FANTÁSTICA".

¡INOS VEMOS!

TAPAS Y TÍTULOS DIGITALES



PROPUESTA

Proponemos el diseño digital de la tapa, la contratapa y de la portada de la enciclopedia realizada durante el proyecto "Enciclopedia fantástica". Las herramientas TIC que sugerimos también pueden utilizarse para el armado de las tapas y portadas de otros textos creados por los niños y el docente.

CONTENIDOS

- Escritura de textos breves.
- Diseño de tapas: selección de tipografías, fondos e imágenes.
- Relación texto-imagen.
- Paratexto: componentes de la tapa, contratapa y portada de un libro.

RECURSOS TIC

- Con conexión a Internet: aplicación para realizar *collages* del portal Educ.ar.
- Sin conexión a Internet: editor de imágenes Tux Paint (*software* de circulación libre).

INICIO

- 1) Anunciar a los chicos que van a diseñar digitalmente la tapa de la enciclopedia (o la recopilación de textos seleccionados).
- 2) Visitar la biblioteca de la escuela y revisar allí textos similares (enciclopedias, antologías o recopilaciones) para reflexionar acerca de las características de las tapas. Se trata de que observen los recursos utilizados para que sean atractivas, la relación entre texto e imagen (si es que las tiene), los tamaños de las tipografías para las diferentes informaciones que se incluyen (títulos, autores, editoriales), etcétera.
- 3) Tomar nota de los datos que van a consignar en las tapas. Luego, utilizando este apunte como guía, diseñar la tapa con la computadora.
- 4) Antes de iniciar el diseño digital, sugerimos reflexionar acerca de la posibilidad que brinda la computadora de elegir los diferentes tipos de letras (mayúsculas, minúsculas), las tipografías, es decir, el modo en que se dibuja esa letra. Y explicarles que la selección de la tipografía es muy importante para el mensaje que se desea transmitir.

DESARROLLO

🔗 Trabajo con conexión a Internet

1) Para desarrollar esta propuesta, sugerimos utilizar la herramienta de creación de *collages* que ofrece el portal Educ.ar y que se encuentra disponible en este enlace <http://media.educ.ar/juegos/collage/>.

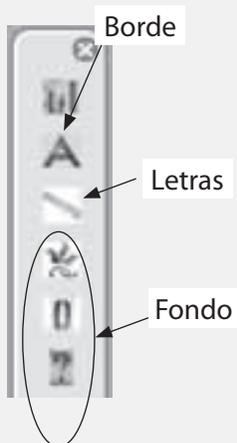
2) La primera pantalla que visualizarán ofrece una serie de pestañas. Se les pedirá a los chicos que seleccionen la que dice "Mundo diseño".



3) Luego, harán clic sobre el ícono con forma de carpeta (en la barra de herramientas que está a la izquierda) para desplegar el menú de opciones.



4) Desde ese menú, podrán elegir el fondo de su diseño, las letras y otros elementos para decorar la tapa.



5) Al hacer clic sobre una letra es posible agrandarla, achicarla, girarla o ubicarla donde se desee.



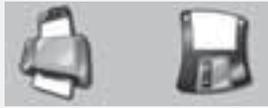
6) Una vez que han escrito el título, podrán decorar la tapa con los elementos que ofrece ese menú.



7) Se les sugerirá también a los chicos que exploren todas las herramientas que se les ofrecen en la barra de la izquierda y descubran sus funciones. Al hacer clic sobre el signo de pregunta, se abre una pantalla que describe para qué sirve cada herramienta.



- Una vez terminado el trabajo, se puede imprimir (haciendo clic sobre el ícono de la impresora) o guardar en la PC (haciendo clic sobre el ícono de disquete).



✂ Trabajo sin conexión a Internet

- Se puede desarrollar el diseño de tapas y portadas con un editor de dibujo especialmente desarrollado para niños: Tux Paint. Se trata de una aplicación de *software* libre (es decir que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar libremente). Se puede descargar en <http://www.tuxpaint.org/download/>.
- Descargar e instalar el programa en las máquinas de los niños. Al finalizar la instalación, se abre un menú de opciones de configuración. Es importante prestar especial atención a las configuraciones de impresión y guardado, para tener control sobre cómo se realizarán estas tareas cuando los niños produzcan sus archivos. Se recomienda configurar el guardado en una carpeta de fácil acceso para el docente.



- Con el programa abierto, empezarán por escribir el título y luego lo diseñarán. Para eso, harán clic sobre el botón de texto de la barra de herramientas de la izquierda. Luego, elegirán la tipografía que desean usar en el menú de opciones que se despliega a la derecha. Por último, escribirán el título con el teclado de la computadora.



- Pueden cambiar el color de su texto con la paleta de colores que aparece debajo de la pantalla. También agrandar o achicar las letras con las flechas que están debajo de todo en el menú de tipografías.
- Luego de escribir el título, podrán decorarlo utilizando las otras herramientas que se ofrecen en la barra de la izquierda. Para conocer en detalle las funciones de esa barra, puede leerse el manual de uso que se ofrece en el Plan Ceibal: http://www.ceibal.edu.uy/Userfiles/P0001/File/Manual_Tux_Paint%2017.pdf
- Finalizado el trabajo, se lo puede imprimir o guardar utilizando los íconos correspondientes.

CIERRE

- 1) Se les propondrá a los chicos que utilicen este material como tapa del proyecto (la enciclopedia o la recopilación).
- 2) En el caso de que estos proyectos sean de realización colectiva (es decir, se hace uno entre toda la clase), se puede organizar que las producciones recorran las casas. Cada uno personalizará el trabajo poniendo su tapa cuando le toque llevar el material a su casa.

¿QUÉ OPCIÓN USAR?

El trabajo con conexión a Internet es un desafío muy diferente del que implica el uso de una aplicación. El docente definirá cuál de las dos opciones propuestas (*collage* de Educ.ar o *Tux Paint*) usar de acuerdo con las posibilidades técnicas de la escuela y según las particularidades de su grupo y los objetivos que se plantee para esta tarea.

Internet es una gran fuente de recursos, ideas, experiencias y herramientas educativas, que muchas veces facilita la gestión de la clase. El docente podrá aprovechar la actividad con el *collage* para mostrar a los chicos otros recursos interesantes que brinda el portal Educ.ar (<http://www.educ.ar/sitios/educar/estudiantes/>). Podrá trabajarlos en clase o recomendarlos como un trabajo para realizar en casa junto a la familia.

El trabajo con una aplicación instalada en la PC, sin acceso a Internet, presenta otros desafíos. En este caso en particular, la necesidad de usar el teclado (es posible que muchos niños no estén familiarizados con su uso) y la posibilidad de guardar un trabajo, volverlo a abrir y seguir trabajando (lo que es particularmente importante si la actividad no se termina en una clase).

En caso de que las dos opciones sean posibles, se recomienda proponer a los niños transitar ambas experiencias y, luego, realizar una puesta en común acerca de logros y las dificultades en cada una.

REVISTA DE CHIMENTOS MISTERIOSOS

¿Por qué escribir una revista con los chicos de 1.^{er} grado?



La revista es un portador de textos con el cual los chicos se encuentran en el día a día: en casa, en la sala de espera de algún consultorio, en la peluquería. Además, al ser consumidores de estas publicaciones en su versión infantil, están muy familiarizados con el uso del lenguaje y las imágenes de estos textos.

La redacción de una revista con nuestros alumnos nos permite trabajar con diversidad de textos cortos y de fácil lectura. Entonces, los chicos podrán elegir qué leer de acuerdo con sus gustos y posibilidades.

Los chimentos, los secretos y las habladurías son textos de tradición oral que nos brindan la posibilidad de trabajar el pasaje de la oralidad a la escritura. Este recorrido tiene su corolario en producciones breves que, juntas, conformarán una revista de chimentos. Como en toda revista, también, se podrán incluir diferentes textos breves relacionados con la vida cotidiana.

Asimismo, el hecho de elegir como tema central el misterio ofrece un condimento motivador para desencadenar el proceso creativo a la hora de escribir.

Del mismo modo que con todos los proyectos que desarrollamos en el aula, lo primero que hacemos es comunicarlo a los chicos. Luego, realizar con ellos los acuerdos relacionados con los destinatarios y las características de las producciones. Es importante diseñar juntos el recorrido que nos llevará al producto, sabiendo que este diseño podrá sufrir las modificaciones propias de los procesos creativos.

El propósito de este proyecto será, entonces, proponer actividades que promuevan la lectura y la escritura en el aula de textos informativos que permitan la **formación del estudiante**. El producto final será una revista de chimentos misteriosos, con actividades que implican tanto las competencias orales como las relacionadas con la escritura.

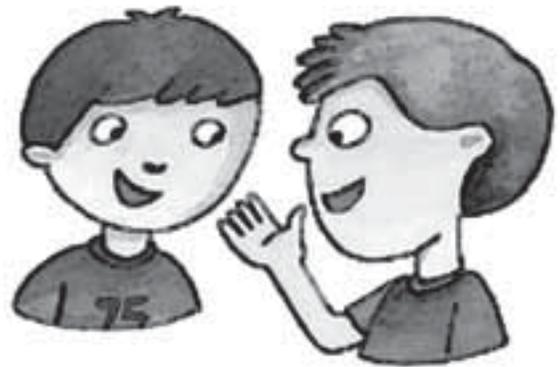
PARA INICIAR EL PROYECTO

🎵 Nos ponemos de acuerdo

- 1) Antes de comenzar de lleno con el proyecto, es importante que podamos definir algunos conceptos junto con los chicos: ¿qué es un chisme o un "chimento"?; ¿escucharon uno alguna vez?; ¿qué decía?; ¿cómo sería un "chimento" misterioso?; ¿qué programas de chimentos conocen?; ¿cómo son?
- 2) Una vez que los conceptos anteriores ya fueron trabajados, llega el momento de definir quiénes serán los destinatarios de la revista: ¿será una revista para otros chicos del colegio?; ¿será para que la lean las familias?; ¿será para chicos de otras escuelas?
- 3) También se puede decidir en este momento si la revista solo será en papel o también tendrá su versión televisiva. Si se resuelve que se hará un programa de TV que acompañe a la revista, habrá que tener en cuenta que la propuesta involucrará a otros participantes: panelistas invitados, camarógrafo, etcétera.
- 4) Todos los acuerdos que resulten de los intercambios anteriores pueden registrarse en un afiche, que será el plan de escritura y/o la puesta en escena que los guiará.

🎵 Jugamos con las palabras

- 5) A continuación se proponen algunos juegos para entrar en "clima creativo":
 - "El teléfono descompuesto". Reunidos en ronda, los chicos inventarán chimentos misteriosos y los harán circular en "el teléfono descompuesto". Los chimentos pueden empezar así: "Dicen que...".
 - "Secretos inventados". elegir a algunos personajes conocidos, como cantantes, actores y deportistas para armar tarjetas. Estas deben tener el nombre del personaje y alguna fotografía, y se colocarán en una caja. Cada chico sacará una tarjeta y tendrá que inventar un secreto para ese personaje. Por ejemplo: "A este personaje no le gusta bañarse".



DURANTE EL PROYECTO

🎧 Visitamos un kiosco de diarios y revistas

1) Planificar una visita a un kiosco de revistas para conseguir información. Para que la visita sea organizada, los niños pueden dividirse en grupos con distintas funciones. Algunos pueden entrevistar al kiosquero, otros toman nota de los tipos de revistas y los títulos, otros registran cómo son las revistas de chimentos: ¿qué secciones tienen?; ¿solo hay chimentos?; ¿hay noticias o artículos de interés?; ¿cómo son las publicidades?; ¿qué tipos de imágenes hay?; etcétera.

🎧 ¡Con las manos en el chisme!

2) Con la información que se recolectó en la visita y el plan de escritura, entre todos comenzarán a tomar decisiones con respecto al nombre de la revista, los destinatarios, y las partes que tendrá (estructura). También se puede proponer a los chicos incluir otros textos que no sean chimentos, como por ejemplo, textos de humor misterioso, horóscopo misterioso, recetas misteriosas, etc. Formar grupos de trabajo para la escritura de los textos de acuerdo con las preferencias y los gustos de los chicos. Puede haber redactores especialistas en escribir chismes, reportajes, chistes, horóscopos y lo que haya surgido del grupo.

3) Cada grupo comienza la escritura. Aquí van algunas ideas para escribir.

- Para escribir los **chismes misteriosos**, se pueden utilizar las tarjetas del juego "Secretos inventados" y elegir a un famoso. Luego, escribirán el chisme teniendo en cuenta el siguiente guion: nombre del personaje, lo que se dice de él o de ella, el secreto que tiene, etcétera.
- Se puede usar la ficha que se encuentra en la página 24.
- Para escribir **horóscopos** tener en cuenta el nombre del signo y qué le pasará. Se puede usar como guía la ficha de la página 24.
- Para redactar **entrevistas** misteriosas, se puede elegir algún personaje de los textos leídos en el "Mundo del Misterio" (Vuelta 2 del libro del alumno) y escribir posibles preguntas y respuestas.



PARA TERMINAR EL PROYECTO

🎤 ¡Extra, extra! ¡Ya salió la revista!

- 1) Con todo lo escrito, armar la revista. Pegar los distintos textos en hojas de color y abrocharlas. Con cartulina, realizar las tapas y, con letras recortadas de diarios y revistas, armar el título. Para realizar varios ejemplares, se pueden fotocopiar las noticias y los artículos escritos por los chicos y dividirse en grupos para confeccionar varias tapas.
- 2) Para la presentación de la revista, se puede armar en el aula un kiosco para que lo puedan visitar tanto las familias como otros chicos y docentes de la escuela.

🎤 ¡Luz, cámara, acción!

- 3) En el caso de haber decidido que la revista tendrá su programa de TV, armar una puesta en escena que puede ser filmada o realizarse en vivo. Pueden armar el escenario, escribir carteles para el programa y hasta inventar propagandas misteriosas. Los chicos se pueden dividir en grupos de especialistas (chismes, humor, horóscopo, etc.). Cada grupo presentará su parte. Luego de ensayar la presentación varias veces, ya estarán preparados para mostrar el trabajo a otros.





CHISME MISTERIOSO

PERSONAJE: _____

DICEN QUE: _____

SU SECRETO ES: _____

HORÓSCOPO

SIGNO _____



AMOR



DINERO



SORPRESA MISTERIOSA DE LA SEMANA

EL MURO DE LOS CHIMENTOS



PROPUESTA

En esta oportunidad, la propuesta consiste en diseñar con herramientas digitales una versión mural de la revista que elaboraron a partir del proyecto "Revista de chimentos misteriosos".

Una vez que se haya avanzado en la escritura de los chimentos, se puede proponer a los chicos construir con esos textos una revista mural, diseñándolos, imprimiéndolos y pegándolos en una cartelera de la escuela. Si fuera posible trabajar con conexión a Internet, la revista, con el mismo formato mural, puede ser digital y diseñarse con un *software* disponible en la Web. Algunos *softwares* de uso libre para el diseño de revistas son Scribus, disponible en <http://www.scribus.net/> e ISSUU, disponible en <http://issuu.com/explore>.

CONTENIDOS

- Producción escrita de textos breves.
- Diseño de cuadros de texto y revista mural.
- Paratexto: los títulos.

RECURSOS TIC

- Con conexión a Internet: aplicación llamada Padlet para construir murales con textos, disponible en <https://es.padlet.com>.
- Sin conexión a Internet: procesador de textos, función de escribir un texto, cambiar tamaño y poner negritas, darle un fondo.

INICIO

- 1) Anunciar a los chicos que van a utilizar herramientas digitales para realizar una versión mural de la revista que crearon en papel.
- 2) Explicar en qué consiste una revista mural, cuáles son las semejanzas y diferencias entre una versión y otra, y cuáles son las ventajas y desventajas de cada publicación.

DESARROLLO

✂ Trabajo con conexión a Internet

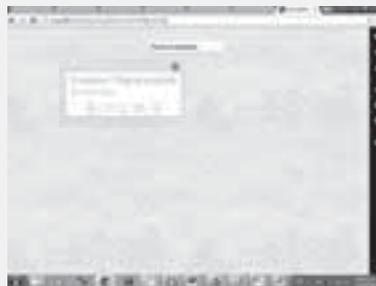
- 1) Para desarrollar esta propuesta, sugerimos utilizar la herramienta de creación de murales llamada Padlet, disponible en <https://es.padlet.com>. Funciona como una pizarra en la que se pueden colocar textos, imágenes y videos. Además es posible trabajar colaborativamente con otros compañeros en el mismo muro.



- 2) Recomendamos que sea el/la docente quien se registre y cree un usuario en la página web de la aplicación. Luego, los niños producirán un muro con dicho usuario, interviniendo por turnos.
- 3) Comenzarán a construir el muro desde la página de inicio, donde seleccionarán la opción "Nuevo Padlet":



- 4) Para redactar un texto, basta con hacer doble clic sobre el muro. Se abrirá entonces una caja de texto donde podrán escribir. Pueden turnarse para escribir los chismes en el muro.



- 5) Para agregar imágenes, adjuntos, música o videos, solo hay que hacer clic en alguno de los íconos y elegir si se quiere adjuntar desde la Web o subir el archivo desde la PC.



- 6) Cuando el muro esté terminado, se puede publicar en el blog de la escuela. Para eso, hay que elegir la opción "Incrustar" y copiar y pegar en el blog el texto que aparece en el recuadro. También puede compartirse con las familias por correo electrónico o a través de alguna red social.



☞ Trabajo sin conexión a Internet

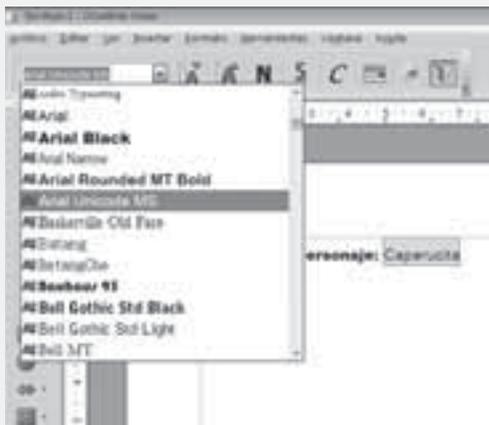
- 1) Descargar e instalar de manera gratuita el procesador de texto OOo4Kids.
- 2) Con el programa abierto, elegirán la opción "Crea texto con Writer" para que se abra el procesador.



- 3) Para una primera exploración, se sugiere utilizar la barra para principiantes y explorar las funciones para elegir tipo y tamaño de la tipografía.



- 4) Una vez que se hayan familiarizado con las herramientas, se puede iniciar la copia de los textos realizados para la revista en papel.



- 5) Se les sugerirá ponerle un fondo, para que resulte más vistoso. Para eso, utilizarán las opciones que ofrece el programa cuando se hace clic sobre el botón "Galería". Seleccionarán el fondo deseado y lo arrastrarán hasta su página.



- 6) Luego, harán clic con el botón derecho sobre la imagen, seleccionarán la opción "Ajuste" y, del menú que se abre, elegirán la opción "En el fondo". La imagen, entonces, se ubicará detrás del texto.



7) Haciendo clic en el centro de la imagen, aparecerá el ícono de una cruz que les permitirá arrastrarla donde deseen. Con los cuadritos verdes que aparecen alrededor de la imagen, podrán adaptar el tamaño.



8) Cuando hayan completado el diseño de su texto, lo imprimirán y, con todos los impresos, se construirá la revista de chimentos mural en una cartelera.

ENTRE LAS TIC Y LAS TAC

Hasta hace algún tiempo, cuando en los pasillos de la escuela se hablaba de las TIC, relacionábamos dicha sigla con la posibilidad de dotar a los estudiantes y a los profesores de estrategias para dominar las nuevas tecnologías. Mucha tecnología, pero, en el fondo, muy poca metodología.

Hoy en día, en un intento por superar la situación anterior, las TIC vienen de la mano de las TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento). Las TAC buscan orientar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para que tanto alumnos como profesores puedan aprender más y mejor. La clave está en conocer y explorar los posibles usos didácticos que nos brindan las TIC. Así los docentes podremos mejorar nuestras clases y nuestros alumnos serán capaces de utilizar adecuadamente la tecnología para potenciar la construcción de su conocimiento.

Este "tic-tac", entonces, no será el del viejo reloj de pared, pero sí nos marcará que llegó la hora de pensar en la tecnología como nuestra compañera en el camino del aprendizaje.

JUEGOTECA DE AVENTURAS

¿Por qué armar una juegoteca con los chicos de 1.^{er} grado?



El juego es fundamental en la vida de los chicos. A través de él exploran, conocen sus límites y potencialidades, crean e inventan. Los momentos lúdicos son parte importante en el desarrollo cognitivo y socioafectivo de los niños, ya que implican la oportunidad de participar, conocerse y conocer a los demás. Jugar en la infancia no es solo una actividad placentera y creativa, sino también un derecho.

Por estas razones, la creación de una juegoteca es en sí misma convocante y significativa para los chicos que atraviesan la educación primaria. Esta actividad alentará la participación activa y placentera, ya que los juegos creados serán para que ellos los usen y los disfruten.

Resulta importante destacar que mientras los chicos se encuentren inmersos en este proyecto, saldrá a la luz el trabajo con determinados contenidos

actitudinales relacionados con el compartir y valorar las producciones propias y las de los pares. De esta manera, el proyecto se convierte en una experiencia de cooperación.

En sus investigaciones, Jean Piaget destaca a los juegos de interacción y cooperación como estructurantes de los procesos de aprendizaje del respeto mutuo y la idea de justicia. Consecuentemente, el juego reglado será una de las primeras instancias de participación social en la que los niños deberán prestar especial atención a las reglas y a las normas que deben ser respetadas.

El propósito de este proyecto será, entonces, la producción de juegos y de sus respectivas reglas escritas para promover la **formación del estudiante**. El producto final será una juegoteca con juegos que tendrán como temática central la aventura.

PARA INICIAR EL PROYECTO

🎯 Nos ponemos de acuerdo

- 1) En primera instancia, es necesario compartir con los chicos la idea del proyecto y su objetivo. Será oportuno elegir un día para la inauguración de la juegoteca. Podemos acordar con los chicos si ese día quieren compartir los juegos con los padres o abuelos.

🎯 Juegos y aventuras para todos los gustos

- 2) Reunidos en ronda, los chicos intercambian ideas y opiniones en torno a las siguientes preguntas: ¿qué juegos conocen?; ¿cómo se juegan?; ¿qué se necesita para jugarlos?; ¿cómo podemos clasificar los juegos que conocemos?; ¿hay alguno que tenga aventura? Con todo lo conversado anteriormente, hacemos una lista de juegos conocidos por todos.
- 3) Luego, agrupamos los juegos de la lista en distintas categorías, por ejemplo: juegos de mesa, juegos con aventura, juegos de cartas, juegos individuales y grupales, juegos para jugar al aire libre o en días de lluvia, etcétera.

DURANTE EL PROYECTO

🎯 ¡A jugar y a trabajar!

- 1) Llegó el momento de organizar el “juego-trabajo”, para eso será necesario decidir qué tipos de juego van a inventarse y crearse, cuándo se realizará la inauguración de la juegoteca, quiénes serán los invitados al evento, etc. Todos estos acuerdos deben escribirse en un afiche, ya que serán parte del plan de trabajo.

🎯 Juguemos en el aula

- 4) Proponemos destinar un día para que los chicos traigan al aula unos de sus juegos favoritos para compartir.
- 5) Para una mejor organización del momento lúdico, sugerimos armar espacios de juego. Antes de comenzar, es importante que los chicos elijan el espacio al que van asistir para jugar y planificar un tiempo para la estadía en ese lugar. De esta forma, todos tendrán la posibilidad de circular por los sectores y experimentar distintos tipos de juegos.
- 6) Finalizado el momento de juego, sugerimos reunir a los chicos en ronda para realizar una puesta común. Este intercambio servirá para poder planificar mejor los juegos que van a construir para la juegoteca, ya que habrán afianzado su conocimiento respecto a otros juegos y sus reglas.
- 7) Nos ponemos de acuerdo en los tipos de juego que vamos a inventar de acuerdo con los grupos que se hayan formado.

modelos de la páginas 32 y 33. Finalmente, deben ponerle un nombre al juego.

- *Juego de cartas.* Confeccionar con los chicos cartas con personajes aventureros y sus respectivos atributos, al estilo Cartas Magic. Se puede utilizar el modelo de la página 33. Cada partida del juego será una batalla en la que ganará el personaje que tenga más poderes, o sea, mejores atributos.
- *Juegos de habilidades o emboque.* Con botellas de gaseosas vacías, realizar un juego de bolos. Se pueden decorar las botellas con imágenes de personajes de aventuras o superhéroes. Para realizar un juego de emboque, conseguir una caja vacía o un tarro de pintura grande y decorarlos acorde a la temática aventurera.

Al momento de jugar, los chicos pueden asumir la identidad de algún personaje aventurero o un superhéroe y competir por puntos en cada una de las “hazañas” que implica el juego, como por ejemplo, derribar a todos los piratas de los bolos. También deberán escribir las reglas de estos juegos.

- 3) Estas son solo algunas sugerencias que los ayudarán para comenzar a jugar y también les darán una mano a la hora de organizar sus ideas. Sin embargo, es importante dejar las puertas abiertas a todas las iniciativas y nuevas propuestas de juegos que surjan de los chicos, que siempre sorprenden con su creatividad.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

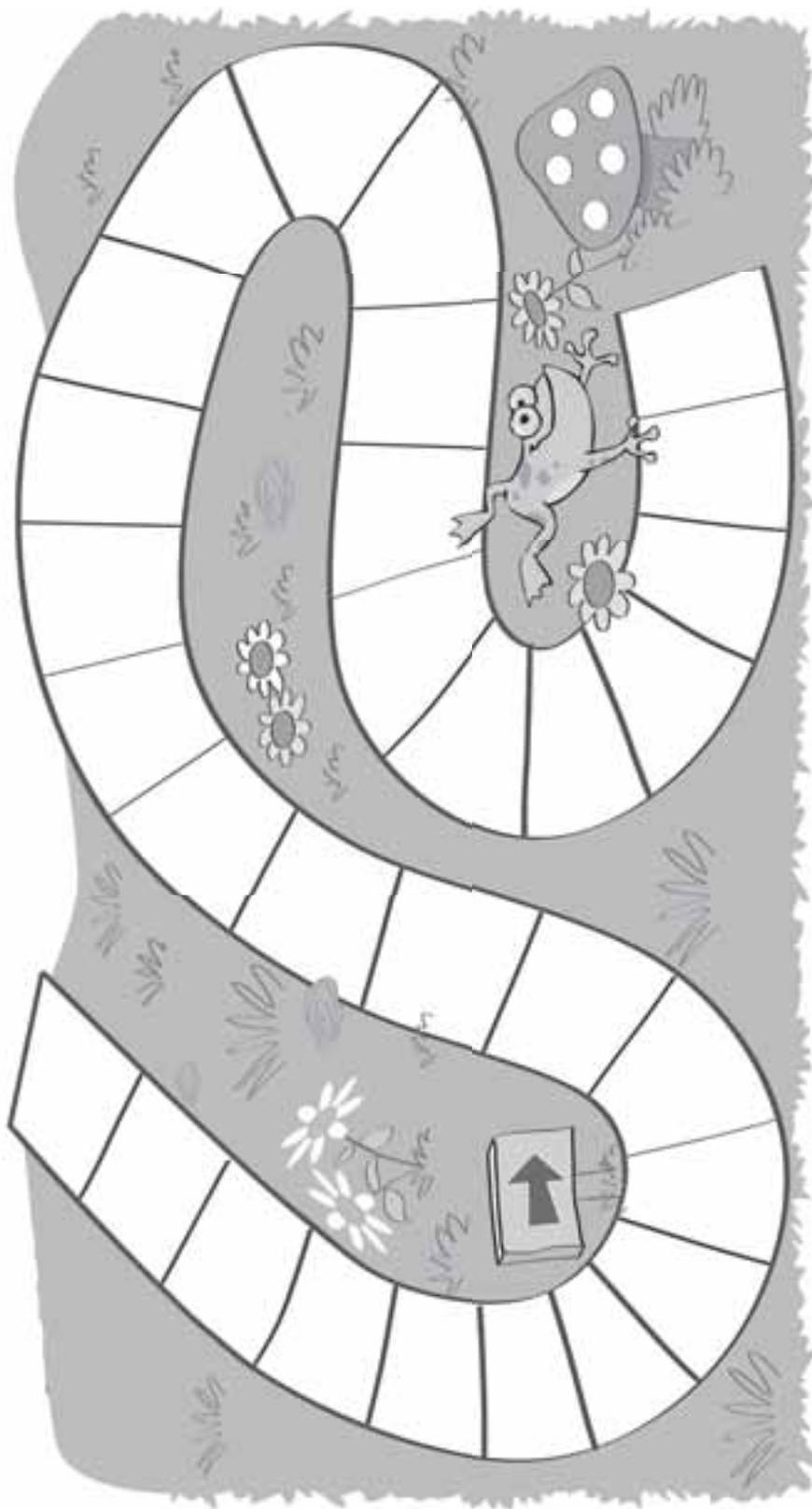
🎪 Preparados, listos, ¡a jugar!

- 1) Antes de inaugurar la juegoteca, destinar una jornada en el aula para que los chicos jueguen con los juegos que ellos mismos produjeron. Una vez más, puede repetirse la dinámica de planificar a qué jugará cada niño y durante cuánto tiempo para que todos puedan experimentar los distintos tipos de juego.

🎪 Inauguración de la Juegoteca de 1.º

- 2) Invitar a los familiares para compartir una jornada de juegos y mostrar las producciones que realizaron los chicos. Se puede utilizar la invitación de la página 33. Al final de la jornada, los chicos pueden contar a los invitados cómo hicieron la juegoteca.





Para usar con el juego de mesa.



Los invitamos
a la gran inauguración de la
**JUEGOTECA
DE AVENTURAS**

El día _____ alas _____
en _____.

¡No falten!

Personaje:

Poderes: _____

Habilidades: _____

Juego:

Cantidad de jugadores: _____

Materiales: _____

¿Cómo se juega? _____

¿Quién gana? _____

TABLERO DIGITAL

PROPUESTA

Esta propuesta se inicia con una primera actividad para familiarizarse con el uso de tableros digitales. Finaliza con el diseño de un tablero para el juego de mesa inventado a partir del proyecto "Juegoteca de aventuras". Es importante destacar que no es necesario realizar la primera actividad para llevar a cabo la segunda.

CONTENIDOS

- Producción de gráficos o esquemas con rótulos.
- Representación de un recorrido sobre una grilla.
- Conceptos básicos de una hoja de cálculo: columnas, filas y celdas.
- Edición de celdas en una hoja de cálculo.

INICIO

- 1) Anunciar a los chicos que van a utilizar herramientas digitales para diseñar el tablero para el juego de mesa que hayan inventado.
- 2) Trabajar con los niños el significado de algunos conceptos frecuentes en una hoja de cálculo: columnas, filas y celdas.

DESARROLLO

🔗 Trabajo con conexión a Internet

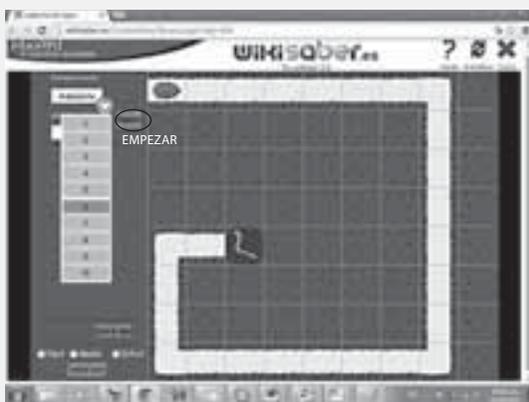
- 1) Quienes tengan la posibilidad de iniciar el trabajo utilizando Internet podrán hacer la experiencia, a modo de caldeamiento, de moverse en un tablero usando instrucciones, tal como lo propone el juego disponible en <http://wikisaber.es/Contenidos/iBoard.aspx?obj=436>

RECURSOS TIC

- Con conexión a Internet: aplicación para moverse en un tablero con instrucciones disponible en <http://wikisaber.es/Contenidos/iBoard.aspx?obj=436>
- Sin conexión a Internet: hoja de cálculo.



- 2) El juego consiste en guiar a un pequeño topo por los túneles para que llegue hasta un gusano. El jugador debe introducir la dirección del movimiento, la distancia y el ángulo y pulsar "Empezar" para que el topo obedezca. Los túneles están trazados sobre una cuadrícula y, al resolver el juego, los chicos se familiarizarán con las nociones de recorrido por filas y columnas.



- 3) El jugador puede decidir si avanzará poco a poco o si quiere calcular todos los movimientos antes de pulsar el botón para que el topo haga todo el recorrido de una vez. Se les puede sugerir a los chicos que lo hagan de las dos maneras. En la parte inferior de la pantalla hay un botón de "Ayuda de ángulo" para dar las instrucciones de giro.

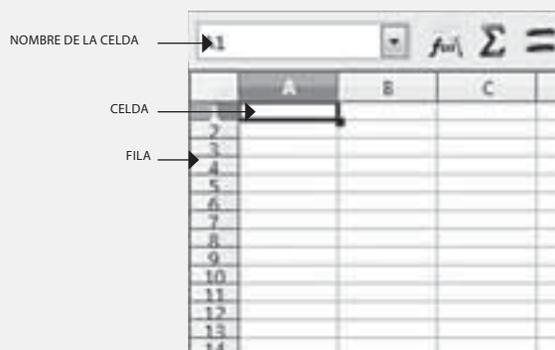


Trabajo sin conexión a Internet

- 1) Para diseñar el tablero, recomendamos utilizar la planilla disponible en OOo4Kids, que es el mismo programa que instalaron para el proyecto "El muro de los chimentos". Abrir el programa y elegir la opción "Crear hoja de cálculo".



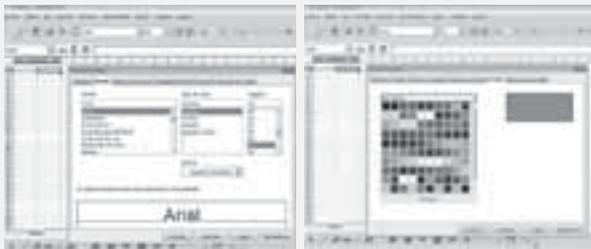
- 2) Con la hoja de cálculo abierta, mostrarles a los chicos que las columnas están identificadas con letras; las filas, con números, y que una celda es el espacio de cruce entre una columna y una fila.



- 3) Luego, se les mostrará cómo seleccionar celdas y cómo acceder al cuadro de diálogo que les permite personalizarlas. Las pueden pintar arrastrando el *mouse* sobre ellas, luego hacer clic sobre la pestaña "Formato" y seleccionar la opción "Celda".

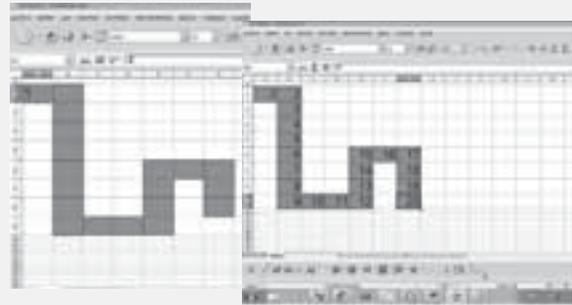


- 4) En el cuadro de diálogo de edición de celda, seleccionarán todas las opciones que les permitirán diseñar su tablero: el tamaño de la fuente (se recomienda asignar un valor mayor a 30, para que la celda tenga un formato cuadrado); el color del fondo (que será el que irá dibujando el recorrido sobre la grilla de base), y los bordes de cada celda.

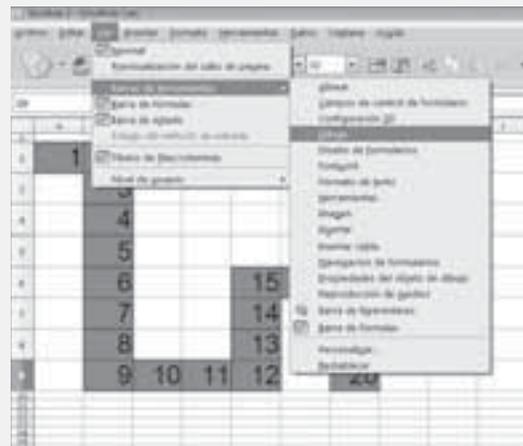


- 5) Luego de seleccionar todas las opciones de formato, hacer clic sobre el botón "Aceptar" y tendrán así dibujado el primer tramo del recorrido sobre su tablero. Luego, repetirán estas acciones seleccionando las celdas que continúan el recorrido, dándole el formato que deseen.

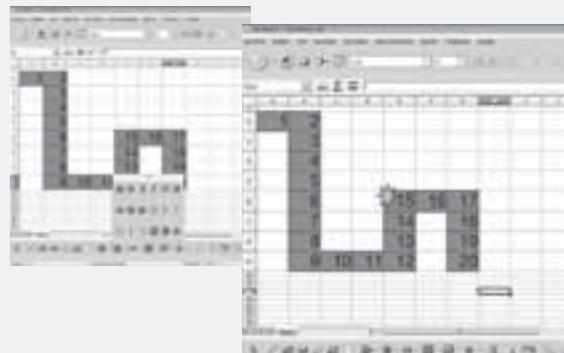
- 6) Para numerar las celdas, deberán ubicarse con el cursor en una línea y escribir el número en la barra de arriba.



- 7) Cuando tengan todas las celdas numeradas, pueden señalar algunos casilleros (para incluir dificultades, premios, castigos, etc.) insertando dibujos. Para eso, habilitarán la barra de herramientas de dibujo haciendo clic en la pestaña "Ver".



- 8) En esa barra, podrán seleccionar íconos y ubicarlos sobre la celda que deseen señalar.



9) Cuando hayan terminado el diseño del tablero, este se imprimirá y se pegará sobre un cartón. Se puede completar el trabajo pidiendo a los chicos que escriban las reglas

con el procesador de textos (herramienta que ya utilizaron en el proyecto “El muro de los chimentos”). El tablero con sus reglas será incorporado a la Juegoteca de 1º.

OTRAS FORMAS DE ORGANIZAR LA INFORMACIÓN, DE REPRESENTAR Y DE NARRAR

La lógica de trabajo con las TIC, además, convoca a los alumnos a un proceso colectivo y se caracteriza por tener una finalidad productiva: una “obra”, que involucra tareas que deben ser enseñadas formalmente, como el diseño de las ideas, la investigación de los temas, la planeación de las actividades, la preparación de la experiencia, el ejercicio colectivo de construcción del producto. Aquí hablamos, por un lado, de interacción en un espacio donde los estudiantes se ayudan unos a otros, cada cual de acuerdo con sus habilidades, y donde el profesor facilita y promueve que los aprendices “se andamien” unos a otros también. Las obras colectivas, según Bruner (1997: 41), tienen la característica de producir y sostener la solidaridad grupal, porque “crean en el grupo formas compartidas y negociables de pensar”. (...) Las obras son las formas materiales del pensamiento. El solo hecho de producirlas implica un trabajo de poner a prueba, de reflexión, de evaluación, de reformulación, de investigación, de intercambio y negociación, de apertura a miradas diferentes y, a la vez, de asunción de un punto de vista. Algunos las realizarán de modos más conscientes y comprometidos, otros no tanto. Por eso es importante darles la oportunidad de reflexionar sobre el proceso, “producir metacogniciones sobre la obra” y generalizar, a partir de la experiencia, con miras a futuras situaciones. Es como planteábamos en la clave anterior: hay ciertos tipos de comprensión que se alcanzan únicamente de forma plena a través de la experiencia de la producción.

(Extraído de: *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente, 2007.)



FERIA DE INVENTOS DISPARATADOS

¿Por qué realizar inventos con los chicos de 1.^{er} grado?



Inventar es un proceso que implica poner en juego habilidades cognitivas, manuales y actitudinales. Comienza con una necesidad y termina en algo nuevo: el producto inventado.

En el devenir de la creación, la invención y la producción, los inventores van cumpliendo ciertos pasos, que, en este caso, los docentes llevaremos adelante con los chicos: resolver problemas, tomar y desechar ideas, aprender de sus errores y volver a intentarlo hasta que funcione.

Con estas premisas encaramos el proyecto, teniendo en cuenta que, en este caso, los inventos no tienen por qué ser cosas útiles. Sin embargo, tendremos presente que lo que se construya será un invento siempre y cuando sea una nueva forma de hacer algo, aunque no necesariamente mejor a la que existía antes.

El hecho de ser inventos disparatados les permitirá a los chicos dar rienda suelta a su creatividad. Sin embargo, lo disparatado no exime al inventor de planificar su trabajo, organizando las ideas por medio de dibujos o esquemas. Luego vendrá la ejecución de esa idea, es decir, la construcción del invento, su puesta a prueba y su justificación teórica.

El propósito de este proyecto será, entonces, la producción de inventos disparatados que formarán parte de una feria. Para llegar al objetivo final, los alumnos se enfrentarán a la escritura de textos para guardar memoria, dar instrucciones o describir objetos. Todas estas actividades promueven la **formación del estudiante**.



PARA INICIAR EL PROYECTO

🎵 Nos ponemos de acuerdo

- 1) En primera instancia, es necesario compartir con los chicos la idea del proyecto y su objetivo. Comentar con ellos que los inventos que van a realizar serán disparatados y que formarán parte de una feria a la que podrán asistir familiares o chicos de otros grados. Para refrescar la idea del “disparate”, se pueden releer algunos de los textos de la Vuelta 4 del libro del alumno: “Mundo del Disparate”.

🎵 Inventores famosos

- 2) Pedirles a los chicos que investiguen en casa acerca de algunos inventores y sus inventos, como por ejemplo, Graham Bell y el teléfono, Thomas Edison y la lamparita, Leonardo da Vinci y sus ideas sobre el helicóptero y la calculadora, etcétera.

🎵 Hacemos listas

- 3) Con lo investigado en los hogares, armar las listas de inventos conocidos y sus inventores. Luego, reflexionar sobre los beneficios de los objetos inventados y por qué habrán surgido. Por último, escribir las ideas en un papel afiche.
- 4) Luego de toda una primera etapa de indagación y conocimiento de inventos e inventores, es momento de poner manos a la obra y pensar qué objetos van a inventar. Armar una lista de los inventos que se van a hacer y de los materiales necesarios. Para el armado de los objetos disparatados, sugerimos la reutilización de material de desecho: cartones, botellas, hilos, tapitas, rollos, etc. Es importante que cada chico traiga de su casa los elementos que consiga, sabiendo que estos podrán ser utilizados por cualquiera de los compañeros, es decir que son para compartir.

DURANTE EL PROYECTO

🎵 Elaboración del diseño

- 1) Una vez que cada chico o grupo de chicos decidió qué objeto inventará, se indicará que realicen un diseño de este. El dibujo o esquema les permitirá no solo plasmar la idea de manera concreta, sino que también ayudará a planificar cuáles serán los elementos necesarios para la construcción.

🎵 La construcción

- 2) En esta etapa se llevarán a cabo los ajustes, los cambios y las redefiniciones. Llevar a la práctica lo que pensaron con los materiales de los que disponen seguramente les ocasionen nuevos problemas y desafíos, que implicarán idas y vueltas para ser resueltos. Es importante trabajar con ellos la flexibilidad ante los cambios repentinos pero necesarios, sin frustrarse.



🔧 Ficha técnica

- 3) Como la construcción puede llevar varias clases, aconsejamos disponer de un espacio para guardar los inventos y los materiales. Se puede crear el "Rincón de los inventos" y elaborar un reglamento de cuidado de este lugar para el beneficio de todos.
- 4) Una vez terminado el objeto inventado, deberán hacer la ficha técnica, en donde consignarán el nombre, para qué sirve y cómo se usa. Se puede usar el modelo de la página 42.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

🔧 La presentación del invento

- 1) Ensayar cómo presentarán los inventos. Deben convencer al resto de los compañeros de su importancia y de todos los beneficios que tiene el nuevo objeto. Lo harán simulando ser científicos. Pueden ponerse nombres de científicos y disfrazarse con pelucas, anteojos, ropas. Junto con el objeto deben presentar también el diseño y la ficha. Durante la presentación los otros grupos podrán hacer preguntas sobre el invento.
- 4) Destinar un sector de la feria a la fabricación de nuevos inventos disparatados con el público visitante. Habrá que disponer materiales descartables y objetos similares a los que utilizaron los chicos en sus inventos.
- 5) Es importante que señalicen la feria con carteles que tengan los nombres de los sectores, información sobre lo realizado y recomendaciones, por ejemplo: "No tocar".

🔧 La feria de inventos

- 2) Se sugiere que el docente muestre imágenes o videos de ferias de inventos para que los chicos sepan cómo organizar la propia.
- 3) Es importante disponer los inventos en un lugar apropiado de manera que todos puedan verse. Junto a cada invento, deberán colocar la ficha técnica. En otro sector pueden ubicar los diseños previos e invitar a los visitantes a que descubran a qué invento pertenece cada uno. Si tomaron fotos durante algunas de las instancias del proyecto, también podrán exponerlas.



FERIA DE INVENTOS DISPARATADOS



LOS ESPERAMOS EL DÍA _____ A LAS _____

_____ EN _____

¡NOS VEMOS!

FERIA DE INVENTOS DISPARATADOS



LOS ESPERAMOS EL DÍA _____ A LAS _____

_____ EN _____

¡NOS VEMOS!



Nombre del invento:

Materiales:

¿Para qué sirve?

¿Cómo se usa?

Esquema o dibujo

INVITACIÓN DISPARATADA

PROPUESTA

La propuesta consiste en crear un avatar que hable e invite a la "Feria de inventos disparatados". Se trabajará primero con la idea del avatar y la de crear un personaje virtual que nos represente y hable por nosotros. Sería interesante en este momento iniciar a los niños en las posibilidades de la Web 2.0. Si la escuela o el grado tienen un blog, pueden decidir que sus creaciones se compartirán allí para mostrarlas a amigos y familiares que no viven cerca.

CONTENIDOS

- Creación de un personaje.
- Redacción y lectura en voz alta de un texto funcional.
- Texto funcional: la invitación.

RECURSOS TIC

- Sin conexión a Internet: procesador de texto.
- Con conexión a Internet: aplicación Voki para crear avatares disponible en <http://www.voki.com/>.

INICIO

- 1) Anunciar a los chicos que van a crear un avatar para que invite a los familiares y amigos a la feria.
- 2) Como el programa que utilizarán está en inglés, esta es una actividad que se puede realizar con el/la docente de ese idioma.

DESARROLLO

Trabajo sin conexión a Internet

- 1) Realizar una lista con las características que deseen para su avatar (estas primeras ideas luego se reformularán en función de las posibilidades que ofrece la herramienta que van a utilizar).
- 2) Preparar el texto de la invitación con la ayuda del docente y el uso de algún procesador de texto. Como este texto será grabado, deberán practicar su lectura en voz alta, probar con diferentes voces, etcétera.

Es importante aclarar que la herramienta que van a utilizar admite grabaciones de solo 60 segundos, de modo que el texto que elaboren no debe durar más que ese tiempo.

Trabajo con conexión a Internet

- 1) Ingresar a la página <http://www.voki.com/>. Al hacer clic sobre la opción de prueba, se accede a la pantalla donde se puede elegir al personaje (avatar) y modificarlo (color del pelo, color de piel, etc.).



- 2) Luego, se lo puede vestir y ponerle accesorios entrando en las pestañas "Clothing" y "Bling", donde hay una gran variedad de vestuarios y estilos.



- 3) El siguiente paso será hacer que el avatar hable. Se sugiere que los chicos realicen la experiencia de darle voz de dos modos diferentes: escribiendo en el teclado la invitación, para que el programa le ponga voz, o grabando su voz directamente a través de un micrófono (para eso, se deberá permitir a Voki el acceso a la cámara o al micrófono de la computadora).



- 4) Cuando el avatar esté terminado, con la opción "Publish" y "Add to your site" será posible compartirlo en un blog, web o wiki. Primero habrá que guardarlo y ponerle un nombre. Luego, se abrirá un menú de opciones para compartir la creación por diferentes medios: redes sociales, correo electrónico, página web, etcétera.



PLANETA WEB 2.0

Es fundamental comprender el valor de las computadoras conectadas en red como herramientas para acceder, administrar, integrar, evaluar y crear información. El objetivo es estimular un modelo de aprendizaje basado en la construcción del conocimiento social, producido gracias a las redes que contribuyen a consolidar la inteligencia colectiva.

La educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas con la irrupción de las nuevas tecnologías, especialmente las relacionadas a la Web 2.0. Por eso, resulta fundamental conocer y aprovechar la batería de nuevos dispositivos digitales, que abren inexploradas potencialidades a la educación y la investigación.

Uno de los principales beneficios de estas nuevas aplicaciones webs –de uso libre y que simplifican tremendamente la cooperación entre pares– responde al principio de no requerir del usuario una *alfabetización tecnológica* avanzada. Estas herramientas estimulan la experimentación, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo.

Fuente: Cobo Romani, Cristóbal; Pardo Kuklinski. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF, 2007.

NOTAS

En estas páginas presentamos un conjunto de actividades que involucran la lectura y la escritura de manera sostenida. Estas propuestas son independientes de los proyectos o las unidades didácticas que el/la docente esté llevando adelante. Sin embargo, las complementan y las potencian, ya que invitan a que los niños lean y escriban diariamente. La práctica cotidiana de la lectura y la escritura no solo les permitirá conocer otros mundos, sino también

sentar las bases para afianzar la construcción de conocimientos en otras áreas curriculares.

Para finalizar, es importante destacar que estas actividades fueron pensadas y diseñadas sobre la base de las recomendaciones del Ministerio de Educación, en el marco del programa "Práctica diaria de la lectura en las escuelas".

» Itinerarios para leer

Continuando con la temática de la fantasía, proponemos la lectura de la novela *¡Ay, cuánto me quiero!*, de Mauricio Paredes (Ediciones Santillana). En esta obra los pequeños lectores se encontrarán con amigos imaginarios y monstruos.

Es probable que los niños se sientan identificados con ciertas actitudes presentes en la historia que se relacionan con la autoestima, la generosidad, las amistades y los miedos. Por eso, el momento dedicado a la lectura también puede ser un incentivo para reflexionar sobre los valores.

Aconsejamos destinar y ambientar un espacio de la aula para esta rutina de lectura. Esta actividad será especial, ya que el suspenso que genera el saber "qué pasará en el próximo capítulo" crea una complicidad única entre alumnos y docentes.



» Leer para conocer más y estudiar

Proponemos la lectura (a través del docente) de textos de estudio extensos. Estos permitirán que los chicos amplíen sus conocimientos sobre temas relacionados con las Ciencias naturales y las Ciencias sociales.

Se puede invitar a los niños a que traigan material enciclopédico relacionado con algunas de las temáticas abordadas en el libro del alumno, por ejemplo: la protección de animales en peligro de extinción y fiestas y celebraciones de nuestro país y de otros.

El docente podrá llevar al aula material impreso de su propio acervo. Pero también aconsejamos la búsqueda y la lectura en línea de textos digitales, que les brindarán a los niños la posibilidad de leer en otros formatos. Esta actividad puede realizarse en conjunto con el/la docente de Informática.



Para el trabajo con temas relacionados con las Ciencias naturales, sugerimos consultar la revista digital de la Fundación Vida Silvestre, disponible en: http://www.vidasilvestre.org.ar/sala_redaccion/opublicaciones/revista_fvsa/



Para trabajar con los alumnos la temática de las celebraciones, como por ejemplo el carnaval, sugerimos visitar el Portal del Sistema Educativo de Entre Ríos, disponible en: <http://www.aprender.entrierios.edu.ar/recursos/para-recuperar-la-cultura-del-carnaval.htm>



» Con la lupa en las palabras

La intención de esta propuesta es que los alumnos participen en situaciones de lectura y escritura de palabras significativas y de textos conocidos –inicialmente, en colaboración con otros–. El objetivo es que aprendan a leer y a escribir de modo convencional, teniendo en cuenta las reglas que componen el sistema de la lengua.

Para ampliar lo trabajado en las lecturas de textos para “conocer más”, proponemos la realización del

“Diccionario viajero”, con palabras relacionadas con las temáticas vistas en Ciencias naturales y Ciencias sociales. La idea es que los niños escriban en las hojas en blanco del diccionario aquellas palabras nuevas (de significado desconocido para ellos). Luego, en sus casas, con ayuda de algún familiar, investiguen su significado y dejen asentada la definición (que puede estar acompañada por ilustraciones).

» El cuento de la semana

Sugerimos que periódicamente se invite a un adulto al grado (papá, mamá, abuelo, otro docente) para que narre o lea una historia. Este momento se distinguirá de la lectura de la novela, no solo por la visita que se va a recibir, sino por la programación que necesita. En un afiche los chicos pueden realizar un cuadro en donde planifiquen con

anterioridad quién los visitará y en qué día y horario. Este cuadro debe quedar a la vista en el aula para ser consultado y organizar con los niños no solo el recibimiento de la visita, sino también las demás actividades del día.

- 🌀 PLANIFICACIONES
- 🌀 PROYECTOS
- 🌀 IDEAS TIC
- 🌀 FOTOCOPIABLES
- 🌀 ACTIVIDADES PERMANENTES DE LECTURA Y ESCRITURA

¡SUBITE AL GLOBO

Y DEMOS UNA Y MIL VUELTAS

POR ESTAS APASIONANTES HISTORIAS!