

HISTORIAS EN VUELTAS

3

LIBRO DE LECTURA

RECURSOS PARA
EL DOCENTE

 SANTILLANA



HISTORIAS EN VUELTAS 3

Historias en vueltas 3 - 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 Ana Laura Pereira

Edición: Beatriz A. Fernández y 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: Carolina Sánchez.

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.

© 2016, EDICIONES SANTILLANA S.A.

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

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISBN: 978-950-46-4609-9

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11723.

Impreso en Argentina. *Printed in Argentina.*

Primera edición: enero 2016.

Galdeano, Paula

Historias en vueltas 3 : recursos para el docente / Paula Galdeano ; Claudia A. David ; Ana Laura Pereira. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Santillana, 2016.

48 p. ; 28 x 22 cm. - (Historias en vueltas)

ISBN 978-950-46-4609-9

1. Lectura. 2. Lengua. 3. Escuela Primaria. I. David, Claudia A. II. Pereira, Ana Laura. III. Título

CDD 372.6

Este libro se terminó de imprimir en el mes de enero de 2016 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 3</i> ?	5
Recursos para la planificación	7
 PROYECTO 1 Manual fantástico de convivencia	11
Fotocopiables.....	15
Ideas TIC	16
 PROYECTO 2 Crónica de un misterio	20
Fotocopiables.....	24
Ideas TIC	26
 PROYECTO 3 Una guía aventurera	29
Fotocopiables.....	32
Ideas TIC	34
 PROYECTO 4 Una escuela de monstruos	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 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, nuestra propuesta en *Historias en vueltas 3* se basa en los tres ámbitos presentes en esa formación: la lectura de obras literarias y no literarias, la lectura y la escritura para estudiar, y la lectura y la escritura para el ejercicio de los derechos ciudadanos.



¿Cómo está organizado *Historias en vueltas 3?*

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 el “Mundo de la Fantasía”, el “Mundo del Misterio”, el “Mundo de la Aventura” y el “Mundo del Disparate”.



En cada uno de estos mundos, los alumnos **siguen personajes prototípicos**, 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**.

INDICE	Temas	Personajes	Temas	Personajes
Mundo de la Fantasía				
Mundo del Misterio				
Mundo de la Aventura				
Mundo del Disparate				



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 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 verificar esa anticipación en el texto.
- ◆ Vincular la lectura literaria y no literaria con experiencias sociales y personales para conocer y 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 ogro azul”, de Cristina Macjús (versión de un cuento popular noruego); “Ogro hambriento”, de María Inés Garibaldi (poesía); “Totoro el rescatista”, de Hernán Carbonel (cuento de autor); “Yo tenía diez perritos” (canción popular); “El gato con botas”, de Charles Perrault (cuento tradicional); “El narrador”, de Luis María Pescetti (cuento de autor); “El castillo durmiente”, de Florencia Esses (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 alimentación de ogros, perros de dibujos animados, la relación entre perro y gato y el “Mundo de la Fantasía”. Textos funcionales: receta y aviso publicitario. 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. Expresión clara del propio punto de vista ante un conflicto, comprensión del de otros y formulación de acuerdos. Género de tradición oral: canción popular.	Expresión de deseos, sentimientos y gustos personales. Conversaciones sobre actitudes de respeto y solidaridad. Escucha de una canción popular.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
VUELTA 1 MUNDO DE LA FANTASÍA	Escritura en proceso. Listas. Fichas. Receta. Rimas. Menú. 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. Dictado al docente y copia con sentido. Escritura de fichas con propósito definido. Compleción de rimas.
	Reflexiones sobre la lengua. Vocales y consonantes. Relación imagen-palabra. Distintos tipos de letras y grafías. Signos de interrogación y exclamación, distintos tipos de oraciones según la intención del hablante. Uso del diccionario y orden alfabético. Familia de palabras.	Escritura y compleción de textos breves, mediante copia con sentido o escritura por sí mismos. Reconocimiento de distintos tipos de grafías. Reconocimiento y escritura de oraciones interrogativas y exclamativas. Reconocimiento de palabras de la misma familia. Escritura de listas y de consignas abiertas. Uso del diccionario, reconocimiento de las palabras en la forma en que aparecen y ordenamiento. Compleción de un diálogo.

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: “Panlong, el dragón”, de Maricel Santín (cuento de autor); “La casa del gato”, de Ariela Kreimer (cuento de autor); trabalenguas con dragones; “El caso de la bella durmiente”, de Sol Silvestre (poesía); “Pulgarcito”, de Charles Perrault (cuento tradicional); “El señor escondido”, de Luis María Pescetti (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. 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 dragones del mundo animal, el Año Nuevo chino y el “Mundo del Misterio”. Textos funcionales: página web, noticia, folleto y nota de enciclopedia. Características del soporte textual.	Localización de determinada información en un texto. Lectura de palabras y textos breves. Lectura de noticias, folletos y nota de enciclopedia.
	Prácticas de participación ciudadana. Creencias populares y conocimiento de costumbres culturales diferentes a las propias. Género de tradición oral: rondas.	Intercambio de apreciaciones sobre las funciones de cada tipo textual.
	Escritura en proceso. Cuadros de doble entrada y tablas. Instructivos. Listas. Fichas. Cuentos y textos breves. 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 oraciones, fichas, esquemas e instrucciones. Escritura colaborativa de una canción, de una escena para un <i>mapping</i> , de un diálogo, del comienzo de un cuento, de un folleto, de una estrofa de poesía. Armado de una antología de trabalenguas.
	Reflexiones sobre la lengua. Sustantivos comunes y propios. Uso de mayúsculas y distintos tipos de letras. Uso de ga, go, gu, gue, gui, güe y güi. Grupos consonánticos dr y tr. Familia de palabras. Género y número, concordancia.	Compleción de palabras y textos con los grupos ortográficos y consonánticos aprendidos. Escritura de familia de palabras. Reconocimiento de la concordancia de género y número entre sustantivo y adjetivo. Escritura de nombres propios inventados.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>VUELTA 3 MUNDO DE LA AVENTURA</p>	<p>Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.</p>	<p>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.</p>
	<p>Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Ogros horribles”, de Leonardo Batic (cuento de autor); “La nana del ogro” (texto tradicional); “Ogros especiales”, <i>limericks</i>, de María Inés Garibaldi; “Concurso para perros”, de María Laura Dedé (cuento de autor); “El show del Perro Salchicha”, de María Elena Walsh (poesía); “La bella y guerrera durmiente”, de Fernando Calvi (historieta); “La Cenicienta”, de Charles Perrault (cuento tradicional); “Juanita”, de Luis María Pescetti (poesía). Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Apreciación personal del texto leído.</p>	<p>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.</p>
	<p>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios. Textos informativos sobre la técnica de dibujo con perspectiva, una nota sobre el creador de un héroe de plastilina y el “Mundo de la Aventura”. Texto funcional: el instructivo. Características del soporte textual.</p>	<p>Localización de información en el texto y paratexto. Discriminación de información verdadera y falsa.</p>
	<p>Prácticas de participación ciudadana. Expresión clara del propio punto de vista ante un conflicto, comprensión del de otros y formulación de acuerdos. Reconocimiento de técnicas propias para la realización de determinadas prácticas. Géneros de tradición oral: nana y <i>limericks</i>.</p>	<p>Reflexión sobre el uso y función de textos funcionales: instrucciones para realizar dibujos, técnica de perspectiva y <i>stop motion</i>. Intercambio grupal para expresar el propio punto de vista y comprender el de los otros.</p>
	<p>Escritura en proceso. Listas. Diálogos. Nana. Carteles. Escena de <i>stop motion</i>. Tapa de libro. Historieta: elementos gráficos, globos, onomatopeyas. Final de un cuento. Rimas. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición.</p>	<p>Escritura a partir de imágenes. Escritura y completión de palabras y oraciones. Comparación de escrituras. Escritura de una nana. 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. Completión de globos de diálogo y diálogos imaginarios entre personajes conocidos. Escritura de nombres para carteles. Creación de una escena para <i>stop motion</i> partiendo de una imagen. Producción de una tapa para un libro. Creación de personajes, boceto, título para una historieta y realización de toda la historieta. Invención de un nuevo final para un cuento leído.</p>
	<p>Reflexiones sobre la lengua. Adjetivos. La oración: unidad de sentido. Uso de r y rr. Diminutivos y aumentativos. Verbos (singular y plural). Plural de palabras terminadas en z.</p>	<p>Completión de diálogos. Completión de palabras con r y rr. Completión de oraciones con los verbos adecuados. Descripciones y uso de adjetivos. Ordenamiento de oraciones. Escritura de aumentativos y diminutivos. Reconocimiento y escritura de plurales de palabras terminadas en z.</p>

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>VUELTA 4 MUNDO DEL DISPARTE</p>	<p>Prácticas en torno a la oralidad. Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas.</p>	<p>Aproximación al contenido de un cuento a partir de la experiencia personal o de un elemento del título. Interpretación de teatro leído.</p>
	<p>Prácticas en torno a la literatura. Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Un dinosaurio fogoso”, de Pamela Archanco (cuento de autor); “Fuego”, de Silvina Rocha (poesía); “Tiburón, mi gato”, de Melina Pogorelsky (cuento de autor); cuento de nunca acabar y coplas; “¡Así la bella jamás será durmiente!”, 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 dragones del carnaval de Oruro (Bolivia), arte callejero y el “Mundo del Disparate”. Entrevista a Charles Perrault y Luis María Pescetti. Textos funcionales: correo electrónico y catálogo de revista. 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 correo electrónico y catálogos.</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: cuento de nunca acabar y coplas.</p>	<p>Relato de experiencias personales, gustos y preferencias. Lectura de un texto sobre el origen de los dragones en el carnaval de Oruro, de un cuento de nunca acabar y de coplas.</p>
	<p>Escritura en proceso. Diálogos. Entrevista. Descripciones. Cuento. Correo electrónico. Escena de obra teatral. Textos para un catálogo. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición. Indicios cualitativos.</p>	<p>Escritura a partir de imágenes. Escritura colectiva. Completión de textos con palabras dadas. Reconocimiento y escritura de parlamentos. Escritura de descripciones, de ideas para un cuento y del cuento, de un correo electrónico en respuesta, de los textos para un catálogo y de una escena para una obra teatral. Escritura de preguntas para una entrevista.</p>
	<p>Reflexiones sobre la lengua. Verbos y tiempos verbales (pretérito perfecto simple y pretérito imperfecto). Los signos de puntuación (dos puntos y raya de diálogo) en el texto teatral. Uso de la coma. Oraciones interrogativas.</p>	<p>Completión y escritura de oraciones utilizando verbos en determinadas formas del pasado. Identificación de elementos de una obra de teatro. Escritura de preguntas para determinadas respuestas de una entrevista.</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.

MANUAL FANTÁSTICO DE CONVIVENCIA

¿Por qué hacer un reglamento con los chicos de 3.^{er} grado?



El manual de convivencia es un documento que indica las normas, las estrategias y los procedimientos para prevenir y resolver los conflictos entre los integrantes de una comunidad. Para lograrlo, es necesario conocer los derechos y las responsabilidades de cada uno.

La redacción de un manual de convivencia requiere trabajar con distintos tipos textuales, como el instructivo, el explicativo y el descriptivo.

Pero estas reglas de convivencia que el proyecto propone redactar son para un grupo muy especial: una comunidad de seres fantásticos. Primero es necesario determinar las particularidades de esa comunidad y establecer cuáles son sus características fantásticas.

De este modo, podemos pensar en una escuela de seres fantásticos, como las hadas, los duendes, las brujas o los dragones, y luego crear su reglamento.

Así, será necesario investigar y leer acerca de estos seres, para poder escribir leyes que se adecuen a sus “usos y costumbres”. Otra posibilidad es imaginar cuáles podrían ser las características de una escuela en la cual convive la gente común con seres fantásticos.

Este proyecto les permitirá a los chicos participar de experiencias de intercambio y de creación colectiva. Teniendo en cuenta las características de los personajes fantásticos, los alumnos deberán redactar las normas, derechos y responsabilidades que tendrán los miembros de la comunidad imaginada, textos propios de la participación ciudadana. También tendrán que leer y escuchar producciones propias y ajenas, y compartir sus creaciones con otros, todas actividades que apuntan a la formación del estudiante.

PARA INICIAR EL PROYECTO

🎪 Convivir en una escuela diferente

Al comenzar un proyecto siempre es necesario compartir con los chicos cuál será el recorrido que harán, el producto al que llegarán y quiénes serán los destinatarios del trabajo realizado. En este caso, habrá que reflexionar acerca del mundo de fantasía y de la posibilidad de crear un texto que reglamente la convivencia en él. Una vez acordados entre todos estos conceptos, comienza la tarea.

En principio, será necesario definir con ellos qué es un manual de convivencia, qué debe contener y cómo debería ser el que se propone que escriban en esta ocasión.

1) Definir para quiénes será el manual. Reunidos en grupos de tres o cuatro chicos definirán para quiénes regirán las normas de ese manual. Por ejemplo, para una escuela de seres fantásticos, o para una escuela mixta en la que conviven la gente común con seres de fantasía. Podemos

darle a cada grupo la posibilidad de elegir y así producir distintos manuales.

2) Pensar qué partes tendrá el manual. Es conveniente que los chicos exploren cómo es el reglamento escolar o el del aula.

3) Hacer una puesta en común para aunar criterios sobre las partes en que se dividirá el manual, que básicamente son las siguientes:

- Presentación de la escuela. Incluye sus particularidades.
- Características de los integrantes de la comunidad.
- Sus derechos y responsabilidades.
- Los recursos y procedimientos para dirimir conflictos.
- Las consecuencias (o sanciones) de incumplir los acuerdos.





DURANTE EL PROYECTO

🎵 La escuela, los derechos y las responsabilidades

La preparación del manual, la investigación y la escritura de cada una de las partes demandará tiempo. Es conveniente calcular que para los primeros acercamientos a la escritura de cada sección se necesitará por lo menos una clase.

- 1) Presentación de la escuela. Se propondrá crear un texto que describa las características de la escuela. El maestro guiará a los chicos y les sugerirá incluir algunos aspectos:
 - Nombre de la escuela.
 - Horarios de entrada y salida.
 - Autoridades y docentes.
 - Cantidad de alumnos y sus características.
 - Materias que se enseñan.

Se podrá usar como ayuda la primera parte del fotocopiable de la página 15.

- 2) Antes de escribir. Se establecerán cuáles son los derechos y responsabilidades de cada uno de los integrantes. Si la escuela es mixta, por ejemplo, un gigante tendrá derecho a entrar o salir por una puerta adecuada a su tamaño. Y su responsabilidad será no intentar entrar o salir por puertas pequeñas. Reunidos en pequeños grupos redactarán borradores con las características de los integrantes, sus derechos y responsabilidades. Determinarán cuántas normas contendrá el reglamento. También, podrán expresarse acerca de la conducta esperada del docente y de las autoridades.



- 3) Escritura del reglamento. Para su escritura el maestro propondrá tener en cuenta estos temas:
 - Promover y defender los derechos individuales y colectivos.
 - Establecer las normas que garanticen una convivencia feliz.
- 4) Exploración y análisis sobre posibles conflictos y sus soluciones. Es necesario que el maestro fortalezca la idea de buscar alternativas de solución para las situaciones que afectan la convivencia escolar. Por ejemplo, si un dragón se sienta delante de una sirenita o de una nena, posiblemente obstaculice su visión del pizarrón.
- 5) Reescritura y puesta a punto del reglamento. Una vez escritas las normas de convivencia, se intercambiarán las producciones entre los grupos, se sugerirán correcciones y se pasará en limpio el texto. Los chicos tendrán ocasión de escribir los derechos y responsabilidades que más les hayan llamado la atención en "Nuevas normas", el fotocopiable de la página 15.



MANUAL POCO CONVENCIONAL

PRESENTACIÓN DE LA ESCUELA

NORMAS ESTABLECIDAS

NOMBRE: _____

HORA DE ENTRADA: _____

HORA DE SALIDA: _____

DIRECCIÓN: _____

UNIFORME: _____

CANTIDAD DE ALUMNOS: _____

SE PUEDE: _____

MATERIAS QUE SE ENSEÑAN: _____

NO SE PUEDE: _____

NUEVAS NORMAS

LOS ESTUDIANTES TIENEN DERECHO A... _____

LOS ESTUDIANTES SON RESPONSABLES DE... _____

PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE CONVIVENCIA



PROPUESTA

La propuesta es preparar la presentación digitalizada del manual creado en el proyecto “Manual fantástico de convivencia”. Para ello, los chicos utilizarán un generador de presentaciones (Power Point, Impress o similar) que les permitirá diseñar diapositivas en las que incluirán textos, imágenes, animaciones y sonidos.

CONTENIDOS

- Recolección y selección de información.
- Organización de la información seleccionada.
- Comunicación de lo aprendido a través de una presentación digitalizada.

RECURSOS TIC

- Aplicación para generar presentaciones (Power Point o similar).
-

INICIO

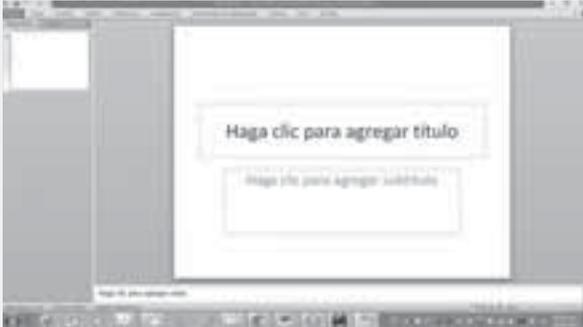
El docente puede acordar previamente con el grupo cuál será la estructura de la presentación y qué información se incluirá en cada diapositiva. Una estructura posible sería la siguiente:

- Diapositiva 1: título general.
- Diapositiva 2: explicación de qué es un manual de convivencia.
- Diapositiva 3: presentación de las partes del manual.
- Diapositiva 4: descripción del sistema de trabajo (¿cómo se organizaron?, ¿qué pasos siguieron para llegar a la redacción final?).
- Diapositiva 5 (y siguientes): descripción de los contenidos más relevantes de cada parte del manual.

DESARROLLO

🔧 Trabajo sin conexión a internet

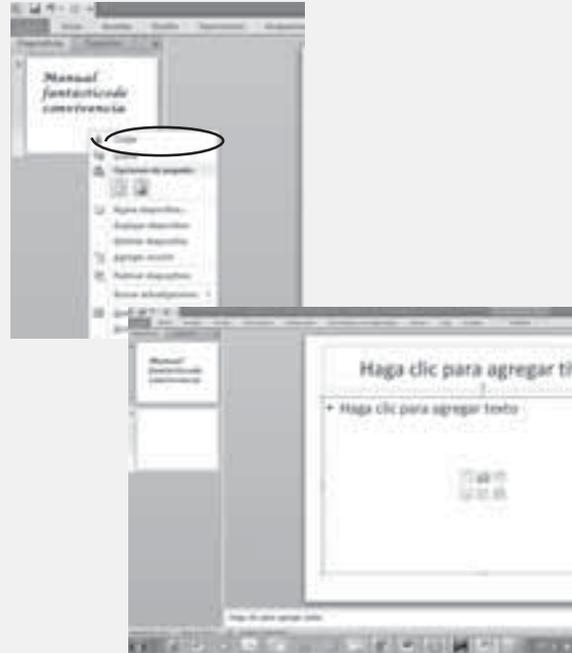
- 1) Abrir la aplicación para hacer presentaciones (Power Point, Impress o similar).



- 2) Los alumnos pueden crear el diseño de sus diapositivas o utilizar alguno de los diseños que vienen configurados en el programa. Para seleccionarlos, deben ir a la pestaña "Diseño" y elegir el que deseen.

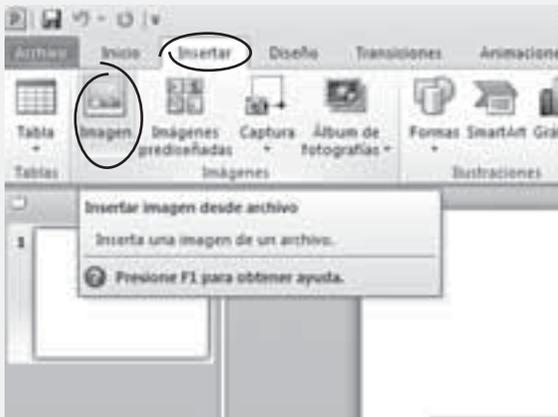


- 3) Clickear con el botón derecho del *mouse* la diapositiva que aparece a la izquierda y seleccionar la opción "Nueva diapositiva...". En esta, incluir un título y la información que se desee.



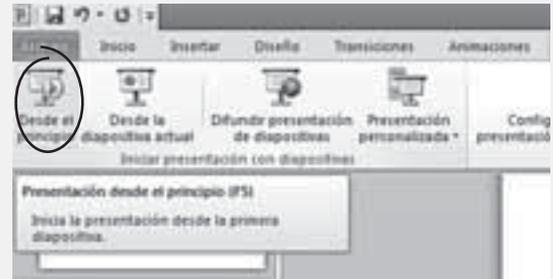
- 4) Si se cuenta con conexión a internet, se les puede proponer a los chicos que bajen imágenes para ilustrar su presentación. Estas deberán guardarse en una carpeta creada en forma previa. También, es posible que el docente fotografíe el proceso de producción del manual y luego comparta esas imágenes con los chicos para que las utilicen aquí.

- Para agregar las imágenes en la presentación, seleccionarán la opción "Imagen" de la pestaña "Insertar", y buscarán la imagen que se necesita en la carpeta donde se ha guardado. Se la selecciona y se clikea en la opción "Insertar". El programa la colocará en el centro de la diapositiva y los chicos deberán moverla para ubicarla donde deseen.



- En las siguientes diapositivas, se realizará el mismo procedimiento para incluir la información deseada.
- Una vez terminadas las diapositivas, se definirá el modo en que aparecerán durante la presentación. Para ello, desde la pestaña "Transiciones", es posible seleccionar el tipo de transición entre una diapositiva y otra, el tiempo que permanece a la vista cada una, si se quiere usar un sonido de fondo, etcétera.

- Para ver cómo va quedando la presentación, se debe seleccionar la opción "Desde el principio" de la pestaña "Presentación con diapositivas".



- Una vez terminada la presentación, se guarda.

CIERRE

Si se cuenta con un proyector, es posible organizar una sesión de presentaciones en la que cada grupo muestre su trabajo. También, se puede compartir en el blog de la escuela o del aula, y se puede difundir para que las familias lo compartan usando la opción "Difundir presentación de diapositivas" que aparece en la pestaña "Presentación con diapositivas".



CRÓNICA DE UN MISTERIO

¿Por qué leer y escribir crónicas con los chicos de 3.^{er} grado?



Una crónica es una obra literaria que consiste en la recopilación de hechos históricos o importantes narrados en orden cronológico. Es decir, son textos que siguen el orden del tiempo y los hechos son narrados, a menudo, por testigos presenciales o contemporáneos.

Además de información, el cronista suele incluir comentarios u opiniones personales sobre lo ocurrido, así como testimonios de personas relacionadas con el hecho (protagonista o protagonistas, algunos testigos, especialistas en el tema, etcétera). Puede estar escrita en 1.^a o 3.^a persona.

Como género literario, la crónica se relaciona con el periodismo y es una de las principales fuentes de información, como lo fueron, por ejemplo, las crónicas de los primeros colonizadores de América. Se

puede afirmar que las crónicas son un puente entre los hechos cotidianos, reales, mínimos y las historias oficiales que se leen en los diarios.

A través de este proyecto, los chicos podrán contar la misma historia desde distintos puntos de vista y observar la diferencia entre las diversas crónicas. Es decir, serán capaces de comprobar cómo varía el relato según quien lo cuente.

También, tendrán la posibilidad de crear historias de misterio, recrearlas por medio de maquetas, así como describir situaciones a partir de la observación de otras maquetas. Asimismo, tendrán que argumentar para sostener sus opiniones. Por tratarse de un trabajo grupal, podrán, además, compartir tareas, desarrollar el cooperativismo, y poner en práctica el respeto por las valoraciones y puntos de vista de los otros.

PARA INICIAR EL PROYECTO

El primer paso consiste en comunicarles el proyecto a los chicos, es decir, contarles qué actividades se desarrollarán, para qué y cómo se realizarán, con el objetivo de involucrarlos, comprometerlos y entusiasmarlos.

Pensar casos misteriosos

- 1) Para empezar, los chicos se reunirán en pequeños grupos y pensarán en hechos o casos que puedan tener algo de misterioso, sobre los que les gustaría escribir. Estos hechos pueden relacionarse con episodios que sucedieron en la escuela, en la casa, en el barrio, a familiares o amigos. Es conveniente que todos conozcan el hecho. Por ejemplo, por qué doña María, la esposa del almacenero, quedó muda para siempre cuando llegó su prima de visita o la extraña pérdida de la lapicera de Violeta mientras estaba escribiendo con ella.
- 2) Cada grupo pensará en uno o más casos y armará un borrador. En la página 24, una ficha técnica fotocopiable los ayudará a organizar el resumen. También, podrán inventar un título. Aquí se proponen algunas ideas que pueden ayudarlos para organizar los hechos.
 - ¿En qué consiste lo misterioso del hecho?
 - ¿Dónde ocurrió? (Ubicar geográficamente y señalar el lugar físico).
 - ¿Cuándo ocurrió?
 - ¿Quiénes son los protagonistas del hecho?
 - ¿Hay sospechosos?
 - ¿Quién cuenta el hecho? ¿Estuvo allí?
 - ¿En qué orden se relatan los acontecimientos?

DURANTE EL PROYECTO

Entre croquis y maquetas

- 1) A partir de la ficha realizada, cada grupo deberá armar un croquis del lugar donde sucedió la acción, es decir, un dibujo que muestre "la escena de los acontecimientos principales.
- 2) Una vez realizado el croquis, pasarán a la maqueta. Para realizarla, cada grupo debe disponer de materiales de desecho: cajas, telas, papeles, cartones, corchos, botones, marcadores, témperas, entre otros.
- 3) Con la maqueta construida, escribirán un breve texto con la descripción de lo que se ve en ella.
- 4) Una actividad que puede resultar interesante es leer las descripciones de cada grupo y señalar a cuál de las maquetas corresponde. A partir de este ejercicio, se podrán ajustar las descripciones. Es conveniente ofrecerles a los niños algunas variantes que enriquezcan el trabajo, por ejemplo:
 - Intercambiar maquetas y escribir preguntas para hacerles a los protagonistas de los hechos. Luego, los integrantes del grupo deberán responderlas. Esta actividad es interesante tanto para los que hacen las preguntas como para los que tienen que responderlas, ya que en ambos roles deberán imaginar y argumentar.

PROYECTO 2

- Intercambiar maquetas y que cada grupo imagine y escriba lo que sucedió de acuerdo con lo que observa.
- Cambiar el punto de vista, es decir, si el que cuenta la historia es uno de los protagonistas, que el hecho sea narrado por otro, por ejemplo un vecino o un observador que esté fuera de los hechos.

Somos cronistas

- 1) Es el momento de escribir la crónica misteriosa, que se debe ajustar a los datos del primer bosquejo y a la descripción del lugar que muestra la maqueta.

Como se trata de un relato detallado en el que las acciones se presentan de forma cronológica, es

conveniente que los chicos organicen de modo adecuado la información. Para ello deberán:

- Armar la secuencia de los hechos en forma cronológica.
- Decidir quién lo narra. Podrá ser el protagonista (1.ª persona) o un testigo que no intervino en el episodio (3.ª persona).
- Describir la escena donde se produjo y caracterizar a los personajes que participaron de los hechos.

- 2) Una vez corregidos los borradores, los alumnos podrán pasar el texto en limpio en el fotocopia-ble de la página 25. También, podrán agregar el dibujo de uno de los protagonistas o una imagen del lugar donde sucedieron los hechos.



PARA TERMINAR EL PROYECTO

Son muchas las actividades que pueden cerrar el proyecto. Estas son algunas ideas:

- Exponer las maquetas con las crónicas misteriosas en algún espacio de la escuela. Invitar a otros grados para que las vean.
- Leer las crónicas y que los grados invitados imaginen a qué maqueta corresponde cada una.
- Pedirles a los invitados que develen los misterios con la sola observación de las maquetas.
- Intercambiar las maquetas y escribir una nueva crónica misteriosa.
- Escribir todas las crónicas en un *Diario misterioso*, e incluir los croquis y las fotos de las maquetas. Es importante que antes los textos estén revisados, corregidos y reescritos.

Es una excelente oportunidad para que los chicos revisen sus producciones, ya que estas serán leídas por otros que no son ni sus maestros ni sus compañeros, sino lectores que deben comprender lo que se les está contando.



NOTAS

FICHA TÉCNICA DE LA CRÓNICA MISTERIOSA

TÍTULO: _____

¿CUÁL ES EL HECHO MISTERIOSO? _____

¿DÓNDE OCURRIÓ? _____

¿CUÁNDO OCURRIÓ? _____

¿QUIÉNES SON LOS PROTAGONISTAS DEL HECHO? _____

¿HAY SOSPECHOSOS? _____

¿QUIÉN CUENTA EL HECHO? ¿ESTUVO ALLÍ? _____

- Con estos datos, escribir el bosquejo o resumen del caso misterioso:

CIUDAD DE....., DE DE

LA CRÓNICA MISTERIOSA DE

[Empty rectangular box for writing]

[Three horizontal lines for writing]

[Empty rectangular box for writing]

[Three horizontal lines for writing]

[One horizontal line for writing]

CRONISTA: _____

DIARIO MISTERIOSO CON PICTOGRAMAS

PROPUESTA

La propuesta es darles el formato de crónica periodística a las escritas en el proyecto “Crónica de un misterio”, pero con la inclusión de pictogramas, pensando que formarán parte de una sección del diario especial para pequeños lectores.

CONTENIDOS

- Diseño del texto con el formato de noticia: volanta, título, bajada, texto a dos columnas.
- Elaboración de pictogramas.
- Inclusión de imágenes en un texto.

RECURSOS TIC

- Procesador de texto.
- Aplicación para dibujar.

INICIO

- 1) El docente acordará con el grupo cuál será el nuevo formato, qué información incluirá y cuáles serán las palabras que se pueden convertir en pictogramas.

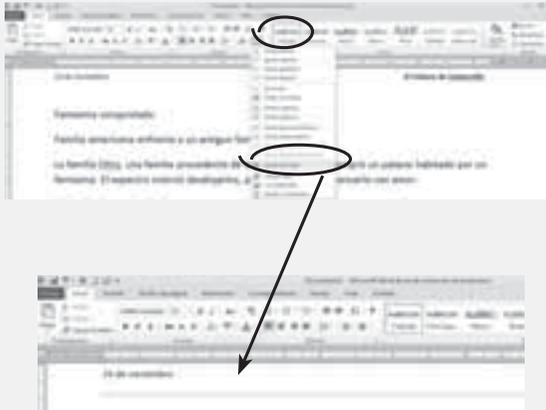
DESARROLLO

En la secuencia que presentamos a continuación, se utiliza como texto de ejemplo una crónica inspirada en el cuento “El fantasma de Canterville”, de Oscar Wilde.

- 1) Los chicos copiarán sus crónicas con un procesador de texto. Los ejemplos que se muestran en esta secuencia fueron tomados de la aplicación Microsoft Word 2007.
- 2) Una vez que tengan el texto central, se les recordará que incluyan todas las partes de una noticia: volanta, título, bajada, etc. También, deberán agregar la fecha, sección y nombre del diario.
- 3) Cuando la crónica esté terminada, procederán a darle formato. Para ello, utilizarán lo siguiente:
 - a. Fecha y nombre del diario: tendrá un tamaño de tipografía más pequeño. El nombre del diario irá en negrita. Utilizando el tabulador del teclado, separarán un texto del otro, de modo que queden en los dos extremos de la línea.



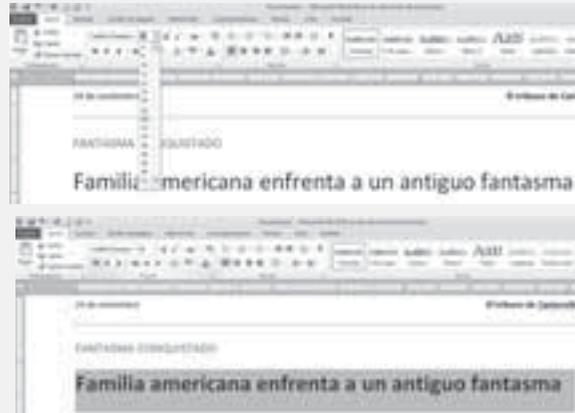
- b. Luego, con el cursor ubicado en la línea siguiente a la de fecha y nombre del diario, seleccionarán la opción "Línea horizontal" del menú de opciones que se abre desde el botón de bordes. De este modo, separarán esa primera información del titular.



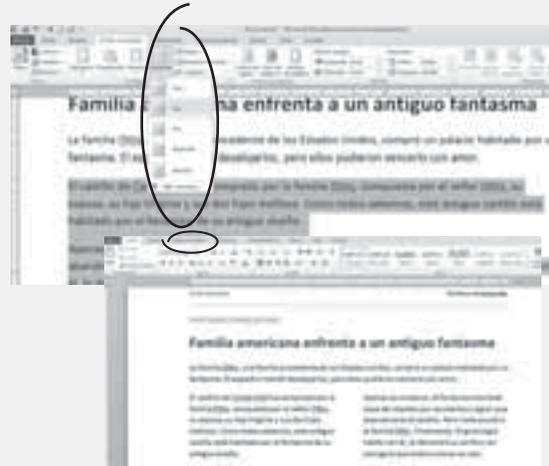
- c. Para el formato de la volanta, utilizarán mayúsculas y tipografía gris. Estas opciones se realizan con los botones de la sección "Fuente" en la pestaña "Inicio".



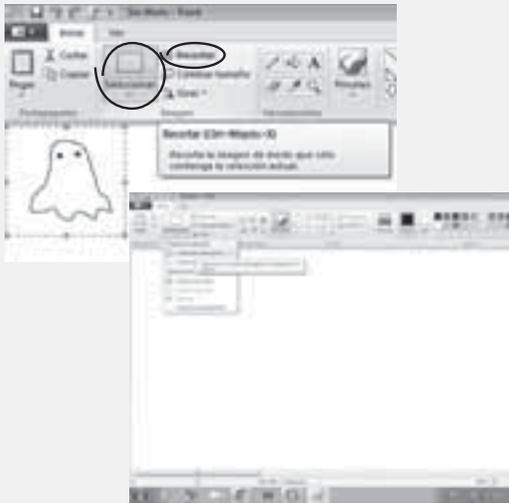
- d. Para el título, usarán una tipografía de mayor tamaño, negrita.



- e. La bajada quedará en el formato original y el texto central se diseñará a dos columnas. Para ello, deberán seleccionar todo el texto e ir a la pestaña "Diseño de página", en la sección "Configurar página". Del menú de opciones que se abre al clicar sobre el botón "Columnas", seleccionarán la opción "Dos".

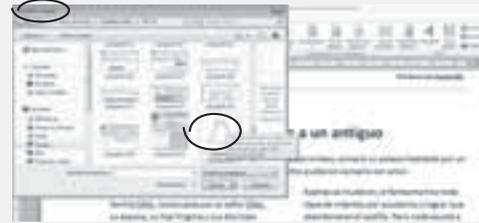


- 4) Ya con el texto escrito, incluirán los pictogramas que reemplazarán algunas palabras. Para ello, realizarán un dibujo para cada una de ellas y lo guardarán como un archivo separado con formato JPG. Es importante que, en cada dibujo, no queden sobrantes blancos, por lo tanto, utilizarán las herramientas "Selección rectangular" y "Recortar".



- 5) Para reemplazar las palabras por los íconos, deberán borrar la palabra que desean reemplazar y dejarán ubicado el cursor en el lugar donde irá la imagen. Luego, en la pestaña "Insertar" seleccionarán la opción "Imagen" de la sección "Ilustraciones". Se abrirá entonces un cuadro para localizar la imagen guardada.

- 6) La imagen seleccionada se ubicará en el lugar donde está el cursor. Si esta tiene un tamaño mayor al deseado, es posible achicarla desde los círculos que aparecen en los vértices.



CIERRE

- 1) Las crónicas se pueden imprimir y así armar un diario mural para compartir con el resto de la escuela.



EL MODELO CONSTRUCTIVISTA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas para el aprendizaje constructivista. Estas herramientas les ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Estas características dan como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o le surja algún problema.

HERNÁNDEZ REQUENA, STEFANY. "El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje". En "Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico" [en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 5, n.º 2, 2008. UOC. <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.html> [Consultado el 25 de noviembre de 2015].

UNA GUÍA AVENTURERA

¿Por qué escribir un folleto con los chicos de 3.^{er} grado?



En este proyecto, los alumnos deben imaginar un lugar que le ofrezca al visitante posibilidades de conocer un paisaje atractivo, urbano o rural, y crear sus encantos para promocionarlo. La idea es convencer a los que lean el folleto de que se trata de un sitio ideal para visitar.

A lo largo del proyecto, los chicos se convertirán en promotores de un lugar creado por ellos mismos, no solo por sus atractivos naturales, sino también por las propuestas de turismo aventura que ofrece.

A través de la elaboración del folleto, se trabajan varias intencionalidades del hablante, ya que este texto informa, describe y argumenta. Por otro lado,

la inclusión de imágenes completa el texto. Para realizar esta tarea, será preciso explorar diversidad de folletos, lo que les permitirá a los chicos diseñar, redactar e ilustrar uno propio.

A su vez, deberán tomar decisiones para encontrar la manera de comunicar, convencer, presentar la información e incluir las imágenes.

Este proyecto, como los anteriores, requiere una producción en equipo, lo que siempre significa una oportunidad para el intercambio y el aprendizaje, así como para la estimulación del trabajo cooperativo y colaborativo.

PARA INICIAR EL PROYECTO

Cuando se comente con los chicos de qué se trata el nuevo proyecto para comprometerlos y entusiasmarlos con su trabajo, también se acordará la forma en que se presentará el trabajo y a quiénes va a ir dirigido.

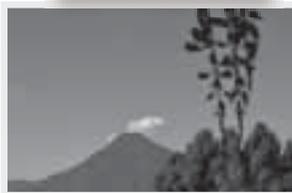
🎨 La exploración y la invención

- 1) El primer paso será conocer diversidad de folletos y publicidades turísticas. El trabajo se realizará en pequeños grupos. Cada uno deberá disponer de diferentes ejemplares. El objetivo de la exploración es observar qué elementos tienen en común todas las publicaciones reunidas.
- 2) Escribirán sus observaciones y las compartirán con el resto de los grupos. En este intercambio, se pondrán de acuerdo en las características que tendrán los folletos escritos por ellos.
- 3) Ahora deberán imaginar cómo es el lugar que van a promocionar. Cada grupo creará un lugar turístico imaginario. Es conveniente que miren imágenes de paisajes turísticos reales, como las montañas, el mar, las sierras, las ciudades o los pueblos.
- 4) Para ayudarse, completarán una ficha fotocopia-ble que se encuentra en la página 32. En ella, se organiza la información del lugar inventado.

DURANTE EL PROYECTO

🎨 La escritura del folleto

- 1) Con la información organizada, harán una lista de los atractivos turísticos del sitio a promocionar. Esta debe incluir no solo la naturaleza del lugar (clima, paisaje, animales, vegetación), sino también las comodidades (hotelería, gastronomía, transporte) y las actividades recreativas.
 - 2) Incorporarán en otro listado todas las actividades de turismo aventura que se les ocurran, como el rapel, la escalada o el montañismo.
 - 3) Es importante que, con la ayuda del maestro, se establezcan los datos y propuestas que deben aparecer en el folleto:
 - Presentación del lugar (una breve descripción del paisaje).
 - Propuestas turísticas generales y de turismo aventura.
 - Precios o aranceles del paquete turístico, los modos de llegar.
 - Información sobre la agencia que ofrece el producto.
- Imágenes y su ubicación respecto de la información y argumentación que aparecen en el folleto.
- Para las imágenes, los chicos podrán hacer dibujos, utilizar revistas y seleccionar algún paisaje o armar uno a través de recortes de diferentes paisajes.



- 4) Prepararán borradores con el contenido del folleto y los corregirán intercambiándolos entre los grupos.
- 5) Para armar el folleto, usarán el fotocopiable de la página 33. Allí transcribirán la información y agregarán las imágenes.
- 6) Para completar la tapa y contratapa del folleto,

pegarán su cara interna a una cartulina de color y allí consignarán los siguientes datos:

- Nombre y datos de contacto de la agencia que ofrece el viaje.
- Imagen del lugar.
- Frase publicitaria que promueva la compra del paseo.

PARA TERMINAR EL PROYECTO

🎪 Expoviaje

Una vez que cada grupo tenga su folleto, se pueden hacer varias actividades para su presentación:

- Preparar una agencia de turismo en el aula e invitar a otro grado a que recorra los distintos *stands* con las propuestas de viaje.

Cada grupo presentará su lugar con el folleto y tratará de convencer a los visitantes de que su propuesta sea la elegida.

Pueden armar previamente el *stand* con carteles, publicidad e imágenes.

- Organizar una ronda con el grado que los visitó para que les cuenten qué les gustó más de cada lugar, qué les parecieron los folletos, si se entendieron las propuestas, qué lugares les gustaría visitar.
- Con todos los folletos y las opiniones de los visitantes, pueden armar una cartelera sobre los lugares turísticos inventados.



NOTAS

NOMBRE DEL LUGAR TURÍSTICO:

UBICACIÓN GEOGRÁFICA:

CLIMA:

DESCRIPCIÓN:

ANIMALES:

VEGETACIÓN:

ATRATIVOS TURÍSTICOS:

LA AVENTURA DE DISEÑAR UN FOLLETO

PROPUESTA

La propuesta es hacer una versión de un folleto utilizando herramientas digitales. Así se complementa el trabajo realizado en el proyecto “Una guía aventurera”. Al confeccionar esta versión digital, los chicos podrán comparar estrategias y decisiones exigidas por las distintas formas de trabajo y reflexionar sobre las ventajas y desventajas de cada una. Si han realizado previamente la versión en papel utilizando los fotocopiables, podrán repensar ese trabajo y continuarlo.

CONTENIDOS

- Escritura con procesador de texto.
- Búsqueda de imágenes en la web.
- Elaboración de un folleto a partir de una plantilla.

RECURSOS TIC

- Buscador de imágenes (Google).
- Uso de plantillas con el procesador de texto (Word).

INICIO

- 1) Para empezar el trabajo, se les pedirá a los chicos que busquen las imágenes que usarán en el folleto. Frente a una computadora con conexión a internet, cada grupo abrirá el navegador en la página de Google y allí elegirá la opción “Imágenes”. Si no hay posibilidad de acceso a internet, las pueden crear usando una aplicación para dibujar (Paint). Si las han dibujado para el proyecto “Una guía aventurera”, pueden escanear las imágenes o fotografiarlas.

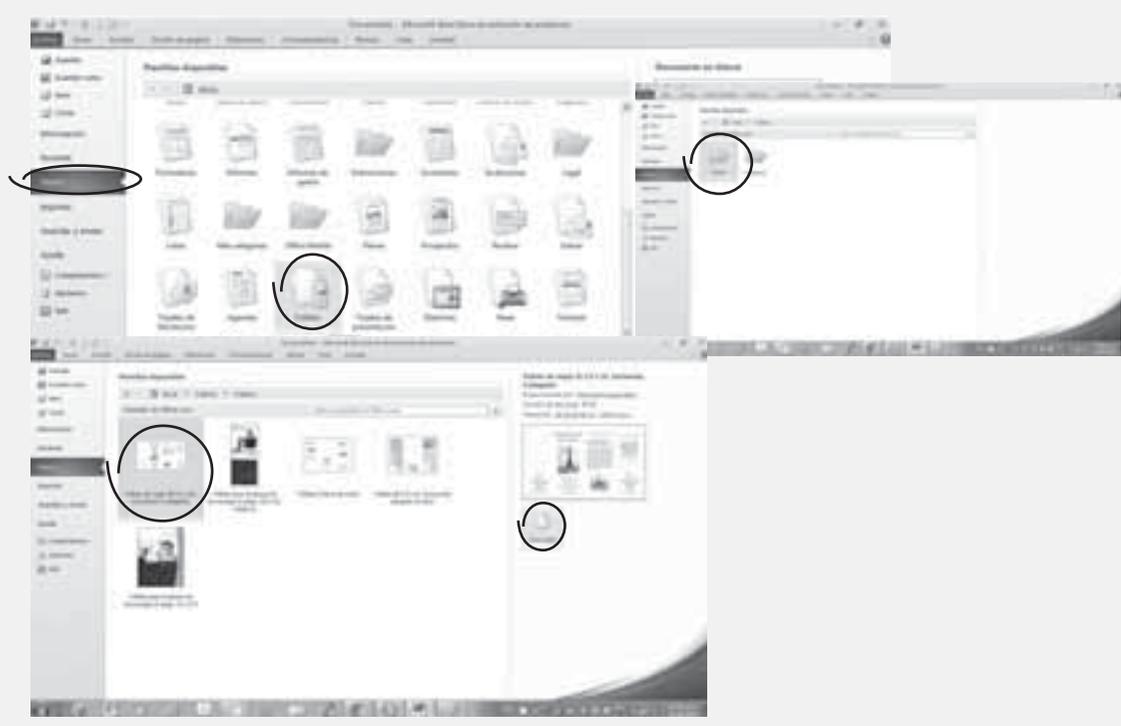


DESARROLLO

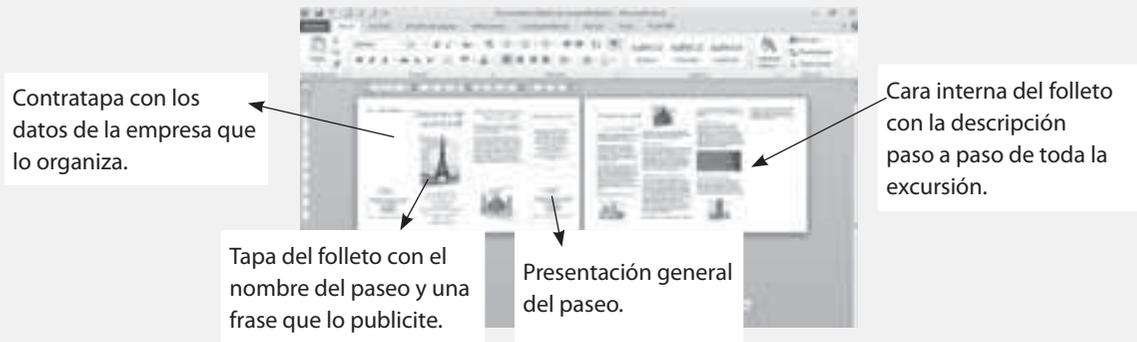
- 1) Para buscar las imágenes, utilizarán las palabras asociadas al lugar que han inventado: *montañas, lago, playa, bosque encantado*, etcétera. Se seleccionarán las imágenes utilizando la opción “Guardar imagen como...”, que aparece cliqueando con el botón derecho. Estas se guardarán en una carpeta denominada “Folleto aventurero”, en la computadora.



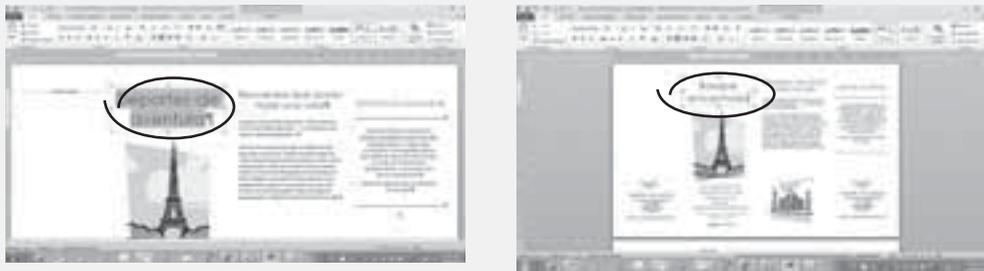
- Una vez elegidas las imágenes, el docente les pedirá a los chicos que abran el programa Word (las los ejemplos han sido extraídos de la versión 2010). El modelo de folleto que se propone utilizar en esta secuencia es una plantilla de Word que se descarga de internet. Para comprender mejor el funcionamiento de las plantillas es posible ver el siguiente tutorial: <http://internet-y-ordenadores.practicopedia.lainformacion.com/word/como-utilizar-las-plantillas-de-word-739> [Consultado el 4 de diciembre de 2015].
- En Word, deberán elegir la opción "Nuevo", que aparece desplegando la pestaña "Archivo". Allí seleccionarán la opción "Folleto", luego abrirán la carpeta "Folleto de viaje", elegirán el archivo "Folleto de viaje" y finalmente clikearán en el botón "Descargar".



- Se abrirá entonces un documento que ya tiene prediseñado un folleto de viaje, con la forma de un cuadríptico de dos caras. Es recomendable que el docente imprima previamente este documento y, antes de pedirles a los chicos que empiecen a escribir, les muestre cómo quedará una vez armado y cuáles son las partes del folleto.



- 5) Los alumnos deberán elaborar su folleto reemplazando los textos. Para ello, seleccionarán con el *mouse* los textos de las diferentes cajas y escribirán lo que ellos deseen.



- 6) Para incluir las imágenes que habían seleccionado, deben posicionarse con el cursor dentro de una caja de texto, abrir la pestaña "Insertar" y elegir la opción "Imagen". Se abrirá entonces un cuadro de diálogo para que localicen la imagen que desean insertar, que seleccionarán de la carpeta "Folleto aventurero". El docente puede sugerirles que reemplacen algunos textos del archivo original por imágenes, de modo que el folleto resulte más atractivo y la exigencia de escritura sea menor.



- 7) Cuando hayan finalizado, imprimirán los folletos y los plegarán, para darles su forma final.

NOTAS

EL PROCESADOR DE TEXTOS EN EL PRIMER CICLO

Incluir decididamente las TIC, en especial el procesador de textos, en los primeros años de escolaridad, como componente de complementariedad al ejercicio de la escritura con lápiz y papel, es un recurso insoslayable. Será necesario seguir haciendo énfasis en la importancia del desarrollo motriz del niño asociado al aprendizaje de la escritura, pero potencializada por las funcionalidades de un ejercicio adicional que haga uso de herramientas tan sencillas pero tan potentes como el procesador de textos.

Se trata de combinar estratégicamente los medios tradicionales y las tecnologías digitales en función de generar nuevas posibilidades de enseñanza de la escritura.

El uso de herramientas tecnológicas por sí mismas no genera valor agregado con relación al mejoramiento del aspecto general de una producción textual, sino que más bien se presentan como agentes coadyuvantes que aprovechan una buena disposición hacia una escritura ordenada y consistente, y la ayudan a concretar.

El uso del procesador de textos fortalece los procesos de revisión en la medida en que, a diferencia de la realizada sobre el papel, le permite al estudiante hacer fácilmente y de manera reiterada, si fuese necesario, modificaciones del texto dentro del proceso de revisión. Dentro de las estrategias de revisión se encuentran las que permiten “dominar diversas formas de rehacer o retocar un texto: eliminar o añadir palabras o frases, utilizar sinónimos, reformulación global”.

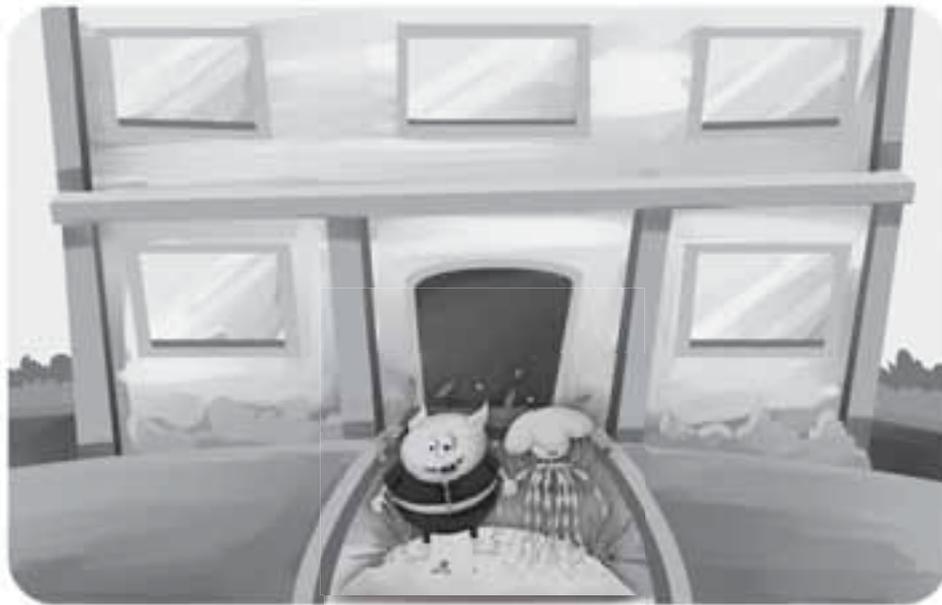
La facilidad correctiva de los procesadores de textos permite a los niños tener más tiempo para reelaborar sus oraciones, omitir las frases que expresen lo mismo y complementar las oraciones que no tengan sentido completo, posibilitando entonces que haya menos redundancia. Asimismo, al utilizar el procesador de textos el estudiante puede visualizar en el monitor de su computadora su escrito elaborado con letra legible y en el tamaño que desee, lo que le facilita identificar segmentos mal redactados.

CHIAPPE, ANDRÉS Y ANA-RUBY GONZÁLEZ. “Los procesadores de texto y los niños escritores: un estudio de caso” [en línea]. Disponible en http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-07052014000200006&script=sci_arttext [Consultado el 4 de diciembre de 2015]. [Adaptación].



UNA ESCUELA DE MONSTRUOS

¿Por qué producir un boletín de calificaciones con los chicos de 3.^{er} grado?



© Santillana S.A. Prohibida su fotocopia. Ley 11.723

Este proyecto tiene por objetivo crear una escuela particular: la escuela de los monstruos. Y, como producto final, el diseño de un boletín de calificaciones. Para eso, los chicos deberán imaginar y diseñar una escuela con sus reglas y con una población determinada. Pero antes de ingresar en el proyecto propiamente dicho, es necesario que tengan la oportunidad de disfrutar de la lectura de cuentos entre cuyos personajes aparezcan monstruos de todo tipo. La vinculación en forma personal y compartida con obras literarias de autores contemporáneos y clásicos les permitirá tanto

estimular la imaginación como adentrarse en mundos posibles e imposibles.

A lo largo del proyecto, los chicos tendrán la posibilidad de participar de forma grupal en experiencias que permitan el intercambio y la creación, imaginar seres fantásticos a través del recurso de la descripción, abordar distintos tipos de textos, leer cuentos de tradición oral y de autor, crear una institución y los personajes a partir de las experiencias propias y de la lectura compartida. Asimismo, podrán construir un instrumento de evaluación, como el boletín de calificaciones.



PARA INICIAR EL PROYECTO

Para comenzar es necesario hacer un intercambio oral sobre cuáles son los monstruos conocidos por todos. Seguramente surgirán personajes, como Frankenstein, Drácula, el hombre lobo y otros menos convencionales que los chicos aportarán de los libros leídos o de las películas y series televisivas. Se preparará entonces una lista con los nombres de los nominados. También, se puede aprovechar este momento para intercambiar ideas sobre cómo sería una escuela a la que asistieran estos personajes.

🎵 Una galería de monstruos

- 1) El primer paso consistirá en construir una galería de monstruos. Los chicos tendrán la posibilidad de elegir un monstruo que les sea familiar o de crear uno.



- 2) Se les propondrá que completen la ficha fotocopiable de la página 41 con la imagen y los datos del monstruo elegido: ¿cómo se llama?, ¿cómo es?, ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, entre otros. Y como la idea es incluirlos en una escuela, también tendrán que pensar en qué disciplinas o materias son buenos y cuáles son las que les cuestan o no les interesan para nada.
- 3) Cada alumno mostrará su monstruo y leerá la ficha al resto de los compañeros, para compartir así las producciones.



DURANTE EL PROYECTO

🎵 La escuela de los monstruos

- 1) En pequeños grupos, realizarán propuestas para la creación de la escuela. Luego, estas se someterán a votación o consenso, según sea el caso.
- 2) Es importante que el maestro ofrezca algunas pautas para tener en cuenta y que servirán de guía para la escritura:
 - Nombre de la escuela.
 - Materias que se enseñan.
 - Quiénes son los maestros.
- 3) Una vez finalizada la escritura, cada grupo expondrá su producción y, entre todos, se elegirán el nombre de la escuela (lo podrán votar), las materias que se enseñan (podrían elegir entre las que se hayan propuesto o de acuerdo con los gustos de los chicos). Los resultados de la elección se volcarán en un papel afiche.
 - Cómo son las clases.
 - Juegos a la hora del recreo.



PARA TERMINAR EL PROYECTO

🎵 Escala de notas

- 1) A partir de la escala de notas de la escuela: sobresaliente (S), muy bien (MB), bien (B), regular (R), se les propondrá a los chicos que la reinventen para la escuela de monstruos. La pregunta disparadora de ideas podría ser qué escala será mejor para evaluar los aprendizajes de los monstruos. Es conveniente que trabajen en pequeños grupos.
- 2) Se hará una puesta en común para elegir entre todos la escala que parezca mejor para la evaluación de personajes tan poco convencionales, y se volcará en el papel afiche junto con los demás acuerdos. Estos datos servirán para hacer el boletín de cada monstruo.

🎵 El boletín de los monstruos

- 1) Cada uno hará el boletín del monstruo que describió en su ficha. Para eso, completará el modelo de la página 42. Los datos necesarios para completar una parte figuran en el papel afiche con los acuerdos realizados entre todos. La información de cada personaje está a cargo de los alumnos según lo descrito en las fichas.
- 2) Para hacer la tapa y la contratapa del boletín, no hace falta más que observar las de sus propios boletines.
- 3) Una vez completos los boletines, se podrán exponer junto con la ficha de cada monstruo en alguna cartelera de la escuela. Pueden dibujar entre todos la escuela de monstruos para agregarla.



NOTAS



Nombre del monstruo:

¿Cómo es físicamente?

¿Dónde vive?

¿Qué come?

¿Quiénes son sus amigos?

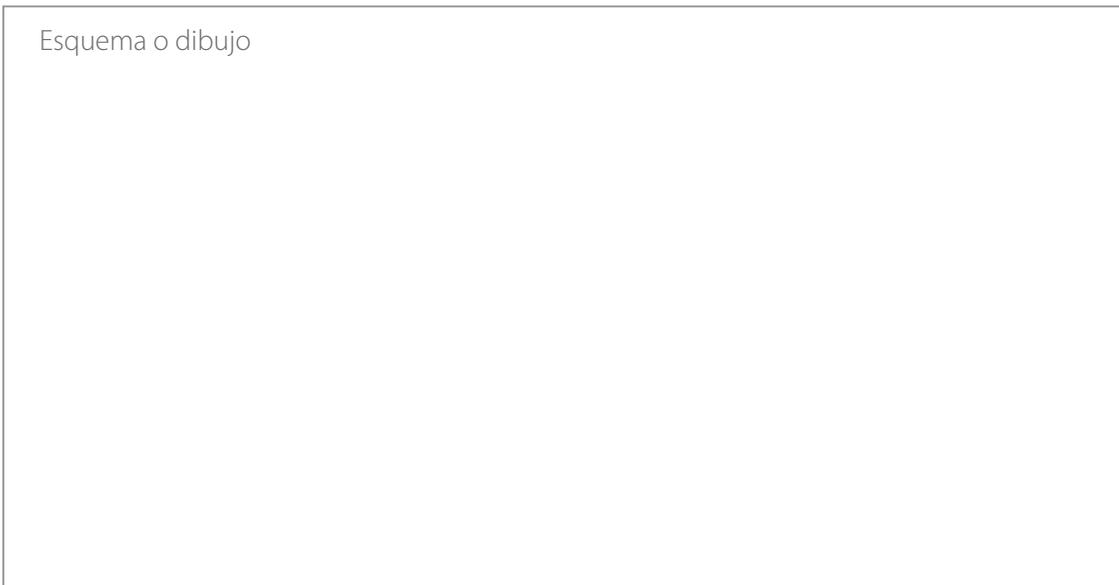
En deporte se destaca en

En la escuela

Es bueno para

No le interesa para nada

Esquema o dibujo



ESCUELA: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ GRADO: _____ AÑO: _____

MATERIAS						FIRMA DEL MAESTRO	FIRMA DEL PADRE	ASISTENCIAS
PRIMER PERÍODO								
SEGUNDO PERÍODO								
TERCER PERÍODO								
CUARTO PERÍODO								

ESCALA DE NOTAS

COMENTARIOS

SE DESTACA EN: _____

SEGUIREMOS TRABAJANDO EN: _____

BOLETÍN ORAL

PROPUESTA

La propuesta consiste en confeccionar un archivo de audio con el contenido del boletín elaborado en el proyecto “Una escuela de monstruos”.

CONTENIDOS

- Narración oral.
- Grabación de un texto leído con un editor de sonido.
- Edición de pista de sonido.

RECURSOS TIC

- Sin conexión a internet: computadora con plaquetas de audio y de sonido.
- Micrófono (opcional) y parlantes.
- Editor de sonido (Audacity).

INICIO

- 1) El docente empezará por presentar la situación problemática que se resolverá por medio del uso de herramientas digitales: les dirá a los chicos que la escuela de los monstruos ha detectado que los padres de sus alumnos no leen los boletines que les envían. No saben si es porque no saben hacerlo, o porque los confunden con una

golosina y se los comen, o porque creen que son un papel para envolver regalos de cumpleaños. Lo cierto es que han decidido utilizar un mecanismo novedoso para enviarles a los padres la información sobre el desempeño de sus hijos: les mandarán un audio en el que los docentes habrán grabado el contenido del boletín.

DESARROLLO

- 1) La propuesta es que los niños preparen el audio del boletín. Para eso, deberán definir cómo organizarán la información:
 - ¿Usarán diferentes voces para cada área?
 - ¿Incluirán una presentación?
 - ¿Qué entonación utilizarán para leer las observaciones positivas?
 - ¿Cómo leerán las observaciones acerca de lo que el alumno debe seguir trabajando o mejorar?

Una vez que tengan el guión organizado, deberán ensayar la lectura un par de veces.

- 2) Antes de iniciar el trabajo de grabación, el docente deberá instalar en las computadoras que utilizarán una aplicación para editar sonido denominada Audacity. Se puede descargar gratuitamente de este enlace: <http://audacity.sourceforge.net/> También, deberá instalar un micrófono en cada computadora o asegurarse de que el sonido que se graba sin micrófono no resulte demasiado bajo.

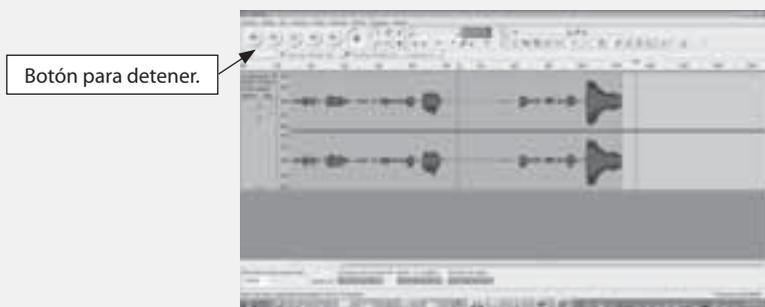
- 3) Los chicos procederán a abrir el programa Audacity. Aparecerá entonces una pantalla que tiene muchas herramientas. De todas ellas, los niños usarán solo tres comandos: "Grabar", "Detener" y "Reproducir".



- 4) Cuando considere que está preparado, cada chico iniciará la grabación cliqueando sobre el botón "Grabar". Cuando termine, presionará el botón "Detener". Luego, escuchará la grabación utilizando el botón "Reproducir". A medida que avanza la grabación, el programa genera una pista de audio que muestra cómo se está grabando el sonido. Si no se cuenta con una computadora por niño, se puede organizar el trabajo en grupos y distribuir la tarea: unos leen una parte, otros leen otra, otros graban el sonido.



- 5) Si desean interrumpir la lectura e ir leyendo por tramos, solo deben hacer clic sobre el botón "Detener". Para continuar la grabación sobre la misma pista de audio, los alumnos deberán presionar la tecla de mayúscula y cliquear nuevamente sobre el botón "Grabar".



USO SOCIAL DE LA LECTURA EN VOZ ALTA

En la tradición escolar, la lectura en voz alta ha sido empleada predominantemente para evaluar el desempeño de los alumnos en lectura. Sin embargo, esta función escolar contrasta con las prácticas de lectura en voz alta fuera de la escuela: leer para alguien que no sabe o no puede leer por sí solo, intentar provocar en los otros el efecto que en uno mismo produjo un poema, compartir alguna información que se ha encontrado, "hacer" teatro leído. Es decir que siempre se trata de compartir la lectura con otros.

Las situaciones que intentan mantener o recuperar el sentido social de la lectura en voz alta dentro de las prácticas escolares permiten transmitir a los alumnos que existen modos especiales para generar diferentes efectos en quienes escuchan la lectura y que, para leer a una audiencia, no se puede leer de cualquier manera o de un modo improvisado. Por lo tanto, en procura de este objetivo, el maestro tiene la oportunidad de proponerles ensayar una y otra vez, leyendo el mismo texto varias veces, hasta que alcancen una interpretación que satisfaga a todos.

Esta situación también podría desarrollarse mediante registros de audio. Esta modalidad facilita un mayor control de los alumnos participantes sobre la calidad de la producción final, pues ellos tienen la oportunidad de escucharse a sí mismos en las grabaciones.

Si el texto es breve, es posible que los niños terminen por memorizarlo. La memorización no impide que los alumnos deban pasar por una práctica de lectura donde, para producir un efecto en los otros, necesiten realizar cambios en la entonación, la velocidad de la lectura, la claridad de la pronunciación, etcétera. Este será un trabajo de adecuación entre la interpretación del lector y el efecto que se desea producir en los destinatarios.

"Leer en voz alta". En *Educ.ar* [portal en línea]. <https://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=93335> [Consultado el 7 de diciembre de 2015].

Aquí se presentan 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 docente esté llevando adelante. Sin embargo, las complementan y las potencian, ya que invitan a que los niños lean y escriban diariamente.

» Club de lectores

El objetivo de un club de lectores es crear un espacio en el que los chicos puedan compartir la lectura de cuentos, poemas o cualquier otro género elegido por ellos. Por eso, es conveniente que sean los chicos los que elijan el material que van a compartir con sus compañeros.

Para ayudarlos en estas actividades, el maestro puede organizar el club con algunas pautas, por ejemplo:

- Leer en silencio lo que cada uno elige y después comentarlo con el grupo.
- Leer en voz alta para los otros un cuento o un poema elegido por ellos.
- Leer por grupos y luego comentar entre todos lo leído: cuentos, poemas, historietas, algún texto informativo o una novela corta.

- Dedicar un período del año a un género y compartir las lecturas durante ese tiempo.
- Leer una novela en voz alta dentro del club, por ejemplo, un capítulo por semana.
- Leer en casa una novela extensa y comentarla en el club.
- Leer para interpretar una obra de teatro leída o un recital de poemas.

Es importante que haya disponibilidad de libros en el espacio en el cual se realiza el club de lectores. Por eso se recomienda hacer las actividades en la biblioteca de la escuela o, si fuera posible, tener una biblioteca en el aula.



Luli
Mempo Giardinelli



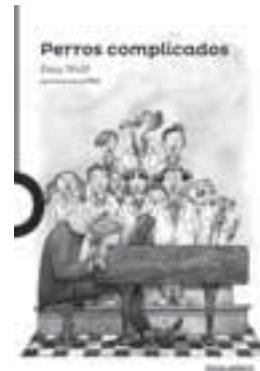
Orff
Mario Méndez



El vuelo del dragón
Mario Méndez



¡Cuidado con el perro!
Liliana Cinetto



Perros complicados
Ema Wolf

» El periódico en el aula

Se trata de que los chicos entren en contacto no solo con el portador, sino con los diferentes géneros periodísticos que conviven dentro de un diario: noticias, reportajes, artículos de opinión, avisos, crónicas y publicidades. Las propuestas de actividades son las siguientes:

- Exploración de los periódicos. De manera individual o en pequeños grupos, hojearán las diferentes secciones de un diario. Podrán detenerse en alguna noticia, leerla y comentarla.
- Observación de las tapas de los distintos diarios del día. Analizarán las noticias que se destacan en cada una, a cuál se le da mayor relevancia, qué otros elementos aparecen, etcétera.
- Exploración de las versiones digitales de los periódicos y comparación con las versiones en formato papel.

- Lectura con un propósito determinado. Ante un acontecimiento que les interese, buscarán la noticia, la leerán e informarán de ella a sus compañeros.
- Comparación del tratamiento de una misma noticia en diferentes periódicos. Con distintos diarios del día, elegirán una noticia y reflexionarán sobre las semejanzas y diferencias con que es presentado el acontecimiento.
- Producción. La lectura de los diarios también puede hacerse con el objetivo de publicar un periódico escolar.



» Taller de narración oral

En este taller, los chicos van a presentar diferentes textos orales según sus gustos: chistes, adivinanzas, cuentos improvisados, cuentos que recuerden de memoria y hasta cuentos tradicionales.

Algunas pautas para considerar:

En cuanto al narrador:

- Se sentará frente al grupo y narrará el texto elegido.
- Debe conocerlo de memoria y no titubear. Para eso, lo ensayará antes.
- Hablará en voz alta para que todos puedan escucharlo.
- Si es posible, hará cambio de voces para los distintos personajes.

En cuanto al auditorio:

- Escuchará de forma atenta y respetuosa.

Esta es una actividad que los chicos disfrutan mucho. Sin embargo, al principio algunos no se animarán a hacerla, ya que requiere de cierta exposición. Por eso, es importante que el docente aporte un marco de contención y respeto a la actividad para que el narrador se sienta en confianza.



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

¡SUBITE AL GLOBO

Y DEMOS UNA Y MIL VUELTAS

POR ESTAS APASIONANTES HISTORIAS!