

# HISTORIAS EN VUELTAS

# 2

LIBRO DE LECTURA

RECURSOS PARA  
EL DOCENTE

 SANTILLANA

# HISTORIAS EN VUELTAS 2

**Historias en vueltas 2 - 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: Mariana Valladares.

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.

© 2015, EDICIONES SANTILLANA S.A.

Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP),  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISBN: 978-950-46-4607-5

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

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

ISBN 978-950-46-4607-5

1. Lectura. 2. Lengua. 3. Escuela Primaria. I. David,  
Claudia A. II. Título

CDD 371.1

Este libro se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2015, en Grafisur S.A., Cortejarena 2943, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina.

# ÍNDICE

<b>Presentación</b> .....	4
Leer, escribir y conocer otros mundos: enseñar Prácticas del lenguaje en Primer ciclo .....	4
<b>Organización</b> .....	5
¿Cómo está organizado <i>Historias en vueltas 2</i> ? .....	5
<b>Recursos para la planificación</b> .....	7
 <b>PROYECTO 1. Mensajería fantástica</b> .....	11
Fotocopiables.....	15
Ideas TIC .....	16
 <b>PROYECTO 2. Preguntario con misterio</b> .....	20
Fotocopiables.....	24
Ideas TIC .....	26
 <b>PROYECTO 3. Diccionario pirata</b> .....	29
Fotocopiables.....	32
Ideas TIC .....	34
 <b>PROYECTO 4. Kamishibai o teatro de papel</b> .....	38
Fotocopiables.....	41
Ideas TIC .....	43
<b>Actividades permanentes</b> .....	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, la propuesta de trabajo en Historias en vueltas 2 se basa en los tres ámbitos presentes en esa 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.





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 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 la anticipación realizada 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 la escritura como 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 textos 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
<b>VUELTA 1 MUNDO DE LA FANTASÍA</b>	<b>Prácticas en torno a la oralidad.</b> 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.
	<b>Prácticas en torno a la literatura.</b> Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Tesoro”, de Silvina Rocha (cuento de autor); “En un viejo barco”, de Mónica López (poesía); “Qué bocaza tan grande”, de Franco Vaccarini (cuento de autor); “Juguemos en el bosque” (ronda infantil); “Las aventuras de Pinocho”, de Carlo Collodi (fragmento de novela); “Las siete cabritas y el lobo”, versión del cuento de H. C. Andersen; “El Pasaje de la Oca”, de Elsa Bornemann (cuento de autor). Anticipación del contenido. Verificación de las anticipaciones a través de la lectura del texto. Noción de rima. 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.
	<b>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios.</b> Textos informativos sobre costumbres piratas y el “Mundo de la Fantasía”. Textos funcionales: nota de enciclopedia e infografía. Características del soporte textual.	Localización de información específica en un texto.
	<b>Prácticas de participación ciudadana.</b> Expresión espontánea en la variedad lingüística propia. Conocimiento de uno mismo y de los demás. Habilidad para expresar claramente el propio punto de vista ante un conflicto, comprender el de otros y formular acuerdos. Género de tradición oral: ronda infantil popular.	Expresión de deseos, sentimientos y gustos personales. Conversaciones sobre actitudes de respeto y tolerancia. Escucha de poesías y ronda infantil.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>VUELTA 1</b> <b>MUNDO DE LA FANTASÍA</b>	<b>Escritura en proceso.</b> Texto informativo y nota de enciclopedia. 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 textos informativos con propósito definido. Utilización del repertorio de marcas gráficas disponible.
	<b>Reflexiones sobre la lengua.</b> Diferencias cualitativas entre palabras cortas y largas. 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. Ordenamiento de letras para armar palabras. Identificación de imagen y de palabras. Identificación del sentido de la oración.

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>VUELTA 2</b> <b>MUNDO DEL MISTERIO</b>	<b>Prácticas en torno a la oralidad.</b> 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.
	<b>Prácticas en torno a la literatura.</b> Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Misterio en la biblioteca”, de Verónica Chamorro (cuento de autor); adivinanzas; “Nada de Pérez”, de Florencia Gattari (cuento de autor); “Misterio en el escenario”, de Sol Silvestre (poema); “El duende y la señora”, versión del cuento de H. C. Andersen; “El famoso Yonofuí”, de Elsa Bornemann (poema). 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.
	<b>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios.</b> Noticia sobre duendes escondidos y texto informativo sobre el “Mundo del Misterio”. Textos funcionales: instructivo y catálogo de juguetería. Características del soporte textual.	Localización de determinada información en un texto. Lectura de palabras y textos breves.
	<b>Prácticas de participación ciudadana.</b> Noticias e información periodística. Función de los catálogos de comercios. Género de tradición oral: adivinanzas.	Lectura de noticias, catálogos y adivinanzas. Intercambio de apreciaciones sobre las funciones de cada tipo textual.
	<b>Escritura en proceso.</b> Adivinanzas. 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. Compleción de adivinanzas y poemas. Escritura de la tapa de un libro. Diseño de una caja de un juego a partir del texto de su catálogo. Compleción de la descripción de un catálogo. Escritura de palabras que riman. Escritura de pistas y una reseña para recomendar. Utilización del repertorio de marcas gráficas disponible.
<b>Reflexiones sobre la lengua.</b> Sílabas. Uso de los signos de interrogación. Uso de conectores de causa ( <i>porque</i> ) y consecuencia ( <i>por eso</i> ) en un texto. Grupos consonánticos: <b>bl, br, dr, fl, fr, pl y pr</b> . Uso de <b>que-qui, ce-ci, ge-gi, gue-gui</b> .	Compleción de palabras y textos con sílabas faltantes, que pertenecen a los grupos consonánticos aprendidos. Escritura de palabras.	

SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>VUELTA 3 MUNDO DE LA AVENTURA</p>	<p><b>Prácticas en torno a la oralidad.</b> 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><b>Prácticas en torno a la literatura.</b> Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “El pirata Malasuerte”, de Graciela Pérez Aguilar (cuento de autor); chistes; “Dos lobos aburridos”, de Melina Pogorelsky (cuento de autor); “Suma lobuna”, de Oche Califa (poesía); “¡Pinocho al rescate!”, de Leo Arias (historieta); “El soldadito de plomo”, de Franco Vaccarini (versión del cuento tradicional de H. C. Andersen); “Una ballena bebé”, de Elsa Bornemann (poema). 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><b>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios.</b> Textos informativos sobre lobos y el “Mundo de la Aventura”. Textos funcionales: índice e invitación. Características del soporte textual.</p>	<p>Localización de información en el texto y paratexto. Discriminación de información verdadera y falsa.</p>
	<p><b>Prácticas de participación ciudadana.</b> Expresión clara del punto de vista ante un conflicto, comprensión de la posición de otros y formulación de acuerdos. Género de tradición oral: chistes.</p>	<p>Reflexión sobre el uso y función de los textos funcionales: índice de un libro especializado e invitación a un cumpleaños. Intercambio de chistes. Intercambio grupal para expresar el propio punto de vista y comprender el de los otros.</p>
	<p><b>Escritura en proceso.</b> Listas. Tapa y contratapa de un libro. Fichas. Secuencia de escritura: propósito, planificación, textualización, revisión y edición.</p>	<p>Escritura a partir de pictogramas. Escritura a partir de imágenes. Escritura y completión de oraciones. Completión de cuadros. Escritura de una tapa y contratapa de un libro inventado. Escritura de chistes y de un diálogo. Completión de fragmentos de textos literarios. Escritura y dibujo de historietas. Renarración de textos literarios desde otros narradores. Reescritura de situaciones de un cuento a partir de imágenes.</p>
	<p><b>Reflexiones sobre la lengua.</b> Singular y plural de sustantivos. Plurales de palabras terminadas en -z. Uso de <b>mb</b>, <b>mp</b> y <b>nv</b>. Onomatopeyas. Raya de diálogo. Diminutivos.</p>	<p>Completión de diálogos. Reconocimiento de palabras con los grupos trabajados en una definición de diccionario. Lectura de onomatopeyas.</p>



SECUENCIA	RECORTE DE CONTENIDOS POR ÁMBITO	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>VUELTA 4</p> <p>MUNDO DEL DISPARATE</p>	<p><b>Prácticas en torno a la oralidad.</b> 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><b>Prácticas en torno a la literatura.</b> Comprensión y disfrute de los siguientes textos literarios: “Sami Zanahoria y Unduende Mágico”, de Fabián Sevilla (cuento de autor); “En el sombrero de un duente”, de Sergio Andricáin (poesía); “Los veinte ratones” (canción popular); “Pinocho es de madera”, de Alejandra Erbiti (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><b>Prácticas en torno a la lectura de textos no literarios.</b> Textos informativos sobre los ratones y los dientes (página web), la vida de Hans Christian Andersen y el “Mundo del Disparate”. Textos funcionales: biografía, 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><b>Prácticas de participación ciudadana.</b> Conocimiento de uno mismo y de los otros. Conocimiento de costumbres culturales distintas a las propias. Género de tradición oral: canción.</p>	<p>Relato de experiencias personales, gustos y preferencias. Lectura de un texto de una página web sobre la relación entre los dientes caídos y los ratones.</p>
	<p><b>Escritura en proceso.</b> Lista. Diálogos. 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. Búsqueda de indicios en el texto que permitan verificar las anticipaciones realizadas para confirmarlas, rechazarlas, ajustarlas o elegir entre varias posibles. Uso del diccionario. Reconocimiento y escritura de parlamentos. Elaboración de una nueva versión de un cuento clásico. Compleción de un volante. Compleción de cuadros. Escritura de palabras que riman. Invención de escenografía y títeres para una obra.</p>
	<p><b>Reflexiones sobre la lengua.</b> Adjetivos. Diálogo teatral: uso de los puntos y la raya de diálogo.</p>	<p>Identificación de adjetivos y compleción de un texto. Lectura, compleción y escritura de parlamentos teatrales.</p>

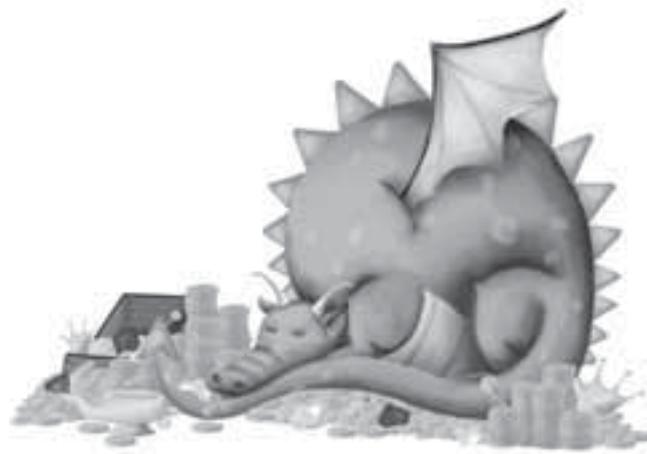
## EVALUACIÓN

- ♦ 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.



# MENSAJERÍA FANTÁSTICA

**¿Por qué producir mensajes entre seres fantásticos con los chicos de 2.º grado?**



El trabajo con seres fantásticos permite proponer la escritura de diversos tipos textuales, como la descripción, la narración y también la elaboración de diálogos y mensajes entre los seres creados.

Este proyecto consiste en la creación de mensajes, pero además será necesario abordar el tipo de texto descriptivo, ya que los seres fantásticos que formarán parte de los mensajes serán creados por los chicos.

La descripción oral y escrita de esos seres conocidos o inventados requerirá la utilización de adjetivos, enumeraciones y comparaciones.

A su vez, la elaboración de los mensajes conduce a la creación de diálogos, ya sea en forma directa o como parte de un texto narrativo.

Durante la realización de este proyecto, los chicos podrán participar grupalmente de experiencias que permitan el intercambio y la creación, imaginar seres fantásticos a partir del recurso de la invención y producir mensajes fantásticos. Asimismo, utilizarán el cuerpo y la máscara para expresarse y crear nuevos personajes. Este proyecto promueve, además, la escucha atenta y la lectura y la escritura de producciones propias, de otros y colectivas.



## PARA INICIAR EL PROYECTO

### 🎪 Decidimos entre todos

Al comenzar un proyecto, es importante compartir con los chicos el plan de trabajo y los objetivos y acordar con ellos a quiénes se mostrará el producto y la forma en que se hará. En este caso es posible

realizar diversas producciones, como una representación, pequeños libros ilustrados, un radioteatro o la combinación de varios formatos.

## DURANTE EL PROYECTO

### 🎪 Identificación de seres fantásticos

1) A través de imágenes, presentar algunos seres fantásticos conocidos y populares, como el vampiro, el hombre lobo, el dragón, el pegaso, los duendes y los elfos, entre otros. Los chicos deberán identificarlos, nombrar sus características y atributos.

Es recomendable que dibujen el personaje, imaginen su hábitat y hasta puedan escribir una presentación de este.



2) Reunidos en pequeños grupos, cada participante elegirá uno de los seres fantásticos y hará su presentación en primera persona al resto del grupo.

Se puede sugerir un formato como el siguiente:

Soy \_\_\_\_\_  
 Me llamo \_\_\_\_\_  
 Vivo en \_\_\_\_\_  
 Me gusta \_\_\_\_\_  
 No me gusta \_\_\_\_\_

Cuando realizan en forma oral la presentación del personaje, los alumnos pueden imaginar y producir una voz adecuada para cada uno.

### 🎪 Elección grupal de seres fantásticos

- 1) Es conveniente que el trabajo se haga en pequeños grupos o en parejas para favorecer el proceso creativo.
- 2) Cada grupo elegirá su personaje y uno de los participantes hará la presentación al resto de los compañeros, de manera similar a la actividad anterior. Para tener en cuenta a la hora de presentarlos: pueden armar una ficha con los datos relevantes del personaje.

Nombre del ser fantástico: \_\_\_\_\_

Lugar donde habita: \_\_\_\_\_

Origen: \_\_\_\_\_

Características y atributos (¿qué puede hacer?):  
 \_\_\_\_\_

Es recomendable que el maestro les recuerde a los chicos que deben imitar el tono de voz del personaje durante la presentación.

## 🎭 Diálogos entre los seres fantásticos

Para facilitar la escritura de los diálogos, se intercambiarán los participantes de modo que queden formados nuevos grupos con dos personajes cada uno.

A partir de ese momento, los integrantes de cada grupo imaginarán un lugar de encuentro y una posible conversación entre los personajes. Los chicos inventarán un diálogo en el que se podrá dar un mensaje dirigido a los seres humanos, a otros seres fantásticos o a la naturaleza.

## 🎭 Creación de máscaras

Para profundizar la creación del personaje, darle la voz y los movimientos adecuados, se sugiere que los chicos construyan máscaras.

Se puede trabajar a partir de una máscara neutra con plantillas hechas previamente. Se propone usar la plantilla de máscara recortable de la página 15. Sobre estas máscaras los chicos tendrán la posibilidad de dibujar, pintar y usar diversos materiales, como hilos, tapitas o fideos, para darle un rostro a su personaje.

Para facilitar la interpretación de los diálogos elaborados por los chicos, cada máscara puede tener un palito para colocarla delante del rostro.

## 🎭 Momento de actuar

- 1) Una vez realizada la máscara, deberán probar los sonidos, la voz y la forma de hablar del personaje. Para hacerlo, usarán la máscara y el cuerpo.
- 2) Se les puede proponer a los chicos que pasen dos o tres personajes con sus máscaras e interactúen improvisando diálogos y situaciones.





## PARA TERMINAR EL PROYECTO

### 🎪 Múltiples productos

Cada grupo podrá cerrar el proyecto realizando alguna de las siguientes actividades:

- Hacer una presentación de los seres fantásticos con sus máscaras y reproducir los diálogos y mensajes inventados.
- Invitar a la presentación a los padres o a chicos de otros grados. En este caso, será necesario realizar algunos ensayos para sentirse seguros en el momento de actuar frente a otros.

- Realizar un pequeño libro de descripciones. Para ello, deberán recopilar todos los trabajos realizados, pegarlos en hojas de colores, armar una tapa de cartulina y un índice.

Es conveniente que este tipo de trabajo sea realizado en forma grupal. En cualquier caso, compartir el trabajo con invitados ayuda a fomentar la responsabilidad.



## NOTAS

---

---

---

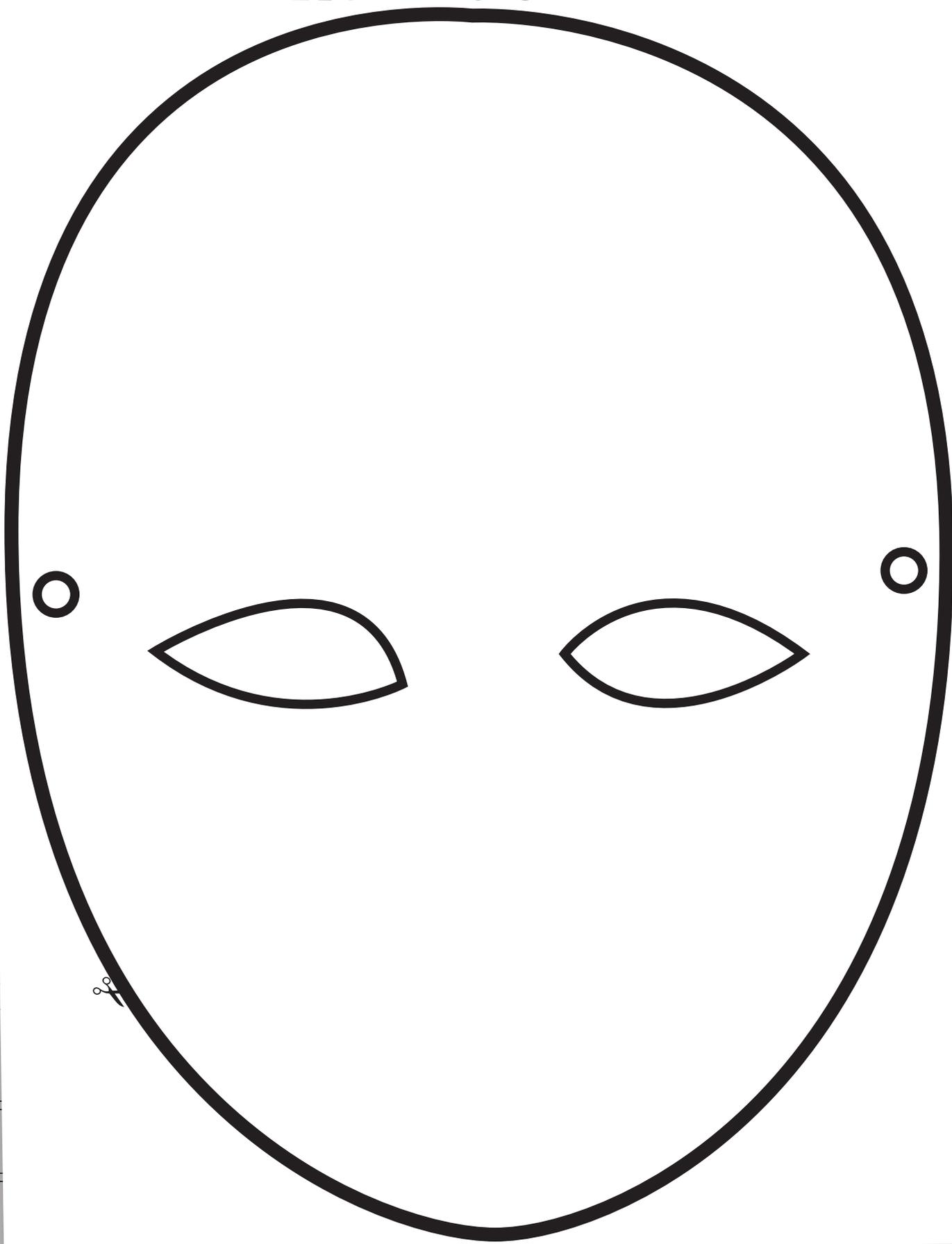
---

---

---

---

---



© Santillana S.A. Permitida su fotocopia sólo para uso docente.

# MENSAJES FANTÁSTICOS EN MULTIMEDIA



## PROPUESTA

La propuesta consiste en armar una presentación multimedia con los mensajes generados en el proyecto "Mensajería fantástica", en la que se incluyan los textos escritos, imágenes y audios de esos textos. Para ello, se utilizará la herramienta Prezi, una aplicación de presentaciones en línea que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Los textos, imágenes y videos son puestos en un lienzo y presentados ordenadamente en diversos marcos. La presentación creada permite un recorrido no lineal, donde es posible utilizar *zoom* en un mapa visual. Sin embargo, también se puede definir un camino a través de los objetos y marcos y así lograr el orden deseado por el usuario. La presentación final se desarrolla en la pantalla, con conexión a internet, pero también es posible hacerla fuera de línea con solo descargar el archivo.

## CONTENIDOS

- Escritura de un texto breve (mensajes fantásticos).
- Lectura en voz alta.
- Grabación del texto leído.
- Diseño de un archivo que combine textos y audios.

## RECURSOS TIC

- Con conexión a internet: aplicación en línea para crear una presentación multimedia (Prezi).
- Sin conexión a internet: editor de sonido (Audacity).

## INICIO

Para comenzar con el proyecto, el docente creará un usuario de Prezi con el correo del aula e instalará en las computadoras que usan los niños una aplicación para editar sonido, Audacity. También, instalará un micrófono en cada computadora o se asegurará de que el sonido que se graba sin micrófono no resulte bajo.

- 1) Se les anunciará a los chicos que van a generar una presentación con todos los mensajes crea-

dos, como si fuera una gran cartelera que tendrá sonido y movimiento. Se les puede mostrar ejemplos de archivos de Prezi, por ejemplo:

**[http://prezi.com/o5mazlp7fgdg/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/o5mazlp7fgdg/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)**

**[http://prezi.com/zfi-lmeibjz/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/zfi-lmeibjz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)**

- 2) Cada niño creará los insumos necesarios para la cartelera. Todos los archivos se guardarán en una carpeta con el nombre del autor del mensaje. En ella estarán los siguientes elementos:
  - a. El texto del mensaje escrito en un procesador de texto. Este archivo llevará el nombre

del alumno y la palabra “mensaje”, por ejemplo: Marco\_mensaje.doc

- b. El audio del mensaje (grabado con Audacity) llevará el nombre del alumno y la palabra “audio”, por ejemplo: Marco\_audio.mp3

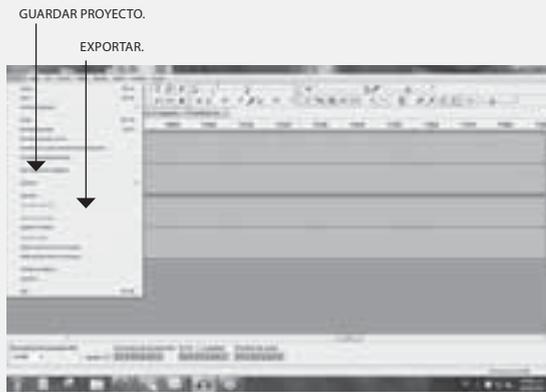
## DESARROLLO

### 🎧 Trabajo sin conexión a internet: grabar un mensaje

- 1) Los niños seleccionarán el mensaje y lo copiarán en el procesador de texto. Para este proyecto, se trabajará con el tipeo y el guardado de los archivos. Respecto del tipeo, es importante que el docente les recuerde a los niños los elementos del teclado que les permiten poner espacios entre las palabras, usar mayúsculas, cómo se genera un nuevo párrafo cuando se usa un punto y aparte (con la tecla “Enter”). Para guardar el archivo, se les enseñará a generar una carpeta desde “Mi PC” y, luego, se les mostrarán las herramientas para guardar del procesador. Es importante poner énfasis en el cuidado de los nombres y el guardado de los archivos para que el trabajo no se pierda.
- 2) Grabarán el mensaje que han escrito. Antes ensayarán su lectura en voz alta. Luego, abrirán el programa Audacity. Aparecerá entonces una pantalla con varias herramientas. De todas, usarán solo tres comandos: “Grabar”, “Detener”, “Reproducir”.

- 3) Una vez preparado, cada niño iniciará la grabación cliqueando sobre el botón “Grabar”. Entonces, leerá su mensaje con voz fuerte y clara. 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.
- 4) Si se generan errores en la grabación, es posible borrarlos (el docente puede colaborar con los niños en esta tarea). Se pone el cursor sobre la parte de la pista que se quiere eliminar y aparece un ícono con forma de mano. Arrastrando este ícono con el *mouse* se selecciona lo que se desea quitar y luego se presiona la tecla “Suprimir” en el teclado.
- 5) Si la grabación se realiza en más de una sesión, se guardará el archivo como un proyecto, con la opción “Guardar proyecto” que aparece desplegando la pestaña “Archivo”. Cuando la grabación esté terminada, se guarda para ser escuchada en cualquier otro programa de audio con la opción “Exportar”, también de la pestaña “Archivo”. El archivo generado deberá llevar el nombre correcto y guardarse en la carpeta generada previamente (donde ya se ha guardado el archivo con el texto del mensaje).





- 6) Finalmente, incluirán todos los textos y los audios en una única cartelera multimedia generada con Prezi. Para ello, cada niño trabajará sobre el archivo Prezi por turnos, incorporando su material en una entrada.

### Trabajo con conexión a internet: la cartelera multimedia

- 1) Primero, con su usuario, el docente generará un nuevo archivo Prezi.



- 2) Luego, entre todos, elegirán la plantilla que usarán como base de la cartelera. Si la escuela cuenta con una pantalla digital, este trabajo resultará más fácil de gestionar utilizándola.
- 3) Una vez elegida la plantilla, se abrirá una nueva pantalla para empezar el trabajo. Allí, el docente les podrá mostrar a los niños las herramientas que utilizarán y los botones que deben usar para hacerlo.

- 4) Entre todos, también, le pondrán un nombre a la cartelera.

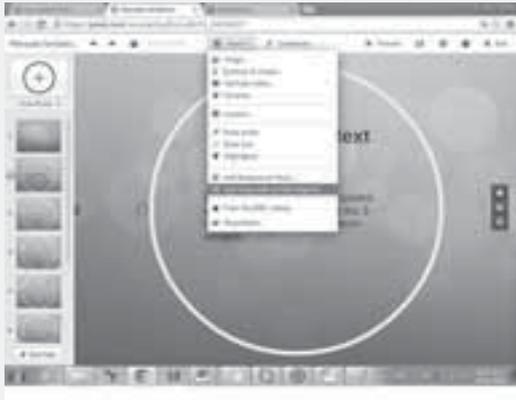


- 5) Por turnos, cada niño trabajará sobre un marco. Allí realizará las siguientes acciones:
  - a. Abrir el archivo del procesador de texto y copiarlo.
  - b. Pegarlo en el archivo Prezi haciendo clic en el espacio donde se va a ubicar el mensaje y seleccionando la opción "Pegar" en el menú que se despliega con el botón derecho del mouse.



- c. Insertar el archivo de audio con la opción "Agregar voz" en el menú que se despliega al hacer clic en el botón "Insertar". Esta acción abrirá un cuadro desde donde se seleccionará el archivo de audio de la carpeta del alumno. Una vez que este archivo se ha cargado, se hace clic sobre el botón "Done". Así,

el cuadro de texto quedará asociado a ese sonido. Para ver una presentación preliminar se puede utilizar el botón "Present".



## CIERRE

Si bien todos los cambios se van guardando automáticamente, cuando cada niño ha completado su trabajo deberá guardarlo con el botón "Guardar". Con la presentación finalizada, podrán hacer una sesión de visualización conjunta y, también, compartirla con las familias por *mail* (copiando el enlace que se genera al elegir la opción "Share Prezi").



## LA VARIEDAD DE LENGUAJES

Muchas veces, tanto en la literatura especializada como en las percepciones de los actores involucrados, las relaciones escuela-medios de comunicación o escuela-TIC y docentes-jóvenes se plantean como relaciones de oposición, en las que se polarizan las diferencias. (...) Si bien suele presentarse una tensión, el abordaje desde la complejidad, y no desde la simplificación, nos permite reconocer las dimensiones y reubicar la integración de las TIC en las escuelas en el marco de la revolución epistemológica contemporánea, del problema del cambio. Necesariamente, la llegada de los medios audiovisuales y las TIC implica *reorganizar* tiempos, espacios, rutinas, contenidos, formas de abordaje del conocimiento. Se trata de reunir y combinar para *integrar* las *viejas* tecnologías (pizarrón, tiza, libros, cuadernos y lapiceras) a las *nuevas* con el fin de que surja un modelo mejor.

BATISTA, MARÍA ALEJANDRA. *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela*. Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente, 2007.

# PREGUNTARIO CON MISTERIO

**¿Por qué hacer un preguntario enigmático con los chicos de 2.º?**



Este proyecto propone la realización de un preguntario, o sea, de un conjunto de preguntas referidas a distintos temas o casos sin resolver. El compendio surgirá de la invención de “casos detectivescos” relacionados con enigmas conocidos popularmente o de otros creados por los chicos. A partir de la construcción del preguntario, se tratará de que puedan realizar preguntas, investigar en diferentes fuentes y develar incógnitas. La posibilidad de resolver enigmas o misterios dependerá fundamentalmente del interés que se pueda despertar en los participantes y de la variedad de fuentes a las que tengan acceso.

A través de este proyecto, los chicos podrán desarrollar sus capacidades de investigación, observación, percepción, imaginación y creatividad.

Durante su realización, los chicos tendrán la posibilidad de potenciar el trabajo en equipo a través de un intercambio continuo de ideas en tareas cooperativas. Mejorarán la formulación de preguntas y respuestas, así como la escucha, lectura y escritura de producciones propias y ajenas.



## PARA INICIAR EL PROYECTO

### ☞ Casos misteriosos y preguntas

- 1) Se presentarán a los chicos imágenes sobre casos o enigmas de la historia o de la ciencia, como la construcción de las pirámides egipcias, la desaparición de los dinosaurios, el origen del universo, la evolución del hombre primitivo. Pueden actuar como disparadores un libro de misterio y también objetos, como máscaras, lupas y todo lo que pueda relacionarse con el mundo de los misterios.



- 2) Entre todos, formularán algunas preguntas oralmente. El docente promoverá que surjan más preguntas y todas se pongan por escrito. A modo de ejemplo, se podrá preguntar quiénes fueron

los que levantaron las pirámides, con qué método de construcción, por qué los dinosaurios se extinguieron, si existe vida en otros planetas, entre muchas otras.

## DURANTE EL PROYECTO

### ☞ Todos somos detectives

- 1) Se propone que cada alumno tenga un carné de detective lector. Los carnés se armarán con el fotocopiable de la página 24. Ambas caras del carné podrán pegarse sobre una hoja de cartulina o cartón cortado a medida. Cada alumno inventará un nombre de detective. En el ítem "experto en", colocará el tema sobre el cual hará la investigación.



### CARNÉ DEL DETECTIVE LECTOR

Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Experto en: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ☞ Detectives preguntones

- 1) Para convertirse en detectives preguntones, se reunirán en pequeños grupos y cada equipo elegirá uno de los casos misteriosos para formular las preguntas y realizar la investigación.

2) Los participantes de los grupos formularán todas las preguntas que se les ocurran sobre el tema elegido. El docente puede sugerir algunas formas de comenzar las preguntas y prepararán un borrador con ellas.

**¿Por qué?**

**¿Cómo?**

**¿Será verdad que...?**

**¿Qué pasaría si...?**

**¿Cuándo?**

- 3) En forma grupal, compartirán las preguntas y elegirán aquellas que les parezcan más interesantes para investigar.
- 4) Producirán el intercambio entre los distintos grupos, y todos los participantes podrán intervenir agregando nuevas preguntas a cada caso o sugiriendo sacar alguna que no se ajuste a la resolución del enigma.

5) Con la ayuda del maestro, buscarán información en enciclopedias, libros temáticos, internet o harán consultas en sus casas. Con la información obtenida, prepararán un borrador con las posibles respuestas y elegirán aquellas que se aproximen a la resolución del caso.



## PARA TERMINAR EL PROYECTO

### 🔮 Un fichero misterioso

A partir del fotocopiado de la página 25, los chicos elaborarán un fichero que incluya los interrogatorios detectivescos realizados.

Para completar las fichas, se sugerirá que sigan los siguientes pasos:

- 1) Escribir un título para el enigma indagado.
- 2) Presentar el caso: escribirán un texto breve acerca del tema sobre el que hacen las preguntas, por

ejemplo, las pirámides. En este texto, explicarán las razones que los llevaron a indagar el caso.

- 3) Incorporar las preguntas más significativas.
- 4) Escribir las respuestas que encontraron en el proceso de investigación.

### 🔗 **Dónde guardar las fichas**

Una vez realizadas, las fichas pueden colocarse dentro de una caja (por ejemplo, de zapatos) forrada con imágenes que remitan a los hechos indagados.

Cada grupo aportará la imagen que corresponda a su investigación. Si los casos investigados fueran muchos, los chicos podrán armar varias cajas y crear varios preguntarios a partir de las fotocopias de la página 25.

Otro cierre posible es abrir el proyecto a otros actores. Por ejemplo:

- Llevar el preguntario a las casas y tratar de responder las preguntas.
- Compartir las respuestas con los compañeros de aula.
- Compartir el preguntario con otros grados y agregar más preguntas o proponer otras respuestas.



### NOTAS

---



---



---



---



---



---



# CARNÉ DEL DETECTIVE LECTOR

Nombre: \_\_\_\_\_.

Curso: \_\_\_\_\_.

Experto en: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ANVERSO.



REVERSO.

**EL CASO DE** \_\_\_\_\_

A cargo del detective: \_\_\_\_\_

Este caso se trata de:

---

---

---

---

---

Preguntas misteriosas sobre el caso:

---

---

---

---

---

---

---

Posibles respuestas:

---

---

---

---

---

---

---

# PREGUNTA ANIMADA



## PROPUESTA

La propuesta consiste en seleccionar una imagen que se asocie a una de las preguntas elaboradas en el proyecto "Preguntario con misterio" y, luego, elaborar una animación que incluya la pregunta y la imagen.

## CONTENIDOS

- Elaboración de preguntas.
- Palabras clave.
- Búsqueda de imágenes asociadas a las palabras clave.

## RECURSOS TIC

- Trabajo sin conexión a internet: editor de archivos GIF animados.

## INICIO

Los niños elaborarán una animación que incluya una de las preguntas del preguntario misterioso. Para ello, trabajarán con un editor de archivos GIF animados que está disponible para descargar gra-

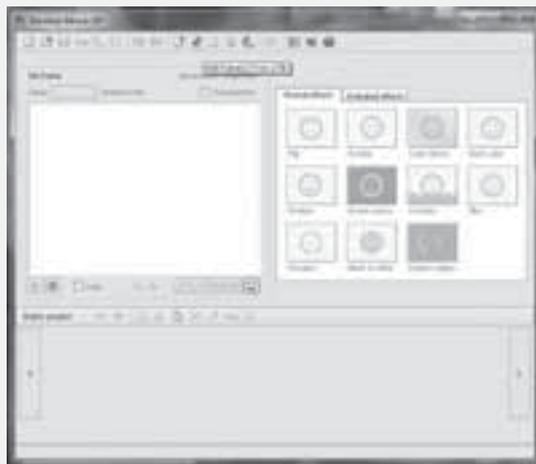
tuitamente y utilizar sin conexión a internet, en este enlace:

[http://www.benetonsoftware.com/Beneton\\_Movie\\_GIF.php?lang=es](http://www.benetonsoftware.com/Beneton_Movie_GIF.php?lang=es)

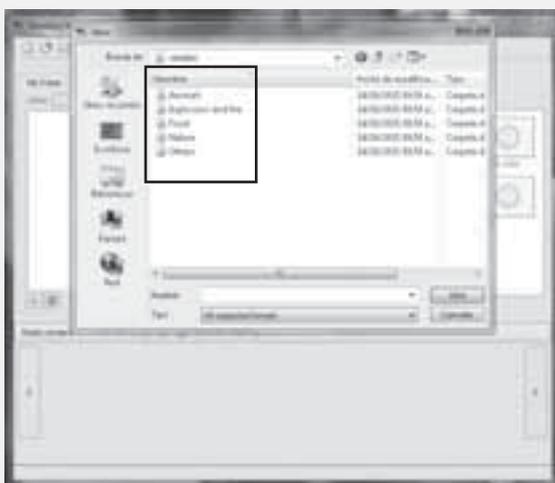
## DESARROLLO

El docente deberá descargar e instalar este programa antes de iniciar la actividad en todas las computadoras que se utilizarán.

- 1) Para empezar, abrirán el programa desde el escritorio, haciendo clic sobre el ícono correspondiente.
- 2) Con el programa abierto, elegirán la animación que se va a editar. Para ello, harán clic sobre el botón ("Add frame from a file") y añadirán un marco desde un archivo.



- 3) Se abrirá entonces un cuadro de diálogo con una serie de carpetas organizadas temáticamente: "Animals" ("Animales"), "Explosions and fire" ("Explosiones y fuego"), "Food" ("Comida"), "Nature" ("Naturaleza") y "Others" ("Otros").

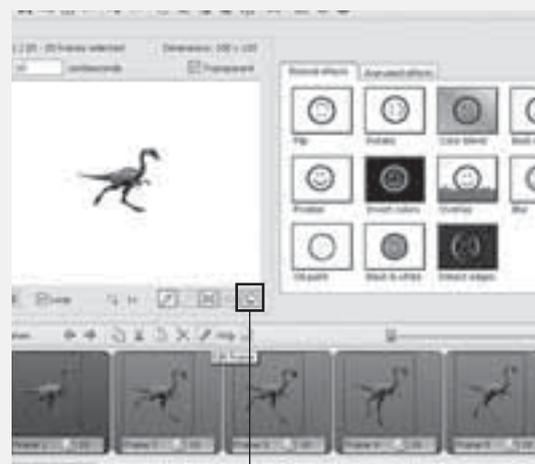


- 4) Buscarán en estas carpetas una imagen animada que pueda funcionar como ilustración de una de las preguntas del preguntario con misterio.



- 5) Editarán esa animación con el texto de la pregunta. Primero, controlarán cuántos marcos componen la animación elegida y segmentarán la pregunta en tantas partes como marcos disponibles tengan. Esta segmentación se puede realizar separando

en sílabas las palabras de la pregunta. En el caso de que el número de sílabas sea menor que la cantidad de marcos, deberán decidir cuántas veces repetirán cada sílaba.

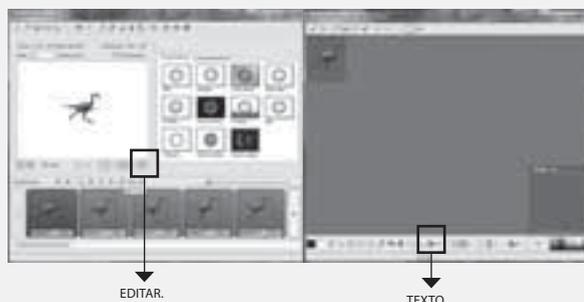


CANTIDAD DE MARCOS QUE CONFORMAN LA ANIMACIÓN.

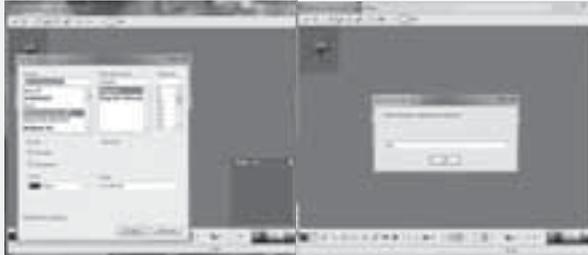
Esta actividad quedará registrada en el cuaderno de clase o en una hoja de borrador, en una tabla como la siguiente:

Marco 1	¿Có
Marco 2	¿Có
Marco 3	mo

- 6) En cada marco deberán escribir la sílaba que corresponde. Para ello, harán clic en el botón "Edit" ("Editar") y, en la barra de tareas que se ve en la pantalla que aparece a continuación, seleccionarán el botón de texto.



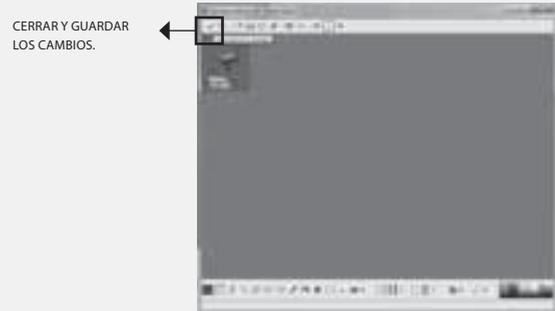
7) En el cuadro de diálogo que se abre, seleccionarán el tipo de letra, el color y el tamaño. Luego, escribirán el texto asignado al marco 1 en el espacio de escritura que aparece disponible.



8) A continuación, harán clic sobre la flecha que habilita a pasar al marco siguiente. Se abrirá entonces un cuadro de diálogo para guardar los cambios realizados.



9) Repetirán todo el procedimiento con cada cuadro hasta completar la animación. Una vez terminada la tarea, se hará clic sobre el botón que cierra la edición y guarda los cambios.



10) Para ver la animación realizada y controlar que todo esté bien, deberán hacer clic sobre el botón con el triángulo verde.



## ESCUELA Y VIDEOJUEGOS

Nuestros alumnos se socializan en las nuevas prácticas culturales provenientes de las poderosas industrias del entretenimiento. Y así llegan a la escuela con experiencias que les han moldeado la percepción, que han modificado su vínculo con la temporalidad, que los han obligado a ejercitar un sistema de atención flotante o “hiperatención”, y que los han hecho experimentar el vértigo, la velocidad y el desciframiento de enigmas. Ellos se sientan en el aula y juzgan las reglas de procedimiento escolar desde disposiciones y percepciones estructuradas por esas prácticas.

Las TIC le proponen hoy a la escuela la posibilidad de producir aprendizajes, usar herramientas de pensamiento, ejercitar la creatividad y recurrir a almacenes de información, saberes y datos que serían impensables sin tomar en cuenta la tecnología digital.

DUSSEL, INÉS Y LUIS A. QUEVEDO. *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires, Fu, 2011. [Adaptación].

# DICCIONARIO PIRATA

## ¿Por qué escribir un diccionario con los chicos de 2.º grado?



La propuesta es que los chicos escriban un diccionario de palabras relacionadas con el mundo de los piratas, personajes muy presentes en el “Mundo de la Aventura” del libro del alumno. Además de las propuestas de lectura que ofrece el libro, se trabajará con otros textos que se refieran a este tema, como las enciclopedias y los diccionarios. La redacción de este diccionario implicará escribir definiciones y explicar términos para que otras personas los conozcan.

A través de la lectura de los textos que incluye el proyecto del libro del alumno, aparecerán muchos términos que luego los chicos deberán definir. Muchas de esas definiciones las podrán completar por contexto y otras las buscarán en un diccionario. De esta manera, el proyecto inicia a los chicos de 2.º

en el conocimiento del diccionario, su exploración y uso.

Para apoyar sus explicaciones, los alumnos usarán imágenes.

A lo largo del proyecto, los alumnos tendrán la oportunidad de realizar actividades, como explorar el diccionario, conocer su estructura, el modo de organización y descubrir la noción de “acepción”.

También tendrán ocasión de leer y escribir explicaciones de términos del campo semántico de los piratas. De esta manera, pondrán en práctica tareas de reescritura y corrección de borradores. Para favorecer la producción de los textos, el docente puede proponer que los chicos se reúnan en pequeños grupos e intercambien ideas.

## PARA INICIAR EL PROYECTO

### 🌀 Un diccionario pirata

Cuando se comente con los chicos de qué se trata el proyecto, también se acordará la forma en que el producto de este proyecto se presentará y a quiénes irá dirigido, es decir, quiénes son los destinatarios. Por ejemplo, hacer el diccionario pirata para compartir con los chicos de 1.º grado, para entregar a la biblioteca de la escuela o para presentarlo en sala de cinco.

Para iniciar el proyecto será necesario realizar las siguientes actividades:

- 1) Preparar una lista de "palabras piratas". Se trata de recordar entre todos palabras relacionadas con el

mundo pirata, como "galeón", "corsario" o "tesoro".

- 2) Ampliar la lista. Reunidos en pequeños grupos, trabajar con los textos e imágenes de los cuentos leídos u otros que pertenezcan a la biblioteca escolar para buscar términos que no estén en la lista y agregarlos. Luego, cada grupo compartirá las palabras encontradas, que se agregarán a la lista original. Algunas de estas palabras pueden ser nuevas para ellos y otras, como "botín" o "isla", serán definidas en el contexto del mundo pirata.



## DURANTE EL PROYECTO

### 🌀 ¿Cómo es un diccionario?

- 1) Para poder armar un diccionario, primero es necesario explorar el formato, su organización y estructura. Reunidos en pequeños grupos, analizarán dos o tres ejemplares de diccionarios escolares distintos.
- 2) Para guiar la exploración, el maestro podrá dar algunas consignas y preguntas, por ejemplo:

- ✓ Observar los distintos ejemplares.
- ✓ ¿Para qué sirven?
- ✓ ¿Cómo están ordenadas las palabras?
- ✓ ¿Hay dibujos, fotos, mapas, ilustraciones?
- ✓ ¿Cuál es la función de esas imágenes?

- 3) Luego, se procederá a elegir una palabra de la lista y a buscarla en los diccionarios.

- 4) Finalmente, se propone leer y comparar las definiciones. Luego, elegir y copiar una definición. Una vez realizada esta exploración, compartirán las producciones y conclusiones de cada grupo, que servirán para escribir el diccionario pirata.



### ✎ Escribir nuestras propias definiciones

- 1) Antes de empezar, es necesario ordenar alfabéticamente las palabras. Pueden trabajar entre todos o en pequeños grupos y luego hacer una puesta en común.
- 2) Luego, repartirán las palabras por grupos para que cada equipo escriba las definiciones de las palabras que le tocaron. La definición podrá estar acompañada de un dibujo que la ilustre.
- 3) Si fuera necesario, deberán corregir y reescribir las definiciones. Cada grupo las leerá al resto y se hará la corrección entre todos. Los equipos deben tomar nota de lo corregido para mejorar su producción.
- 4) Finalmente, escribirán la última versión, la definitiva, de manera prolija y sin errores ortográficos.

Cada definición ocupará una hoja del diccionario, de manera que sea posible luego ordenar las palabras alfabéticamente.

<b>Botín.</b> En el mundo pirata es el trofeo que se obtiene de un robo.
--

- 5) El diccionario debe tener una linda tapa, que diseñarán y realizarán los chicos en pequeños grupos. Si cada grupo realiza un par de tapas, se fotocopiarán las páginas con las definiciones y se podrán armar tantos ejemplares como tapas tengan.

## PARA TERMINAR EL PROYECTO

### ✎ Una invitación para jugar

- 1) Preparar las invitaciones para la presentación del diccionario pirata. Se puede usar el modelo fotocopiable de la página 32.
- 2) Presentar el trabajo a otros chicos a través de juegos. Para la presentación, pueden disfrazarse usando el modelo de sombrero (a escala) de la página 33. Aquí se sugieren algunos juegos para compartir, pero los chicos pueden proponer muchos otros.
  - ✓ Dar una palabra y tres definiciones, y que el resto adivine cuál de las tres es la definición más adecuada para esa palabra.
  - ✓ Hacer un ahorcado pirata con una palabra.
  - ✓ Hacer adivinanzas con las palabras del diccionario.

- ✓ Con los chicos más pequeños, hacer barquitos y escribir en ellos palabras piratas.



- 3) Completar la presentación con la lectura del diccionario pirata a todos los chicos de 1.º o de sala de cinco.

Los chicos de 2.º los invitamos a la presentación de

\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_.

En este diccionario encontrarán:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Los chicos de 2.º los invitamos a la presentación de

\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_.

En este diccionario encontrarán:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Los chicos de 2.º los invitamos a la presentación de

\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_.

En este diccionario encontrarán:

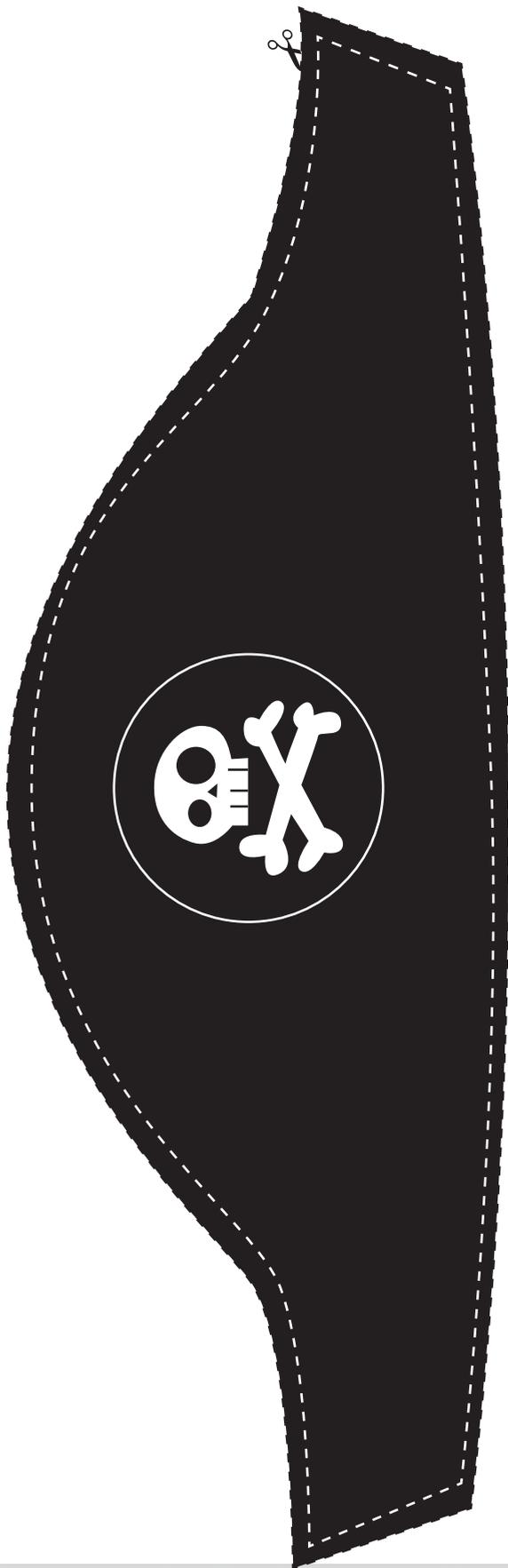
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Los chicos de 2.º los invitamos a la presentación de

\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_.

En este diccionario encontrarán:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



© Santillana S.A. Permitida su fotocopia sólo para uso docente.

# DICCIONARIO DIGITAL



## PROPUESTA

La propuesta consiste en generar una versión digital (en formato PDF) del diccionario realizado en el proyecto "Diccionario pirata", aprovechando todas las herramientas del procesador de texto y las posibilidades de compartir el trabajo que permite el formato digital.

## CONTENIDOS

- Escritura de un texto breve (definiciones).
- Copia de textos elaborados por otros.
- Diseño: uso de tipografías, negritas, cursivas, columnas.
- Búsqueda de imágenes e inserción de las imágenes en un texto.

## RECURSOS TIC

- Trabajo sin conexión a internet: procesador de texto.
- Trabajo con conexión a internet: correo electrónico o blog.

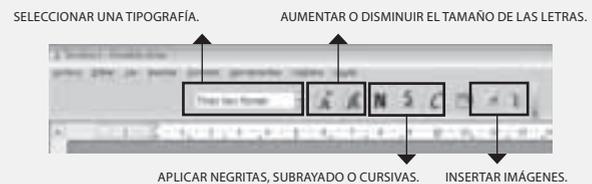
## INICIO

Aquí se muestran los pasos para el trabajo con **OOo4Kids**, un procesador de texto adaptado para niños, que es un *software* libre para instalar en la PC gratuitamente.

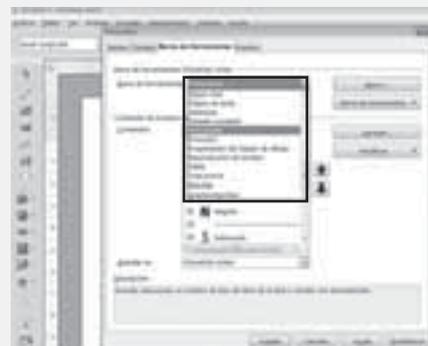
- 1) El primer paso será abrir el programa, desde el escritorio, haciendo clic sobre el ícono que corresponda.
- 2) Luego, elegirán la opción "Crea texto con Writer".



- 3) Con el procesador ya abierto, se explorarán las funciones básicas de la barra de herramientas.



- 4) También, se explorarán las funciones para seleccionar el tipo y tamaño de la tipografía.



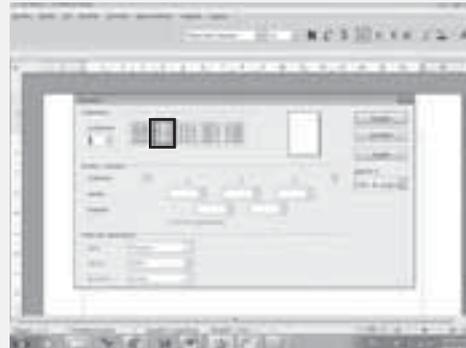
## DESARROLLO

### ✿ La escritura de textos

- 1) Al escribir los textos, es importante recordarles a los niños que el archivo se debe guardar en un lugar reconocible, con un nombre que lo identifique, de modo que, si el trabajo no se realiza en una única sesión, sea posible recuperarlo y continuarlo en otra oportunidad. El primer paso será que cada grupo comparta sus textos con los demás, para que tengan todas las palabras del diccionario.
- 2) Una vez copiadas las palabras con sus definiciones, las deberán ordenar alfabéticamente.



- 2) Para el diseño del texto en dos columnas, se deberá seleccionar la opción "Columnas" de la pestaña "Formato". Y allí, la opción "Dos columnas".



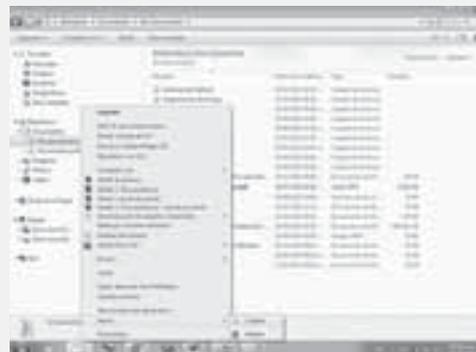
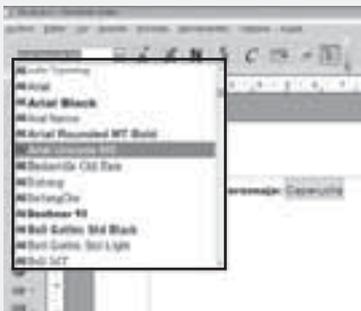
### ✿ Las imágenes

- 1) Para agregar imágenes, primero deberán crear una carpeta en el escritorio o acceder a la carpeta "Mis documentos" con el explorador, utilizando la opción "Nuevo/Carpeta" en el menú que se despliega al cliquear con el botón derecho del mouse.

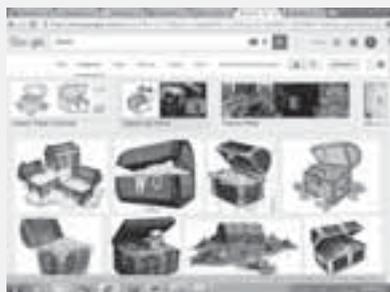


### ✿ El diseño

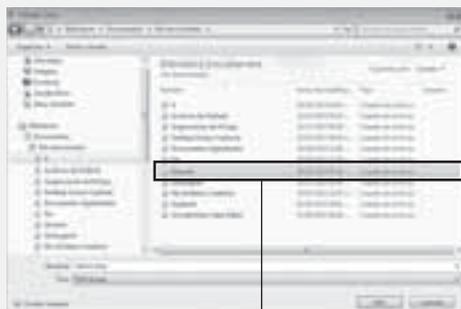
- 1) Se utilizará un diseño similar al de un diccionario: las entradas en negrita, la definición en tipografía normal y los ejemplos de uso (si los hubiera) en cursiva. También, pueden usar una tipografía diferente o de mayor tamaño para las entradas.



- 2) Buscarán imágenes para ilustrar algunas de las palabras del diccionario con el buscador de imágenes de Google.

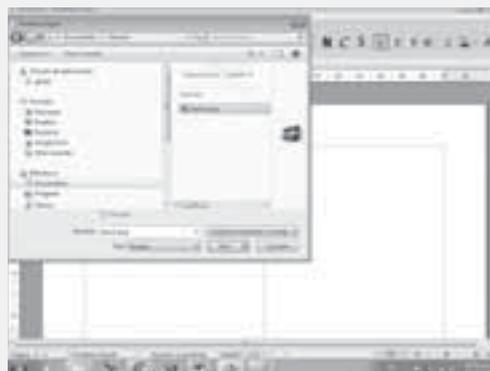
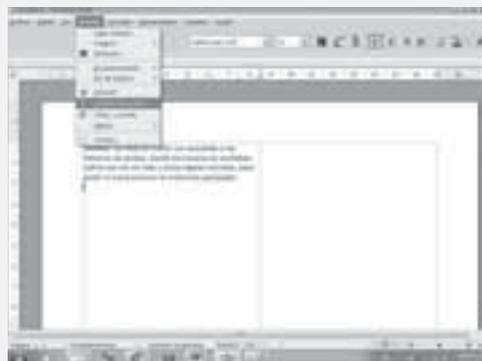


- 3) Clickearán sobre la imagen elegida y luego sobre el botón "Ver imagen".
- 4) Harán clic con el botón derecho sobre la imagen ampliada y elegirán la opción "Guardar imagen como". En el cuadro de diálogo que se abre a continuación, seleccionarán la carpeta creada previamente. Es necesario colocar un nombre que identifique cada imagen.



ELEGIR LA CARPETA.

- 5) Para insertar la imagen en el texto del diccionario, pondrán el cursor en el lugar donde quieran ubicarla, irán a la pestaña "Insertar" y elegirán la opción "Desde archivo". En el cuadro de diálogo que se abre a continuación, seleccionarán la imagen y habilitarán la copia con el botón "Abrir".



- 6) Con el diccionario terminado y guardado, lo compartirán con las familias a través del correo electrónico del grado, de la red social que utilicen (por ejemplo, Edmodo) o lo sumarán al blog de la escuela, la biblioteca o el grado.

# APRENDIZAJES INVISIBLES

## ¿Por qué se considera que hay ciertos tipos de aprendizajes que resultan invisibles?

### 1) Las competencias no evidentes resultan invisibles en los entornos formales

Las habilidades y conocimientos que pueden aportar los sujetos en ocasiones se tornan invisibles, por no representar un conocimiento de los medibles y evaluables en el sistema escolar. Esto ocurre cuando un niño tiene habilidades notorias en el uso de herramientas digitales y estas son ignoradas por la escuela, ya que no conforman el cuerpo de aprendizajes que son evaluados y acreditados curricularmente.

### 2) Las TIC se hacen invisibles

Son en realidad invisibles para la generación que ha nacido con ellas (dado que no son nuevas tecnologías) debido a su cotidianeidad en el uso, por lo tanto no merecen un apartado especial en sus vidas ni escuelas. Es necesario que la enseñanza las haga invisibles, es decir, que deje de poner el énfasis en el instrumento novedoso a incorporar, y ponga el foco en el proceso educativo.

### 3) Hay ciertas prácticas empleadas en la escuela/universidad que es necesario volver invisibles

En este caso, se refiere críticamente a aquellas prácticas ritualizadas por la enseñanza formal, que ralentizan el aprendizaje social en materia de tecnología y en la ponderación de conocimientos evaluables y no evaluables. Hay prácticas escolares que, por cuestionadas u obsoletas, bien valdría la pena tornarlas invisibles, en el sentido de cambiarlas por otras acordes a los nuevos paradigmas del aprender.

COBO, CRISTÓBAL Y JOHN MORAVEC. *Aprendizaje invisible*. Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona, 2011.



# KAMISHIBAI

## O TEATRO DE PAPEL

**¿Por qué contar cuentos a través del teatro con los chicos de 2.º grado?**



*Kamishibai* es una palabra de origen japonés que significa 'teatro de papel' y es, además, una forma muy popular y antigua de contar cuentos en Japón.

El soporte es un pequeño escenario de madera en el que se insertan ilustraciones que se van removiendo a medida que se cuenta la historia. Así, esta forma teatral se organiza a través de una serie de láminas que tienen una ilustración en una de sus caras y el texto correspondiente en la otra. El narrador o lector va deslizando las láminas mientras lee el texto.

Este proyecto permite trabajar con los cuentos tradicionales, analizar su estructura y promover su reescritura.

El trabajo con cuentos tradicionales, al ser conocidos por los chicos, facilita la reescritura.

Durante la realización del proyecto, los chicos tendrán la posibilidad de recuperar textos de tradición oral, conocer la estructura y organización de los textos narrativos y frecuentar una expresión artística de otra cultura y de otra época. Asimismo, los niños podrán producir grupalmente un cuento para ser leído a otros e imágenes que ilustren la narración. Las actividades promueven, además, la práctica de la lectura en voz alta y la creación de un hecho artístico.



## PARA INICIAR EL PROYECTO

Como en los proyectos anteriores, siempre es importante compartir con los chicos desde el inicio el recorrido que realizarán, comunicarles cuál será el producto y acordar con ellos a quién o a quiénes irá dirigido el producto de su trabajo. En el caso específico de este proyecto, será necesario mostrarles imágenes de *kamishibai* para que puedan comprender de qué se trata. El maestro, por su cuenta o junto con los chicos, podrá buscarlas en internet.

### 🎵 Lo primero es el cuento

- 1) Seleccionar el cuento con el que se va a trabajar. Los chicos podrán elegir entre los cuentos tradi-

cionales más conocidos, como “Caperucita Roja”, “La Cenicienta”, “Los tres chanchitos”, “Pinocho”, “Hansel y Gretel”, entre otros. Para trabajar con el *kamishibai*, conviene formar grupos pequeños de dos o tres integrantes. Cada grupo elegirá un cuento.

- 2) Conocer el cuento elegido. Para poder reescribir o renarrar un cuento es importante conocerlo muy bien. Estas son algunas actividades sugeridas:
  - ✓ Leer en voz alta, por parte del docente.
  - ✓ Dramatizar un fragmento o la totalidad del cuento, por parte de cada uno de los grupos.
  - ✓ Ordenar imágenes de los cuentos según la secuencia de los acontecimientos.
  - ✓ Escribir una oración por imagen.

## DURANTE EL PROYECTO

### 🎵 ¡A escribir!

- 1) Se empezará por hacer un banco de palabras para cada uno de los cuentos. Estas palabras estarán disponibles en el momento de la escritura. Por ejemplo, en el cuento “Caperucita Roja” no podrán faltar palabras, como *lobo*, *abuelita*, *bosque* o *canasta*.
- 2) Cada grupo tendrá su banco de palabras escritas en papel afiche o cartulina.
- 3) Durante la reescritura del cuento, se hará una sola copia por grupo. El proceso seguramente llevará más de una clase.
- 4) Una vez finalizada la escritura, se realizará la corrección entre todos. Cada grupo leerá al resto su cuento y todos aportarán ideas para mejorarlo. La última versión es la que utilizarán para hacer el *kamishibai*.





## ¡Armemos la historia!

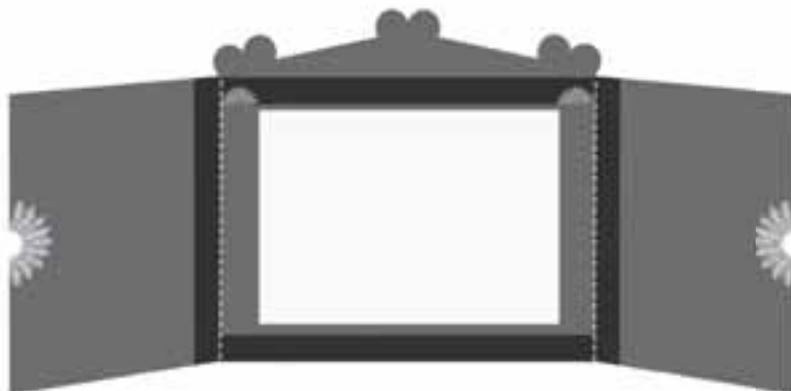
- 1) Cada grupo decidirá junto con el maestro en cuántas partes quiere dividir el cuento, ya que cada una será una lámina del teatro de papel. Para hacerlo, tendrán en cuenta los cambios de ambiente o alguna acción que provoque una modificación en el desarrollo de la historia. También, pueden ayudarse con las ilustraciones de los libros que leyeron.
- 2) Cada parte se escribirá por separado en una lámina u hoja. Las hojas deben estar numeradas.
- 3) Respecto de las imágenes, decidirán cuáles representarán cada parte. Así empezarán a ilustrar las imágenes en las láminas. Conviene usar hojas del mismo tamaño para todos. Además, se debe tener en cuenta que las láminas deben colocarse en el teatro que los chicos crearán. (Ver tamaño en los recortables de las páginas 41 y 42). Las hojas con las imágenes también deben estar numeradas y tiene que coincidir el número del texto con el de la imagen. Así, cada texto tendrá su imagen correlativa.

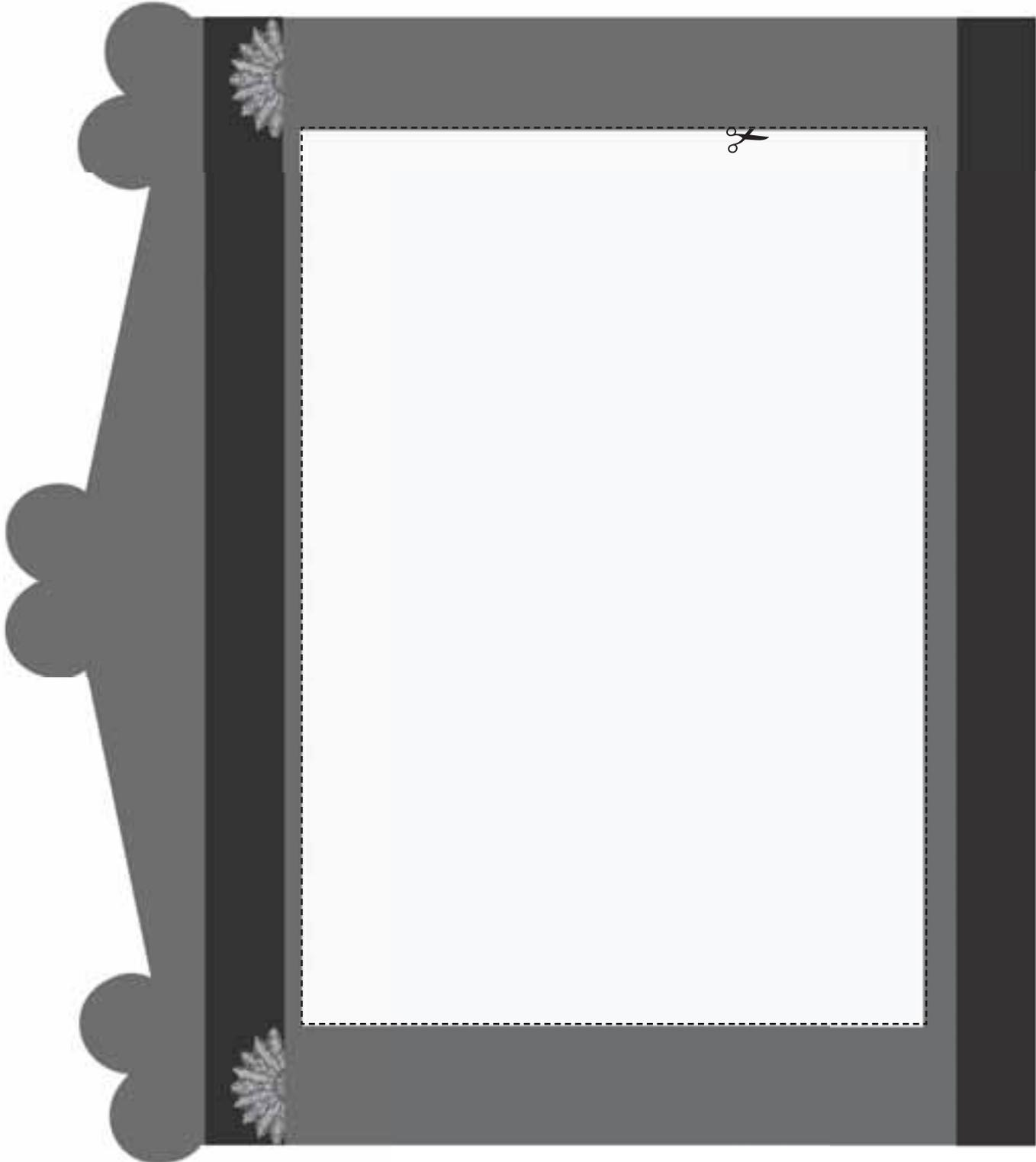
## PARA TERMINAR EL PROYECTO

### La representación

El cuento debe tener una página inicial con su título.

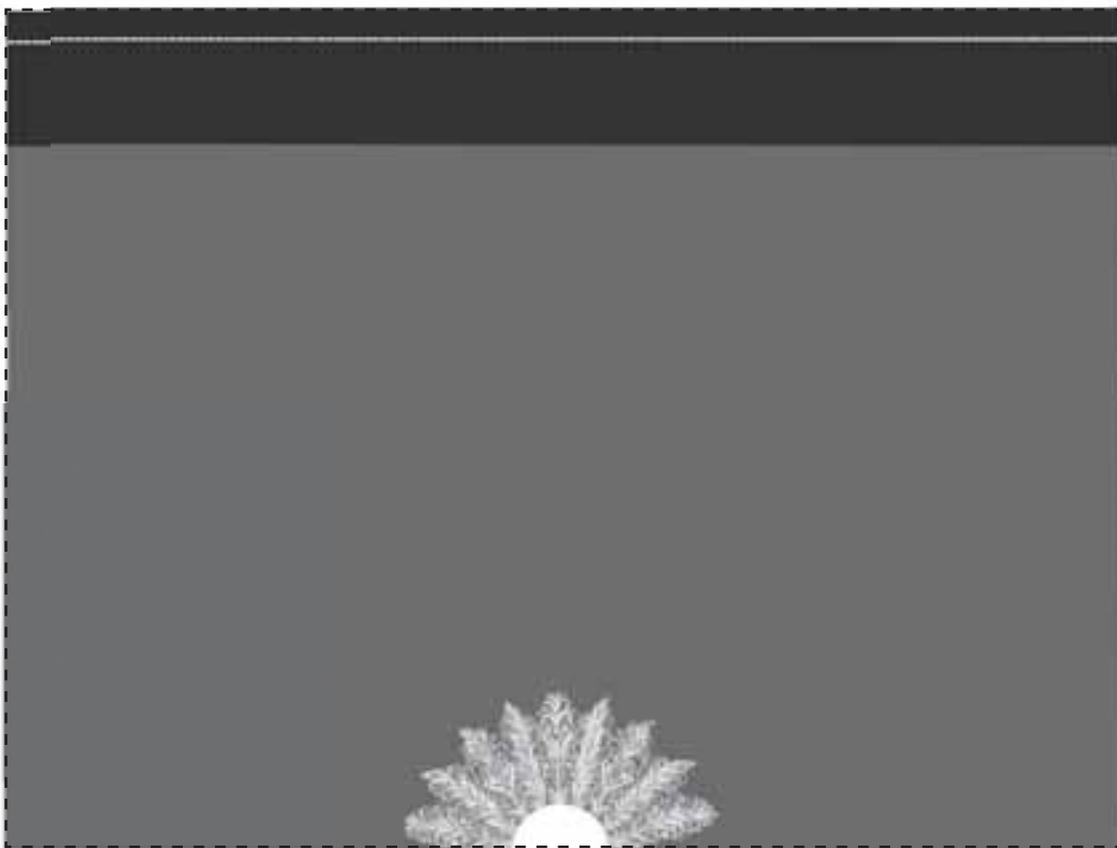
- 1) Armar el pequeño teatrillo con los recortables de las páginas 41 y 42. Cortar cada parte y pegarla sobre una caja de cartón. Hacer lo mismo con la parte central del escenario para presentar las láminas. Agregar cada uno de los pies y unir al cuerpo central utilizando las pestañas.
- 2) Decorar el teatro con los colores que les gusten. También, le pueden agregar un telón hecho con un retazo de tela. Cada grupo colocará los dibujos ordenados. Dos de los compañeros leerán las partes del cuento y otro irá pasando las imágenes en el teatro. Es conveniente ensayar varias veces antes de mostrarlo. Pueden acompañar la presentación con una música suave de fondo.







DOBLAR Y PEGAR.



DOBLAR Y PEGAR.

# DEL TEATRO A LA HISTORIETA



## PROPUESTA

La propuesta consiste en crear una historieta a partir del trabajo realizado para el proyecto “*Kamishibai* o teatro de papel”.

## CONTENIDOS

- Reelaboración de un texto para cambiar de género: del teatro a la historieta.
- Fotografía de dibujos.
- Edición de imágenes.
- Copia de textos escritos en papel en el editor de historietas.

## RECURSOS TIC

- Trabajo sin conexión a internet: generador de historietas (Comic Life).

## INICIO

1) Antes de iniciar el trabajo, el docente deberá instalar en las computadoras que utilizarán los chicos una aplicación para generar historietas denominada Comic Life. Se puede descargar gratuitamente de estos enlaces:

**<http://comic-life.uptodown.com/>**

**<http://comiclifecom.com/>**

2) El primer paso será crear una carpeta con el nombre de la historieta. Luego, tomarán fotos de los dibujos elaborados para el proyecto “*Kamishibai* o teatro de papel”. Esta actividad se puede realizar con una cámara digital, de la que

luego descargarán las imágenes en la carpeta creada, o con la cámara de la computadora que se utilice para trabajar. Se recomienda crear esa carpeta en el disco C, dentro de “Mis imágenes”, porque esta es la ubicación que el programa Comic Life muestra por defecto para seleccionar las imágenes.

Es muy importante que las imágenes sean guardadas en la carpeta y que lleven un nombre que las identifique, por ejemplo: parte1.jpg, parte2.jpg, etc., de modo que resulte sencillo ubicarlas luego para confeccionar la historieta.

## DESARROLLO

- 1) Una vez digitalizadas las imágenes, se elaborará la historieta. Para ello, se les pedirá a los chicos que abran el programa Comic Life, haciendo clic sobre el ícono del escritorio.
- 2) Se elegirá la plantilla prediseñada sobre la que van a trabajar. Aunque el programa ofrece muchas opciones, es importante recomendarles que elijan una plantilla que permita incluir tanto imágenes como textos.

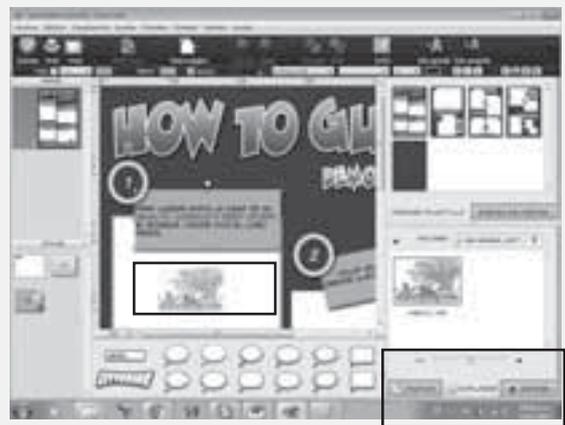


- 3) Con la plantilla ya seleccionada, reemplazarán el texto que viene por defecto en cada cuadro y escribirán en su lugar el texto del cuento que corresponde a la primera imagen. Para ello, harán doble clic sobre el cartucho de la historieta, pintarán el texto y lo escribirán.

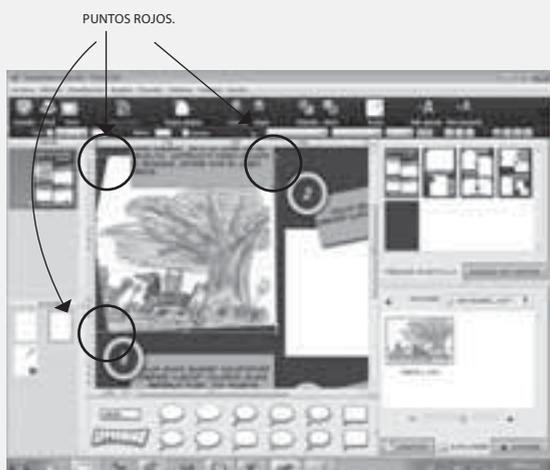


TEXTO A REEMPLAZAR.

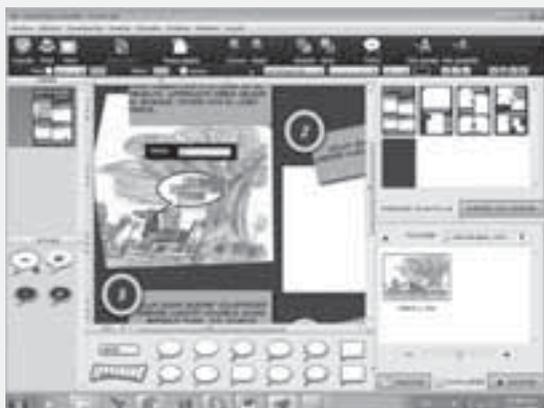
- 4) A continuación, incorporarán la imagen que corresponde a esa parte. Para eso, seleccionarán la carpeta en el cuadro "Álbum", ubicado en la columna de la derecha. Allí se buscará la carpeta creada previamente, con la pestaña "Explorer" que aparece al pie. Localizada la imagen, se la seleccionará, se la arrastrará y se la soltará en la viñeta que corresponda. Si fuera necesario, es posible ajustar el tamaño de la imagen para que encaje en el recuadro previsto.



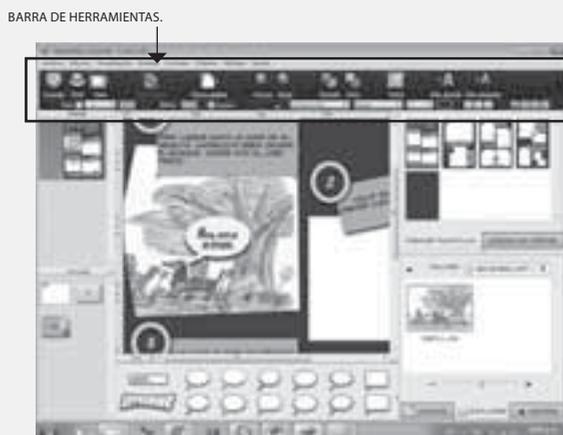
- 5) El tamaño y la forma de la viñeta se podrán modificar haciendo doble clic sobre ella y utilizando los puntos rojos que aparecen para generar la modificación deseada.



- 6) Si se desea, se podrán agregar globos y escribir textos de diálogo en ellos. Solo hay que elegir el adecuado de la paleta que está abajo y arrastrarlo. Y, de la paleta que aparece a la izquierda, se podrá elegir el diseño (estilo) del globo.



- 7) Las características del texto incluido podrán modificarse utilizando la barra de herramientas que aparece arriba.



- 8) El trabajo se guardará utilizando el botón "Guardar" que aparece en la barra de herramientas. Se podrán hacer visualizaciones parciales para chequear cómo queda con el botón "View" de esa misma barra. Una vez que esté terminada la historieta, será posible compartirla digitalmente o imprimirla.



## MIRADAS HACIA LOS FORMATOS MÚLTIPLES

Se trata de concebir a la tecnología como territorio. Como señalan Schwartzman, Tarasow y Trech (2013) “[...] la tecnología ya no es un puente a través del cual se transmiten contenidos, sino que se transforma en un territorio donde ocurre el aprendizaje, las interacciones y no la mera transmisión de información”. Entendemos que los entornos y aplicaciones configuran espacios digitales donde circulan los contenidos, se producen las interacciones y transcurren los procesos educativos. Siguiendo este mismo planteo, qué se elige producir va de la mano con qué deseamos que ocurra en términos de interacciones. En este territorio, centrar la mirada hacia los múltiples formatos, implica pensar a las aplicaciones como espacios en los cuales es posible producir, diseñar y compartir contenido con formatos diversos: texto, imagen, imagen en movimiento, audiovisual, animaciones, audio, hipertexto, hipervínculo a otros recursos de la web.

ROGOVSKY, CORINA. “El taller de aplicaciones para las aulas del futuro: Miradas para repensar la inclusión genuina de tecnologías”. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/taller-aplicaciones-para-aulas-del-futuro-miradas-para-repensar-inclusio>. [Consultado el 17 de noviembre de 2015].

### NOTAS

---



---



---



---



---

El siguiente es un conjunto de actividades que involucran la lectura y la escritura de manera sostenida. Estas propuestas son independientes de los proyectos o de las unidades didácticas que el docente esté

llevando adelante. Sin embargo, se adaptan a los muy diversos modos de trabajar de los docentes, los complementan y los potencian, ya que invitan a que los niños lean y escriban diariamente.

## » Taller de lectura en voz alta

Las siguientes propuestas tienen como objetivo la práctica de la lectura en voz alta. Estas actividades podrán hacerse varias veces durante el año escolar. Por ese motivo, conviene variarlas según el tipo de texto que estén leyendo.

- Presentar un texto en el que las letras tengan diferentes tamaños. Si es una letra grande, la palabra será leída en voz más alta; si es una letra pequeña, en voz más baja. Si en un renglón las letras se van achicando, el tono de voz irá bajando.



- Leer un párrafo, de unos cuatro o cinco renglones, modificando la entonación para mostrar cambios de estado de ánimo. Por ejemplo: como si estuvieran asustados, muy contentos, llorando, con mucho sueño, a los gritos, tosiendo, con misterio, muy apurados, enojados, entre otras posibilidades.
- Una vez elegido el texto, repartir papelitos con números, del 1 al... (tantos como niños haya en el salón). Cada participante debe leer el renglón que coincida con el número asignado. Si se terminan los números y el texto sigue, vuelve a empezar el alumno que tiene el número 1, y así sucesivamente.

- Distribuir a los chicos en grupos pequeños y asignarles un orden en la participación lectora. Los integrantes de cada grupo leerán al mismo tiempo un verso de una poesía, por ejemplo. El equipo que sigue leerá el siguiente verso, y así hasta culminar el poema.
- Escribir distintos mensajes de amor, sin un destinatario real. Luego, hacer bollitos con los papelitos y colocarlos en una caja. Cada niño, al azar, irá sacando un mensaje y lo leerá en voz alta.



- Inspirar profundamente y leer en voz alta lo más posible sin volver a tomar aire.
- Distribuir a los chicos en grupos de cinco. Los integrantes de cada grupo elegirán una copla o adivinanza y la leerán usando una sola vocal. El primero empezará con la **a** y el último con la **u**. Por ejemplo: "La mar astaba sarana...".



## »» Cine, comentarios y escritura

Durante el año el maestro podrá elegir fragmentos significativos de películas mudas, proponer verlas y luego comentar entre todos sus contenidos, con el propósito de desarrollar diversas propuestas de escritura, por ejemplo:

- Escribir un cuento.
- Escribir una nueva aventura que tenga los mismos personajes.

- Escribir el argumento de la película y dar una opinión personal sobre ella.
- Escribir un diálogo posible entre algunos de los personajes.



## »» Música para crear

En distintos momentos del año y con diferentes objetivos pueden realizarse diversas actividades utilizando música:

- Crear letras de canciones.
- Presentar canciones en idiomas desconocidos por los chicos, con la intención de que imaginen su significado siguiendo los tonos y el color de las voces.
- Escuchar música y sonidos de la naturaleza y escribir la letra de una canción de acuerdo con los estados de ánimo que la música y los sonidos produzcan.

- Usar instrumentos de percusión. Reunidos en grupos de dos, un integrante toca y el otro escribe según lo que sienta o le inspire la música. Luego, cambian los roles.



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

## »» Leer por leer

Sugerimos que todas las semanas el docente comparta una lectura con sus alumnos sin requerir la realización de ninguna otra actividad más que la lectura. Puede ser un cuento, una poesía, trabalenguas, coplas o una novela en capítulos.

Más adelante y cuando se animen, ellos pueden empezar a leer para sus pares. Eligen un libro que les guste mucho, lo practican y un día lo comparten con sus compañeros. Si alguno de los chicos no se anima a leer solo, puede prepararse con un compañero y hacer una lectura compartida.



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

¡SUBITE AL GLOBO

Y DEMOS UNA Y MIL VUELTAS

POR ESTAS APASIONANTES HISTORIAS!