



GOBIERNO DE LA CIUDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES

2009 “Año de los Derechos Políticos de la Mujer”

Ministerio de Educación
Coordinación de Inclusión Escolar en ZAP
Maestro + Maestro

3º LABORATORIO. AÑO 2009

Secuencia didáctica elaborada por los siguientes capacitadores del Equipo de Lectura y Escritura: Alicia Martiarena, Mónica Molina, Graciela Cagnolo, Sandra Storino, Bettina Motta, Damián Barnasthpol, María Laura Lopez, Mara Maldonado, Natalia Ziegler, Viviana Roveda, Laura Varela, M.Eugenia Poggio, Mónica Ormeño, Ezequiel Gregorio, Noelia Forestieri, Lorena Pacchy, Mónica Salomón, M.Victoria Viscarret.

En esta secuencia didáctica, se propone una posible articulación de los contenidos de Prácticas del Lenguaje con el área de Matemática, a través de juegos.

- 1. Lectura mediatizada del cuento:** ¡Silencio niños! de Ema Wolf. En: ¡Silencio, niños! Colección Torre de Papel. Grupo Editorial Norma. Se leerá hasta la pág. 11
- 2. Escritura independiente:** ¿Qué creen que hará la maestra después que Frankie derrumbó el edificio?
- 3. Juego con tableros y fichas.** Carrera de los monstruos
*“En los juegos de completar tableros los niños tienen que colocar **tantas fichas como indica el dado**, es decir, el problema consiste en construir una colección equivalente de fichas a la cantidad obtenida en el dado.
Para poder resolver este problema, los chicos tienen que coordinar dos acciones: retener en la memoria el puntaje obtenido en el dado y extraer tantas fichas como puntos ha logrado.
Una vez más los procedimientos que utilizan los niños son la correspondencia término a término en primer lugar, dado que podría sacar una ficha cada vez que señale un punto en el dado; y en segundo lugar, tomar un montón. Otro mecanismo posible es el de retener en la memoria el puntaje obtenido y contar las fichas sin pasarse de esa cantidad, es decir controlando el conteo.
Las dos primeras opciones de resolución, sacar una ficha y tomar un montón son formas que evitan una solución numérica. Si bien es esperable que estos procedimientos aparezcan, es importante que a través de diversas propuestas, los niños vayan abandonando paulatinamente estas respuestas y comiencen con resoluciones cuantitativas, es decir, en las que los números estén presentes.*

Por otro, el tablero con dos pistas paralelas hace más fácil saber quién va ganando al comparar las dos filas de fichas..., los chicos pueden comparar la longitud de la hilera y anticipar lo que deberían obtener en el dado para ganar”¹

Materiales:

Un dado común.

Fichas para tapar casilleros, 20 para la imagen del fantasma y 20 para la imagen de Frankenstein

Un tablero. (Ver anexo 1)

Reglas:

- Por turno cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado.
- Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.

4. **Escritura mediatizada:** Se recupera secuencia narrativa del cuento, los chicos dictan al maestro focalizando en tres aspectos de la estructura del cuento: ¿Dónde transcurre la historia? ¿Qué van a aprender? ¿Qué hizo Frankie? ¿Qué habrá hecho la maestra?
5. **Lectura mediatizada:** Para finalizar el cuento(a partir de la página 11).
6. **Lectura compartida:** de las anticipaciones realizadas en las escrituras independientes, se elige una y se realiza la revisión de la escritura decidiendo en que aspectos se pondrá énfasis (codificación, omisión de grafemas, separación léxica, sistematización de reglas ortográficas, de puntuación, coherencia, cohesión).
7. **Lectura mediatizada o compartida** de las descripciones: Momia, Drácula, hombre lobo. (Ver anexo 2)
8. **Trabajo de conciencia fonológica:** Ejercicios propuestos por Elkonin (discípulo de Vigotsky) que permiten a los niños descubrir la estructura sonora de la palabra.
Se aborda el primer objetivo de los ejercicios: diferenciar los fonemas
En grupos forman palabras vinculadas al cuento: Momia- Lobo- Aula
Utilizando el ordenador y las fichas de un solo color
Se aborda el segundo objetivo de los ejercicios: diferenciar vocales de consonantes
 - Utilizando fichas de 2 colores (un color para las vocales y otro para las consonantes).
9. **Lectura independiente de palabras:** Memotest de los personajes (Ver anexo 3)
10. Trabajo con el cuadro numérico. *¿En que aula se escondieron los personajes del cuento?* (Ver anexo 4)
11. **Lectura y escritura compartida** de pistas para encontrar en que lugar del cuadro numérico está escondido el Lobisón, personaje que faltó a la escuela de monstruos. *En este juego queremos lograr que los niños interpreten la información dada en las pistas, ubicando los números considerando las regularidades del sistema decimal, en esta oportunidad podrán apoyarse en las filas y las columnas.*
Ejemplo de pistas: *El Lobisón está escondido en la fila del 20 y en la columna del 6. El Lobisón está 4 antes del 39. El Lobisón se escondió en uno más que 47. El Lobisón está entre el 50 y el 60 en la columna del 1.*
12. **Lectura mediatizada del texto** “Cómo reconocer un monstruo” de Gustavo Roldán, serie Del tipito, Editorial. AZ.

¹ Núcleos de aprendizajes prioritarios. Serie Cuadernos del aula .Nivel Inicial . Volumen 2 Números en juego. Zona fantástica. MEyCT, 2007.

13. Juego para inventar un monstruo. **Lectura mediatizada** del reglamento del juego (ver anexo 5)
14. **Lectura independiente de palabras** para inventar un monstruo (Ver anexo 6)
15. **Análisis fonológico** La actividad consiste en unir cada dibujo con su estructura sonora.
Según los distintos niveles de los nenes se realizará de la siguiente manera
 - Rango B inicial: se les entregan las fichas de un color para analizar la estructura sonora de las palabras (OJOS- NARIZ) luego, completar con letras justas las palabras analizadas, con andamio del docente.
 - Rango B en proceso: Se les entregan las letras justas de cada palabra para que lo completen en forma autónoma.
 - Rangos C y D : Escriben completando las palabras en forma independiente (Ver anexo 7)
16. Juego con cartas de monstruos. Para cada juego se realiza **escritura mediatizada** del instructivo con el fin de armar una caja de juegos

“Desde la perspectiva de la didáctica de la Matemática podríamos definir a los juegos con reglas como problemas, en tanto representan desafíos para los niños. Precisamente, las reglas imponen condiciones al jugador, quien deberá adaptarse a ellas para participar del juego. En proceso de construcción de estrategias para poder jugar tienen un papel fundamental los compañeros porque actúan como informantes o bien porque contraponen y defienden sus ideas y decisiones tomadas.”²

Posibles juegos con naipes

- Casita robada
- Chanco va
- Chin chon (formando grupos de tres o cuatro iguales)

Estos juegos están ligados a la comparación de cartas de igual valor.

- La guerra de cartas o el mayor gana (comparación de cantidades)
- Chin chon (formando grupos de cartas siguiendo la serie numérica)
- Escoba del 10 o de 15 (aborda sentido de la suma, cálculo mental, cálculo exacto o aproximado) (Ver anexo 8)

17. **Lectura compartida e independiente de frases** para buscar objetos perdidos en el sótano de la escuela de monstruos (Ver anexo 9)
18. **Escritura independiente** *Los monstruos quieren seguir jugando en el sótano de la escuela, ayúdalos a escribir un cartel para poner en la puerta y que nadie los moleste.*
19. Identificar representaciones gráficas de desplazamientos a partir de las formulaciones correspondientes. **Lectura compartida independiente de frases** *Los monstruos están jugando en el patio de la escuela a hacer diferentes recorridos. Cuando volvieron a clase lo representaron en una hoja. Colocá el nombre de cada monstruo en su cartel (Anexo 10)*
“Son variados los problemas espaciales planteados en la realidad ante los cuales se deben desplegar habilidades y poner en juego conocimientos espaciales para

² Op.cit. Ref.1

resolverlos: ubicación en un plano, identificación de un lugar en un mapa o en un croquis, reconocimiento de un recorrido o desplazamiento a partir de indicaciones orales u escritas, representación plana de objetos del espacio de tres dimensiones. Se trata entonces de generar en la escuela situaciones que puedan permitir poner en juego estos conocimientos y permitan a los alumnos acrecentar y sistematizar estas nociones.

Es posible enfrentar a los alumnos con problemas que impliquen la descripción e interpretación tanto oral como gráfica, de la ubicación de objetos o de personas en un lugar determinado”³

“Cuando ingresan a la escuela primaria los niños ya pueden utilizar relaciones como delante, debajo de, atrás de, arriba de, considerándose a sí mismos como la referencia para darles sentido. Estas relaciones les han permitido resolver situaciones en su vida cotidiana vinculada a la búsqueda de objetos y a localización de lugares pero, en otras situaciones, las relaciones con el propio cuerpo no son suficientes. Estos son conocimientos que los alumnos tienen disponibles y que pueden ser re utilizados en la escuela para avanzar a partir de ellos...

En los problemas propondremos a los alumnos interpretar consignas dadas por otros y también producirlas. Por otra parte, algunos los plantearemos para realizar acciones en el espacio y otros para trabajar en el espacio representado.

En relación con este último, los niños se iniciarán en la interpretación de representaciones ya realizadas y también comenzarán a armar un croquis”.⁴

Los monstruos juegan en el patio de la escuela **Lectura compartida e independiente de frases para identificar** recorridos (Ver anexo11)

20. Lectura mediatizada y compartida del texto *Terror* en “*Libro loco*” de Pipo Pescador, editorial Espasa (Ver anexo12)

21. Análisis fonológico trabajo con las palabras que riman (Ver anexo 13)

22. Escritura compartida en pequeños grupos cambiando el final de una de las coplas “*Terror*”.

Revisión de una escritura decidiendo en que aspecto se pondrá énfasis (codificación, omisión de grafemas, separación léxica, sistematización de reglas ortográficas, de puntuación, coherencia, cohesión).

23. Escritura independiente ¿*Qué haces cuando sentís miedo?*

Coordinador del Proyecto Maestro + Maestro: Dra Sandra Marder
Directora de Inclusión Educativa: Elena Schwartzer
Bolívar 191 – Segundo piso- Ciudad autónoma de Bs As.
Tel: 43435592/93 int. 26 y 27
maestro+maestro@buenosaires.gov.ar

³ Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer Ciclo. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Currícula, 2004. Pag.340.

⁴ Op. cit Ref.1

[illegible]

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Anexo 2

EL CONDE DRÁCULA

Es un señor muy pálido, que está vestido con una enorme capa negra. Si lo ves de noche, lo vas a reconocer por sus largos colmillos.

¡Tené cuidado! ¡Se alimenta de sangre humana! Conviene tener siempre a mano una ristra de ajos y una cruz de plata. No lo resiste y huye despavorido.

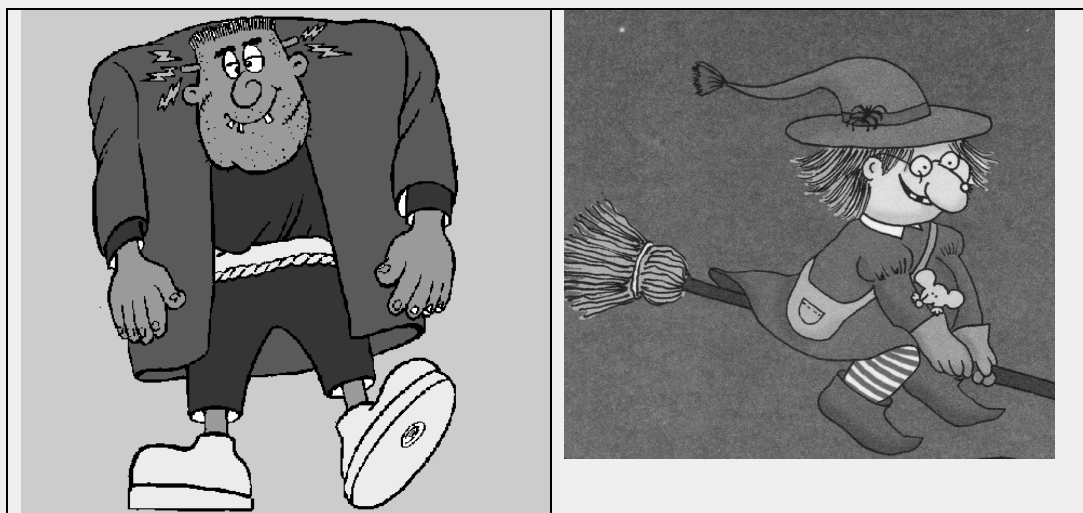
**EL HOMBRE LOBO**

Si te lo encontrás de día, no tengas miedo.

Parece un señor normal y es completamente inofensivo. Pero en las noches de luna llena...

Le salen pelos por todas partes, le crecen las garras, los ojos se le transforman y aúlla de una manera...





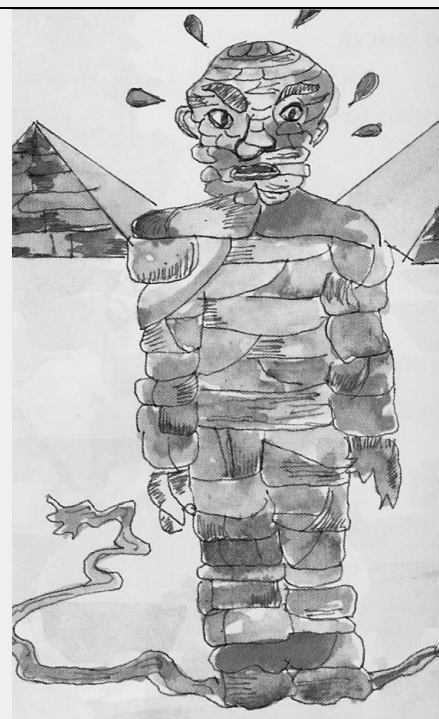
LA MOMIA

Parece un señor todo vendado.
Camina como si estuviera
enyesado por un accidente. Pero
no.

Las momias vienen de un lugar
que se llama Egipto.

¡Seguramente se escaparon de
alguna tumba!

Son realmente de temer. Si te
encontrás con alguna, llamá
inmediatamente a algún museo.
Es el lugar donde deben estar.



Anexo 3 (MEMOTEST)



FANTASMA



LOBISÓN


MOMIA

FRANKENSTEIN

BRUJA

DRÁCULA

Anexo 4

0	1	2	3	4	5	6	7		9
10	11	12	13		15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64		66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

MOMIA

FRANKENSTEIN

FANTASMA

BRUJA

DRÁCULA

Anexo 5

Juego para inventar un monstruo

Materiales:

Papel, lápiz, pinturitas, dado, carteles escritos con las partes del monstruo.

Instrucciones para jugar:

- Dibujar un cuerpo sin cabeza, brazos ni piernas.
- Colocar los carteles boca a bajo.
- Elegir quien comienza el juego
- Tomar un cartel y leerlo, por turno
- Tirar el dado
- Dibujar tantas partes del monstruo como indique el dado.

Anexo 6

Carteles para el juego de inventar un monstruo

cabeza	ojos
nariz	orejas
brazos	piernas
pelo	boca

Anexo 7

P	I	E	R	N	A
---	---	---	---	---	---

O	J	O	S
---	---	---	---

O	R	E	J	A	S
---	---	---	---	---	---

N	A	R	I	Z
---	---	---	---	---

B	O	C	A
---	---	---	---



--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

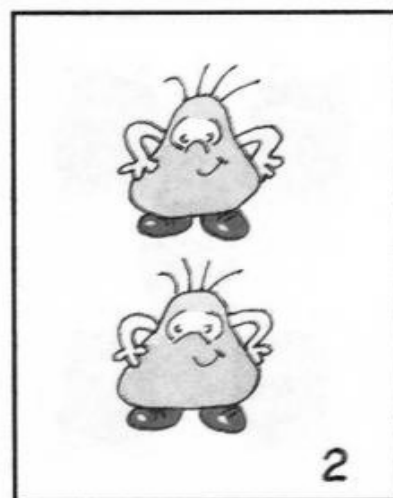
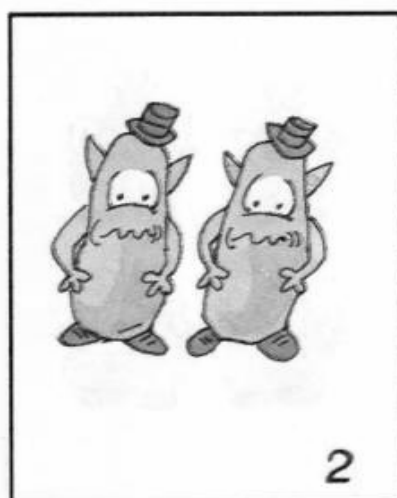
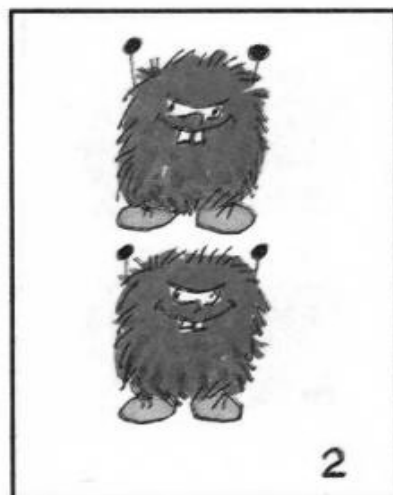
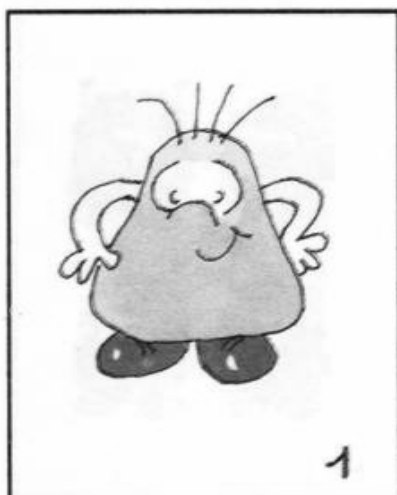
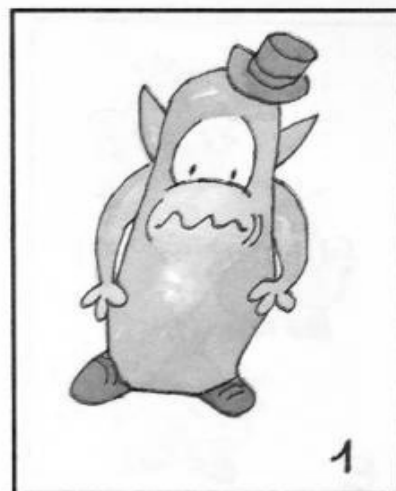


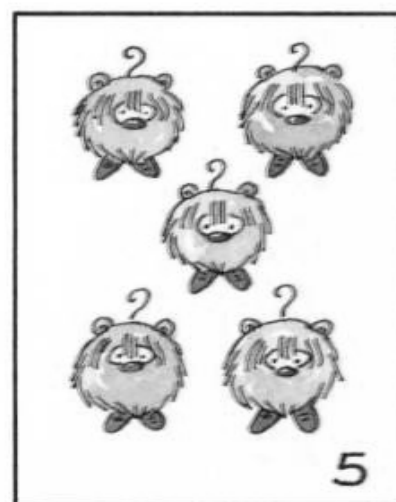
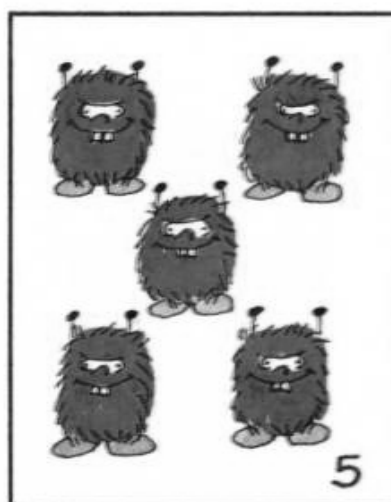
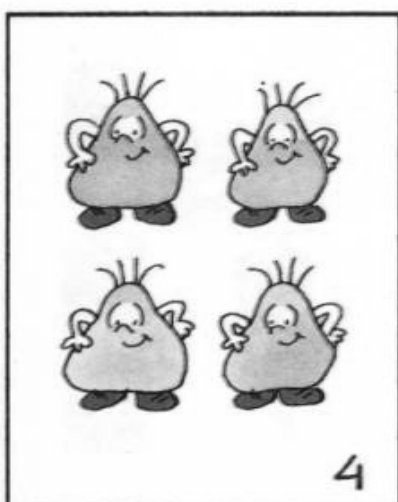
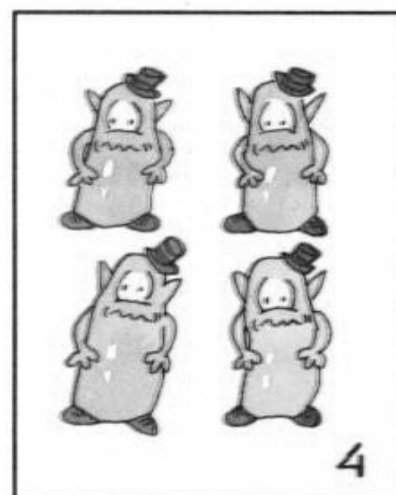
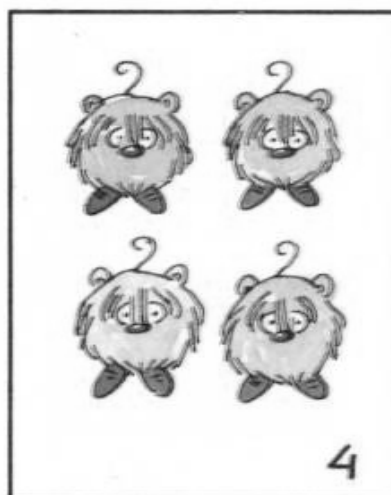
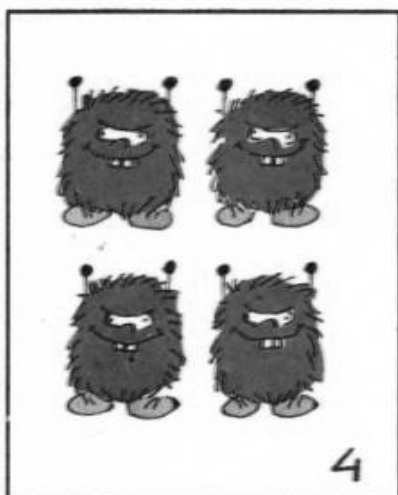
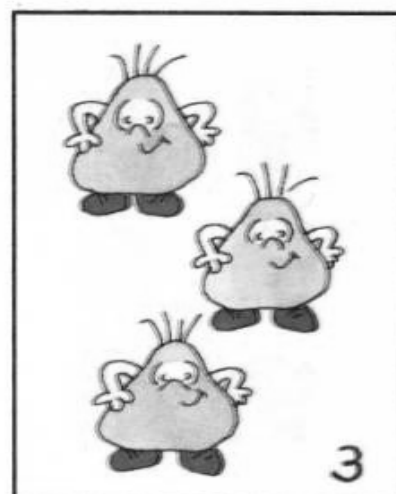
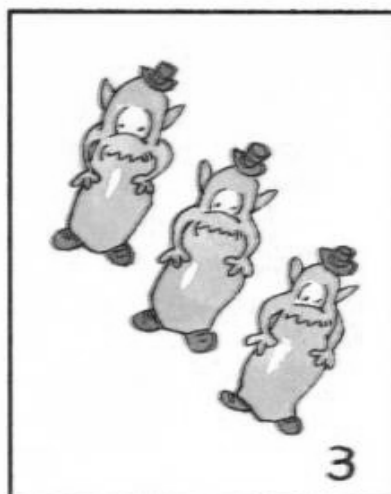
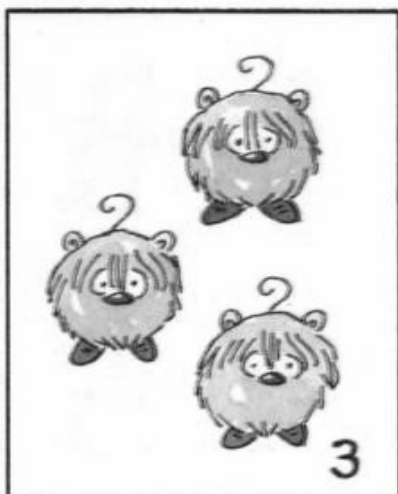
--	--	--	--

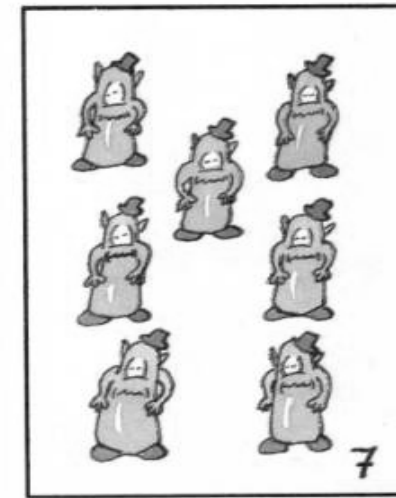
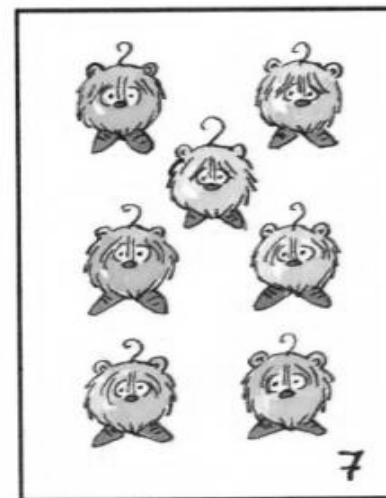
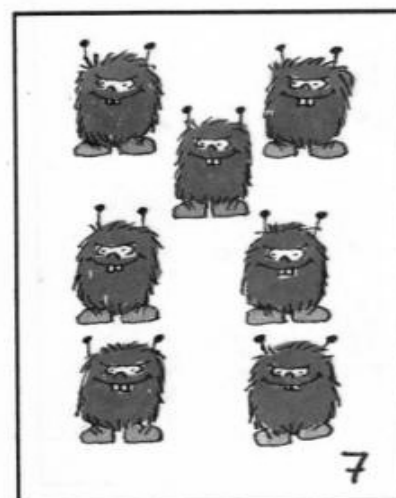
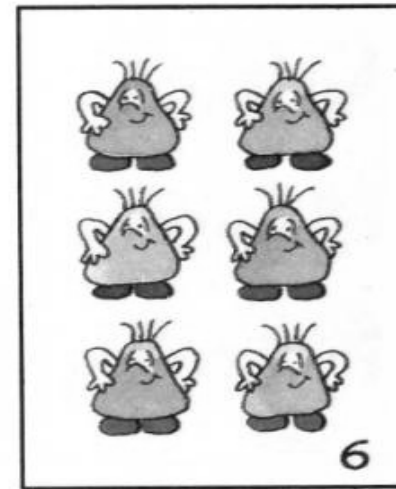
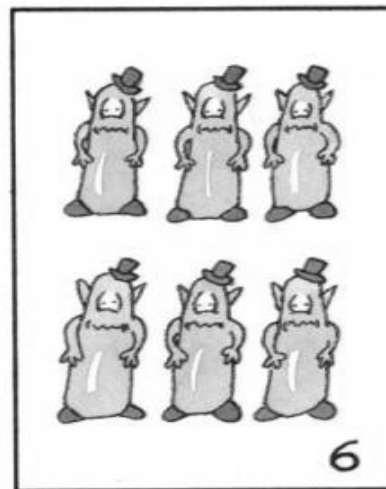
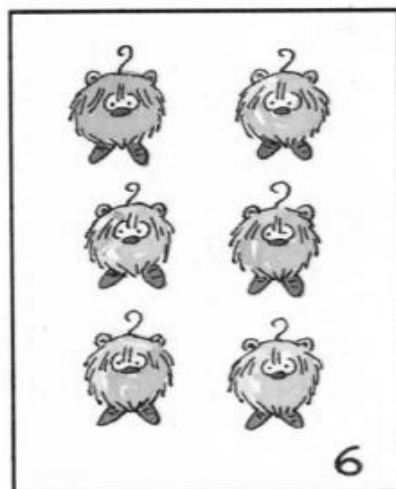
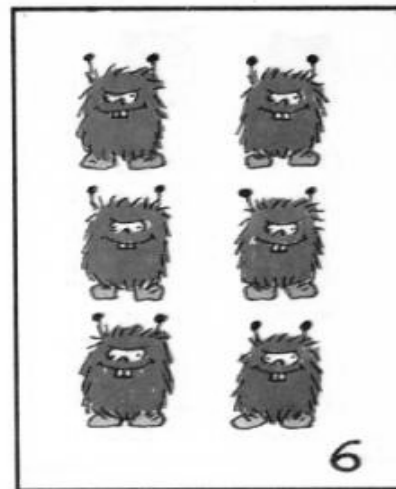
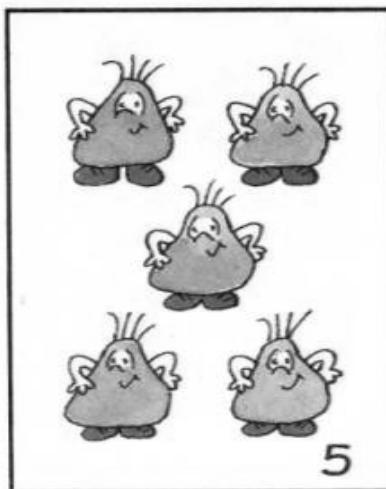
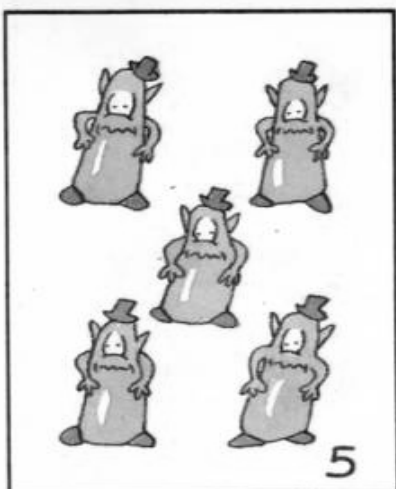


--	--	--	--	--	--

Anexo 8







Anexo 9

Buscar en la imagen

Una lata de gaseosa
Dos ratones chiquitos
La cara de Drácula
Una tijera
Un cuchillo
Tres murciélagos
Cuatro flores
Dos carteles
Un reloj despertador.
Un gato
Una lechuza.

Buscar en la imagen

Una lata de gaseosa
Dos ratones chiquitos
La cara de Drácula
Una tijera
Un cuchillo
Tres murciélagos
Cuatro flores
Dos carteles
Un reloj despertador.
Un gato
Una lechuza.



Anexo 10

Fantasma, Drácula y Bruja hicieron un recorrido en el patio. Cuando volvieron a la clase lo representaron en una hoja. **Fantasma** dijo que pasó delante del árbol y fue a la hamaca. **Drácula** dio una vuelta alrededor del árbol y fue a la hamaca.

Bruja pasó detrás del árbol y fue a la hamaca.



Anexo 11

Elegí el recorrido correcto que hizo Frankie

Comenzar por la puerta de entrada
Pasar entre la casita y la red del pelotero
Pasar por detrás del cajón de las pelotas
Subir al pelotero
Entrar a la casita que está enfrente
Bajar por los agujeros de las plataformas y llegar a la calesita

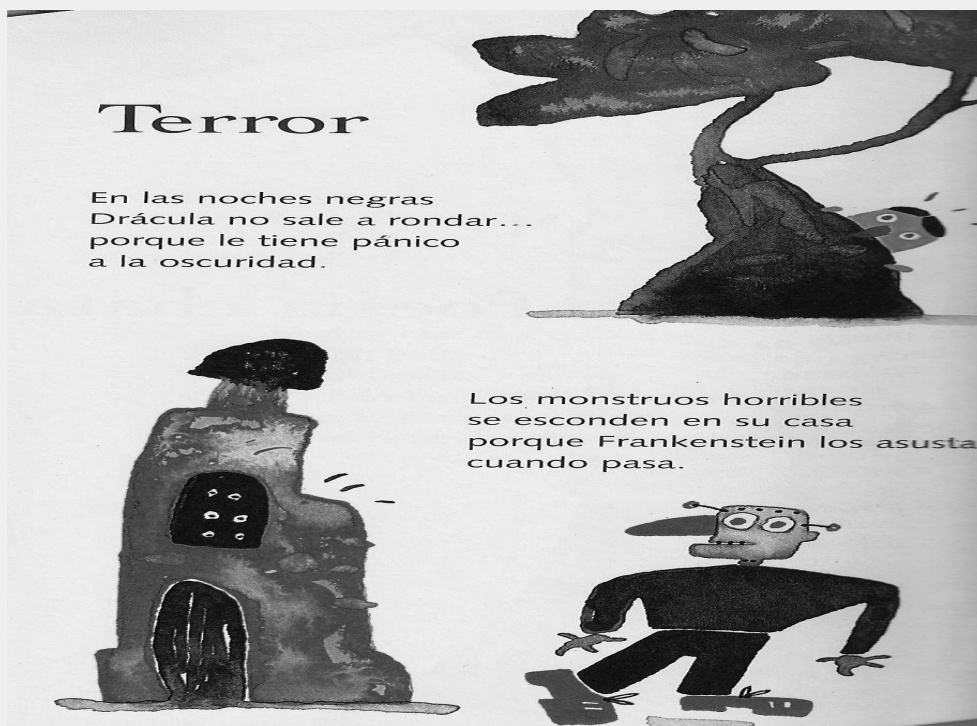
Elegí el recorrido correcto que hizo Frankie

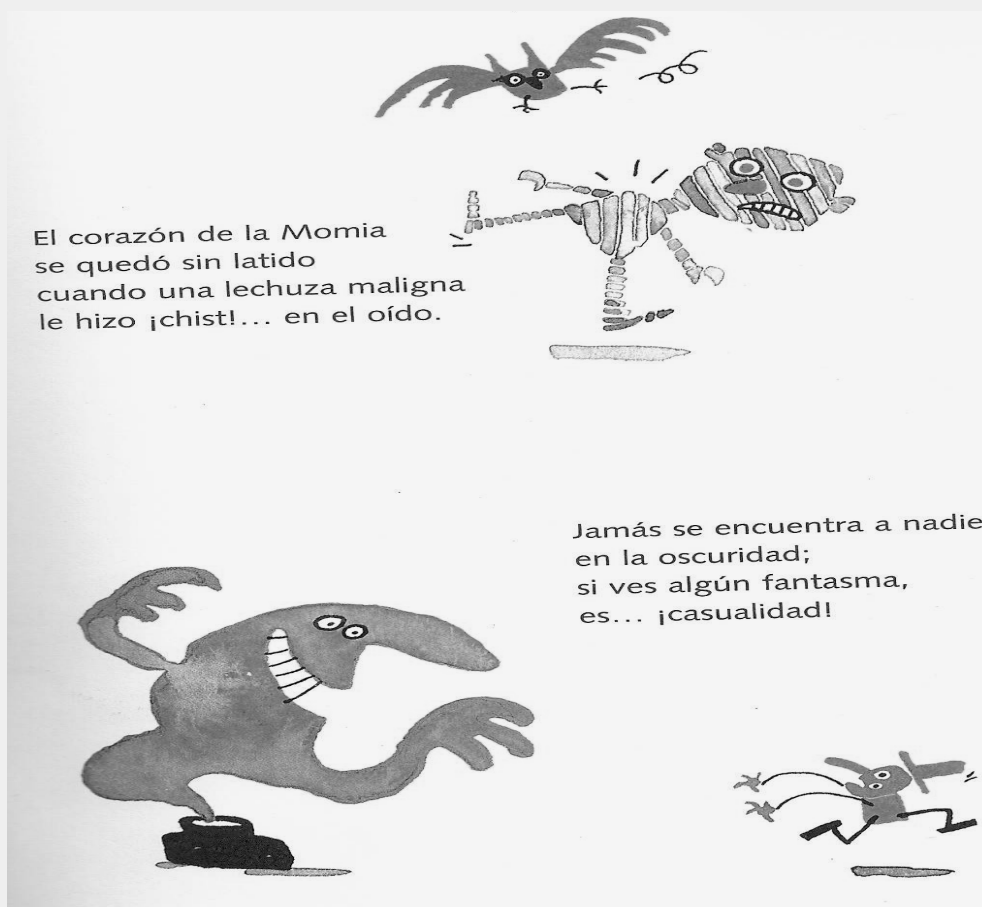
Comenzar por la puerta de entrada
Pasar entre la casita y la red del pelotero
Pasar por detrás del cajón de las pelotas
Subir al pelotero
Entrar a la casita que está enfrente
Bajar por los agujeros de las plataformas y llegar a la calesita



Anexo 12

Texto: “*Terror*”





Anexo 13

Los monstruos horribles
Se esconden en su.....
porque Frankenstein los asusta

Los monstruos horribles
Se esconden en su.....
porque Frankenstein los asusta