

PROGRAMA DE INTENSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: "UN SALTITO MÁS"

Fundamentación

El proyecto pedagógico que presentamos para este ciclo toma como punto de partida la experiencia vivida durante los últimos años. Se trata de trayectorias escolares disímiles producto de la no presencialidad o presencialidad alternada en las aulas. Sostener el vínculo y garantizar los recorridos escolares adecuados en estas circunstancias tan adversas no ha sido una tarea fácil. Si bien en el ciclo anterior se avanzó sobre una presencialidad plena, los vestigios de los períodos previos presentan un desafío para pensar nuevas formas de acompañamiento y enseñanza dentro del aula.

Para abordar la complejidad de esta situación, proponemos poner el foco en la intensificación de la enseñanza con el objetivo de afianzar contenidos y rutinas de trabajo y estudio. Para eso, presentamos el Programa de Intensificación de los Aprendizajes llamado "Un saltito más", en el que proponemos una serie de actividades pensadas para fortalecer las trayectorias educativas.

"Un saltito más" en *Pompón I. En el mundo de la fantasía*

Esta sección del libro propone actividades graduadas y secuenciadas en las áreas de Prácticas del lenguaje y Matemática. Cada capítulo contiene tres plaquetas con actividades por área, ubicadas en las páginas impares y correspondientes a tres niveles distintos de complejidad. Las consignas ponen en práctica los temas trabajados en esa página e invitan a reforzar saberes. La intencionalidad pedagógica de esta sección es visitar los contenidos, pero desde otro grado de complejidad, lo que permite afianzar el aprendizaje de cada estudiante desde una perspectiva que respeta las trayectorias individuales.

Es importante recalcar que las actividades de este apartado pueden realizarse tanto en el aula como en el hogar. Cada docente sabrá evaluar la potencialidad de las consignas y decidirá si les dedica tiempo y espacio en la clase o las propone como una instancia de trabajo en el ámbito familiar de cada alumno.

En las páginas siguientes proponemos dos secuencias didácticas, una del área de Prácticas del lenguaje y otra de Matemática, para continuar con la intensificación de los aprendizajes.

RONDA COLONIAL

¡RONDA, RONDA COLONIAL!
DIVERTIDA SIN IGUAL.
ENTRE MANCHAS Y ESCONDIDA,
¡RONDA, RONDA DIVERTIDA!

¿CUÁNTAS VECES APARECEN LAS PALABRAS RONDA Y DIVERTIDA EN EL TEXTO? SUBRAYALAS Y COMPLETÁ.

RONDA ○ DIVERTIDA ○

ESCRIBÍ EL NOMBRE DE ESTOS JUEGOS. ¡TODOS EMPIEZAN CON D!

FRUTA QUE EMPIEZA CON D

ANIMAL QUE EMPIEZA CON D

UN SALTITO +

PINTÁ CON ● EL NÚMERO MENOR Y CON ○ EL NÚMERO MAYOR.

26 16
56 36
46

AHORITA, ORDENÁ LOS NÚMEROS ANTERIORES DE MENOR A MAYOR.

UN SALTITO +

¡UNÍ CADA CÁLCULO CON SU RESULTADO. ÚSA UN COLOR DISTINTO EN CADA CASO!

1 + 3 = 8
2 + 4 = 14
3 + 5 = 6
6 + 8 = 4

UN SALTITO +

COMPLETÁ LOS MESES DEL AÑO QUE FALTAN. ¡PODES AYUDARTE CON UN CALENDARIO ANUAL!

NÚMERO DEL MES	NOMBRE DEL MES
1	ENERO
2	FEBRERO
3	
4	ABRIL
5	
6	JUNIO
7	
8	AGOSTO
9	
10	OCTUBRE
11	
12	DICIEMBRE

PARA SEGUIR INTENSIFICANDO SABERES

SECUENCIA DIDÁCTICA DE PRÁCTICAS DEL LENGUAJE: "SOMOS NARRADORES"

Tomando como punto de partida los cuentos tradicionales más conocidos, se propone desarrollar la narración oral en los alumnos a partir de una secuencia de actividades que los motive y oriente. Esto permitirá darles las herramientas y la confianza necesarias para crear nuevas historias a partir de otras ya conocidas. Una vez adquirida la práctica de la lectoescritura, se espera que avancen en el desarrollo de la práctica oral para luego poder enfocarse en la intensificación de la producción escrita.

Propósitos de enseñanza

- Abordar la narración de cuentos tradicionales cambiando los personajes.
- Favorecer la narración delante de otros.

Eje

- La comprensión y la narración oral.

Objetivos de aprendizaje

- Adquirir herramientas para poder desarrollar una narración oral fluida a partir de historias conocidas y de la lectura de imágenes.

Contenidos

- Narración de cuentos a partir de historias conocidas y de la lectura de imágenes.
- Reconocimiento de los personajes y de la trama de una historia.

Duración

- Seis clases (una o dos veces por semana).

ACTIVIDAD 1

Recursos

- Hojas blancas y lápices de colores.

Desarrollo

- El docente narrará un cuento tradicional conocido, pero cambiando los personajes de la historia. Se pueden utilizar nuevas versiones de los cuentos, como las que están disponibles en https://cutt.ly/Loqueleo_Caperucita. Al finalizar la narración, preguntará: "¿Escucharon antes este cuento? ¿A qué otro se parece? ¿En qué se diferencian las historias? ¿Cuál será el título del cuento narrado?". Por último, se le propondrá a los alumnos que dibujen lo que más les gustó y que vuelvan a narrar la historia.

elegirá una de las historias y entre todos narrarán el cuento, cambiando a nuevos personajes pero conservando la trama del original. El docente dejará un registro de la nueva historia.

ACTIVIDAD 2

Recursos

- Afiche y fibrón.

Desarrollo

- El docente invitará a los alumnos a realizar una lista de los cuentos tradicionales que conozcan. Tomando como ejemplo la actividad 1, se

ACTIVIDAD 3

Recursos

- Afiche y fibrón.

Desarrollo

- Se realizará una lista de los personajes de los cuentos mencionados en la actividad 2. También, se pueden agregar personajes de otros cuentos a la lista. Entre todos, elegirán uno de los cuentos conocidos y contarán la historia para recordar la trama. La idea de esta actividad es intercambiar personajes de los cuentos para crear un nuevo relato. Primero, se elegirán personajes de otras historias para sustituir a los del cuento elegido. Luego, se inventarán los nuevos relatos. Por último, se narrará la historia con los nuevos personajes y se pensará otro título. El docente realizará un registro escrito de la historia contada.

ACTIVIDAD 4

Recursos

- Cuentos tradicionales ilustrados.

Desarrollo

- El docente propondrá que los chicos narren un cuento conocido. Para ello, armará una mesa de libros donde solo estarán los títulos de los cuentos tradicionales que los chicos ya conocen. Se sugiere repetir los títulos para que haya un libro por estudiante, y que tengan ilustraciones que ayuden a la narración de la historia.
- Se pedirá a los alumnos que exploren la mesa con los cuentos y que elijan uno. Luego, se invitará a que cuenten el cuento a partir de la observación de las imágenes.

ACTIVIDAD 5

Recursos

- Cuentos tradicionales ilustrados.

Desarrollo

- Se propondrá a los alumnos contar la historia del cuento elegido en la actividad 4, pero

esta vez intercambiando a los personajes como en las actividades 1 y 3. Se pedirá que cada estudiante dibuje en una hoja al personaje del cuento original y, al lado, al personaje por el cual lo va a reemplazar en su historia. Luego, se invitará a los alumnos a practicar la narración.

ACTIVIDAD 6

Recursos

- Celular para grabar o filmar.

Desarrollo

- Se hará una puesta en escena para aquellos alumnos que se animen a narrar la historia preparada en la actividad 5. Para eso, el docente le propondrá al grupo formar una ronda, generando un clima propicio para el evento. Para que todos participen, se sugiere comenzar con aquellos que estén más seguros a la hora de narrar. Se puede repetir esta puesta en escena una vez a la semana para que los alumnos se vayan animando a participar. Se podrán grabar o filmar las narraciones para mostrarlas en una reunión con las familias.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE MATEMÁTICA: "JUEGOS CON NÚMEROS"

Para ser vehículo de un aprendizaje matemático, un juego debe presentar un problema que los participantes deben resolver. La dificultad debe promover el desarrollo de un nuevo aprendizaje o el empleo de uno ya obtenido. En esta secuencia didáctica se presenta una selección de juegos que ponen a los alumnos frente a la necesidad de decidir qué conocimiento utilizar para argumentar y cómo probar esa elección. Se busca que logren, de esta manera, intensificar los conocimientos.

Propósitos de enseñanza

- Generar diferentes interacciones en las clases para el fortalecimiento del conocimiento matemático.

Eje

- El sistema de numeración.

Objetivos de aprendizaje

- Poner en práctica los saberes aprendidos y reforzarlos a partir del intercambio entre pares.
- Establecer acuerdos al resolver conjuntamente, comunicar una idea y argumentar a favor o en contra.

Contenidos

- Reconocimiento de la serie numérica.
- Escalas ascendentes y descendentes de 1 en 1, 2 en 2, 5 en 5 y 10 en 10.
- Utilización de diferentes estrategias para resolver diversas variables de un mismo juego.

Duración

- Cinco clases (una o dos veces por semana).

ACTIVIDAD 1

Recursos

- El juego de la lotería.

Desarrollo

- El docente propondrá jugar a la lotería, pero con algunas restricciones: en vez de decir la cifra del número que saca, el “niño cantor” deberá dar una pista como: “Está entre el 29 y el 31”. De esta manera, los alumnos establecerán vínculos entre lo que saben y lo que aún desconocen, para lo que es necesario un espacio de intercambio y validación de las ideas que se presentan en cada situación.

ACTIVIDAD 2

Recursos

- Tarjetas con números.

Desarrollo

- Inicialmente, se deberán armar grupos. Para comenzar el juego, el docente mostrará una tarjeta con un número que puede ser 10, 20, 30, o de otra serie numérica que crea conveniente. El primer equipo deberá decir un número menor que el de la tarjeta. El grupo siguiente debe continuar con un número que sea 1 o 2 unidades mayor que el elegido por el equipo anterior. Así, continuarán por turnos hasta que alguno logre llegar al número de la tarjeta original, aplicando estrategias para agregar o restar unidades según quieran acercarse ellos al número, o evitar que otro grupo se acerque.
- Se pueden jugar varias partidas y, entre ellas, pedir al grupo ganador que exponga cuál fue su estrategia. Al finalizar el juego, se realizará una puesta en común para indagar qué ocurrió en cada grupo, qué estrategias los hicieron ganar o, por el contrario, perder.

ACTIVIDAD 3

Recursos

- Tarjetas con números.

Desarrollo

- El docente presentará una variante al juego de la actividad 2. En esta oportunidad, pedirá al grupo que formen una ronda. Colocará en una bolsa tarjetas con los siguientes números: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90 (se aconseja jugar con las series numéricas trabajadas hasta ese momento). El docente sacará una tarjeta y, en

lugar de decir el número que sacó, dirá el anterior o el posterior. Sabiendo esto, los alumnos deberán descubrir qué número está escrito en la tarjeta. Para una mayor complejidad, en lugar de sumar o restar 1, el docente también podrá sumar o restar 2, 5 o 10.

ACTIVIDAD 4

Recursos

- El juego de la oca (con dados).

Desarrollo

- Se jugará el tradicional juego de la oca, pero con modificaciones en las reglas que favorecerán nuevos aprendizajes. Las siguientes son las nuevas posibilidades:
 - Se tirará el dado y antes de mover la ficha, el alumno deberá anticipar en qué número de casillero caerá. Si al desplazar la ficha llega a ese número, la deja en ese lugar; si no, vuelve al punto de partida de esa jugada.
 - Se jugará con dos dados y se avanzará la cantidad que da como resultado la suma de ambos dados.
 - Se jugará con dos dados y se avanzará la cantidad que da como resultado la diferencia entre ambos dados.
 - Se tirará el dado y se retrocederá tantas casillas como el número sacado indique. Así, la “Salida” es el número mayor del recorrido y la “Llegada”, el casillero 0.

ACTIVIDAD 5

Recursos

- Afiche y fibrón.

Desarrollo

- El docente reunirá al grupo y realizará una puesta en común para conversar sobre los juegos desarrollados durante las actividades anteriores. Indagará acerca de qué dificultades se fueron presentando a lo largo de todas estas actividades, cómo las resolvieron, qué conocimientos matemáticos pusieron en juego para poder jugar, qué estrategias ya conocían y cuáles aprendieron.
- En un afiche, el docente dejará registro de lo conversado indicando qué aprendizajes previos se pusieron en práctica para cada juego y cuáles se intensificaron a partir de su realización.