

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 3. En el mundo del misterio*

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.

CON AMABILIDAD

1. **Lee las normas que escribieron los chicos de 3°.**

Acuerdos de convivencia

- ✓ Respetar la amabilidad de todos.
- ✓ Actuar con responsabilidad.
- ✓ Mostrar amabilidad en el trato.
- ✓ Ser flexible ante opiniones distintas.

2. **Marcá en el texto las palabras terminadas en -bilidad.**

Las palabras que terminan en **-bilidad** suelen provenir de adjetivos terminados en **-ble**, como amable. Las terminaciones **-ble** y **-bilidad** se escriben con **b**.

3. **Completá como en el ejemplo.**

flexible	flexibilidad	visible	_____
disponible	_____	responsable	_____

UN SALTITO +

4. **Completá como en el ejemplo.**

po-ble-ble-ble	disponible	disponibilidad
ble-ble-con	_____	_____
po-ble-sí	_____	_____

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

59

PARA SEGUIR INTENSIFICANDO SABERES

SECUENCIA DIDÁCTICA DE PRÁCTICAS DEL LENGUAJE: "SE ABRE EL TELÓN"

En 3.º grado se pone mayor énfasis en la práctica de la lectura por sí mismos. Por eso, leer con propósitos determinados implica participar en situaciones de lectura similares a las que se desarrollan en otros ámbitos de la sociedad, que siempre tienen algún tipo de intencionalidad. En esta oportunidad, queremos intensificar el ejercicio de la lectura en voz alta a partir de una obra de teatro para lograr que los alumnos presten mayor atención a los signos de puntuación y a la entonación en el momento de leer para otros.

Propósitos de enseñanza

- Favorecer la lectura en voz alta con propósitos determinados y destinatarios reales.
- Habilitar espacios para leer delante de otros.

Eje

- La lectura.

Objetivos de aprendizaje

- Disfrutar de la lectura de textos leídos por sí mismos con diferentes propósitos.

- Incorporar pautas que enriquezcan la lectura en voz alta.

Contenidos

- Lectura de obras de teatro.
- Lectura en voz alta teniendo en cuenta la entonación, las pausas y otras indicaciones escénicas del teatro.

Duración

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

ACTIVIDAD 1

Recursos

- Libros infantiles de diferentes géneros: cuentos, poesías y obras de teatro.

Desarrollo

El docente presentará una mesa de libros de diferentes géneros. Procurará que haya como mínimo un libro por alumno. Los chicos pasarán por la mesa y explorarán el material. Luego, pedirá que cada alumno elija un libro y se siente a leerlo.

Finalizado un tiempo determinado, se hará una puesta en común. Sentados en ronda, el docente indagará: ¿por qué eligieron ese libro? ¿Lo conocen? ¿Escucharon alguna vez sobre otro de los textos de la mesa? ¿Cuáles? ¿Todos eran cuentos? ¿Cuáles no eran cuentos y por qué?

El docente orientará las preguntas para que los alumnos logren reconocer y diferenciar los textos según cómo fueron escritos, para distinguir los libros de cuentos, de poesías y las obras de teatro.

ACTIVIDAD 2

Recursos

- Una copia de un cuento infantil versionado como obra de teatro para cada alumno.

Desarrollo

Se dará a cada alumno una copia de una obra de teatro y se conversará acerca de los datos de la tapa. ¿Cuál es el título de la obra? ¿Quién es el autor o autora? ¿Y los personajes?

Luego, el docente leerá las descripciones de los personajes y preguntará cómo se imaginan su tono de voz de acuerdo a sus características, y los invitará a imitar esas voces.

Después de acordar cómo es la voz de cada personaje, se leerá la obra haciendo énfasis en los cambios de voces y en la entonación.

Finalizada la lectura, se hará una puesta en común para debatir por qué es importante diferenciar las voces de los personajes y respetar los signos de puntuación y de entonación durante la lectura.

ACTIVIDAD 3

Recursos

- Copias de la obra de teatro de la actividad 2.

Desarrollo

El docente invitará a los alumnos a leer la obra de teatro para que reconozcan cuándo habla cada personaje y cambien el tono de voz respetando la

puntuación, los signos de entonación y las aclaraciones en los diálogos.

El propósito de esta actividad es que los alumnos vayan conociendo la historia y anticipen los diálogos para mejorar la entonación en la lectura en voz alta.

ACTIVIDAD 4

Recursos

- Copias de la obra de teatro de la actividad 2.

Desarrollo

El docente armará grupos para leer la obra teatral. A cada alumno se le asignará un personaje.

Primero, cada grupo practicará la lectura teniendo en cuenta lo trabajado anteriormente: tonos de voz, entonaciones, acotaciones, etc.

En segundo lugar, se invitará a uno de los grupos a que lea en voz alta. El docente realizará sugerencias para mejorar la fluidez y la entonación, junto con otros recursos, como incorporar silencios para generar suspenso o leer rápido para dar dinamismo al relato.

Para finalizar, se hará un afiche con las pautas propuestas para mejorar la lectura en voz alta.

ACTIVIDAD 5

Recursos

- Copias de la obra de teatro de la actividad 2.
- Objetos para producir sonidos.

Desarrollo

Se propondrá a cada grupo seguir trabajando con la lectura de la obra, pero esta vez se les pedirá que incorporen sonidos. Por ejemplo, si se escuchan pasos, deberán simularlos con un objeto. Se pueden imitar los sonidos o usar elementos que los produzcan.

Cada grupo deberá elegir qué sonidos representará y cómo. Se les pedirá que hagan una lista y que consigan los objetos necesarios para la puesta en escena.

ACTIVIDAD 6

Recursos

- Copias de la obra de teatro de la actividad 2.
- Objetos para producir sonidos.

Desarrollo

Se propondrá hacer una puesta en escena, representando la obra con los sonidos pensados en la actividad anterior.

El grupo formará una ronda con el fin de generar un clima propicio para el evento. Para que todos participen, se sugiere comenzar con quienes estén más seguros a la hora de leer. Al finalizar cada puesta en escena, el docente valorará el esfuerzo por animarse a leer frente a otros.

Se sugiere repetir la actividad una vez por la semana para que participen todos los grupos.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE MATEMÁTICA: “JUEGOS CON FIGURAS”

En esta secuencia didáctica se propone, por medio de actividades lúdicas, intensificar el aprendizaje de la geometría a partir de la resolución de problemas que impliquen identificar, usar y analizar las propiedades de las diferentes figuras geométricas.

Propósito de enseñanza

- Favorecer la producción y el reconocimiento de las propiedades y características de las figuras geométricas y los elementos que las componen.

Eje

- Geometría.

Objetivos de aprendizaje

- Identificar y producir características de las figuras geométricas empleando vocabulario específico.

Contenidos

- Características de las figuras geométricas.
- Relaciones entre distintas figuras (cuadrados, triángulos y rectángulos).
- Descripción de figuras geométricas usando vocabulario específico.

Duración

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

ACTIVIDAD 1

Recursos

- ✦ Papel glasé.

Desarrollo

El docente entregará a cada alumno un sobre de papel glasé y dará estas indicaciones:

- ✦ Plegar un papel cuadrado para formar dos rectángulos.
- ✦ Plegar un papel cuadrado para formar dos triángulos.
- ✦ ¿Cuántas veces hay que plegar un cuadrado para formar cuatro triángulos?
- ✦ ¿Cuántas veces hay que plegar un rectángulo para formar dos cuadrados?
- ✦ ¿Cómo plegarían un rectángulo para formar ocho cuadrados?
- ✦ Plegar y recortar un papel cuadrado para obtener un rectángulo y dos cuadrados.
- ✦ Plegar y recortar un papel cuadrado para obtener dos cuadrados y cuatro triángulos.

Al finalizar, se realizará una puesta en común.

ACTIVIDAD 2

Recursos

- ✦ Papel glasé.
- ✦ Hojas blancas.
- ✦ Pegamento y tijeras.

Desarrollo

Se propondrá armar un dibujo utilizando solo figuras geométricas. Para ello, cada alumno trabajará con cuadrados de papel glasé y deberá obtener de ellos las figuras geométricas necesarias para realizar una composición.

El objetivo de la actividad es componer figuras a partir de la combinación de otras. Se propondrá pegar la composición armada sobre una hoja y presentar los distintos trabajos en una cartelera.

ACTIVIDAD 3

Recursos

- ✦ Tarjetas con dibujos de figuras geométricas.
- ✦ Lápices y reglas.

Desarrollo

Se jugará al juego de las pistas. El docente tomará una tarjeta y dará indicaciones para que los alumnos puedan reproducir la figura de la tarjeta en una hoja lisa.

Terminados los dibujos, el docente pasará a verificar cuáles quedaron iguales a la figura de la

tarjeta. Se conversará en grupo cuáles fueron las dificultades presentadas al dibujar y cómo se pueden mejorar las indicaciones dadas.

ACTIVIDAD 4

Recursos

- ✦ Una cartulina con un fondo cuadrículado.
- ✦ Otra cartulina igual a la anterior, pero con el dibujo de una figura geométrica.

Desarrollo

Retomando lo trabajado en la actividad anterior, el docente pegará sobre el pizarrón las dos cartulinas. Luego, formará grupos de cuatro integrantes y pedirá que escriban las pistas necesarias para que otra persona pueda reproducir la figura de la segunda cartulina utilizando como unidad de medida el cuadrículado.

Una vez escritas las pistas, cada grupo las leerá en voz alta y el docente trazará la figura sobre la cartulina vacía. Se sugiere que haya una por grupo o que se tracen las figuras en una misma cartulina, pero con diferentes colores.

Se debatirá entre todos, y se elegirán las pistas que mejor describieron la figura.

ACTIVIDAD 5

Recursos

- ✦ Papel glasé.
- ✦ Cartulinas.
- ✦ Pegamento y tijeras.

Desarrollo

Se armará el juego "¿Cuál es cuál?", compuesto por un mazo de cartas con figuras geométricas. Entre todos, cortarán las cartulinas en forma de cartas y el papel glasé en forma de figuras geométricas. Luego pegarán una figura en cada carta del mazo.

El primer participante tomará una carta. Los demás podrán hacerle una pregunta por turno para adivinar qué figura se encuentra en ella. Las preguntas solo podrán tener como respuesta SÍ o NO (por ejemplo: ¿tiene tres vértices?). El primero que logre adivinar, se quedará con la carta. El juego continuará con otro participante encargado de sacar la carta y de responder las preguntas. Una vez que se termine el mazo, ganará el que se haya quedado con la mayor cantidad de cartas.