Semana de desafíos escolares: Prácticas del Lenguaje

Desafíos Escolares CABA

Cronograma

Lunes 29/10: desafíos para 4.° grado
Martes 30/10: desafíos para 5.° grado
Miércoles 31/10: desafíos para 6.° grado
Jueves 1/11: desafíos para 7.° grado
Viernes 2/11: muestra abierta para la comunidad educativa

Propósito

Como cierre de los trabajos realizados durante la fase preparatoria de los **Desafíos Escolares CABA 2018, «Otra oportunidad para aprender»** les proponemos realizar una instancia lúdica con la modalidad de taller en la que los/as estudiantes jueguen colaborativamente afianzando los aprendizajes alcanzados y los avances en sus recorridos lectores.

Materiales

- Hojas de respuestas.
- Elementos para desarrollar los juegos.
- Mesa de libros con los textos distribuidos por el Ministerio de Educación e Innovación:
  - **Bornemann, Elsa.** *No somos irrompibles.* CABA, Santillana, 2018.
  - **De Santis, Pablo.** *Lucas Lenz y el Museo del Universo.* CABA, Santillana, 2018.
  - **Doyle, Arthur Conan.** *La liga de los pelirrojos.* CABA, Ministerio de Educación e Innovación, 2018.
  - **Mariño, Ricardo.** *Cuentos ridículos.* CABA, Santillana, 2018.
  - **Saki.** *El narrador de historias. Tobermory.* CABA, Ministerio de Educación e Innovación, 2018.
  - **Wilde, Oscar.** «El crimen de lord Arthur Saville» en *Crimen y misterio. Antología de relatos de suspenso.* CABA, Santillana, 2018.
  - **Wolf, Ema.** *La sonada aventura de Ben Malasangüe.* CABA, Santillana, 2018.

Organización

- Los recursos para el desarrollo de los juegos se pueden organizar previamente con los niños/as junto al docente del grado, el coordinador de ciclo y los maestros bibliotecarios.
- Explicar con anticipación a los/as estudiantes las instrucciones de los juegos y la dinámica del taller.
- Tener disponibles las «hojas de respuesta».

Dinámica de la propuesta

La propuesta consta de dos etapas que se desarrollarán durante la jornada:
- Etapa de estaciones de juego.
- Etapa de resolución de juegos finales.

1.ª etapa de estaciones de juego

1. La actividad se desarrolla en un recorrido de 4 estaciones: **azul, verde, violeta y naranja.**
2. Los/as docentes deberán elegir –de todos los juegos propuestos para cada estación- el juego que consideren más pertinente para su grado.
3. Las actividades son grupales. Se sugiere armar equipos de 4 niñas/os.
4. Cada equipo comenzará en la estación asignada por los docentes estableciendo un sistema de rotación que les permita a los alumnos pasar por todas ellas.

2.ª etapa de resolución de juegos finales

5. Luego de finalizar las 4 estaciones pensarán -nuevamente en equipos- **los juegos finales** disponibles en el contenedor y completarán de manera individual la **hoja de respuestas.**
6. Una vez terminada la instancia, todas las hojas serán entregadas al docente.
7. Como cierre del trabajo de la jornada, dejarán registradas en carteleras las opiniones y conclusiones del grado.

El/la docente indicará el tiempo de juego de cada estación y de los desafíos finales. Se sugiere emplear un módulo de dos horas de clase.

1.ª etapa de estaciones de juego

Juego 1: Cuentos en cubilete

Materiales: 1 dado. 1 cubilete. Papeles para escribir. Lapiceras.

Reglas del juego:
Armar tarjetas con listas que contengan:
- 6 nombres de personajes de los cuentos leídos y de otros personajes de historias abordadas en el año.
- 6 escenarios para enmarcar la mini historia.
- 6 conflictos.

Numerarán estas listas del 1 al 6. Se tira el dado una vez para el número de personaje, una vez para el del escenario y una vez para el del conflicto. Se cotejan los números con la lista de palabras. Con las tres palabras elegidas, cada alumno/a armará una breve historia que relatará a sus compañeros.

Juego 2: ¿Quién dijo, quién dijo?

Materiales: Confeccionar tarjetas con frases de personajes de los textos leídos en los Desafíos.

Reglas del juego: Mezclar todas las tarjetas con frases. Cada jugador saca una tarjeta y debe leerla. Los demás dicen a qué personaje pertenece, de qué cuento/novela es y quién es el autor.

Juego 3: Iba un barco cargado de...

Materiales: Pelota/ovillo de lana.

Reglas del juego: Se arma una ronda (o varias según la cantidad de alumnos). En forma rotativa, un niño/a enuncia el título de uno de los cuentos/novelas leídos y se pasan la pelota nombrando palabras claves del texto en cuestión. Los alumnos que repiten o se quedan sin palabras se ponen detrás de otro para ayudarlo y el juego se retoma con el resto. Se pueden hacer varias rondas, pasando también por otros textos trabajados durante el año.

Juego 4: Adiviná el personaje

Materiales: Papeles con el nombre de los personajes de los textos abordados en los Desafíos. Caja o bolsa donde esconder los papeles con los nombres.

Reglas del juego: Un jugador saca una tarjeta con el nombre de un personaje y realiza una descripción oral del mismo para que sus compañeros adivinen a qué personaje se refiere. Se repite la acción con todos los integrantes del equipo.

Juego 5: Dígalo con mímica

Materiales: Tarjetas con títulos de cuentos/novelas de los libros de los Desafíos.

Reglas del juego: Dividir al grupo que coincide en esta estación en dos grupos. Previamente se habrá seleccionado en cada libro el título de un cuento o de un capítulo que será el que los alumnos deberán representar. Un alumno del primer grupo elige un título seleccionado (sin que quede revelado de qué libro es) y lo representa ante sus compañeros para que estos adivinen la respuesta. Los alumnos deberán decir también a qué libro pertenece y cuál es el autor. Se van alternando los grupos.

Juego 6: Celular descompuesto

Materiales: Tarjetas con frases de los textos leídos en el marco de los Desafíos.

Reglas del juego: Se confeccionarán previamente tarjetas con frases breves de los textos leídos en el marco de los Desafíos. Los alumnos, en ronda, van pasando ese mensaje de oreja en oreja de forma rápida. Al finalizar la rueda, el último alumno dice en voz alta la oración y se coteja con la frase inicial.

Juego 7: Sapito o Comecocos

Materiales: Papeles cuadrados. Lapiceras.

Reglas del juego: Armar los sapitos siguiendo las instrucciones de la página: http://manualidades.innatia.com/c-juegos/a-como-hacer-juegos-faciles-de-comecocos-de-papel-para-ninos-7819.html

Completar las pestañas con una palabra alusiva a los textos leídos.
Jugar al sapito siguiendo algunas de estas reglas:
Descubierta la palabra...

- utilizarla en una oración que refiera a la trama del cuento/novela.
- utilizarla en una oración que niegue algo de la trama.
- realizar una asociación libre y usar las palabras en una oración.
- descubrir a qué cuento/novela pertenece.

Juego 8: En el teatro

Materiales: Tarjetas con diálogos que aparecen en los cuentos/novelas de los Desafíos. Elementos de vestuario. Elementos de escenografía.

Reglas del juego: Elegir una tarjeta y teatralizar el diálogo. Se pueden caracterizar los personajes con elementos de vestuario disponibles y armar una escenografía con detalles que den cuenta del espacio donde se desarrolla la situación dramatizada.

Juego 9: Memotest

Materiales: 4 tarjetas con títulos de libros/cuentos/novelas leídos en el marco de los Desafíos. **8 tarjetas** con información sobre lo leído.

Reglas del juego: Jugar al Memotest encontrando coincidencias entre el título y los objetos, personajes y lugares. Cuando hay coincidencia, los/as alumnos/as tienen que ampliar la información.