



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE EDUCACION



Maestro + Maestro
Laboratorios Distritales
Mayo 2008

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.-Se presenta la “Canción para vestirse” de M.E.Walsh¹.(ver anexo 1)

Opciones:

- a. La cantan con la profesora de música, luego se la dictan a la maestra. (**Escritura mediatizada**)
- b. La docente presenta la canción en un papel afiche hasta la estrofa Nº 4 (**Lectura mediatizada**). El resto la aprenden a cantar de memoria.,cuando la sepan toda, le dictan al docente las estrofas que faltaban en la canción original a través de una **escritura mediatizada**.

2. Lectura mediatizada del texto.

3. Lectura compartida: Se entrega a cada grupo una estrofa para leer (anexo1). Rearmar la canción sobre un papel afiche en otro tipo de letra distinto al primero. Para ayudarlos en el orden de las mismas, se irán colocando las imágenes de los animales según su aparición en el texto(anexo2)

4. Trabajo de conciencia fonológica con las siguientes palabras: rana gato sapo

- Utilizando el ordenador y las fichas de un solo color (1º etapa de Elkonin)
- Utilizando ordenadores y fichas de 2 colores (un color para las vocales y otro para las consonantes)
- Utilizando el rotador de sonidos:

RATA RANA RAMA SAPO SOPA SUPO

5. Escritura independiente:

El morrongo de M.E.Walsh rezonga cuando madruga, vos ¿cuando rezongás?

6. Lectura independiente de palabras

Juego: Personajes escondidos (ver anexo 3)

Se presenta el tablero a los niños como una granja que tiene 100 corralitos. Como son tantos, para poder indentificarlos están numerados. En algunos corrales hay animales. Tienen que descubrir qué número de corralito ocupa cada animal.

En este juego se pretende plantear situaciones para reconocer y analizar las regularidades de la serie numérica por medio de un cuadro de números hasta el 100 organizados como indica el anexo.

“...Confrontando las argumentaciones que dan los chicos se podrán generar acuerdos acerca de la conveniencia de utilizar una u otra estrategia según el número en cuestión. Por ejemplo, comenzar a contar desde 0 puede resultar eficaz para averiguar los números pequeños que estén tapados, pero no así cuando se trata de números más grandes, como el 98”²

7. Lectura mediatizada e independiente de frases. (ver anexo 4)

¹ Walsh, M.Elena: Canción para divertirse. En **El Reino del revés**. Edit.Alfaguara

² MINISTERIO DE EDUCACIÓN. CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Núcleos de aprendizajes prioritarios. Matemática 1. Primer Ciclo EGB/ Nivel Primario. Ciudad de Buenos Aires. 2006

Juego de cartas: Se leerán primero las frases de cada carta para asegurar que todos puedan jugar, se reparten las imágenes y quién logra aparear la mayor cantidad de cartas de imágenes con sus respectivas frases será el ganador.

8. Escritura independiente: Le cuento a mi familia a qué jugamos hoy y como me sentí jugando.

9. Lectura mediatisada e independiente de frases.

Juego: ¿cómo dice la canción? (ver anexo 5)

Los alumnos **leen con diferentes grados de ayuda** las frases incompletas. Deben completar la palabra faltante (**análisis fonológico**). Por último deben rastrear la imagen de esa palabra en el cuadro numérico e identificar en qué número se encuentra.

En esta actividad, avanzamos en el trabajo de identificación de las regularidades del sistema decimal. “...Se pretende que ellos utilicen como procedimiento el establecimiento de relaciones entre los números que encabezan las filas y las columnas.”³

Posibles enunciaciones de los niños:

Es el 34 porque está en la columna de los terminados en 4 y en la fila de los treinta... Otro puede pensarlo contando desde el nudo, en este caso el número 30.

10. Lectura independiente.

Juego de la lotería: en parejas o pequeños grupos juegan a la lotería de imágenes y palabras.(ver anexo 6)

11. Lectura mediada y compartida.

Juego con pistas: descubrimos a los animales escondidos (se utiliza el mismo cuadro del anexo 5 y se cubren las celdas ya trabajadas)

En forma grupal leen las pistas para encontrar dónde están los animales escondidos.

La maestra lleva el texto en un afiche o lo escribe en el pizarrón.

En este juego queremos lograr que los niños interpreten la información dada en las pistas, ubicando los números considerando las regularidades del sistema decimal que ya han venido trabajando, en esta oportunidad podrás apoyarte en las filas y las columnas.

La rana está entre el 13 y el 15.

El pajarito está en la columna de los que terminan en 9, abajo del 29 y arriba del 49.

Los ratones están en dos números más que el 20.

El grillo está en el número anterior al 20.

12. Escritura mediada: Hay 3 animales que se metieron sin pedir permiso!

Dictan al docente las pistas para que otros chicos puedan encontrarlos (se utiliza el mismo cuadro del punto anterior y se ubican las imágenes del gato, la gallina y el sapo).

13. Escritura independiente: Qué pasaría si todos los grillos de la noche entraran al aula?

14. Lectura mediada DEL INSTRUCTIVO DEL JUEGO de la granja en papel afiche (ver anexo 7)

En este juego con dados se aborda la relación de equivalencia, (“tantos como”, “Es igual a”), el reconocimiento de números y los primeros acercamientos a los sentidos de la suma.

En relación con el acercamiento a la suma:

³ NAP op.cit.

“...todas las “acciones” que los niños podrán efectuar sobre colecciones de objetos o sobre marcas que representan una cantidad, permitirán acercarlos al concepto de suma; a que comiencen a construir el sentido de ese concepto. Entendemos que son oportunidades para iniciar sus experiencias en dirección a anticipar el resultado de, por ejemplo, el puntaje obtenido al tirar dos dados (reunir)”⁴

Los procedimientos de los niños: Conteo y sobreconteo

Procedimiento: el docente divide el pizarrón en dos y al grupo total en dos equipos. En cada sector del pizarrón coloca recuadros con los números del 2 al 12 aleatoriamente sobre una “imagen de granja”. Comienza por tirar los 2 dados uno de los equipos. Los alumnos deben contar la cantidad que salió, y buscar la ficha que la representa, colocándola en el lugar que corresponde en su sector del pizarrón.

15. Escritura compartida. Registramos en parejas lo que ocurrió durante el juego o el final del mismo

15. Escritura mediatisada: Juego de recorrido en la granja.

Presentar el esquema de recorrido tipo juego de la oca pero sin los números .

Colocar con los alumnos los números en la pista. Colocar los obstáculos (imágenes de los animales ya utilizadas).

Escribir las prendas para cada obstáculo guiándose por los dibujos.

Las prendas pueden ser de avance o de retroceso.Ej.

10
LARANA MIRA POR LA VENTANA.
RETROCEDE UN LUGAR

Este juego también se apoya en la cuantificación de colecciones y en las comparaciones.

“En los juegos de desplazamientos sobre una pista, el jugador debe mover su ficha tantos casilleros como indica el dado. ... Debe retener en la memoria el número obtenido en el dado y reproducir esa cantidad, con movimientos de la ficha, sin tener más referencias que su ubicación anterior en el tablero.”⁵

Los procedimientos de los niños:

Controlar el conteo para no pasarse y para determinar el orden de los ganadores.

Determinar la relación mayor que y menor que para identificar el ganador y los puestos del resto.

16. Escritura independiente.

Le escribimos un mensaje a la autora de la canción, para contarle lo que hicimos con sus animalitos.

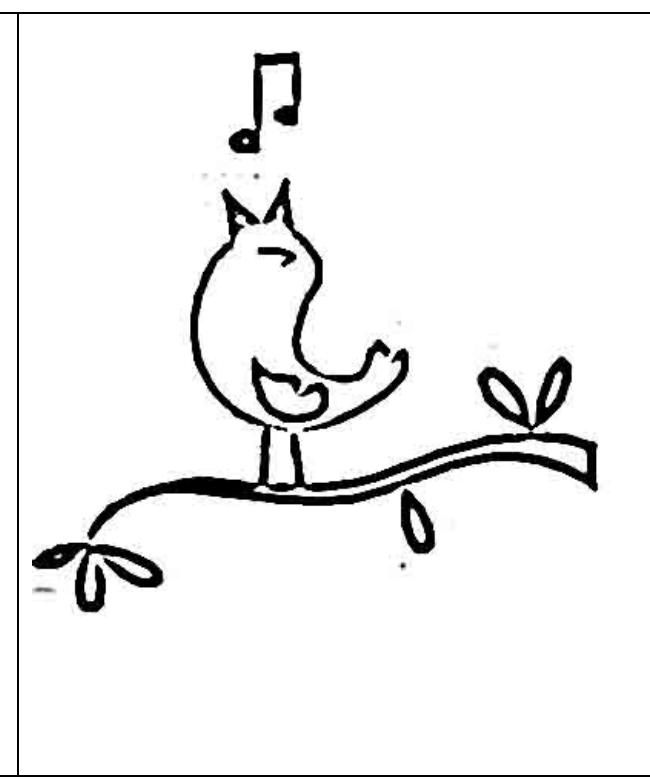
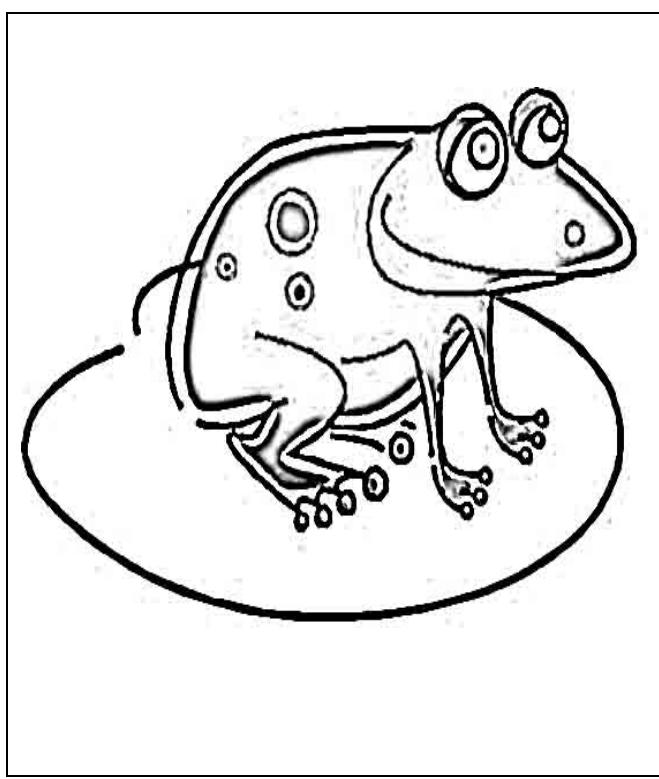
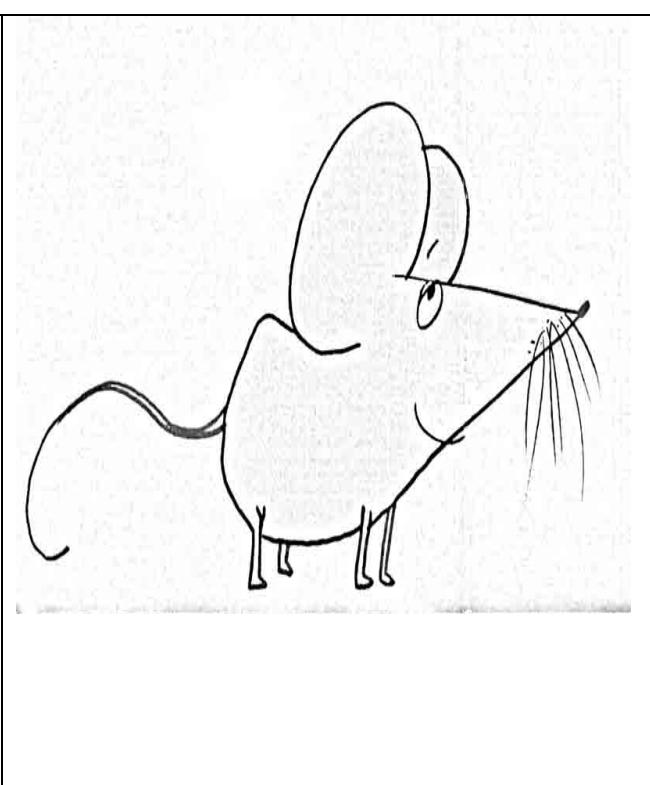
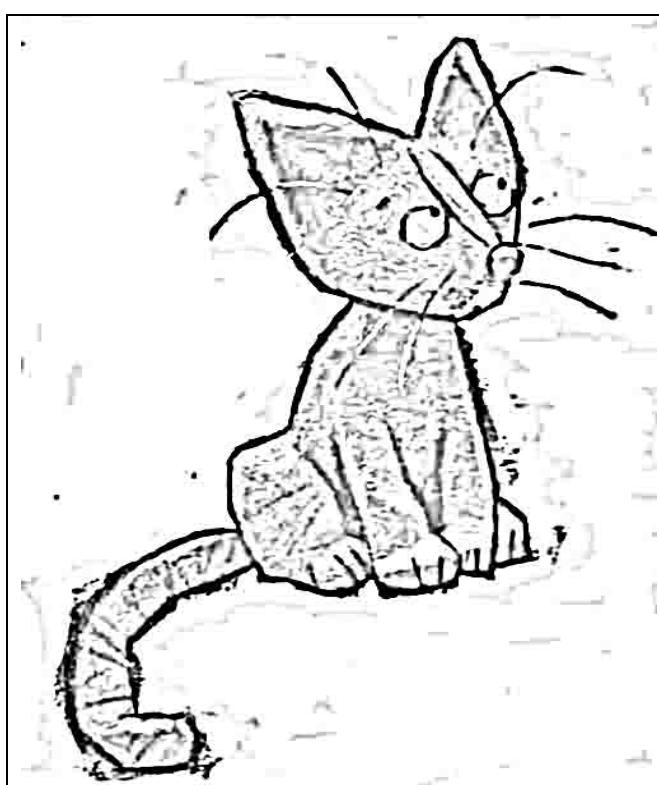
⁴ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Núcleos de aprendizajes prioritarios. Serie cuadernos para el agua. Nivel Inicial Volumen 2. Ciudad de Buenos Aires. 2007

⁵ NAP Nivel Inicial op cit

ANEXO 1

<u>Canción para vestirse</u>	<u>Canción para vestirse</u>
<p>A levantarse, -dijo la rana, mientras espiaba por la ventana.</p> <p>Un pajarito que está en la rama busca el zapato bajo la rama.</p> <p>-Upa- dijeron cuatro ratones, y se quitaron los camisones.</p> <p>-No hallo mi flauta -protestó el grillo, y la tenía en el bolsillo.</p> <p>Una gallina muerta de risa se pone el gorro y la camisa.</p> <p>Medio dormido dice el morrongo: -Cuando madrugo siempre rezongo.</p> <p>Y el sapo dice: -¡Qué disparate, desayunarse con chocolate!</p> <p><i>Tira con tirita y ojal con botón.</i></p>	<p>A levantarse, -dijo la rana, mientras espiaba por la ventana.</p> <p>Un pajarito que está en la rama busca el zapato bajo la rama.</p> <p>-Upa- dijeron cuatro ratones, y se quitaron los camisones.</p> <p>-No hallo mi flauta -protestó el grillo, y la tenía en el bolsillo.</p> <p>Una gallina muerta de risa se pone el gorro y la camisa.</p> <p>Medio dormido dice el morrongo: -Cuando madrugo siempre rezongo.</p> <p>Y el sapo dice: -¡Qué disparate, desayunarse con chocolate!</p> <p><i>Tira con tirita y ojal con botón.</i></p>
María E. Walsh	María E. Walsh

ANEXO 2





ANEXO 3

La escuela
vuelve a la escuela

6

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

0	1	2	3		5	6	7	8	9
10		12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46		48	49
50	51		53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63		65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82		84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97		99

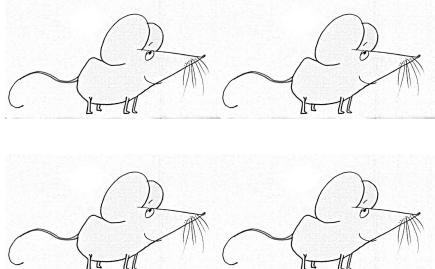
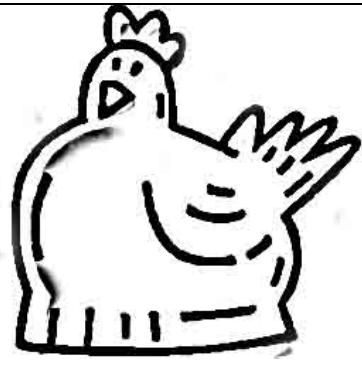
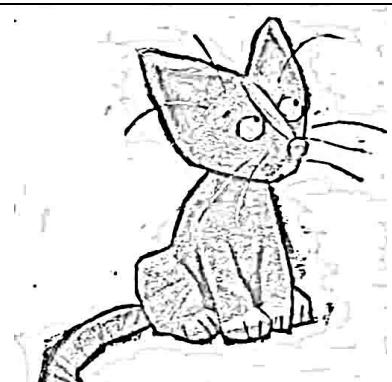
GRILLO		SAPO		PAJARITO		GATO	
--------	--	------	--	----------	--	------	--

RANA		GALLINA		RATÓN	
------	--	---------	--	-------	--

ANEXO 4

La escuela
vuelve a la escuela

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

		
		
<p>BUSCA EL ZAPATO BAJO LA RAMA.</p>	<p>SE QUITARON LOS CAMISIONES.</p>	<p>TENÍA LA FLAUTA EN EL BOLSILLO.</p>
<p>SE PONE EL GORRO Y LA CAMISA.</p>	<p>ESPIABA POR LA VENTANA.</p>	<p>CUANDO MADRUGA SIEMPRE REZONGA.</p>

ANEXO 5

La escuela
vuelve a la escuela

8

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

pajarito busca el

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

Los ratones se quitaron los

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

La rana miraba por la

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

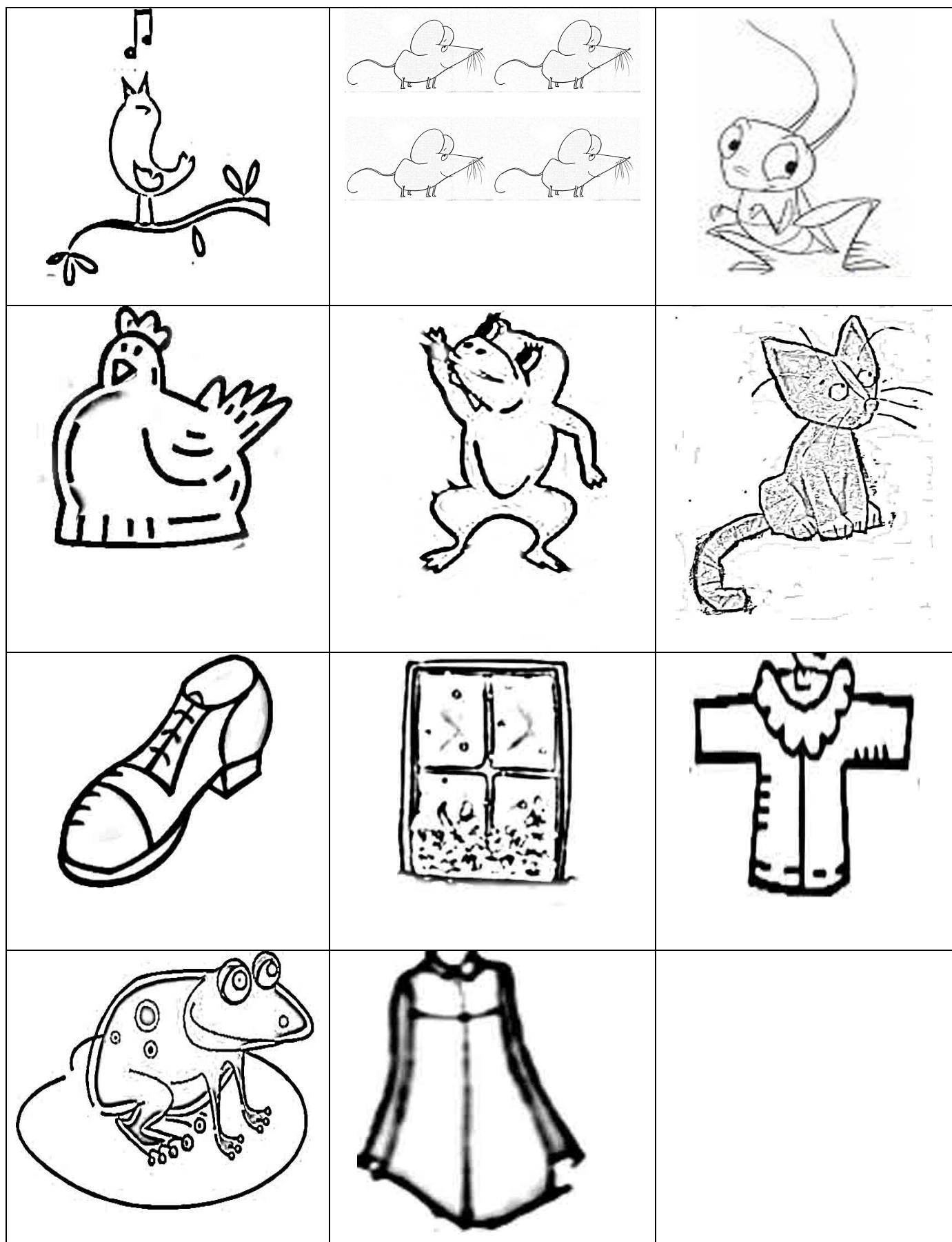
La gallina se pone la

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

El sapo se desayuna con

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

ANEXO 6



SAPO	RANA
CAMISÓN	GRILLO

GALLINA	PAJARITO
ZAPATO	RATONES

SAPO	PAJARITO
ZAPATO	GRILLO

VENTANA	RATONES
ZAPATO	GATO

VENTANA	GALLINA
RATONES	GATO

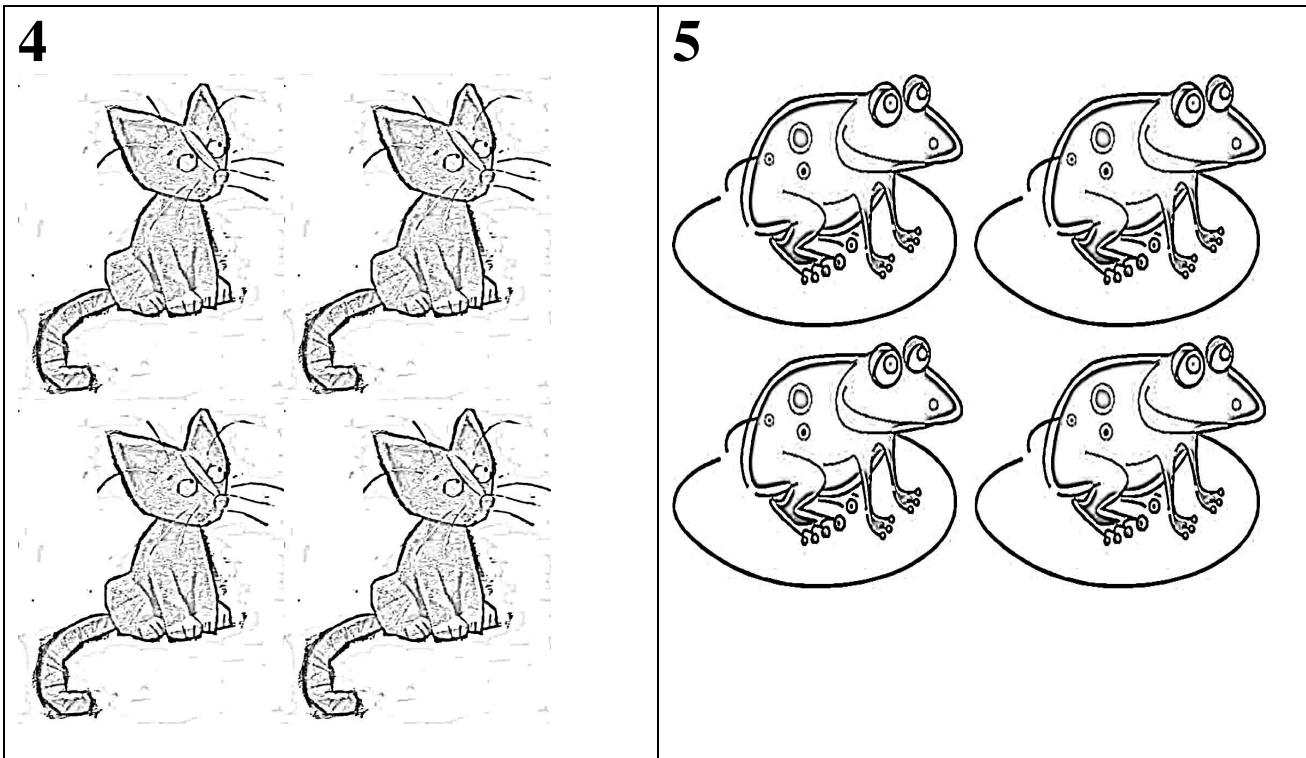
SAPO	GALLINA
GRILLO	CAMISÓN

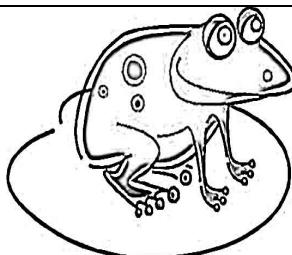
ZAPATO	GRILLO
RATONES	SAPO

ANEXO 7

JUEGO DE LA GRANJA **Reglamento**

1. Tirar 2 dados.
2. Sumar los puntos.
3. Buscar la ficha con esa cantidad de animales.
4. Colocar en el número que corresponda dentro de la granja.
5. Gana el equipo que completa primero su granja.

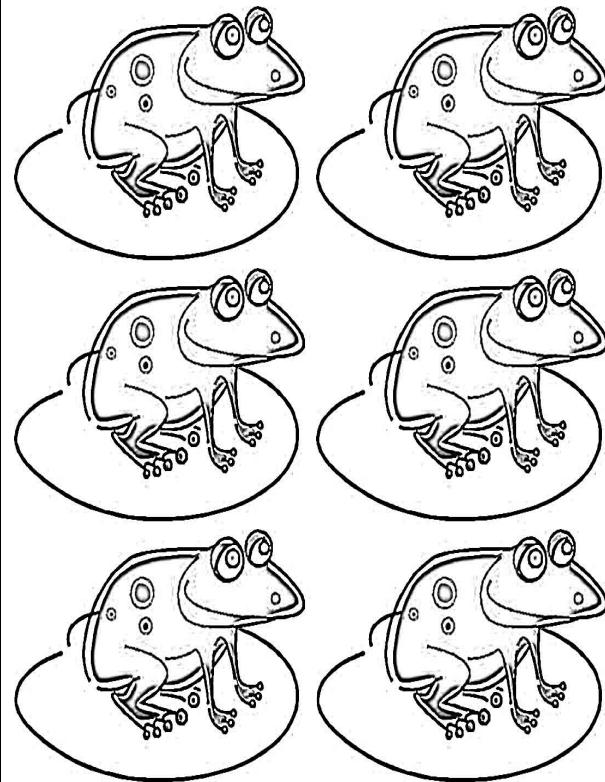




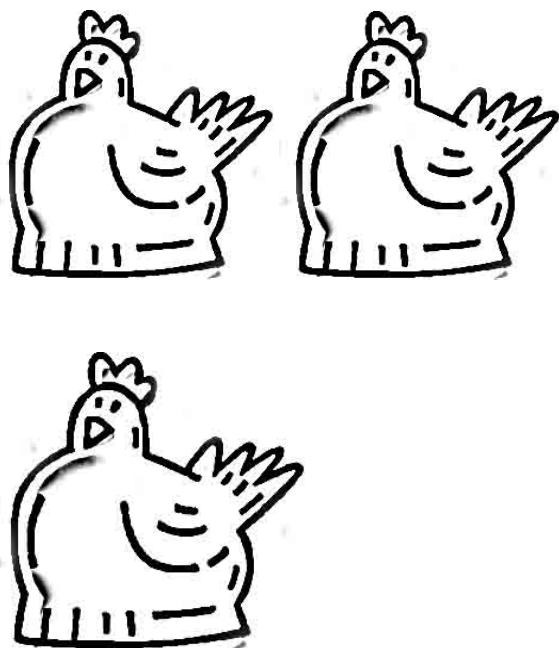
2



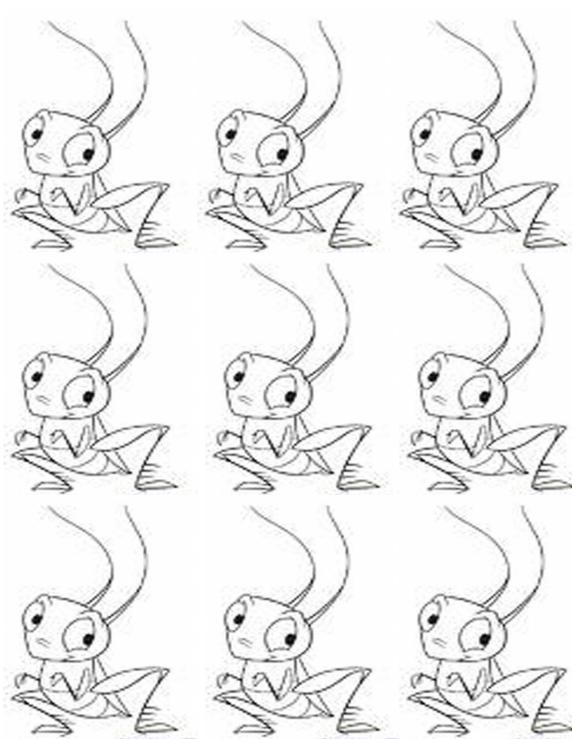
6



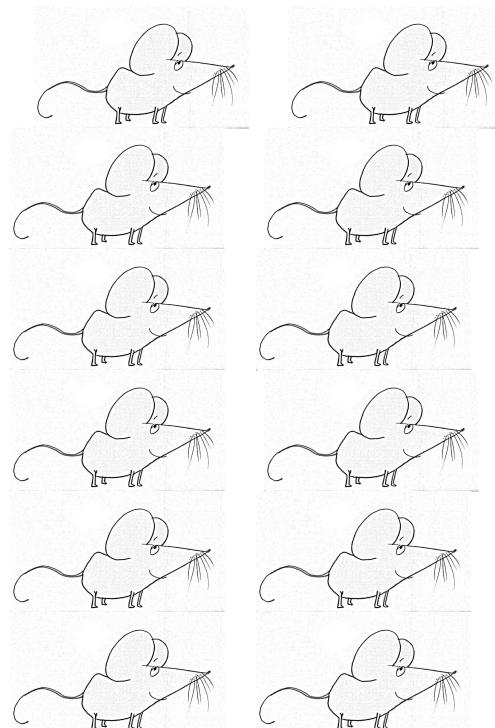
3



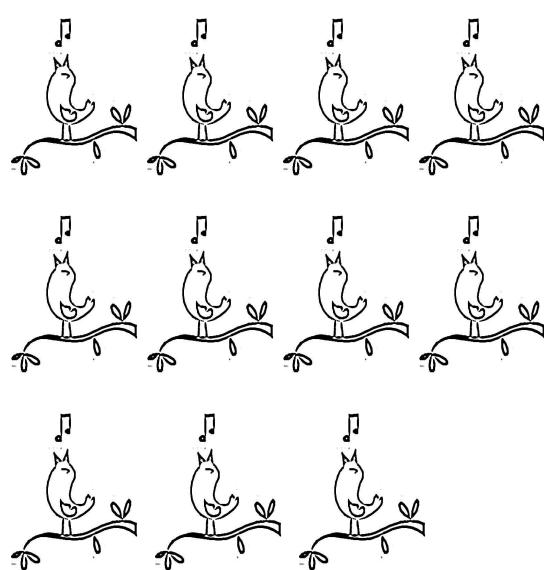
9



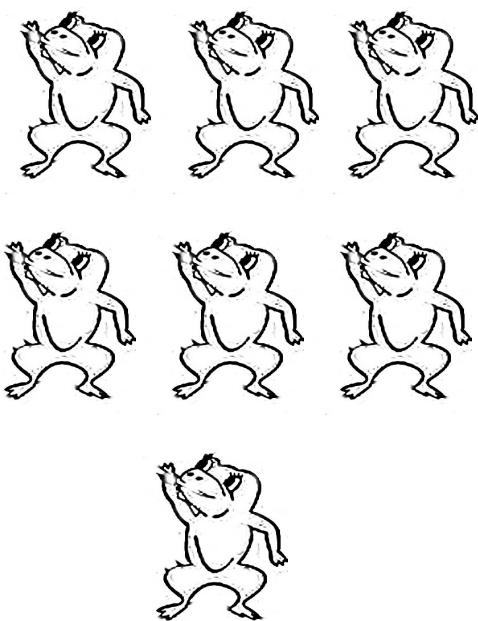
12



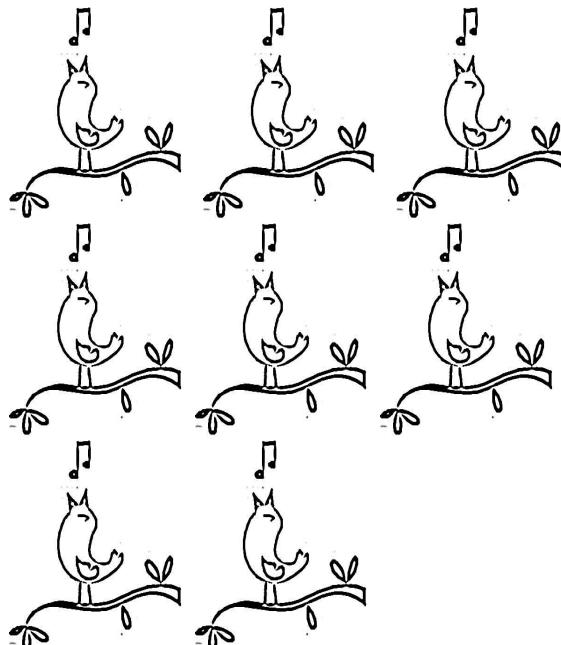
11



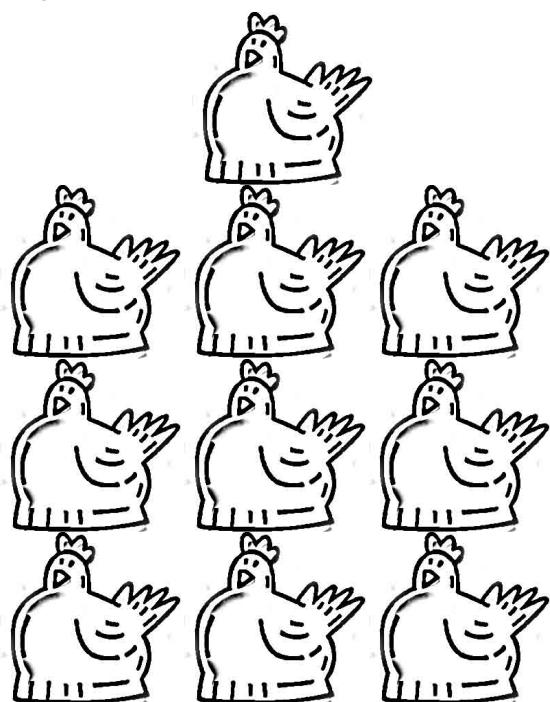
7



8



10



Director Inclusión Educativa: Elena Schwartzzer

Coordinación del Programa ZAP: Lic. Viviana Finkelberg

Coordinación del Proyecto M+M: Lic. y Dra. Sandra Marder

Coordinadora académica: Profesora Berta Braslavsky

Equipo de Lectura y Escritura: Damián Barnasthpol, Graciela Cagnolo, Paula Cocco, Noelia Forestiere, Prof Maria Luz Flores, Ezequiel Gregorio, Nadia Hussain, Lic Maria Teresa Lerner, Lic. Maria Laura Lopez, Paula Lorefice, Alicia Martiarena, Mónica Mendez, Lic. Bettina Motta, Mónica Molina, Sandra Moreno, Emilse Olivera, Mónica Ormeño, Marcela Ortiz, Lorena Pachy, Maria Laura Pierrastegui, Lic. Maria Eugenia Poggio, Mónica Salomón, Viviana Silveyra, Sandra Storino, Lic Viviana Roveda, Laura Varela, Damián Virga, Maria Victoria Viscarret y Natalia Ziegler