

LENGUA

# TRENGANIA

PARA LOS QUE RECIÉN  
EMPIEZAN

CUADERNILLO  
PARA DOCENTES

UNIDAD DE RECURSOS DIDÁCTICOS  
PROGRAMA NACIONAL DE  
GESTIÓN CURRICULAR Y CAPACITACIÓN



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
MINISTERIO de  
**EDUCACIÓN**  
PRESIDENCIA de la NACIÓN

**Ministerio de Educación**

Lic. Andrés Delich

**Subsecretaría de Educación Básica**

Lic. Gustavo Iaies

**Programa Nacional de Gestión Curricular y Capacitación**

Prof. Silvia Finocchio

**Unidad de Recursos Didácticos**

Coordinación general: Prof. Silvia Gojman

**Equipo de Producción Pedagógica**

**Idea original:** Maite Alvarado  
María del Pilar Gaspar

**Autoras:** María del Pilar Gaspar  
Luciana Mangone

**Colaboradora:** Silvia González

**Equipo de Producción Editorial**

**Coordinación:** Priscila Schmied

**Edición:** Cecilia Pisos

**Corrección:** Norma Sosa

**Edición de ilustraciones:** Gustavo Damiani

**Ilustraciones:** Marcelo Dupleich

**Diseño:** Griselda Flesler

## Índice

### Introducción

Descripción del recurso .....	2
¿Qué materiales incluye Trengania? .....	2
¿Por qué una estación de trenes? .....	3
¿Qué es Trengania? .....	3
¿Por qué se parte de láminas? .....	4
¿Cómo se trabajaron los contenidos de Lengua en Trengania? .....	4
¿Cómo están ordenadas las actividades? .....	5
¿Cómo se organiza la secuencia en Trengania? .....	5
¿Cómo organizar la clase para trabajar con el recurso? .....	5
¿Cómo está organizado este cuadernillo? .....	6
Actividades para introducir el recurso .....	6
Código para la lectura rápida del recurso .....	7

### Estación central .....

Con mirada atenta .....	10
El personaje de la semana .....	11
Palabrerío .....	14
Nombres para todos los gustos .....	15
Historias a prueba de bostezos .....	16

### La cafetería .....

A parar las orejas .....	20
Palabras a todo color .....	21
El crucigrama de Chuletas .....	23
Más crucigramas .....	24
¿Quién lo dice? ¿Quién lo piensa? .....	25

### La Tienda de artículos regionales .....

Juego de las definiciones .....	30
Un paseíto por Trengania .....	31
Trajes de aquí y de allá .....	33
Chascos a la vista .....	35
Animales extraños .....	37
Más animales extraños .....	39
¿Cuál es la piedra más valiosa? .....	42
Los recuerdos .....	43

### El Locutorio-Correo .....

El juego del tipoteo .....	46
Rimas a-piladas .....	47
Adivinanzas en el locutorio-correo .....	48

### El vagón de tren .....

El detective de palabras .....	52
Búsqueda del tesoro en la nieve .....	52
Pasajeros despistados .....	53
Lectura de un texto expositivo: "La comodidad del pasajero" .....	54
Palabrerío .....	56
Animales extraños .....	62
Rimas a-piladas .....	68
De docente a docente .....	73

# INTRODUCCIÓN

## **Descripción del recurso**

*Trengania* es un recurso didáctico que incluye diversos materiales nucleados alrededor de un tema central: una estación de trenes.

## **¿Qué materiales incluye *Trengania*?**

### **Las láminas**

El recurso contiene seis láminas, una grande y cinco más pequeñas.

La lámina grande representa el hall central de una estación de trenes; se trata de una estación ubicada en una ciudad capital, de la que parten y a la que arriban trenes provenientes de todo el país.

De las láminas más pequeñas, cuatro muestran los interiores de tres locales de la estación y de un vagón de tren; y la quinta es un mapa turístico del país.

### **El casete**

El recurso cuenta con un casete que contiene distintas grabaciones: conversaciones entre los pasajeros, diálogos con empleados de la estación, los avisos que se escuchan por el altoparlante, las respuestas a una encuesta oral, la lectura en voz alta de un cuento, el dictado de una carta, etc., y exponen a los niños a una gama de variedades de la lengua.

Dado que no es fácil trabajar a partir de lo que se escucha en una grabación de este tipo, se recomienda realizar con los alumnos actividades previas en base a grabaciones hechas por el propio maestro, en las que sea su voz la que se escuche. Se trata de ir familiarizando a los niños con este tipo de recurso en forma gradual.

### **Las tarjetas**

El recurso consta, también, de un juego de tarjetas con bordes de distintos colores en las que se presentan palabras y textos escritos, en algunos casos acompañados de ilustraciones. Los textos constituyen ejemplos de distintos géneros discursivos: titulares y noticias periodísticas, cuentos, folletos, cartas, guías de programas de televisión, diarios personales, recetas de cocina, crucigramas, son algunos de los géneros representados.

### **El cuadernillo para los que leen y escriben solos**

Contiene las consignas de trabajo destinadas a los niños que ya pueden leer solos. Al igual que en los dos cuadernillos para los docentes, las consignas para los niños están agrupadas alrededor de las distintas láminas que integran el recurso. Cada consigna, a su vez, remite al casete o al juego de tarjetas.

## Los cuadernillos para los docentes

Son dos cuadernillos: uno para los docentes que trabajan con niños que ya leen y escriben solos, y otro para los docentes que trabajan con niños que empiezan a leer y a escribir. Ambos contienen una fundamentación general de la propuesta, una explicación de las actividades que se pueden realizar con los niños, la explicitación de los contenidos que se trabajan en cada una de ellas y sugerencias para desarrollarlas de la mejor manera posible en el aula.

Estos cuadernillos son, también, un material de registro y de comunicación, donde cada maestro podrá hacer anotaciones sobre cómo llevó a cabo las actividades y cuáles fueron los resultados obtenidos, para brindar, de esta manera, un aporte desde la práctica a los colegas que en adelante utilicen el recurso.

## ¿Por qué una estación de trenes?

Una estación cabecera, como la que se muestra en la lámina central de *Trengania*, es un lugar en el que confluyen pasajeros de diferentes procedencias, distintas variedades de lengua, historias diversas.

El viaje puede tener diferentes objetivos: turísticos, laborales, comerciales, familiares. Según cuál sea el objetivo del viaje, los pasajeros deberán realizar trámites y comunicarse con otros pasajeros, con empleados de la empresa de ferrocarriles, con comerciantes, etc. Cada una de las actividades que los pasajeros realizan en el marco del viaje requiere el manejo de distintos géneros discursivos, ya que, como es sabido, cada esfera de actividad organiza la comunicación a través de sus propios géneros, los que responden más eficazmente a las necesidades comunicativas específicas. Desde este punto de vista, una estación de trenes es un espacio privilegiado para analizar situaciones comunicativas que se producen en relación con las actividades propias de ese contexto y para plantear consignas de producción y de comprensión de géneros discursivos orales y escritos adecuados a aquellas.

## ¿Qué es Trengania?

*Trengania* (anagrama de Argentina) es el nombre de un país imaginario. La estación que aparece representada en estas láminas es la Estación Central de Trengania, que está ubicada en la ciudad capital, Potamópolis. Todas las situaciones comunicativas que se plantean en el recurso se dan en el marco de ese país imaginario. En una de las láminas se puede ver el mapa de *Trengania*.

¿Por qué un país imaginario? En primer lugar, porque da libertad para proponer situaciones comunicativas que no necesariamente se plantean en una estación real, combinadas con otras que

sí, y para juntar actividades y géneros discursivos que, aun siendo posibles en una estación real, rara vez convergen en el mismo espacio. En segundo lugar, porque este recurso tiene como objetivo tanto el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas como el de habilidades creativas o de invención. En este sentido, muchas de las consignas que se proponen plantean desafíos a la imaginación de los chicos, por cuanto exigen cruzar sus conocimientos lingüísticos y discursivos con las asociaciones y connotaciones que producen las situaciones y los nombres inventados.

### ***¿Por qué se parte de láminas?***

Como recurso didáctico, la lámina tiene una larga tradición. Existen ejemplos muy conocidos de utilización de láminas o ilustraciones como punto de partida para distinto tipo de actividades; un caso relativamente cercano es el de la enciclopedia *Veo-Veo*. La lámina presenta la ventaja de que permite representar visualmente (es decir, en forma simultánea y con un bajo costo de decodificación) situaciones en las que se vinculan espacios, personas y objetos. Esa capacidad de la imagen le confiere un poder de evocación que puede ser aprovechado didácticamente. En el caso particular de Lengua, permite mostrar situaciones y escenarios en los que se llevan a cabo intercambios lingüísticos, ayudando a recuperar de la memoria los esquemas respectivos y los formatos discursivos adecuados a esos contextos de intercambio. Por otra parte, al proponer un recorte en el tiempo y en el espacio, la imagen representada en la lámina favorece la formulación de hipótesis referidas a lo que no se muestra y da pie, de esta manera, para la invención de historias y la elaboración de relatos que se pueden plasmar en los más variados géneros: noticias, crónicas, diarios personales, cuentos...

### ***¿Cómo se trabajaron los contenidos de Lengua en Trengania?***

Si bien este recurso permite trabajar la mayoría de los contenidos de Lengua para EGB 1 y 2, las actividades que se proponen privilegian la lectura y la escritura, y también la comprensión y la producción orales. La reflexión acerca de los hechos del lenguaje es, sin duda, imprescindible para llevar a cabo esas actividades de manera tal que haya posibilidad de transferir los aprendizajes a nuevas situaciones; no obstante, esa reflexión y la sistematización de los aprendizajes correspondientes son parte del trabajo que el maestro deberá realizar con sus alumnos durante el transcurso y como cierre de cada actividad. En los cuadernillos para los docentes solo se explicitarán los contenidos implicados y, en algunos casos, se harán sugerencias sobre formas posibles de abordarlos.

## **¿Cómo están ordenadas las actividades?**

Las actividades que se proponen están divididas en dos grupos: por un lado, las destinadas exclusivamente a alumnos que empiezan a leer y escribir; estas solo aparecen descritas en el cuadernillo para el docente respectivo. Por otro lado, hay actividades destinadas a niños que ya leen y escriben por su cuenta; estas se encuentran tanto en el cuadernillo para los niños como en el del docente. El hecho de que los niños puedan leer las consignas por sí mismos implica un grado mayor de autonomía en la resolución de las actividades y agrega una exigencia más: la de comprender las instrucciones que aquellas contienen y construir una representación ajustada del problema que muchas de ellas plantean.

## **¿Cómo se organiza la secuencia en *Trengania*?**

La secuencia que se propone tiene su eje en las láminas, arrancando por la lámina central y terminando en la del vagón de tren (lámina 4). La secuencia que se propone seguir (de la lámina mayor a las más pequeñas y siguiendo la numeración de estas) responde a una razón de orden narrativo: se trata de escenas que se suceden en el tiempo, como lo indica el reloj que marca la hora en todas. Ese orden sucesivo permite, a su vez, presentar a los mismos personajes en distintas situaciones y cruzarlos entre sí, así como recuperar la información dada con anterioridad o volver sobre lo producido para darle una nueva vuelta de tuerca en un contexto diferente.

## **¿Cómo organizar la clase para trabajar con el recurso?**

Algunas actividades que se proponen en *Trengania* se realizan con todo el grupo de la clase, dado que requieren una mayor participación del docente. La mayoría son para resolver en grupos de tres a cinco integrantes. Se recomienda el trabajo en grupos pequeños por dos razones. La primera razón es de orden práctico: las actividades deberían tener un momento de puesta en común en el que todos puedan participar; en este sentido, el trabajo grupal reduce la cantidad de resoluciones para ser leídas, comentadas y reformuladas. La segunda razón es de otro orden: se sabe que el trabajo en pequeños grupos, que requiere el intercambio fluido de los participantes, favorece la representación de la tarea y la reflexión sobre lo que se está haciendo. Esto no invalida que cada alumno escriba su propio texto, en forma individual, en su cuaderno o en su carpeta.

Las actividades que requieren escuchar las grabaciones del casete deberán resolverse en forma conjunta, con la coordinación del maestro, dado que solo se contará con un casete por grupo de clase.

## ¿Cómo está organizado este cuadernillo?

Contiene las actividades que se proponen para los niños que empiezan a leer y a escribir, acompañadas de una explicación y sugerencias sobre modos de ponerlas en práctica y formas de resolver dificultades que pudieran presentarse durante su implementación.

A su vez, las actividades están agrupadas por láminas y siguiendo la secuencia narrativa: primero se exponen las actividades de la lámina central y luego las de las láminas más pequeñas, en orden sucesivo de la 1 a la 4.

## Actividades para introducir el recurso

Antes de iniciar el trabajo con *Trengania*, se presentará el recurso a los alumnos. Se dará un tiempo para que observen las láminas y los juegos de tarjetas y para que compartan sus hipótesis acerca del contenido de esos materiales y las relaciones que guardan entre sí, y acerca del sentido y la función del conjunto. Se puede sugerir que miren con especial atención el mapa de *Trengania*. Se les dirá que se trata de un país imaginario, cuya capital es Potamópolis; se puede pedir que localicen esta ciudad en el mapa. Por último, se les informará que la estación de trenes que aparece en la lámina principal y los locales de las láminas 1 a 3 están ubicados precisamente en Potamópolis. Es importante explicar a los niños que una estación cabecera, como la de Potamópolis, es una estación de la que parten y a la que llegan trenes de distintos puntos del país.

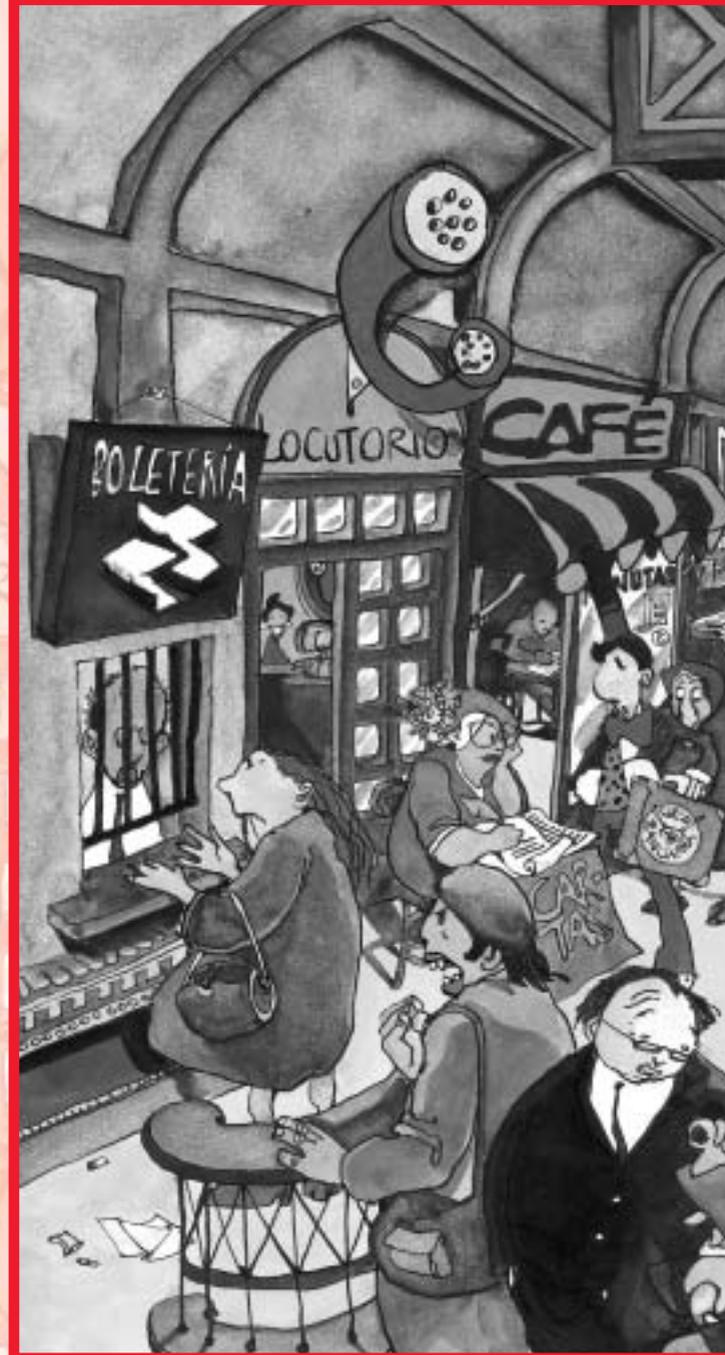
Con los grupos más avanzados, se puede llamar la atención sobre el reloj que marca la hora en todas las láminas. Teniendo en cuenta la hora que marca el reloj, se les puede pedir que ordenen las láminas en una secuencia. También pueden buscar los personajes que se repiten. Un caso especial es el del perrito Chuletas, que aparece en todas las láminas, en algunas haciendo lo que no debe.

Cada docente podrá, a su vez, incluir otras actividades exploratorias del conjunto, así como ampliar la información que considere necesaria o útil para enmarcar el trabajo con el recurso y aprovecharlo de la mejor manera posible. A título de ejemplo, si trabaja con un grupo de alumnos que no están familiarizados con los trenes o que manifiestan interés o curiosidad por saber más sobre trenes, podrá dedicar una clase o parte de una clase a ese tema, e incluso encargar a los niños una pequeña investigación al respecto. Del mismo modo, si hay alumnos que conocen alguna estación de trenes importante, por ejemplo, de alguna ciudad capital, se puede cotejar la información que ellos tienen con lo que se ve en las láminas e indicar similitudes y diferencias.

## ***Código para la lectura rápida del recurso***

letra normal	→	Señala textos dirigidos únicamente al docente que incluyen una descripción de la actividad.
<i>letra cursiva</i>	→	Se trata de ejemplos con las palabras que el maestro puede utilizar para explicar la actividad a sus alumnos.
<b>NOTA AL MARGEN</b>	→	También se trata de textos dirigidos únicamente al docente en los que se explican algunos conceptos.
<b>1, 2, 3</b>	→	Indican pasos en una secuencia de actividades.
	→	Indica que el resultado de la actividad puede integrar el "Diccionario a medida".

# Estación central



ANDEN 3 POTAMÓPOLIS  
ANDEN 1 POTAMÓPOLIS  
ANDEN 2 POTAMÓPOLIS



## Con mirada atenta

Se puede comenzar el trabajo con cada lámina por medio de esta actividad u otras similares, en las que el maestro, a través de la interacción oral, orienta a los alumnos en la observación y designación de personas, objetos, lugares. A través de estas consignas se trabaja, fundamentalmente, el vocabulario. La secuencia es la siguiente:

1. El maestro modela la actividad, formulando los Veo-Veo; los niños adivinan.
2. De a uno o en forma grupal, son los niños quienes formulan y resuelven los Veo-Veo.

**1** Siguiendo la estructura típica de los juegos de observación y designación, el maestro orienta a los alumnos a buscar y nombrar ciertos elementos. A medida que los niños van nombrando, el maestro o uno de ellos escribe las palabras en un afiche.

Por ejemplo:

*Veo, veo... ¿qué veo?*

*Veo una persona que está leyendo. ¿A quién veo?*

*Veo a alguien que vende boletos. ¿De quién se trata?*

*Veo un señor que vende diarios. ¿Quién es?*

*Veo dos animales. ¿Cuáles son?*

*Veo a una mujer que tiene cartera amarilla. ¿Saben quién es?*

*Veo a un hombre que limpia la estación. ¿Quién es?*

**2** Después, son los chicos los que eligen una persona o cosa de la lámina, sin decírselo a nadie. Entonces, el maestro les pide que ahora ellos digan sus "Veo-Veo". Para ayudarlos, se hace un ensayo previo:

*Yo les digo una parte del Veo-Veo y ustedes la completan. Acuérdense de que solamente lo tienen que pensar, ¡y no decírselo a nadie!*

*Veo-veo un o una ..... que ..... ¿Qué es?*

Otra posibilidad, en este caso para la designación de lugares, puede ser:

*Si quiero...*

*Si quiero hablar por teléfono, ¿adónde voy?*

*Si quiero comprar un diario, ¿adónde voy?*

*Si quiero comer una medialuna, ¿adónde voy?*

*Si quiero subirme al tren, ¿adónde voy?*

Todas las palabras que surjan como resultado de este juego se escriben en un papel porque serán usadas en la próxima actividad.



Las palabras de esta actividad pueden integrar el Diccionario a medida.

### **Diccionario a medida**

Un recurso muy interesante para trabajar en el aula es el diccionario hecho por los mismos chicos. Es una carpeta, un conjunto de tarjetas, hojas o una lista, en la que se registran las palabras trabajadas y se las ordena alfabéticamente. Este registro puede ser personal (de cada niño), grupal o del grupo clase en su totalidad. Cada “entrada” de ese diccionario está formada por la palabra correspondiente, un dibujo y la definición construida por los alumnos (esto último es optativo y puede hacerse en etapas posteriores).

En el caso de los más pequeños, es útil en la medida en que los chicos pueden usarlo para

- consultar cómo se escribe una palabra completa (ya sea porque aún omiten letras o porque tienen dudas ortográficas),
- buscar una letra que no recuerdan “cómo se escribe”. Es muy habitual que los niños que ya han alcanzado conciencia fonológica sepan cuál es el sonido que deben representar, pero no recuerden cómo se escribe. Así, si tienen que escribir la palabra mago y no recuerdan cómo se representa el sonido g, suelen decir “es la de gato”; entonces consultan el diccionario en busca de la palabra gato y escriben la letra en cuestión.

Por otro lado, para los más pequeños, el diccionario constituye un estimulante registro de lo que “ya pueden leer solos” por lo que muestra el progreso que van haciendo.

Tanto para los niños de EGB 1 como para los de EGB 2, el diccionario “a medida” puede ser un interesante registro del vocabulario que van incorporando y un material de consulta sobre el significado de palabras ya trabajadas. Muchas veces las definiciones de los diccionarios comunes son muy complejas para los niños; las que construyen junto con el maestro mientras van aprendiendo pueden ser mucho más accesibles. Es necesario aclarar que la propuesta no es reemplazar al diccionario de la lengua por este diccionario construido por los chicos. El segundo puede ser el punto de partida para aprender a usar el primero.

### **El personaje de la semana**

En esta actividad los niños, con ayuda del maestro, escriben la descripción del personaje favorito de la semana.

En la secuencia, se parte de un texto escrito, leído por el docente, para llegar a la escritura de otro texto escrito, producido de manera conjunta por el maestro y los chicos.

La excusa: exponer en algún lugar del aula o de la escuela una lámina con la imagen y la descripción del personaje de la semana elegido por los chicos de primero o segundo año. Si bien el modelo que se presenta a continuación corresponde a la situación “dictado al maestro”, cada docente puede variar su nivel de participación y el de sus alumnos, de acuerdo con las características de su grupo.

### **NOTA AL MARGEN**

#### ***Dictado al maestro***

*El objetivo fundamental del dictado al maestro es que los niños aprendan las diferentes fases del proceso de escritura:*

- 1. pensar el texto o, en otras palabras, planificarlo;*
- 2. redactar un borrador;*
- 3. revisar una o más veces;*
- 4. pasar en limpio.*

*Por otro lado, esta actividad permite que los alumnos aprendan de manera natural algunas convenciones de la escritura:*

- las características del registro escrito (por ejemplo, qué palabras son apropiadas y cuáles no para un determinado género; cuánta información se debe transmitir para que el destinatario, que no está presente, pueda entender un escrito; etc.);*
- direccionalidad de la escritura (izquierda-derecha);*
- separación de palabras al escribir;*
- relaciones entre grafía y sonido;*
- convenciones ortográficas y de puntuación.*

El maestro abre el diálogo planteando el objetivo de la situación y el propósito de la escritura, es decir, se escribe un texto para que sea leído por otros. Luego el docente empieza a modelar los distintos pasos de la escritura:

- pensar el texto, cuando solicita al niño que vuelva a relatar o describir;
- escribir el texto, cuando comienza a escribir a la vista del grupo leyendo en voz alta lo que va escribiendo, señalando aspectos convencionales de la escritura, la orientación izquierda-derecha y arriba-abajo, los signos de puntuación y la separación entre palabras (segmentación léxica);
- revisar el texto, cuando propone la sustitución de palabras repetidas en el texto y la escritura colectiva de palabras mediante la prolongación de sonidos. La prolongación de sonidos es una habilidad de análisis de palabras que facilita al niño la escritura sin omisiones. Además, en esta fase se trabaja con la ortografía. Si los niños y las niñas hacen preguntas o bien el maestro observa algún problema ortográfico, emplea variadas estrategias de apoyo en función del contexto de la actividad (por ejemplo, el docente responde, le pide a un alumno más avanzado que lo ayude, le facilita materiales de apoyo como ser un diccionario);
- pasar en limpio el texto, cuando propone que dos niños copien el texto para presentarlo.

**1** El maestro les propone a los chicos escribir entre todos una descripción del personaje favorito de la semana. Primero, modela la situación. Les dice a los chicos que les va a contar cuál es su personaje favorito de la lámina y para eso, va a leerles su descripción. Por ejemplo, lee:

*Mi personaje favorito se llama Mario y tiene cuarenta años. Es alto, delgado y rubio. Está vestido con un traje negro y tiene un brazo enyesado. En la cabeza tiene una galera y lleva una valija en la mano. Le encanta hacer trucos de todo tipo y tiene un secreto: no todos sus trucos le salen bien. ¿Saben dónde está ahora? Está en el hall central de la estación haciendo una fila.  
¿Ya descubrieron quién es? Señálenlo en la lámina.*

**2** En este momento comienza la **planificación del texto**. Los chicos, solos o con ayuda, releen las palabras que escribieron cuando jugaron al *Veo-Veo*. Subrayan en la lista las que nombran personas. Buscan en la lámina más personas y, entre todos, eligen una para que sea el personaje favorito de la semana.

**3** Por medio de preguntas, el maestro orienta la descripción:

*¿Dónde está?  
¿Quién es? ¿Cómo se llamará? ¿Cuántos años tendrá?  
¿Cómo es?, ¿alto o bajo?, ¿gordo o flaco?  
¿De qué color es su pelo?  
¿Cómo está vestido?  
¿Qué cosas trae?  
¿Está con alguien? ¿Con quién?  
¿Qué le gusta hacer?  
¿Tiene algún secreto? ¿Cuál es?*

Luego del trabajo con las preguntas, por medio de la interacción oral, el docente interactúa oralmente con los alumnos y construyen un “borrador oral” del texto. En el **borrador oral** tiene que estar claro tanto lo que se va a escribir como la forma en que va a estar organizado el texto (qué va primero, qué se dice después, formulación de las oraciones, ajuste de ciertas palabras).

**4** Los alumnos, entre todos, le dictan al maestro la descripción del personaje, es decir el texto “negociado” oralmente en la etapa anterior. Se trata de otro borrador, en este caso del **borrador escrito**.

**5** Se pasa luego a la etapa de **revisión**, en la que se releo varias veces y se corrigen la reiteración de palabras, la separación en oraciones, la adecuación de una determinada palabra al escrito, y otros aspectos que el maestro y/o los alumnos adviertan como problemas del texto.

**6** Pasan en limpio en un afiche (para colgar en el aula) o en sus cuadernos, y hacen el dibujo.

#### NOTA AL MARGEN

- 1. Negociar el texto.** *Implica una permanente interacción entre el maestro y los alumnos en las etapas de planificación y revisión.*
- 2. Sacando ayudas.** *Si el maestro hace esta actividad varias veces, verá que los niños mejoran progresivamente su desempeño para describir al personaje. En las siguientes oportunidades no será necesario que el maestro formule todas las preguntas, ni habrá que detenerse tanto tiempo en la explicitación del borrador oral, ni será el maestro el único promotor de las correcciones. Por otro lado, a medida que los niños comprenden la lógica de la actividad, serán algunos de ellos quienes escriban partes del texto en el pizarrón.*
- 3. A dictar se aprende.** *Es muy probable que los niños sin experiencia en este tipo de actividad dicten muy rápido. Lo que ocurre es que como todavía no saben que a cada sonido le corresponde una letra, tampoco saben que escribir una palabra lleva más tiempo que decirla.*
- 4. Las relecturas son fundamentales.** *A pesar de la negociación oral del texto, la primera versión escrita puede resultar un poco extraña; hay muchas formas (palabras, construcciones, maneras de ordenar la información, etc.) que son propias de la oralidad y no son adecuadas para pasar a la escritura. Por ello, es indispensable que el maestro vuelva a leer varias veces el texto a sus alumnos, corrigiendo con ellos, hasta llegar a una versión más adecuada.*

## Palabrerío

En esta actividad de lectura y escritura de palabras, se trabaja con las letras que figuran en la sección recortable al final del cuadernillo. El trabajo con letras recortadas, por un lado, facilita la tarea de escritura a los alumnos que aún no tienen la habilidad motriz suficiente; por otro lado, a muchos niños el armado de palabras les resulta de por sí estimulante.

- 1** El maestro les pide a los niños que observen la lámina y nombren cosas, personas, lugares y animales que ven en ella.
- 2** La consigna posterior es armar esas palabras con las letras que les da el maestro de la sección recortable. A medida que arman las palabras, las copian en imprenta o en cursiva en pequeños papeles.
- 3** Una vez que todos los grupos escribieron un número de palabras determinado por el maestro, se intercambian los papeles entre los grupos. Cada grupo lee las palabras que recibió y las ubica en la lámina sobre la imagen correspondiente.

### NOTA AL MARGEN

**1. El respeto del sistema de escritura permite la comunicación.** Frecuentemente encontramos niños que aún tienen dificultades en la escritura de palabras (omiten y sustituyen letras o tienen errores ortográficos). Para el desarrollo de esta actividad, es importante que el maestro verifique que las palabras estén bien escritas antes de que los chicos las intercambien; puede explicarles que, si hay errores, sus compañeros no las entenderán.

#### Otra posibilidad...

... es que el maestro asigne un puntaje a cada letra. Por ejemplo, las vocales pueden tener 1 punto, algunas consonantes 2 y otras 4 ó 6 puntos. También puede multiplicarse por dos el puntaje de una palabra en la que haya dos consonantes adyacentes (por ejemplo, formando grupos consonánticos).



Las palabras de esta actividad pueden integrar el "Diccionario a medida" (véase actividad "Con mirada atenta", página 10).

## Nombres para todos los gustos

En esta actividad, los niños piensan y escriben el nombre de dos comercios de la estación: la cafetería y el quiosco de diarios. La tarea consiste en escribir palabras asociadas a los comercios y, partir de ellas, buscar una combinación interesante para ponerles un nombre.

**1** En la lámina de la estación vemos mucha gente que va y viene, espera, compra. En la estación no solo se venden los pasajes para viajar en tren; también hay locales en los que se pueden conseguir diferentes cosas.

*¿Qué se vende en estos dos lugares? Tienen un ejemplo para la cafetería; escriban otros productos en los renglones.*

Cafetería	Quiosco de diarios
<i>medialuna</i>	

**2** Si miran en un espejo la lámina de la cafetería podrán leer el nombre de ese negocio:

***La loca medialuna***

*¿Por qué se llamará así?*

*Una ayuda: piensen en lo que se vende en una cafetería.*

*¿Qué otro nombre se les ocurre para este comercio?*

*¿Qué nombre le pondrían al quiosco de diarios?*

#### **NOTA AL MARGEN**

**1. La gramática puede ayudar (por ahora, al maestro).** Por medio de esta actividad se trabaja la escritura de frases con un núcleo sustantivo (para el ejemplo propuesto, medialuna). Se puede comenzar, entonces, por elegir el sustantivo o los sustantivos por medio de la pregunta "¿Qué se vende?". Después, se puede orientar por medio de la pregunta "¿Cómo es?" para completar la frase.

**2. ¿Y si aún no saben escribir solos?** Si los niños aún no escriben convencionalmente, pueden dictarle al maestro. Como se trata de un texto sumamente breve, mientras escribe, el docente prolonga los sonidos de las palabras, mostrando a los niños las correspondencias entre sonidos y letras.



*Las palabras de esta actividad pueden integrar el "Diccionario a medida" (véase actividad "Con mirada atenta", página 10).*

## **Historias a prueba de bostezos**

En esta actividad los chicos relatan experiencias personales (véase *Propuestas para el aula* EGB 1, Segunda Serie) y luego entre todos escribirán una de ellas. La secuencia es muy parecida a la de la actividad "El personaje de la semana" (página 11), pero mientras en aquella se producía un texto descriptivo, en esta se escribe una narración. Al igual que con aquella actividad, el ejemplo que se presenta a continuación corresponde a la situación "Dictado al maestro"; sin embargo, cada docente puede variar su nivel de participación y el de sus alumnos, de acuerdo con las características de su grupo.

**1** Se puede comenzar la actividad a partir de un personaje de la lámina:

*En el hall de la estación hay un nene que se quedó dormido. ¿Quién es?*

*¿Cómo se llamará?*

*¿Estará soñando? ¿Será un sueño lindo o una pesadilla?*

**2** Luego se apela a las experiencias propias de los niños, por ejemplo, una de las siguientes:

*¿Alguno de ustedes se quedó dormido en algún lugar fuera de su casa? o*

*¿Alguno quiere contarnos lo que le pasó en un sueño?*

- 3** Entre todos eligen uno de los relatos narrados, el más divertido o el más espeluznante o el más aventurero o el más gracioso.

Se le pide al que hizo ese relato que lo cuente de nuevo...

*... y que no se olvide de nada. Entre todos, por las dudas, le hacemos preguntas para no perdernos ningún detalle. Después lo vamos a escribir en el pizarrón. ¡A no quedarse dormidos!*

- 4** Se escribe el relato en el pizarrón. Se corrige y se pasa en limpio.

#### **NOTA AL MARGEN**

- 1. ¿Por qué una narración en primera persona? Porque la narración de un hecho vivido en primera persona es la más fácil; es conveniente comenzar por este tipo de relato para después pasar a relatos en tercera persona.*
- 2. A narrar se aprende. Cuando narran algo que les pasó, los niños suelen omitir información importante: nombres o características de los personajes, lugar, acciones intermedias, a veces también transgreden el orden temporal de los acontecimientos (cuentan primero lo que sucedió después). Las preguntas que les hacen los compañeros y el maestro ayudan a completar esa información y a reordenar los hechos.*

# *La cafetería*





## A parar las orejas

En esta propuesta, se realiza una variante del *Veo-Veo*, para la que se orientará a los niños para realizar una observación detallada de la lámina, a manera de juego. Por otro lado, colabora para que los niños tomen conciencia de los sonidos que forman las palabras. En este caso, se trabaja con la prolongación de sonidos iniciales de palabras, más fáciles de percibir que los finales.

El maestro propone a los niños que busquen en la lámina los objetos que comienzan con determinados sonidos. Por ejemplo:

*Abran bien los ojos y las orejas. Busquen en la lámina...*  
*una cosa que empieza con eee*  
*una cosa que empieza con mmmm*  
*una cosa que empieza con rrrr*  
*una cosa que empieza con ddd*  
*una cosa que empieza con sss*  
*una cosa que empieza con kkk*  
*y ustedes ¿qué otras cosas ven?*

La pregunta final lleva a los alumnos a que sean ellos los que busquen objetos y digan con qué comienzan las palabras, para que sus compañeros adivinen de qué se trata.

### NOTA AL MARGEN

**1. No todos los sonidos se prolongan.** Las vocales y algunas consonantes (llamadas fricativas) se pueden extender en el tiempo; no así otras consonantes (llamadas oclusivas). Por ejemplo, pruebe usted la diferencia entre prolongar:

*los sonidos a, o, u (vocales)*

*los sonidos s, r, m, l (fricativos)*

*frente a los sonidos p, t, k (oclusivos)*

*Los sonidos de los dos primeros grupos se pueden prolongar; con los del tercer grupo no es posible. Es por ello que en esta actividad presentamos primero los sonidos vocálicos y fricativos para pasar luego a los oclusivos.*

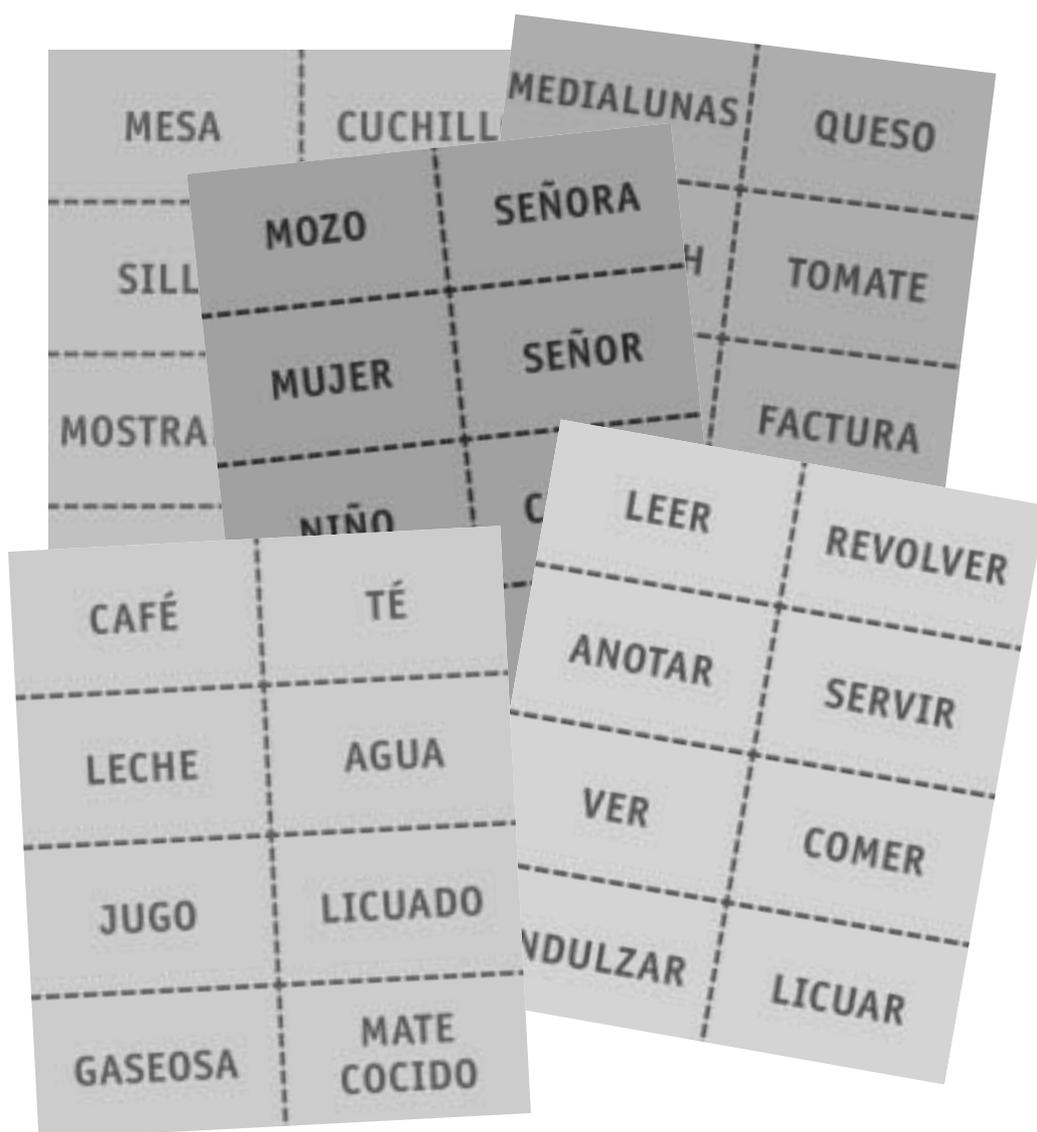
**2. Una cosa son los sonidos y otra, las letras.** En esta actividad se está trabajando con los sonidos, no con las letras. No se trata de deletrear, sino de prolongar sonidos para que los niños descubran, más tarde, las correspondencias (no siempre unívocas) entre letras y sonidos del lenguaje.



*Las palabras de esta actividad pueden integrar el “Diccionario a medida” (véase actividad “Con mirada atenta”, página 10).*

## Palabras a todo color

En esta actividad se trabaja con las tarjetas sin borde. Se trata de palabras correspondientes a la cafetería. Antes de jugar, es necesario recortar las tarjetas por las líneas señaladas y formar seis pilas con las palabras, de acuerdo con el número y el color que tienen en el reverso. También se utiliza un dado.



Como introducción, el maestro puede pedirles a los niños que nombren cosas, personas, acciones, colores que pueden ver en la lámina de la cafetería.

Por medio de esta actividad se trabaja, por un lado, la lectura de palabras y, por otro lado, se intenta incrementar el vocabulario y la conceptualización. Bajo la forma de un juego, primero los niños leen palabras y luego formulan nombres de campos semánticos para incluir esas palabras.

Después de armar las seis pilas de acuerdo con el color, se las ubica una detrás de la otra según el número: la primera pila es la número 1, la segunda es la número 2 y así las seis.

Se juega así:

1. Un miembro del primer equipo tira el dado.
2. Toma una tarjeta de la pila que tiene el número que salió y lee la palabra que está en el reverso.
3. Sigue un miembro del segundo equipo.
4. Y así, hasta que todos los niños hayan participado por lo menos una vez.

Una vez que se leyeron todas las palabras, a cada equipo se le entrega una de las pilas. El maestro les pide que...

*le pongan un nombre a esa pila de tarjetas, releyendo y pensando en los significados que las palabras de esa pila tienen en común.*

#### **NOTA AL MARGEN**

*¿Por qué el nombre de la pila? Las palabras con las que se trabaja están agrupadas en colores con un criterio semántico, es decir, están reunidas de acuerdo con su significado. Por ello, cuando se les pide a los niños que digan "el nombre de la pila" se les está solicitando que enuncien una palabra que represente el campo semántico al que esas palabras pertenecen.*

#### **Una idea para seguir trabajando...**

*Se pueden realizar actividades similares en las que el criterio de agrupamiento sea de otro tipo (por ejemplo: letra/s con la que comienzan o terminan las palabras, cantidad de sílabas), para lo cual las tarjetas deberán, obviamente, ser diseñadas y/o agrupadas con ese fin.*



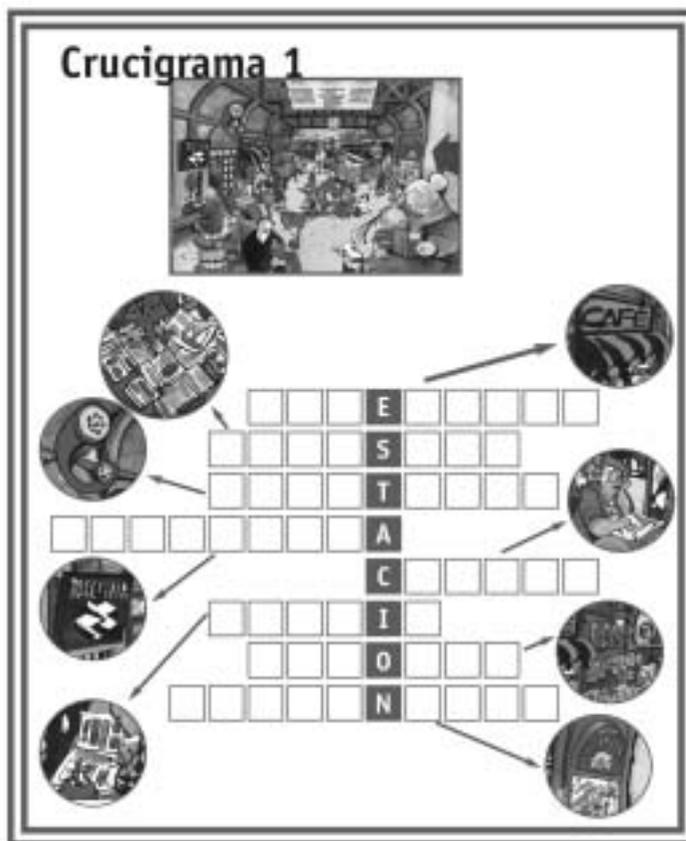
*Las palabras de esta actividad pueden integrar el "Diccionario a medida" (véase la actividad "Con mirada atenta", página 10).*

## El crucigrama de Chuletas

En esta actividad se trabaja la escritura de palabras. Se utiliza la tarjeta con el borde de dos rayas rojas. Antes de comenzar, el maestro conversa con los niños acerca de qué son los crucigramas. Por ejemplo:

*¿Qué es un crucigrama?*

*¿Conocen a alguien que sea fanático de los crucigramas?*



*El perrito Chuletas está en la cafetería. Antes, estuvo recorriendo la estación y se encontró con muchos carteles y objetos.*

*Vuelvan a mirar la lámina grande y completen el crucigrama de Chuletas.*

café - revistas - locutorio - boletería - correo - diario - quiosco - regionales

Respuestas

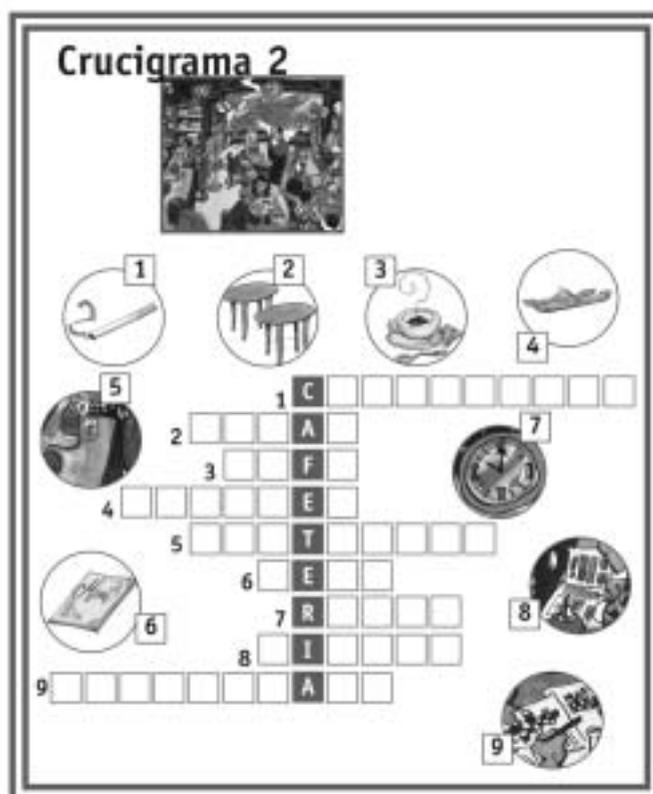
### NOTA AL MARGEN

1. *A completar crucigramas se aprende, así que es recomendable que el maestro explique y muestre cómo se realiza esta tarea.*
2. *¿Por qué crucigramas? En los crucigramas se trabaja la escritura de palabras de manera lúdica. Por otro lado, como en ellos se indica cuántas letras deben escribirse, constituyen una ayuda para los niños que omiten letras (siempre y cuando sepan cómo se completan).*

## Más crucigramas

Como los alumnos ya completaron un crucigrama con palabras correspondientes a la lámina central, el maestro puede comenzar recuperando esa experiencia previa.

En esta actividad, los alumnos completan el crucigrama de la tarjeta que tiene dos rayas rojas (ya la usaron en otra actividad para hacer otro crucigrama).



Resuestas  
cigarrillo - mesas - café - esquíes - mostrador - menú - reloj - diario - crucigrama



Las palabras de ambos crucigramas pueden integrar el “Diccionario a medida” (veáse la actividad “Con mirada atenta”, página 10).

## ¿Quién lo dice? ¿Quién lo piensa?

En esta actividad, los chicos, con ayuda del maestro, leen globos de pensamiento y de diálogo y luego escriben lo que piensan y dicen algunos personajes de la cafetería.

Antes de empezar, es necesario que los niños vean algunas historietas, que pueden tomarse de revistas o diarios. También es importante que solos, o con la ayuda del maestro, lean algunas. El objetivo de estas actividades exploratorias es que los niños adviertan intuitivamente que las historietas son narraciones y que están estructuradas en viñetas (cuadraditos).

Es importante aclarar que en la actividad siguiente no se trabaja con historietas, porque estas suponen una secuencia narrativa y diferentes viñetas, que aquí no aparecen.

**I** Para introducir la convención sobre las formas de los globos de pensamiento y de diálogo, se puede comenzar así:

Primero el maestro pone cara de miedo:

*¿Qué les parece que estoy pensando?*

Una vez que algunos niños responden, eligen entre todos la oración más adecuada y el maestro explica:

*Si yo estuviera en una historieta, lo que ustedes dicen que yo estoy pensando se escribiría dentro de un globo con forma de nube, así:*



Después, el maestro pone cara de enojado:

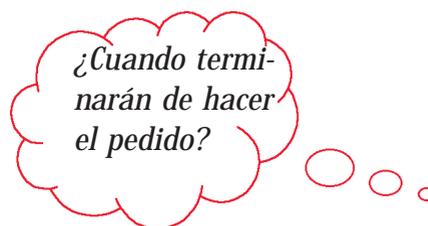
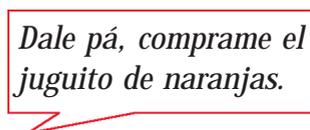
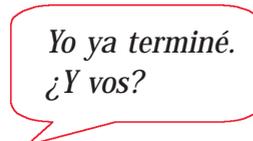
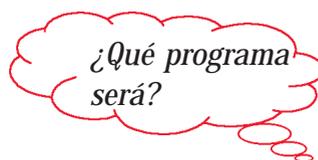
*¿Y qué pienso ahora?*

Nuevamente los chicos responden y el maestro explica y escribe en un globo de pensamiento lo que les parece más apropiado.

Finalmente explica que, si en lugar de pensarlo, el personaje lo dice, el globo no tiene forma de nube, sino redondeada:



**2** Luego, copia en el pizarrón o entrega en papel los siguientes globos:



Los chicos indican a qué personaje de la lámina de la cafetería corresponde cada globo.

#### **NOTA AL MARGEN**

##### ***Signos de exclamación e interrogación***

*Las historietas son un género especialmente propicio para trabajar los signos de exclamación e interrogación en Primer Ciclo.*

##### ***Una idea para seguir trabajando***

*En esta actividad se trabaja la lectura de oraciones, la incorporación de los signos de exclamación e interrogación y el aprendizaje de las convenciones de los globos de las historietas. Para pasar de la lectura a la escritura, se puede pedir a los niños que agreguen otros globos de diálogo en los que otros personajes respondan, comenten o digan algo, en relación con los globos que ya leyeron.*

# La Tienda de artículos



DIEDKAW

# os regionales



## **Juego de las definiciones**

Con esta actividad se trabajan, al mismo tiempo, la lectura de palabras y el formato de las definiciones.

Se utilizan tarjetas confeccionadas por el maestro con las siguientes palabras: *mermelada, mapa, piedras, máscara, leer, vendedor, postal, recetario*, y otras que quiera incluir.

Se trata de palabras que nombran objetos, acciones y personas de la tienda de artículos regionales. Cada grupo de niños tiene un conjunto de estas tarjetas, con todas las palabras.

El maestro da una definición de una de las palabras de las tarjetas. Por ejemplo:

*Un elemento que se pone sobre la cara para disfrazarse.*

Los alumnos, mirando la lámina, tienen que buscar a qué se refiere el maestro, pero en lugar de decirlo en voz alta, levantan la tarjeta con la palabra correspondiente.

### **NOTA AL MARGEN**

**1. Definiciones.** *Si bien en esta actividad se está trabajando la lectura de palabras, también se está enseñando el formato de la definición prototípica.*

*Aunque hay distintos tipos de definición, la más habitual es la llamada definición por género y diferencia. El "género" es el superordinado o hiperónimo de la palabra definida. Por ejemplo:*

*El león es un mamífero.*

*La "diferencia" es aquella característica que distingue la palabra definida de las otras palabras que también tienen ese hiperónimo. Por ejemplo:*

- *El león es un mamífero **carnívoro, de pelaje amarillo y rojo, de un metro de altura**. El macho se distingue por una melena que le cubre la nuca y el cuello.*
- *El conejo es un mamífero **herbívoro de pelaje suave. Tiene la cabeza pequeña, hocico estrecho y orejas muy largas**.*

*A los niños les resulta más complejo formular el "género" que la "diferencia", sobre todo cuando este es abstracto. Si usted quiere realizar esta actividad de manera que sean los niños quienes definan, es aconsejable darles el género y que ellos completen el resto.*



*Las palabras de esta actividad pueden integrar el "Diccionario a medida" (véase la actividad "Con mirada atenta", página 11).*



**2** Se presenta el mapa turístico de Trengania, aclarando que se trata de un país imaginario y la tarjeta con borde negro, en la que figura el trazado de vías férreas.

**3** El maestro dice algunos nombres de ciudades y los niños las buscan en el mapa de Trengania.

*Busquemos ciudades que...*

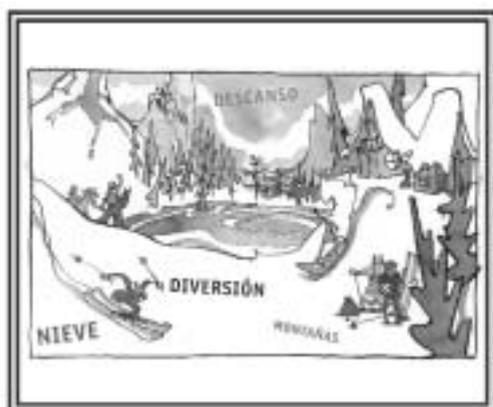
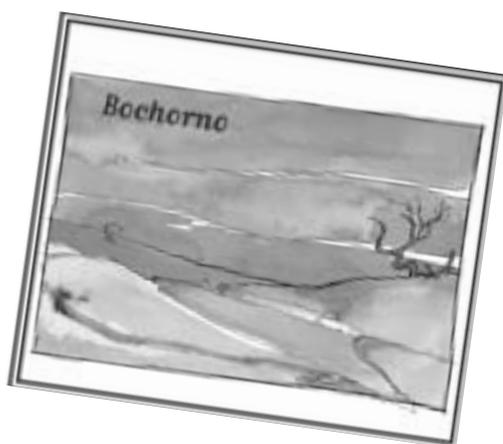
*...estén cerca / lejos del mar*

*...estén cerca / lejos de algún río*

*...estén en la selva*

*...estén cerca / lejos de las montañas*

**4** Después se les entregan a los niños las tarjetas con bordes a rayas azules. Se trata de cuatro postales de distintos lugares de Trengania. Observando el mapa turístico, pueden verse desiertos, selvas, montañas y llanuras.



*Miren las imágenes de las tarjetas, busquen en qué lugar del mapa pueden estar esos lugares y expliquen por qué. Observen bien el paisaje y lean las palabras que aparecen en las postales.*

*¿A qué lugares de Trengania les gustaría viajar? ¿Por qué?*

- 5** Una vez que el maestro sabe que los niños pueden leer con cierta facilidad los topónimos (nombres de lugares) que figuran en el mapa y que conocen la convención de las vías férreas, plantea situaciones en las que deben cruzar ambos tipos de información (información verbal: las palabras, e información icónica: convención sobre el trazado de vías férreas en los mapas).

Guiando la lectura de la lámina y del mapa, el maestro plantea distintas situaciones de lectura del mapa. Por ejemplo:

*El tren que sale a las 10:30 va hasta la Ciudad de la Fresquera. Leamos los nombres de las ciudades por las que pasa y sigamos ese recorrido en el mapa. ¿Qué otro recorrido podríamos hacer en tren desde Potamópolis hasta la Ciudad de la Fresquera?*

*Si quiero ir en tren desde Farnientería hasta Restinga, ¿puedo llegar directamente? ¿Qué recorrido tengo que hacer?*

*¿Cuántas estaciones hay entre Salsadero y Farnientería?*

*Voy desde Potamópolis hasta Patraña. Ya llegué a Oasis. ¿Cuántas estaciones me faltan?*

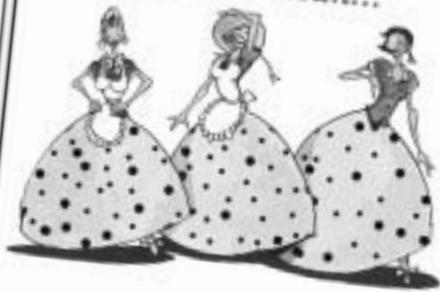
## **Trajes de aquí y de allá**

En esta actividad se trabaja la lectura de frases. No se trata de una descripción completa, sino de los indicios que les permiten a los niños resolver la actividad.

- 1** El maestro puede comenzar indagando con los niños algunos conocimientos previos sobre la relación entre la vestimenta y el clima, o entre la vestimenta y el trabajo. Por ejemplo,
- ¿Cómo se viste la gente que vive en lugares fríos?*
- ¿Y los que viven en lugares muy calurosos?*
- Los bomberos, ¿tienen algún traje especial? ¿Por qué lo usarán?*



### Las damas de Salsadero usan...



- pollera a lunares
- blusa de manga corta
- pañuelo en la
- delantal blanco
- moño al cuello

### Los caballeros de Salsadero usan...



- puntabón con rayas diagonales
- chaleco marrón
- moño rayado
- careta de mungo lar
- bolea

### Hace mucho tiempo, los habitantes de San Antonio de las Vaquitas se vestían así...



- capa con lunares negros
- vestido a rayas marrones y azules
- sombrero en punta rojo
- collares amarillos
- sandalias

### Los mineros de Roquedal usan...



- casco amarillo con linterna
- mameleco azul
- borceguies
- pañuelo al cuello
- guantes

**2** Luego se trabaja con dos tarjetas de borde a rayas rojas y azules y la lámina con el mapa turístico de Trengania. En cada tarjeta están dibujados tres trajes.

*Se trata de la vestimenta típica de algunos lugares de Trengania. Leamos los títulos; ¿de dónde es esa vestimenta? Ubiquemos esos lugares en el mapa turístico.*

Debajo de los trajes, figuran los indicios para descubrir el **traje verdadero** de ese lugar de Trengania. Los niños deben leer las frases y descubrir cuál de los tres trajes es el verdadero.

## Chascos a la vista

**1** Ahora vamos a viajar hasta Patraña. ¿Dónde queda esa ciudad?

*En Patraña se fabrican disfraces.*

*¿Qué es un disfraz?*

*¿Se disfrazaron alguna vez?*

*¿De qué se disfrazaron?*

*Pero en esa ciudad no solo se fabrican disfraces, sino también chascos. Un chasco es algo que parece una cosa y es otra, o hace algo que no esperamos. Por ejemplo, algunos payasos usan una mano falsa y cuando te dan la mano, te hacen cosquillas. Otro chasco muy común es el del caramelo que te pinta la lengua o que tiene gusto salado. ¿Conocen algún otro?*

Esta actividad se realiza con dos tarjetas de borde a rayas rojas y amarillas.

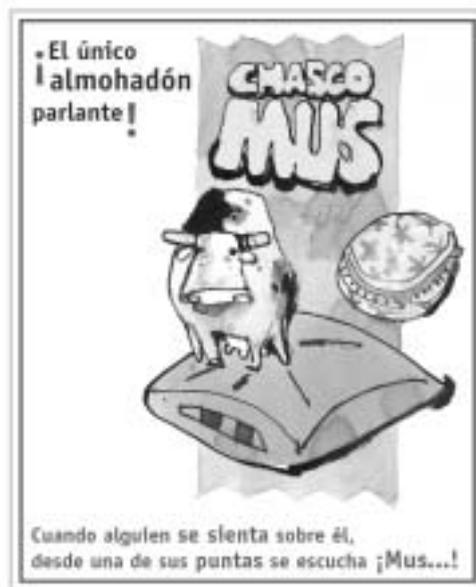


**2** Estas tarjetas son las publicidades de algunos chascos que se fabrican en Patraña. En cada publicidad (al igual que en las tarjetas de la actividad “Trajes de aquí y de allá”) aparecen dibujados tres objetos, de los cuales solo uno corresponde al chasco que se promociona.

*Lean las publicidades y busquen bien cuál es la imagen del verdadero chasco en cada caso.*

#### NOTA AL MARGEN

- 1. Publicidades que describen.** Las tarjetas representan publicidades en las que se describen productos con el objetivo de convencer a quien las lee de que compre esos productos. Pero para resolver la actividad, los niños tienen que dejar a un lado el aspecto publicitario y concentrarse en la descripción del producto (en el “cómo es”).
- 2. Mostrar cómo se hacen las inferencias.** Para saber cuál es el verdadero chasco, es necesario hacer algunas inferencias, es decir, leer más allá de las palabras. Para ello, el maestro los ayuda a encontrar “pistas” y a seguir el razonamiento inferencial. Por ejemplo, en este texto:



El maestro resalta las palabras que arriba se han señalado y explicita que si en el texto dice que “el almohadón tiene puntas”, entonces no puede ser redondo.

## Animales extraños

En esta secuencia de actividades se trabaja la descripción de animales. Se utilizan las tarjetas de bordes a rayas verdes y azules. Sintetizamos la secuencia que se desarrolla más abajo:

1. Se comienza leyendo la descripción de un animal real (el ornitorrinco); se realizan varias lecturas en las que se establecen las relaciones entre la imagen y el texto.
2. El maestro presenta la descripción de un animal imaginario. Los niños arman la figura del animal con dibujos de partes de su cuerpo (patas, colas, ojos, cabezas).
3. Con los dibujos, un grupo de niños arma otro animal imaginario, sin mostrarlo a sus compañeros (pueden estar ocultos de alguna manera). El grupo describe el animal en forma oral al resto de la clase para que puedan armarlo de manera idéntica.

Para comenzar, el maestro puede pedir a los niños que observen nuevamente el mapa de Tregania y que busquen la ciudad de Oasis. Después, les dice que en ese lugar hay una reserva natural y un zoológico; el maestro explica las diferencias entre ambos.

**I** En Australia, un país muy lejano, existe un extraño animal llamado ornitorrinco. ¿Y por qué es extraño el ornitorrinco? Para saber cómo es el ornitorrinco, busquen una tarjeta con los bordes a rayas verdes y azules.

Los niños, solos o con el maestro, leen la descripción y observan la imagen del ornitorrinco.

### El ornitorrinco

El ornitorrinco es un animal que vive en Australia. Tiene el tamaño de un perro mediano. Aunque es un mamífero, pone huevos.

El cuerpo del ornitorrinco está cubierto por un pelaje suave. Y su hocico parece el pico de un pato.

Sus dos ojos son muy chiquitos y no tiene orejas. Pero... ¡a no dejarse engañar! Su vista y oído son excelentes.

Vive en el agua. Por eso le vienen muy bien sus patas que terminan parecidas a las de los patos.

Su dieta favorita son los insectos, los gusanos y moluscos que saca del barro con su pico.

Es muy tímido y pocas personas lo han visto.

Le gusta dormir bastante, solo se levanta a buscar su comida durante el amanecer y el atardecer.



El maestro relee con los niños algunas partes del texto y busca las correspondencias en la imagen. Por ejemplo:

*En el texto dice que el ornitorrinco tiene pelaje suave.*

*¿Dónde está el pelaje del ornitorrinco? ¿Qué es el pelaje de un animal? ¿Conocen otro animal que tenga pelaje suave? ¿Todos los animales tienen pelaje?*

*Y si un animal no tiene pelaje suave, ¿cómo decimos que lo tiene?*

...

*Acá dice que el ornitorrinco no tiene orejas pero que su oído es excelente; ¿por dónde escuchará?*

**2** El maestro entrega a cada grupo o a cada niño una fotocopia de las páginas 68 a 70 que figura al final del cuadernillo. Se trata de colas, patas, picos y otras partes del cuerpo de animales, que los niños pintan y recortan.

**3** Luego se pasa a la lectura de la descripción de un animal imaginario. El maestro puede copiar la descripción en el pizarrón y leerla en voz alta:

*El grisón es un animal típico de las costas de Restinga. Es pequeño, parecido a una cucaracha. Tiene seis patas con garras que le sirven para cavar hoyos en la arena. También lo ayuda su pico plano. Se alimenta de larvas y pequeños insectos.*

*Lo más extraño del grisón es que tiene tres ojos redondos en la cabeza. Su cola es larga y peluda, y con ella borra las huellas que deja en la arena al caminar. Así no lo atrapa el risodonte, su peor enemigo.*

Los niños, solos o con ayuda del maestro, vuelven a leer el texto y forman el animal.

**4** Luego, el maestro les propone formar otro animal. En este caso, pueden armar el risodonte, enemigo del grisón.

En forma oral, un grupo de niños describe a sus compañeros el animal que formó. Los que escuchan arman sobre su mesa el animal que se describe, preguntando lo que necesitan saber para completarlo adecuadamente.

#### NOTA AL MARGEN

- 1. Descripción oral. Por medio de esta actividad se trabaja la descripción en forma oral. Quienes describen necesitan ajustar el vocabulario para que sus compañeros puedan reproducir el animal descrito. Quienes escuchan necesitan estar atentos para solicitar la información que no les quede clara, por otro lado, tienen que formular las preguntas de manera adecuada. Así, unos y otros tienen un papel activo en la tarea, en la que se ponen en juego saberes acerca del mundo y acerca del vocabulario (¿hasta qué punto es posible hacer la distinción?)*
- 2. El rol del maestro. El maestro sugiere palabras. Por otro lado, formula preguntas que lleven a los chicos a hacer comparaciones ("¿A las patas de cuál animal se parecen?") y establecer relaciones ("¿Para qué necesita ese pico?") para describir.*

### Más animales extraños

La siguiente es una actividad con una secuencia extensa a través de la cual se trabajan la lectura y la escritura de textos descriptivos. El esquema general de la propuesta, que se desarrolla abajo, es el siguiente:

1. lectura completa del texto;
2. reformulación oral;
3. relectura del texto con distintas búsquedas (palabras, signos gráficos);
4. escritura de un texto de características similares.

Este tipo de secuencia se puede realizar de manera parecida con textos narrativos. Lo importante es seleccionar textos con una estructura o una serie de palabras que se reitere.

En Trengania hay muchísimos animales extraños, que viven en distintas regiones del país. En otro lugar imaginario, el famoso bosque de Gulubú, vive el Gatopato, inventado por la escritora María Elena Walsh. *¿Cómo es un gatopato?*

En el revés de la tarjeta del ornitorrinco de borde verde y azul, utilizada en la actividad anterior, está la descripción de este animal.

- I** Los chicos, solos o con la ayuda del maestro, leen dos o tres veces la descripción del gatopato.



- 2 Se pide a los alumnos que describan oralmente el gatopato. De esta manera, recuperan las características del animal, identificando las partes del cuerpo que se mencionan en el texto. A través de esta actividad, los alumnos confirman o rechazan sus hipótesis iniciales, fijan el vocabulario en el plano oral y recuperan la estructura del texto.
- 3 El maestro les pide a los niños que nombren las partes del cuerpo del gatopato que se mencionan en el texto. Entre todos, escriben las palabras en el pizarrón. Luego, buscan esas palabras en el texto, señalan cuántas veces aparece cada una; copian en sus cuadernos la lista de palabras y dibujan el gatopato.

En el texto se mencionan los días de la semana. Se puede hacer una actividad similar a la anterior: enunciar los días, escribirlos entre todos, buscarlos en el texto. Se los puede copiar en tarjetas, desordenarlos y ordenarlos.

- 4 Se relee el texto en busca de las preguntas que allí aparecen. Se compara las oraciones interrogativas y las enunciativas. Se trabaja sobre los signos de interrogación y sobre los puntos finales de oración.

El maestro pide que dos o tres alumnos lean fragmentos del texto con la entonación que les corresponde.

**5** Con las palabras trabajadas se realizan distintos tipos de agrupamientos, por ejemplo, palabras que

- empiezan igual
- tienen el mismo número de letras
- tienen el mismo número de sílabas
- son nombres de animales

**6** El maestro les entrega a los niños las tarjetas con borde a rayas verdes y azules. Se trata de imágenes para componer animales con la misma lógica del texto leído. Cada grupo arma un animal y le pone un nombre. Luego escriben la descripción de ese animal. Después leen y corrigen las producciones entre todos.

## ¿Cuál es la piedra más valiosa?

En esta actividad, en la que se utiliza una tarjeta con los bordes con dos rayas verdes, se trabaja la lectura de oraciones. Los niños tienen que leerlas en busca de indicios para descubrir cuál de todas las que aparecen dibujadas en la tarjeta es la piedra más valiosa de Roquedal.

- 1 En la casa de artículos regionales se venden piedras de Roquedal, una famosa ciudad de Trenganía. ¿Dónde queda esa ciudad? Aunque todas las piedras que se ven en la tarjeta son muy hermosas y caras, hay una que es la más valiosa. ¿Cuál es?



- 2 Los niños leen la descripción que figura en la tarjeta y, eliminando una a una las piedras dibujadas, buscan la más valiosa.

## Los recuerdos

En esta propuesta, los recuerdos que se venden en la casa de artículos regionales son una excusa para que los niños hablen y escriban sobre objetos que sean significativos para ellos porque evocan algún hecho, persona o situación.

**1** *En la tienda de artículos regionales se venden recuerdos de distintos lugares de Trengania:*

- *piedras de Roquedal*
- *una imagen de San Antonio de las Vaquitas*
- *dulces de Zorzópolis*
- *un pisapapeles de vidrio de Ciudad de la Fresquera*

Mientras van observando en la lámina los objetos que menciona el maestro, también pueden consultar el mapa turístico y establecer relaciones entre esos recuerdos y el lugar. Por ejemplo,

*¿Por qué les parece que el recuerdo de Ciudad de la Fresquera es un pisapapeles con nieve?*

*¿Recuerdan por qué es famosa la ciudad de Roquedal?*

Luego, a partir del mapa, el maestro los lleva a crear recuerdos de otros lugares de Trengania:

*¿Qué recuerdo podrían tener de la reserva de Oasis?*

*¿Y de Patraña?*

**2** El maestro plantea después que sean los niños quienes piensen en objetos que a ellos les traigan recuerdos...

*En realidad, los recuerdos están en nuestra cabeza. Pero a veces hay algunos objetos que nos hacen recordar...*

Les pide a los niños que traigan objetos de que les hagan recordar algo en particular.

El "día de los recuerdos", los niños pueden traer los objetos envueltos o en una bolsa. Los compañeros pueden hacerles preguntas para descubrir de qué se trata. Luego, el dueño del objeto cuenta su recuerdo en relación con el objeto.

También pueden escribir pequeños textos para armar un "museo de recuerdos" e invitar a otros grupos de la escuela o de la comunidad.

# *El Locutorio-Correo*





## El juego del tipoteo

Como actividad introductoria a la lámina, se puede hacer este juego.

Si bien “tipotear” es un verbo imaginario, es posible en el sistema de la lengua. Comparemos “tipot-e-ar” con “pilot-e-ar” o con “tut-e-ar”.

Para el juego que proponemos, el verbo imaginario “tipotear” actúa como una especie de comodín que puede reemplazar a todos los verbos, en general, verbos de acción (los que implican “hacer algo”). Para que los niños comprendan la dinámica del juego, es el maestro quien lo hace por primera vez.

1. El docente les dice a los alumnos que va a pensar en lo que está “tipoteando” uno de los personajes. Los niños deben decir qué significa “tipotear” en este caso.
2. Por medio de preguntas, los alumnos intentan descubrir de qué verbo se trata “tipotear”. La condición es que las preguntas se puedan responder con un SÍ o un NO. El maestro puede darles ejemplos:

*Si ustedes me preguntan “¿Cómo se tipotea?”, yo no les puedo decir sí o no.*

*En cambio, si me dicen “¿Tipotea sentado?”, yo les puedo decir SÍ o NO.*

Luego de que el maestro coordina una o dos veces el juego, se puede hacer al revés.

- Uno o dos alumnos salen del aula.
- Los demás se ponen de acuerdo sobre qué significará “tipotear”.
- Los alumnos que salieron entran al aula y tienen que hacer las preguntas a los compañeros; cuantas menos preguntas hagan, mejor.
- Una condición que se puede poner es que solo pueden arriesgar dos veces. Si en la segunda vez que hacen el intento no aciertan, son descalificados.

### NOTA AL MARGEN

**1. Oraciones interrogativas.** Son las que, por un lado, expresan el desconocimiento de algo, y por el otro, suponen que el destinatario puede resolver la incógnita. En las gramáticas suele distinguirse entre

- *oraciones interrogativas totales: se pueden responder con un SÍ o un NO y su entonación es descendente, por ejemplo: “¿Ayer fuiste al cine?”.*
- *oraciones interrogativas parciales: están encabezadas por pronombres interrogativos y su entonación es ascendente, por ejemplo: “¿Cuánto le debo?”.*

*Una actividad como la propuesta lleva a los niños a que, de manera intuitiva, perciban dicha distinción.*



*Las palabras de esta actividad pueden integrar el “Diccionario a medida”.*

## Rimas a-piladas

En esta actividad, en la que se trabaja lectura de palabras, se utilizan las 40 tarjetas que figuran al final del cuadernillo.

La actividad consiste en un juego con tarjetas, cuyas reglas son muy similares al conocido juego *La casita robada*. Se puede jugar en pequeños grupos de entre tres y seis niños o con el grupo total de la clase dividido entre tres y hasta seis equipos.

Antes de comenzar el juego, se leen las tarjetas y se las agrupa por la rima, con la finalidad de asegurar la comprensión del concepto de "rima".

El **objetivo** es acumular la mayor cantidad de cartas al finalizar el juego.

### Se juega así:

1. Se decide qué jugador hará la primera jugada y cuál es el sentido de rotación que se va a seguir (el de las agujas del reloj o el contrario).
2. A cada jugador se le entregan tres tarjetas. Sobre la mesa se colocan cuatro tarjetas más, con la palabra hacia arriba para que se puedan leer (en el caso de que se juegue con todo el grupo clase, se pegan sobre el pizarrón u otra superficie vertical). Las tarjetas restantes se conservan en el mazo.
3. El jugador número uno, después de leer sus tarjetas (en silencio) busca sobre la mesa si alguna de las tarjetas rima con la que él tiene; de ser así, la levanta y guarda las dos en un pilón propio, sobre la mesa. Si no encuentra ninguna que rime con las que él tiene, debe descartarse (poner una de sus cartas sobre la mesa). Continúa el jugador número 2.
4. Se hacen tres rondas de la misma manera, hasta que ningún jugador tenga una carta en la mano.
5. Las tarjetas que habían sobrado en el mazo en la primera vuelta se reparten (tres tarjetas a cada jugador). Se juega nuevamente. Y así hasta terminar con todas las tarjetas del mazo.
6. Cuando ya no haya tarjetas en el mazo, se cuenta cuántas tarjetas logró juntar cada jugador.
7. Gana el jugador que al final del juego tiene mayor número de tarjetas.

### NOTA AL MARGEN

*Los juegos con sonidos. En general, cuando se les habla, los chicos más pequeños suelen interesarse sólo por el significado de las palabras y no por su estructura sonora y gramatical.*

*Las situaciones frecuentes de juegos con palabras que riman y en las que se leen poesías y canciones permiten naturalmente a los niños atender la sonoridad de las palabras. Las rimas permiten que empiecen a relacionar los sonidos con las letras.*

*En las primeras situaciones de juegos con rimas, es conveniente que el maestro deje de lado la escritura para centrar la atención de los chicos en los sonidos. A medida que éstos adquieren mayor conciencia de los sonidos de las palabras, el maestro comienza a escribir las rimas que sus alumnos dicen, y a leerlas, señalándolas en los textos.*

### **Una idea para seguir trabajando**

*Siguiendo la lógica del juego, pueden cambiarse los criterios de agrupamiento: las palabras que comienzan o terminan con la misma letra, las que tienen la misma cantidad de sílabas, etc.*

 *Las palabras de esta actividad pueden integrar el "Diccionario a medida".*

## **Adivinanzas en el locutorio-correo**

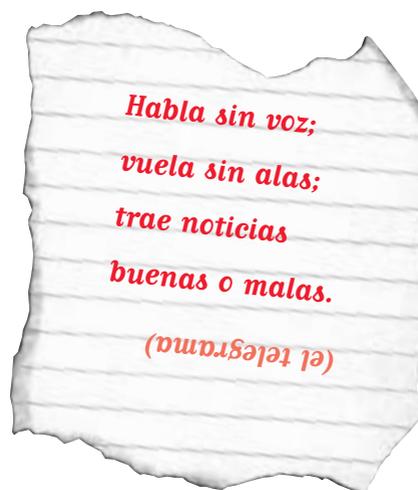
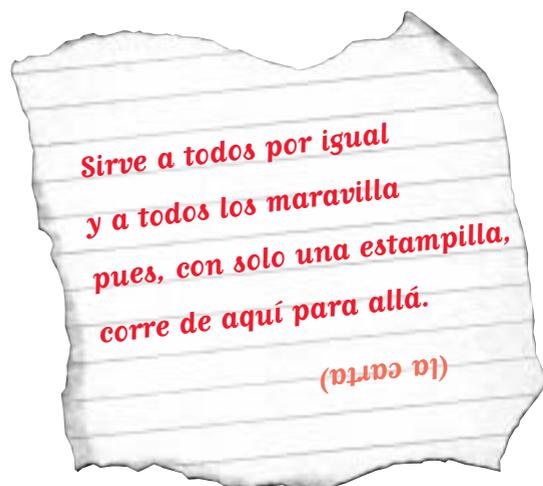
En esta actividad se trabaja con adivinanzas. Las respuestas son palabras que se vinculan con la lámina del locutorio-correo.

A continuación, algunas adivinanzas para

- leer
- memorizar
- buscar rimas
- y, por supuesto..., ¡para adivinar!

Para leer adivinanzas y poesías con niños que empiezan a leer y escribir, se puede seguir la siguiente secuencia:

1. lecturas repetidas: las realiza el maestro.
2. lectura participativa: el maestro lee cada verso excepto la última palabra, y que deben leer los chicos.
3. lectura grupal: se lee entre todos.



Adorno y no soy joya;  
valgo y no soy plata;  
puntillita de los sobres  
que llegan hasta tu casa.

(la puntillita)

Blanca como la leche,  
todos la quieren leer.  
Habla y no tiene boca,  
anda y no tiene pies.

(la carta)

Si cae de una torre  
no se mata  
pero si cae en el río  
se desbarata.

(el papel)

Soy buen confidente,  
pues lo que en mí se guarda  
solo lo lee el que lo aguarda.

(el sobre)

Me llegan las cartas  
y no sé leer;  
aunque me las trago  
no mancho el papel.

(el sueno)

Caminito hecho con cables  
donde viajan las palabras;  
yo te las digo al oído  
a pesar de la distancia.

(el teléfono)

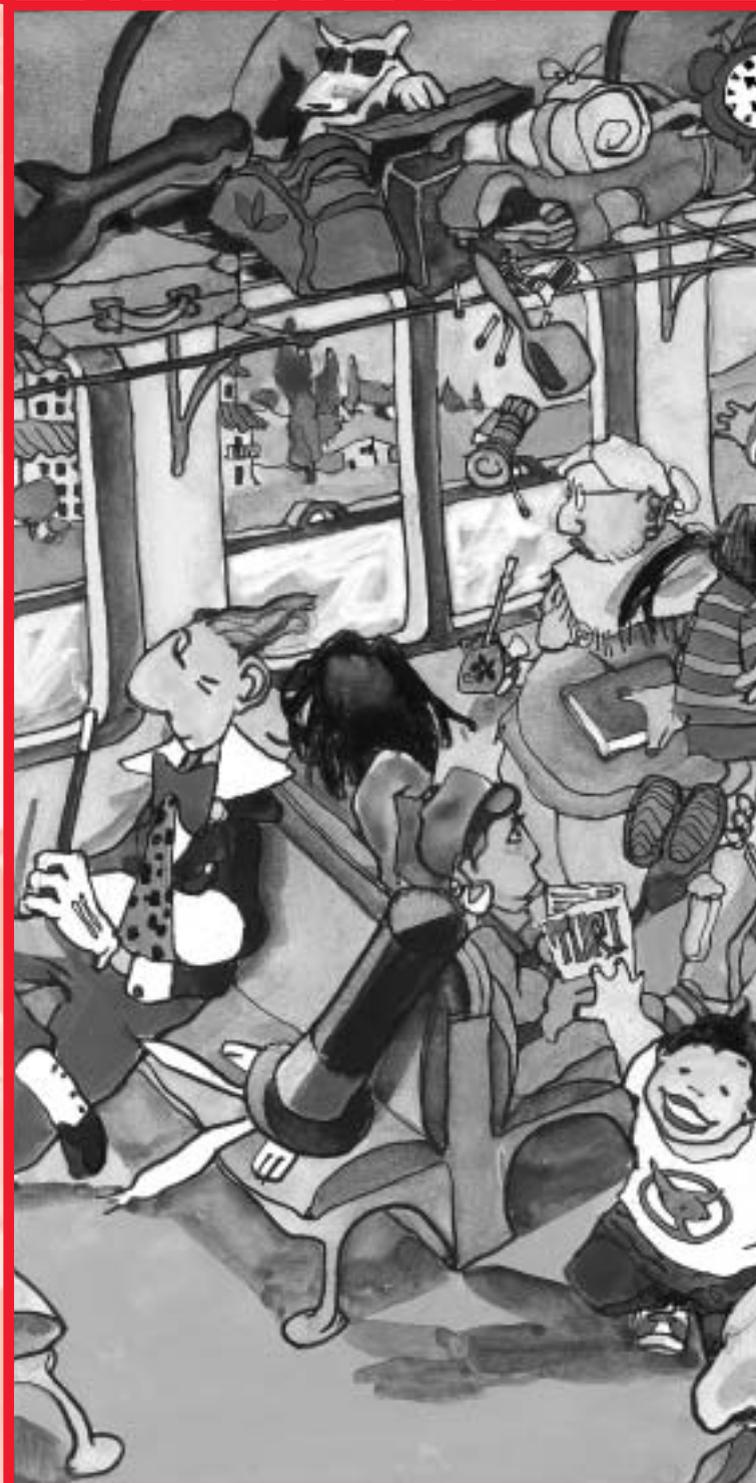
Llamo y no sé hablar.  
Sueno y no soy  
instrumento musical.

(el teléfono)

Su atención mantiene alerta;  
viste de rojo y en algunas esquinas  
espera con la boca abierta.

(el sueno)

# *El vagón de tren*





## **El detective de palabras**

Para realizar esta actividad se utilizan tarjetas confeccionadas por el maestro, con las siguientes palabras: mamadera, valija, guitarra, diario, yeso, cartel, anteojos, asiento, ventanilla, gorra, mate, termo, galera, bolso, mochila. Se trata de un juego que combina lectura de palabras, formulación de preguntas y respuestas, y selección de la información importante.

Se juega así:

Se ponen en una bolsa o caja todas las palabras.

1. Un niño elige al azar una palabra. La lee, la guarda en un sobre y no dice cuál es.
2. Los compañeros y el maestro le hacen como máximo siete preguntas (abiertas o cerradas) para averiguar de qué objeto del vagón se trata. El niño responde.
3. Mientras el niño responde, el maestro o un alumno toman nota en el pizarrón de la información importante que les brinda cada respuesta (para ello se acuerda en forma oral con los niños qué anotar y qué descartar, por ser poco relevante).
4. Una vez terminada la cantidad de preguntas permitidas, el maestro elabora un texto oral que sintetice la información, para que, finalmente, los alumnos arriesguen la solución.

### **NOTA AL MARGEN**

*1. El número de preguntas. El número siete es arbitrario; el maestro puede modificarlo de acuerdo con su grupo. Lo importante es que antes de formular las preguntas, los niños sepan hasta cuántas pueden hacer.*

*2. Un momento para reflexionar sobre lo que se hizo. Al terminar la actividad o en un momento intermedio, es interesante evaluar con los niños cuáles fueron las preguntas que más pistas les dieron. Una vez hecho esto, se puede disminuir el número de preguntas permitidas y seguir jugando.*

## **Búsqueda del tesoro en la nieve**

Los pasajeros de este vagón van a un clima muy frío. Uno de ellos tiene pensado esquiar en la nieve. ¿Cuál es ese personaje? ¿Cómo saben que piensa esquiar?

En esta actividad se trabaja la lectura de frases. Se utiliza una tarjeta cuyo borde tiene dos rayas verdes. Se ven varios muñecos de nieve, todos adornados de manera distinta. En el último muñeco está escondido el tesoro.

La consigna es leer las pistas que figuran en la tarjeta y realizar el recorrido hasta encontrar ese tesoro.

### Búsqueda del tesoro en la nieve

- 1) sombrero y guantes
- 2) bastón y galera
- 3) gorra y raqueta
- 4) bufanda y moño
- 5) chaleco a rayas
- 6) nariz de zanahoria
- 7) sobretodo. Y escondido... ¡el tesoro!



### **Pasajeros despistados**

En esta actividad se usan las tarjetas con borde a rayas amarillas. En cada una de ellas se puede ver el equipaje de uno de los pasajeros. Pero todos los pasajeros olvidaron algo.

La actividad consiste en leer la lista de equipaje, que había hecho cada pasajero antes de salir de su casa, y compararla con el dibujo, para ver qué se olvidó cada uno.

¿De qué se olvidó el esquiador?



- \* gorro de lana
- \* guantes
- \* bufanda
- \* orejeras
- \* anteojos de sal

¿De qué se olvidó el mago?



- \* galera
- \* paloma
- \* bastón
- \* flores
- \* conejo



Es una buena oportunidad para que los niños puedan leer palabras con una intencionalidad específica.

### **Lectura de un texto expositivo: “La comodidad del pasajero”**

(En *Historia de los ferrocarriles: “La comodidad del pasajero”*, pág. 15. Editorial Andrés Bello. Stgo. de Chile, 1999)

En esta actividad, el maestro lee un texto expositivo, pero previamente ayuda a los chicos a formular preguntas antes de leer el texto, que serán contestadas después de la lectura. Para realizarla se utiliza una tarjeta con borde a rayas naranjas.

El objetivo del trabajo con textos expositivos es que los niños comiencen a familiarizarse con textos que no son narrativos y que aprendan estrategias para comprenderlos y también los contenidos que ellos transmiten. En este sentido, es fundamental la intervención del docente. El maestro tiene dos tareas: por un lado, ir aclarando información que aparezca y que los niños puedan no comprender (vocabulario general, conceptos científicos, relaciones entre conceptos); por otro lado, debe conectar la información que aparece en el texto con los conocimientos previos de los chicos.

#### **1 Antes de realizar la lectura**

El maestro pregunta a los niños si alguna vez viajaron en tren o si saben algo acerca de ese medio de transporte. Presenta nuevamente la lámina y conversan sobre las características del vagón. Les dice que les va a leer un texto para aprender más sobre los vagones de trenes y su historia. Les lee el título del texto y guía el diálogo por medio de preguntas, por ejemplo:

¿Qué es un pasajero?

¿Cuándo estamos cómodos?

Entonces, ¿qué querrá decir "comodidad del pasajero"?  
El vagón que estamos viendo en la lámina ¿es cómodo?  
Los trenes que conocen ustedes ¿son cómodos o incómodos?  
¿Cómo serían los vagones hace mucho tiempo?

Después, el maestro hace una síntesis del diálogo anterior y pregunta a los niños qué les interesaría saber sobre los vagones y su historia. Las preguntas se anotan en el pizarrón. Muchas veces, los niños, además de formular preguntas, aportan información; si esto sucede, el maestro la registra por separado. Se conforman así dos columnas: **lo que sabemos y lo que queremos saber**.

## **2 Durante la lectura**

El maestro interrumpe la lectura para explicar los conceptos y relaciones que los niños no conocen, y sintetizar partes del texto.

Por ejemplo, el maestro lee la primera oración del texto. Se detiene y explica el sentido de la palabra "originalmente", "ferrocarriles", "mercaderías" y la expresión "corta distancia". Reformula la oración a partir de lo explicado, retomando los aportes de los niños. Así continúa con el resto del texto.

## **3 Después de la lectura**

Si hay chicos en condiciones de leer, son ellos quienes hacen una nueva lectura. En base a la información del texto se evalúa en conjunto cuáles de las preguntas formuladas originalmente se pudieron responder y cuáles no. Si hay preguntas que quedaron sin responder, el maestro propone consultar otros materiales.

## Palabrerío

A A A A A A

A A A A A A

A A A A E E

E E E E E E

E E E E I I

I I I I I I

I I I I I I

O O O O O O

O O O O U U

U U U U U U

U U B B B B

B C C C C C

C C D D D D

D D F F F F

F G G G G G

H H H J J J

K K K K L L

L L L L M M

M M M M N N

N N N P P P

P P Q Q Q R

R R R R S S

S S S S S T

T T T T T V

V V V V W W

X X X X Y Y

Y Y Z Z Z Z

a a a a a a

a a a a a a

e e e e e e

e e e e e e

i i i i i i

i i i i i i

o o o o o o

u u u u u u

b b b b c c

c c d d d f

f f g g g h

h h h j j j

k k k l l l

m m m m m m

n n n n n p

p p p p q q

r r r s s s

s s s s t t

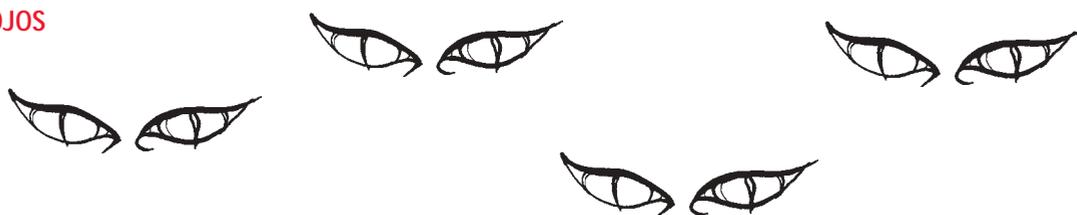
t t v v v w

w x x y y y

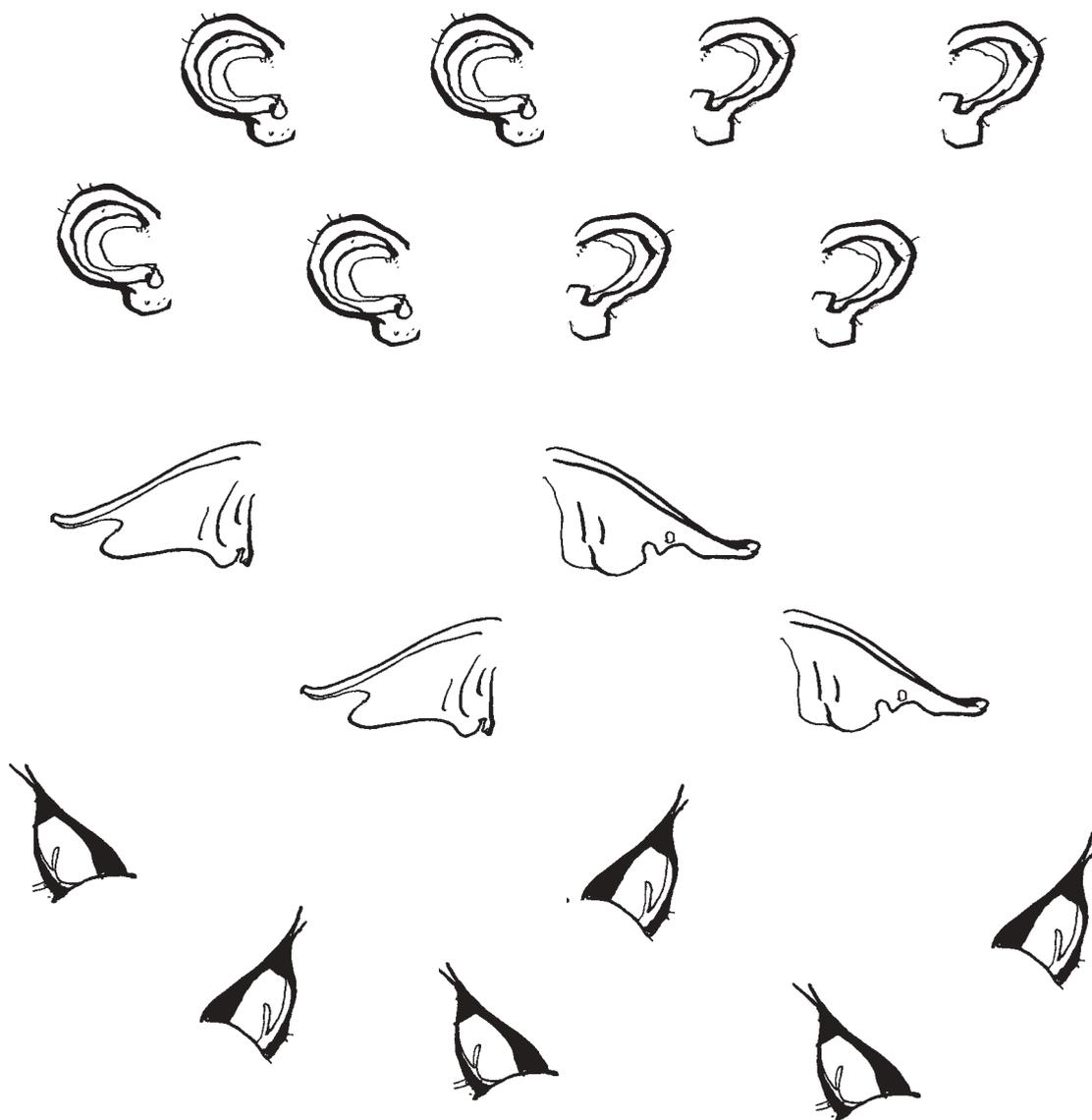
z z z z z z

## Animales extraños

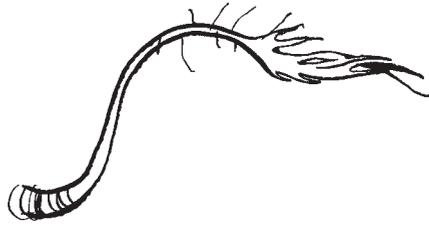
### OJOS



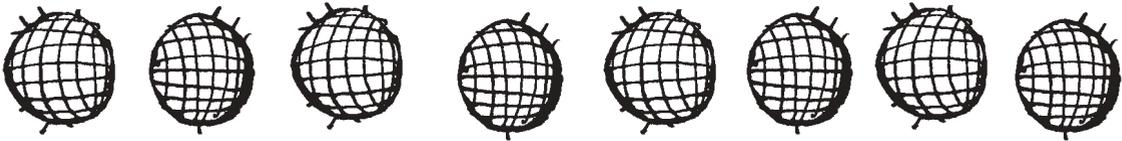
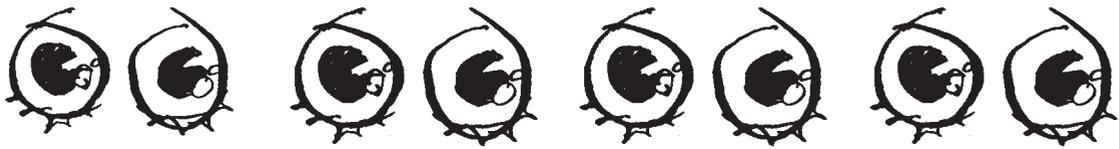
### OREJAS



COLAS



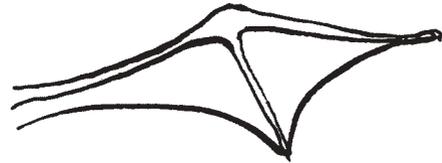
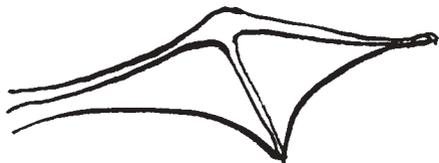
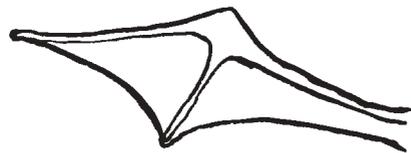
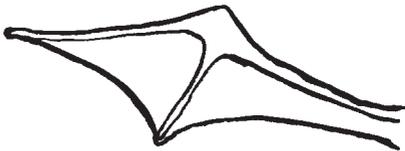
OJOS



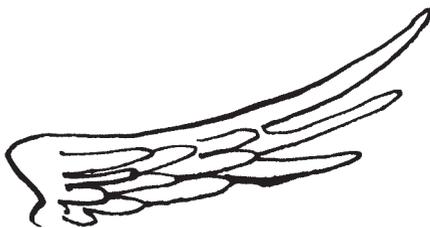
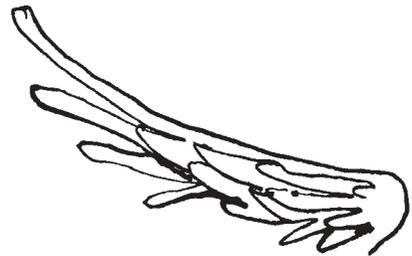
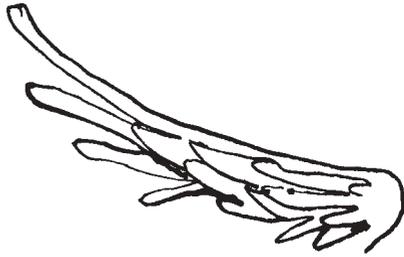
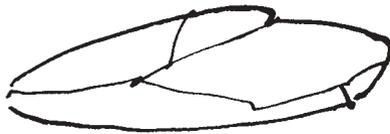
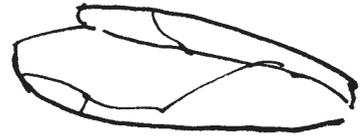
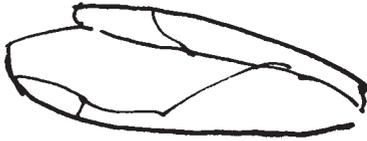
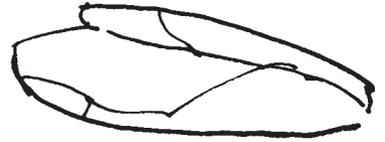
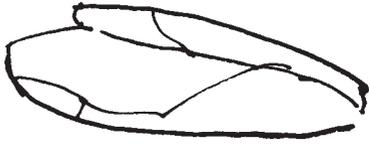
PICOS



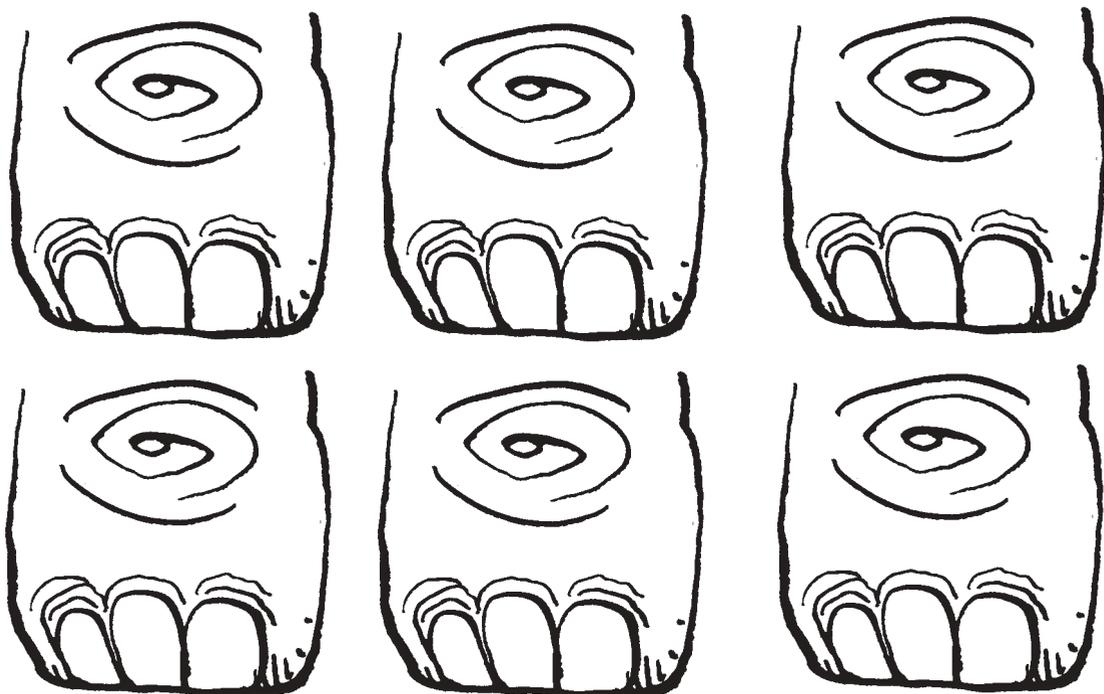
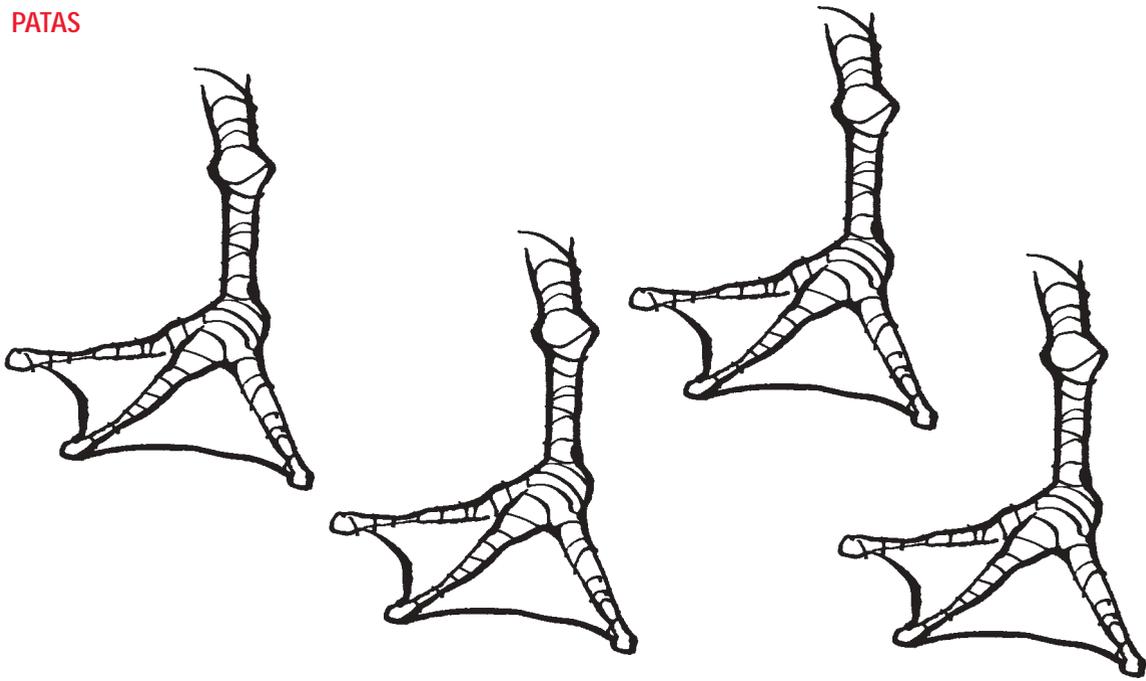
ALAS



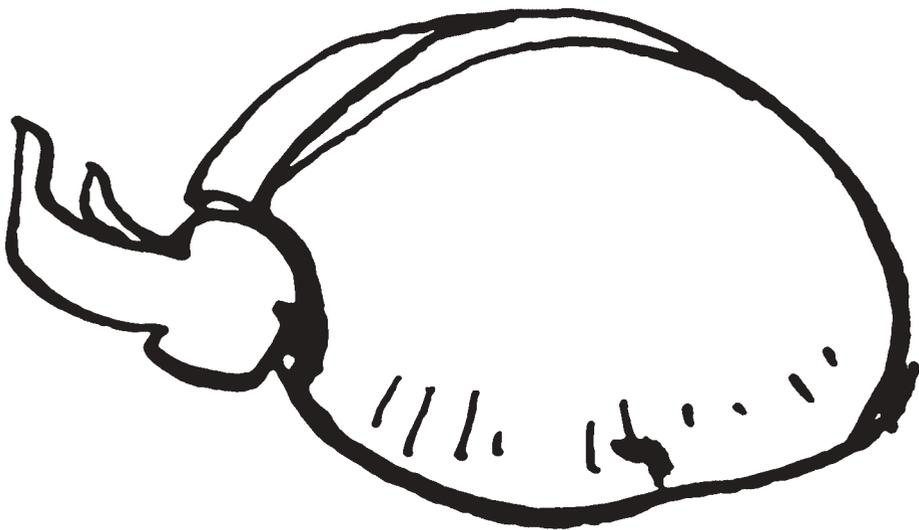
ALAS



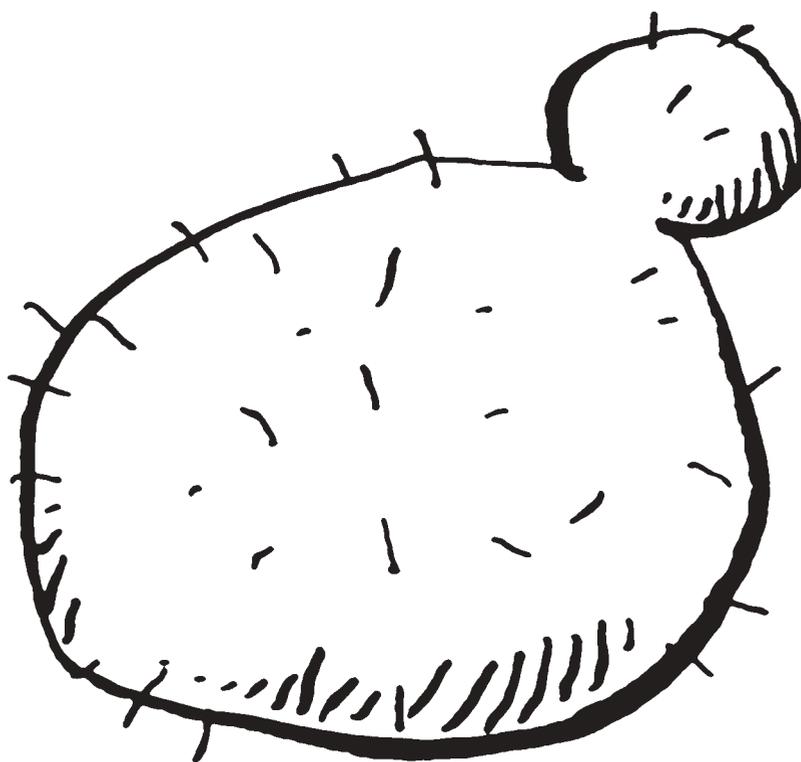
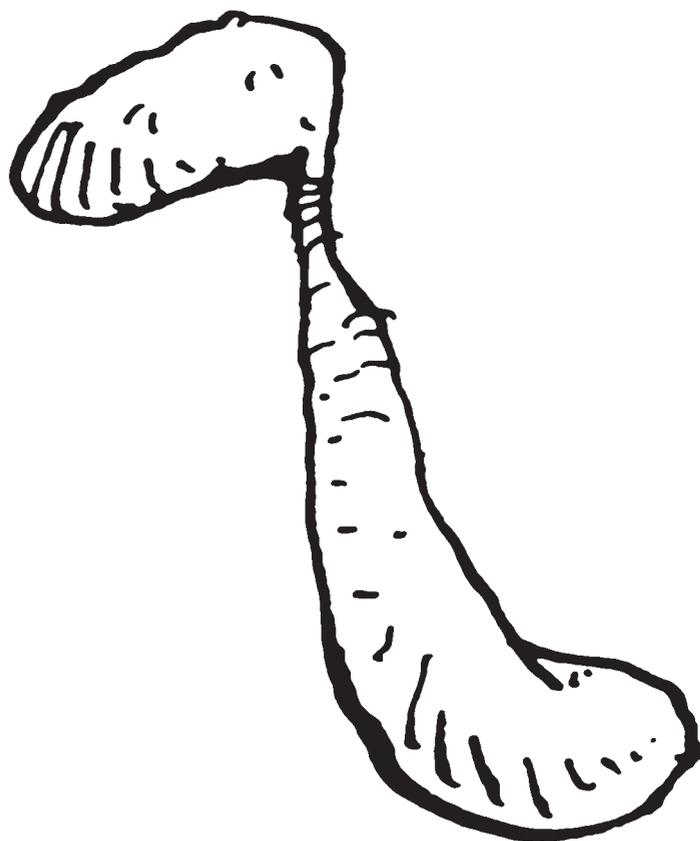
PATAS



CUERPOS DE ANIMALES



CUERPOS DE ANIMALES



## *Rimas a-piladas*

enviar

despachar

esperar

dictar

contestador

señor

mostrador

anotador

escribir

sonreír

discutir

recibir

leer

atender

entender

ver

computadora

señora

hora

operadora

ocupado

sentado

preocupado

parado

**buzón**

**comunicación**

**conversación**

**certificación**

**guía**

**envía**

**estantería**

**telefonía**

correo

leo

veo

telefono

hablaba

escuchaba

llamaba

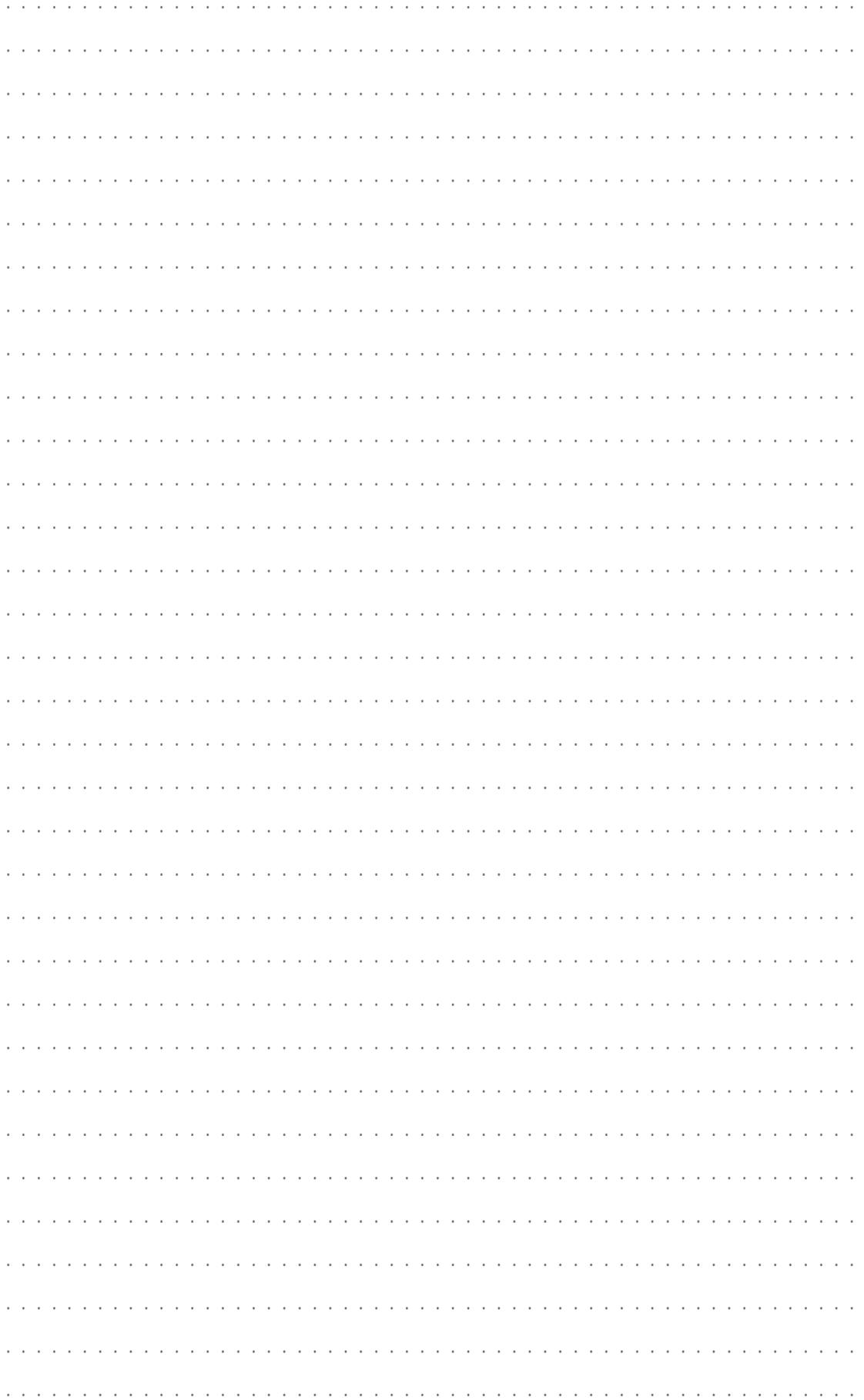
contestaba

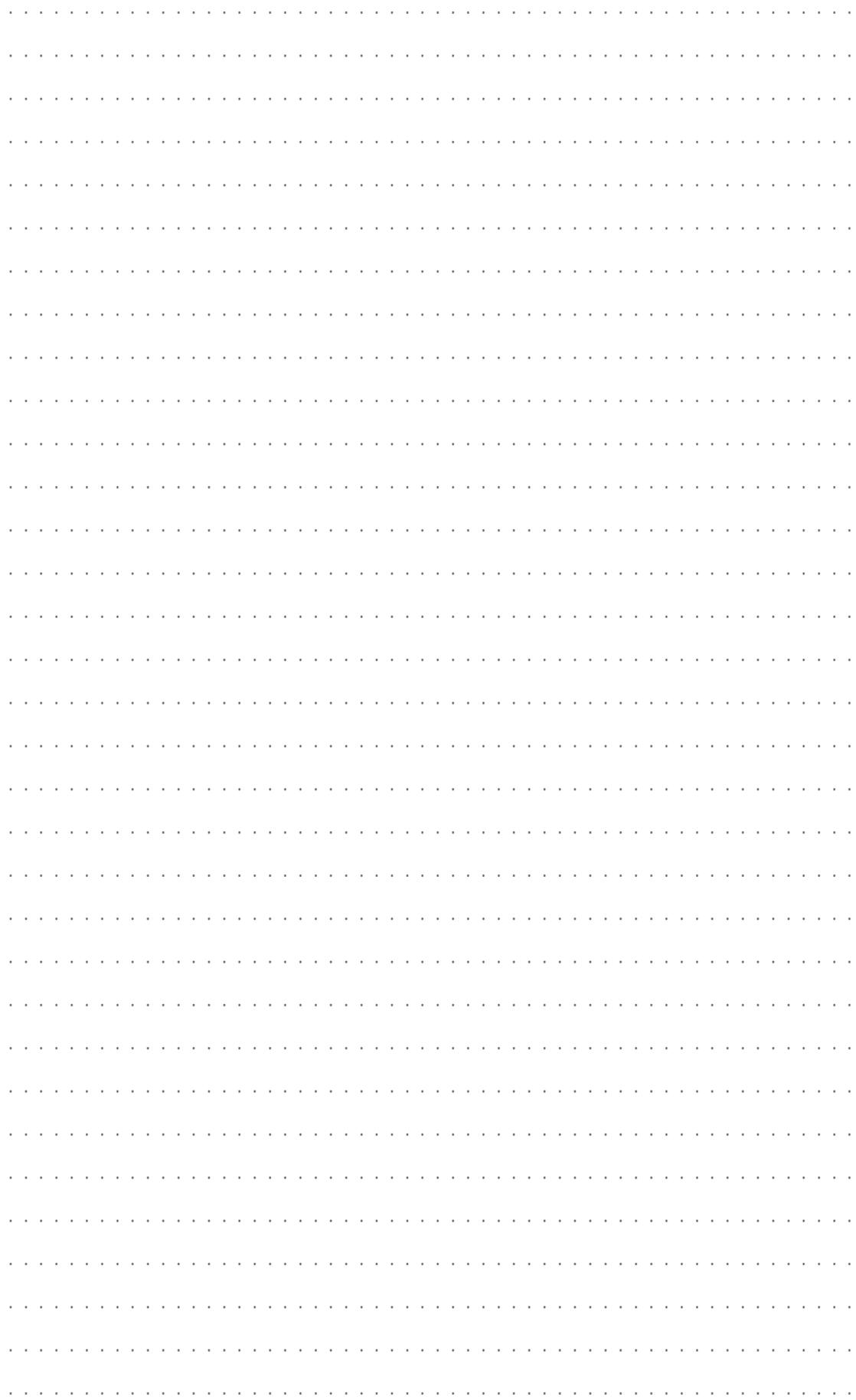
## *De docente a docente*

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 25 rows.

A large white rectangular area with a red border on the top, bottom, and left sides. The interior of this area is filled with horizontal dotted lines, providing a guide for handwriting practice. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page.









MATERIAL DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA

