



Escuela RED

Educación secundaria

Juego de tableros

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Jefe de Gabinete de Asesores

Javier Mezzamico

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

María de las Mercedes Miguel

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación de la Nación, en función de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, para la utilización de los recursos tecnológicos propuestos en el marco del plan Aprender Conectados.

Índice

Ficha técnica	5
1. Introducción	7
2. Desarrollo de la secuencia didáctica	7
2.1. Momento 0: Visitar bibliotecas y elegir una novela	8
2.2. Momento 1: leer y analizar la novela elegida	9
2.3. Momento 2: realizar en colaboración un juego de tablero a partir de la novela	10
2.4. Momento 3: realizar con la clase total el registro audiovisual del proceso de diseño y elaboración del juego	11
2.5. Momento 4: Jugar a los juegos creados	12
2.6. Momento 5: Elaborar conclusiones	13

Ficha técnica

Grado/Año/Nivel educativo	Educación Primaria.
Área de conocimiento	Prácticas del lenguaje.
Tema	Lectura comprensiva de ficción.
NAP relacionados	<p>Comprensión y producción oral:</p> <ul style="list-style-type: none">• La confianza en sus posibilidades de expresión oral y escrita.• La valoración de las posibilidades de la lengua oral y escrita para expresar y compartir ideas, puntos de vista propios, conocimientos, sentimientos, emociones. <p>Lectura y producción escrita:</p> <ul style="list-style-type: none">• El interés por producir textos orales y escritos en los que se ponga en juego su creatividad y se incorporen recursos propios del discurso literario y características de los géneros abordados en cada uno de los años del ciclo• La escritura de textos atendiendo a su proceso de producción y teniendo en cuenta el propósito comunicativo, las características del texto, los aspectos de la normativa ortográfica aprendidos en cada año del ciclo, la comunicabilidad y la legibilidad. <p>Literatura</p> <ul style="list-style-type: none">• La lectura de narraciones, poesías, descripciones y exposiciones, consignas de tarea escolar e instrucciones, empleando estrategias adecuadas a los diversos propósitos que persiguen los lectores.

-
- La formación como lector de literatura a partir de la frecuentación, exploración y disfrute de numerosas obras literarias de tradición oral y de autor, y de la socialización de las experiencias lectoras.

Reflexión sobre la lengua y los textos:

- la reflexión sistemática acerca de algunos aspectos gramaticales y textuales correspondientes al ciclo.
- La ampliación del vocabulario a partir de situaciones de comprensión y producción de textos orales y escritos.

Duración

5 clases.

Materiales

Entorno digital del eje de implementación Escuela RED. (disponible en <https://educar.schoology.com/>).

Desafíos pedagógicos

Que los alumnos logren:

- leer y comprender en profundidad el contenido de una novela a elección;
 - realizar de manera colaborativa, en pequeños grupos, un juego de tablero sobre la novela elegida;
 - reflexionar, a través de un registro audiovisual, acerca del proceso de construcción del juego de tablero;
 - utilizar los juegos creados;
 - elaborar y compartir conclusiones sobre el proyecto.
-

1. Introducción

Las preguntas que guiarán el desarrollo de esta propuesta serán las siguientes:

¿Cómo crear un juego de tablero en colaboración a partir de la lectura e interpretación de una novela a elección?

¿Cómo realizar un registro audiovisual del proceso y reflexionar con otros sobre la experiencia?

El docente propondrá a sus alumnos la selección y lectura de una novela con la colaboración del bibliotecario de la escuela.

Los momentos previstos para el desarrollo de esta propuesta están pensados para ser realizados a lo largo de 5 clases aproximadamente. El docente gestionará el tiempo de la actividad en función de las características del grupo.

2. Desarrollo de la secuencia didáctica

Momento 0

Preparar el espacio digital de trabajo

Momento 1

Explorar cuentos, crónicas y cartas de viajeros

Momento 2

Escribir en colaboración

Momento 3

Enriquecer los escritos

Momento 4

Seleccionar escritos y armar la antología

Momento 5

Publicar la antología

2.1. Momento 0: visitar bibliotecas y elegir una novela

Los alumnos, acompañados por su docente, visitarán la biblioteca de la escuela y otras digitales disponibles en Internet con el propósito de elegir una novela entre toda la clase. Luego de la exploración en grupos de alumnos podrán hacer una votación para decir cuál leer.

Objetivos:

- desarrollar capacidades para explorar bibliotecas físicas y digitales;
- desarrollar criterios de selección de material de lectura de ficción;
- argumentar y presentar puntos de vista para defender en forma oral posiciones asumidas;
- lograr acuerdos y consensos.

Para ello, los alumnos deberán:

- visitar la biblioteca de la escuela y explorar las novelas disponibles;
- seleccionar en grupo una novela, leerla, analizarla, interpretarla.



Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Qué tipo de ayuda podemos pedirle al bibliotecario para que nos oriente sobre qué novela elegir?
- ¿Qué podríamos encontrar en una biblioteca digital?

2.2. Momento 1: leer y analizar la novela elegida

En este momento los alumnos leerán la novela elegida, tendrán que analizarla e interpretarla. Luego conversarán sobre su contenido con sus compañeros y docentes.

Objetivos:

- leer y analizar la novela elegida;
- identificar en la novela las características propias del género novela.



Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Qué significa el título del libro?
- ¿Quién escribió la novela y qué otras obras publicó?
- ¿Qué aspectos de su vida se vinculan con esta novela?
- ¿Quiénes son los personajes principales de la novela y cuáles son sus características principales?
- ¿De qué trata la novela? ¿Cuáles son los temas principales que aborda y cuáles los secundarios?
- ¿Qué fragmento o diálogo les parece más interesante y por qué?
- ¿Qué puntos de conexión encuentran entre los temas de la novela y nuestra actualidad?

2.3. Momento 2: realizar en colaboración un juego de tablero a partir de la novela

En este momento, y en grupos de tres a cinco integrantes, diseñarán el juego de tablero. Explorarán las características y componentes propios de diferentes juegos de tablero con el propósito de seleccionar uno. Por ejemplo: Pictionary, el Juego de la Oca, Preguntados, Tabú y otros. Inclusive, puede ser interesante investigar en la web el origen y la historia de cada juego y comparar tableros alternativos. Una vez elegido el tipo de juego, ellos podrán armar las preguntas y respuestas prestando especial atención a trascender el contenido literal de la novela. Podrán decorar la caja que contiene el tablero y el reglamento con ilustraciones que aludan a la novela.

Objetivos:

- explorar las características y componentes propios de diferentes juegos de tablero;
- seleccionar el formato del juego de tablero por crear;
- fabricar, con material reciclado y en pequeños grupos, un juego de tablero a partir de la novela.

Juego	Descripción breve
Pictionary	Consiste en adivinar una palabra o expresión a través de un dibujo hecho en papel.
Juego de la oca	En él, cada jugador avanza su ficha por un tablero ilustrado en forma de espiral con 63 casillas.
Preguntados	Consiste en formular preguntas y dar respuestas agrupadas en temáticas específicas.
Tabú	Se juega en equipos en los que un miembro debe conseguir que su compañero acierte una palabra antes que se agote el tiempo marcado. Para ello, el miembro del equipo le irá dando pistas sin emplear las palabras tabú, que son aquellas relacionadas con la palabra que debe adivinar.



Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Quién sabe armar un tablero? ¿Y armar las fichas? ¿Quién recortará cartulina para hacer tarjetas?
- ¿Quién sabe cómo adaptar un reglamento de juego? ¿Quién puede encargarse de redactar las preguntas?
- ¿Quién puede ocuparse de buscar tutoriales apropiados en la web para guiar la producción?

2.4. Momento 3: realizar con toda la clase el registro audiovisual del proceso de diseño y elaboración del juego

En este momento los alumnos:

- grabarán en video los pasos del proceso de elaboración del juego;
- tomarán fotografías de los distintos componentes que formarán parte del juego;
- registrarán testimonios en forma audiovisual sobre la novela seleccionada, el proceso de construcción del juego y lo aprendido en dicho proceso.



Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Quién sabe filmar con un dispositivo móvil?
- ¿Quién sabe grabar un audio?
- ¿Quién sabe editar videos y audios?
- ¿Quién redacta las preguntas para las minientrevistas a los compañeros?



Sugerencias para los alumnos RED (referentes en educación digital)

Los alumnos RED podrán ayudar a los grupos a:

- elegir los programas o aplicaciones más adecuados;
- resolver problemas que se presenten en el desarrollo.

2.5. Momento 4: jugar a los juegos creados

En este momento los alumnos intercambiarán los juegos creados y los prueban en grupos. En caso de que otro grado de la misma escuela o de otra escuela haya leído la novela elegida, a modo de actividad de sensibilización, se los invitará a compartir una tarde de juegos.

Objetivos:

- Desarrollar capacidades para jugar en colaboración.



Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Qué estrategias han empleado los miembros de los equipos al probar los juegos?
- ¿Qué mejoras a futuro podrían realizarse a estos mismos juegos?

2.6. Momento 5: elaborar conclusiones

En este momento los alumnos elaborarán conclusiones en grupos pequeños y las escribirán en papel afiche. Con todas las conclusiones parciales de los grupos, se redactarán las finales y se compartirán en el entorno digital.

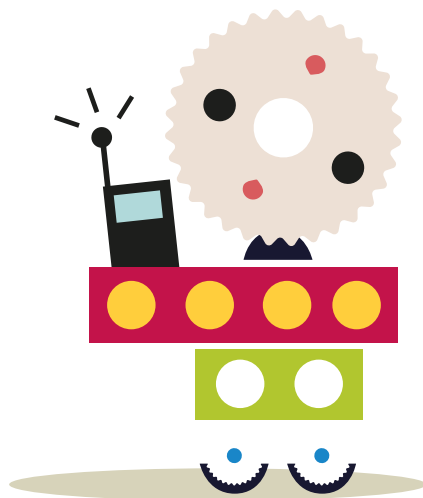


Preguntas para guiar la conversación con los alumnos

- ¿Qué semejanzas y diferencias pueden identificarse entre los juegos de tablero realizados por los grupos?
- A nivel grupal, ¿qué fue lo que más les gustó hacer? ¿Qué les costó más? ¿Qué harían diferente la próxima vez?
- ¿Qué consejos les darían a otros alumnos que participen en un proyecto similar a éste el año próximo?

Nuevo desafío

Desarrollar cuestionarios de opción múltiple o de respuesta abierta, ya sea con formularios de Google Drive o con aplicaciones en línea como Mentimeter o Kahoot. Se podrán incorporar dibujos de los alumnos — realizados en formato digital o en papel y luego fotografiados—.



**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación