

Kapelusz

PROGRAMA DE APRENDIZAJE CONTINUO

PARA PENSAR

GUÍA DOCENTE

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
PRÁCTICA PARA PRUEBAS ESTANDARIZADAS

1

**Marcela Castro
Paula Pivarc
Pablo Amster**

Jefa de Arte y Gestión Editorial

Valeria Bisutti

Responsable del Departamento de Lengua

Mariana Inés Podetti

Responsable del Departamento de Matemática

Yanina Sousa

Responsable del Departamento de Primer Ciclo

María José Lucero Belgrano

Equipo de asesoría pedagógica

Marcela Castro

(Comprensión lectora)

Paula Pivarc

(Razonamiento matemático)

Pablo Amster

(Desafíos matemáticos)

Equipo colaborador

COMPRESIÓN LECTORA

Autoras

Marcela Castro

María Silva

Editoras

Andrea García Castro

Danay Mariman

Diagramadora

Mariela Santos

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

Autora

Florencia Fiori

Editora

Danay Mariman

Diagramadora

Mariela Santos

Diseño de cubierta: Julia Rodriguez

Diseño de maqueta: Valeria Bisutti y Julia Rodriguez

Diseño gráfico: Jimena Ara Contreras, Brenda Fernández, Julia Rodriguez

Documentación gráfica: Estefanía Jiménez

Asistente de documentación gráfica: Magalí Santos

Corrección: Danay Mariman

Gerencia de producción: Gregorio Branca

Fotografía: Shutterstock.com, Wikimedia Commons, Archivo gráfico Kapelusz - Norma.



Agradecemos a los docentes y a los colegios que nos acompañaron durante el proceso de producción de este proyecto por su colaboración y sus valiosos aportes.

Castro, Marcela
Programa Para pensar 1 : comprensión lectora y razonamiento matemático,
guía docente / Marcela Castro ; Paula Pivarc ; Pablo Amster. - 1a ed. - Ciudad
Autónoma de Buenos Aires : Kapelusz, 2019.
48 p. ; 28 x 22 cm.

ISBN 978-950-13-1431-1

1. Áreas Integradas. 2. Educación Primaria. 3. Guía del Docente. I. Pivarc, Paula
II. Amster, Pablo III. Título
CDD 371.1

© Kapelusz Editora S. A., 2019

Av. Leandro N. Alem 720,
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Internet: www.editorialkapelusz.com

Teléfono: 2152-5100.

Obra registrada en la Dirección Nacional del Derecho de Autor.

Hecho el depósito que marca la Ley N.º 11.723.

Libro de edición argentina.

Impreso en la Argentina - *Printed in Argentina*.

ISBN: 978-950-13-1431-1

Primera edición.

Esta obra se terminó de imprimir en febrero de 2019, en los talleres de FP Compañía Impresora - Beruti 1560, Florida, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Los enlaces propuestos en las actividades de este libro fueron revisados a la fecha de cierre de esta edición. Sugerimos el uso de buscadores seguros y el acompañamiento de un adulto para el trabajo que requiere la navegación en internet.

Ø PROHIBIDA LA FOTOCOPIA (Ley N.º 11.723). El editor se reserva todos los derechos sobre esta obra, la que no puede reproducirse total o parcialmente por ningún método gráfico, electrónico ni mecánico, incluyendo el de fotocopiado, el de registro magnetofónico y el del almacenamiento de datos, sin su expreso consentimiento.

Kapelusz

PROGRAMA DE APRENDIZAJE CONTINUO **PARA PENSAR**

GUÍA DOCENTE

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
PRÁCTICA PARA PRUEBAS ESTANDARIZADAS

1

Programa Para pensar - Guía docente es un proyecto ideado y desarrollado por el Departamento Editorial de Kapelusz Editora bajo la dirección de **Celeste Salerno**.

ÍNDICE

Presentación del programa <i>Para pensar</i>	4	Razonamiento matemático	25
Comprensión lectora.....	5	Olimpiada.....	28
Ideas y sugerencias didácticas.....	6	Tabla de contenidos	32
Proyecto integrador.....	10	Grilla de seguimiento.....	34
Textos, géneros, contenidos y áreas por etapas.....	13	Para ponernos a prueba.....	35
Grilla de seguimiento.....	14	Desafíos matemáticos, por Pablo Amster.....	45
Para ponernos a prueba.....	15		

UN ENTRENAMIENTO PARA RAZONAR Y COMPRENDER MEJOR

Para pensar es un programa de aprendizaje continuo que contribuye a fortalecer el razonamiento matemático y la comprensión lectora. Pensado como un recorrido secuencial, guiado y progresivo, el libro para cada año de la educación primaria está organizado en etapas que brindan oportunidades variadas para que las chicas y los chicos pongan en juego las competencias de pensamiento, y para que vayan incorporando las acciones, los momentos y los contextos que deben considerar a la hora de leer un texto, una consigna, una imagen o un problema matemático.

Cuando leemos un texto o cuando nos enfrentamos a una situación problemática, obligamos a nuestro cerebro a relacionar conceptos, recurrir a la memoria, ordenar ideas, imaginar sentidos o soluciones posibles, es decir, lo obligamos a pensar. La idea es entonces ejercitar el pensamiento como si se tratara de una rutina de preparación física, es decir, trabajar alternativa y regularmente sobre distintas habilidades.

La atención, el procesamiento conceptual, el procesamiento visual, la lógica, la puesta en relación, la inventiva, la memoria y la concentración (la lista podría continuar) aumentan en calidad cuanto mayores sean las oportunidades de ponerlos en juego. Un poco, también, como en el ajedrez, que cuanto más se juega, se conocen más las reglas, las alternativas y las posibilidades de acción personal. Y se obtienen, por lo tanto, mejores resultados.

De allí, la idea de desarrollar un programa que ayude a activar el razonamiento matemático y la comprensión lectora mediante una serie de actividades que pueden realizarse como un entrenamiento gradual.



Pablo Amster es doctor en Matemática, profesor del Departamento de Matemática en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad de Buenos Aires, e investigador principal del Conicet. Es autor de varios libros de divulgación, entre ellos, *La matemática como una de las bellas artes* y *Teoría de juegos. Una introducción matemática a la toma de decisiones*.



Marcela Castro es profesora y licenciada en Letras por la Universidad de Buenos Aires (UBA), y editora especializada en escritura, lectura y edición de textos e imágenes. Profesora de la carrera de Edición de la UBA, se ocupa, entre otros temas, de los estudios sobre sociología de la lectura y el abordaje de los textos desde el punto de vista de los lectores.



Paula Pivarc es profesora y licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires (UBA), y especialista en Didáctica de la Matemática. Se dedica, entre otras cuestiones, a la formación y capacitación docente.

AYUDAR A LEER Y COMPRENDER

La comprensión lectora de los chicos y las chicas es cada vez más un asunto institucional. Aunque los contenidos curriculares relacionados con ella formen parte principalmente del área de Prácticas del Lenguaje, la necesidad de comprender y las dificultades para lograrlo atraviesan todas las áreas, sobre todo cuando se trata de textos cada vez más complejos, más extensos y con mayor cantidad de información.

Definida desde diversas teorías como conjunto de competencias, habilidades o destrezas, la comprensión lectora se desarrolla y se profundiza con el tiempo. Para eso es fundamental adoptar ciertas prácticas: detenerse a leer, volver sobre lo leído de manera orientada, y adquirir hábitos y rutinas propias de lectores experimentados.

Este programa hace foco en esos aspectos concretos que ayudan a encarar el estudio en todas las áreas, a manejarse en un mundo de cultura escrita diseminada en formatos y soportes, y a apropiarse de los mecanismos que permiten desarrollar una lectura efectivamente crítica. *Entrenar* estas competencias contribuye entonces a estar en mejores condiciones para encarar paulatina-mente de modo autónomo la lectura de textos ricos en información, para desempeñarse en el ámbito escolar y, por ende, para enfrentar tanto evaluaciones libres como estandarizadas.

¿Por qué todos con la comprensión lectora?

En cada libro, una guía organizada en diez etapas propone un entrenamiento en el trabajo de lectura e interpretación de textos. Cada etapa incluye momentos y secciones, como si se tratara de una práctica deportiva: hay que prepararse, entrar en el texto como si fuera la cancha, dar otra vuelta por el texto para verificar qué se comprendió, extraer información, analizar e interpretar, sacarle jugo a lo leído. También hay recomendaciones, desafíos y rutinas para practicar entre etapa y etapa.

Ahora bien, esta especie de entrenamiento requiere ciertos grados de compromiso. Los chicos y las chicas deben saber que la experiencia de *entrenar* es algo que sí o sí ellos y ellas deben transitar, incluso aunque les demande esfuerzo o aunque el tema no les interese.

También deben saber que, como en todo entrenamiento, no conviene apresurarse, sino más bien centrarse en la tarea de cada etapa el tiempo necesario: detenerse en cada texto, marcarlo, volver a leer párrafo a párrafo, volverse experto o experta sobre lo que dice. En este juego, como en el ajedrez, se necesitan tiempo y paciencia para practicar una lectura completa y profunda. Y periodicidad, es decir, la realización regular de los ejercicios.

La otra parte del compromiso corresponde a los adultos. Cuanto más se involucren los docentes de todas las áreas, la institución escolar y las familias en acompañar este proceso, mayor será el impacto y mejores los resultados. Los chicos y las chicas necesitan espacios en el aula y en el hogar que contribuyan a la concentración que demanda la lectura, orientación y apoyo para encarar y sostener las tareas, y también lectura compartida para dialogar y para intercambiar ideas.

En un difundido microrrelato de un escritor uruguayo, un niño que no conocía el mar, cuando está por fin frente a su inmensidad, le pide conmovido a su padre: "Ayúdame a mirar". Eso es lo que tenemos que hacer ante la inmensidad de textos, géneros, temas y prácticas discursivas con la que chicos y chicas deben enfrentarse. Acompañarlos frente a esa inmensidad y ayudarlos a mirar, a leer, a observar, a apropiarse de las prácticas que les permitirán desarrollar mejor sus competencias para comprender textos, pero también un mundo cada vez más complejo.

IDEAS Y SUGERENCIAS

BANDERA DE LARGADA: DIEZ SEMANAS DE TRABAJO CONCENTRADO

Para pensar Comprensión lectora fue diseñado de modo que los chicos puedan hacer una práctica semanal que, para cada texto abordado, contemple de modo sistemático actividades de prelectura, lectura, poslectura y puesta en relación. Cada libro ofrece un plan de lectura integrado por diez textos (correspondientes a las diez etapas del *entrenamiento*) y un conjunto de actividades para acompañar y fortalecer los procesos de comprensión lectora.

En Primer ciclo, se ofrece una progresión que va de una mayor presencia de la imagen, acompañada por textos breves, a textos de dos páginas como máximo cuya complejidad creciente puede radicar en el tema propuesto, en la estructura textual, en el vocabulario nuevo, en la cantidad de información que se debe procesar o en la relación entre los textos y las imágenes, entre otros aspectos. En paralelo, se propone un tipo de lectura y una observación de imágenes que, a medida que acompañan el proceso de alfabetización, preparan para la lectura más profunda que se realizará en Segundo ciclo y contribuyen a la construcción de una autonomía cada vez mayor para encarar los textos.

Parte de las consignas de cada libro están pensadas de modo que sean autoadministrables, esto es, que cada alumno y cada alumna puedan resolverlas en forma individual, en no más de dos sesiones de trabajo, y puedan completar el programa correspondiente al ciclo lectivo en diez semanas. El objetivo de esta modalidad es fortalecer una lectura autónoma, que requiere atención, concentración y trabajo personal. Pero también se incluyen consignas que implican la participación de otra persona o el trabajo grupal.

Por supuesto, hacerle espacio al desarrollo de una práctica personal de lectura comprensiva implica también acompañar a los chicos y las chicas, leer con ellos cuando sea necesario, orientar en la búsqueda de significados e interpretaciones, asistirlos si piden ayuda y realizar una verificación periódica del trabajo realizado (en la página 14 se propone una organización posible para una grilla de seguimiento).

Sugerencias

1. Elegir para el inicio del programa el momento del ciclo lectivo que resulte más conveniente. Sería recomendable que se pudiera desarrollar completo en la primera parte del año. Sin embargo, también se podría implementar a partir de junio.
2. Planificar en forma conjunta con los docentes de las áreas relacionadas en cada etapa cuándo participará cada uno en el trabajo de aula con los alumnos.
3. Antes de dar inicio al programa, organizar una presentación para las familias y otra para la clase. Es fundamental que todos estén al tanto de la tarea que se va a encarar y puedan involucrarse del mejor modo.
4. Prever qué momentos de cada etapa semanal se compartirán en clase y destinar, de ser posible, un día fijo para realizar una revisión y puesta en común.
5. Para la etapa de cada semana, antes de trabajar con los chicos, leer el texto y realizar también las actividades. Esto permite experimentar la secuencia y, desde el conocimiento que cada docente tiene de su curso, evitar imprevistos y anticipar dificultades que se puedan plantear.

PREPARADOS (Y CON RECOMENDACIONES) PARA ENTRAR EN EL TEXTO

Cada etapa comienza con “**Nos preparamos**”, una sección breve que orienta sobre los elementos paratextuales en los que conviene detenerse para anticipar, entre otros aspectos, qué clase de texto es y de qué trata. Algunos elementos son comunes a todos los textos (como tener un título), pero otros se vinculan con las particularidades del tema, el género, el propósito, el autor o la autora. Por eso, la orientación no es idéntica en cada etapa.

- Una imagen, ¿se lee o se mira? ¿Qué es el lugar que aparece en la ilustración?
- ¿Se puede leer una historia que no tiene texto? ¿Cómo?
- A partir del título, ¿qué tipo de historias pensás que vas a leer?
- El texto que vas a leer, ¿es informativo o de ficción? ¿Cómo te das cuenta?

Sugerencias

1. Realizar las actividades de prelectura con el conjunto de la clase e ir delegando la actividad a chicos y chicas a medida que logran mayor dominio de la alfabetización.
2. A medida que se ejercita cada etapa, completar una lista de ayuda memoria con los aspectos que se indican para cada texto en “Nos preparamos”.
3. Al final del entrenamiento, armar el “Decálogo de prelectura” del grado con aquellos aspectos en los que conviene prestar atención antes de comenzar a leer o a observar imágenes.

Para el segundo momento, la sección “**Entramos en el texto**” ofrece un material de lectura por etapa, sobre el que se propondrán luego las actividades de poslectura. Un variado repertorio de textos para cada año permite recorrer con niveles de complejidad gradual diversos temas de interés, géneros discursivos, tipos textuales, contenidos específicos y áreas disciplinares.

La lectura de cada etapa está enmarcada por la subsección “**¡Recomendado!**”, que ofrece consejos prácticos para encarar la lectura y el trabajo con los textos. Ubicada al final de cada texto, la subsección sirve también como clave para releerlo con fines específicos y para alimentar la familiaridad con hábitos propios de lectores experimentados.

- A medida que lees, rodeá las palabras que no conocés para después buscarlas en el diccionario.
- Para entender el sentido total de la historieta, primero leela de corrido y después volvé a hacerlo prestando atención a cada viñeta por separado.
- Cuando lees una lámina, observá bien las imágenes y prestá atención a la relación entre imágenes y textos.

Sugerencias

1. Orientar a alumnas y alumnos en el tipo de lectura que se espera.
2. Incentivar el marcado del texto y la escritura en los márgenes durante la lectura.
3. Conversar en clase sobre lo que propone el “¡Recomendado!” de la etapa. ¿Les resulta útil el consejo? ¿Lo adoptaron? ¿Qué otras prácticas realizan para comprender mejor lo que leen?

VOLVER AL TEXTO Y SACARLE JUGO

Los textos no son transparentes y, a menudo, ofrecen varios niveles de lectura cuyo *desciframiento* depende de muchas e incontrolables variables. Por eso es necesario aclarar que las actividades sobre los textos no intentan fijar una sola lectura ni, mucho menos, una lectura que agote el texto. Lo que aquí se propone es un recorrido posible, que reconstruye de algún modo el tipo de preguntas que se hacen algunos lectores experimentados y las operaciones que llevan a cabo para comprender lo que leen.

En cada etapa, una vez concluida la lectura global del texto, se da lugar al tercer momento, que denominamos genéricamente de *poslectura*. La sección "**Otra vuelta por el texto**", como su nombre lo indica, propone actividades para volver sobre lo leído y para apuntalar hábitos de lectura. Las consignas de esta sección constituyen una guía efectiva para seguir los pasos que llevan a la comprensión: inferir y comprobar significados, verificar qué expresa el texto y qué se entendió, extraer información, analizar datos y otros elementos, interpretar, reflexionar y hacer una valoración personal.

Paralelamente, este trabajo guiado incita a adoptar el hábito de volver al texto para marcarlo, para identificar, entre otros elementos, el tema principal, los personajes o las personas mencionados en el texto, sus características particulares, o las características de lugares y situaciones –siempre de acuerdo con la complejidad de la lectura, el tipo textual predominante y el género discursivo–. Y también, a detenerse en aquellas palabras cuyo significado es indispensable identificar para comprender el texto.

En esta sección, además de consignas estructuradas (de opción múltiple, *correcto o incorrecto*, etcétera) y preguntas abiertas, habrá que completar esquemas, tablas, listas y diversos tipos de fichas, recursos que se incluyen en función de las características y el propósito de lectura de cada texto.

Por último, en "**Le sacamos el jugo a lo leído**", las consignas se orientan a reflexionar, profundizar determinado aspecto, poner en relación el texto con otro contenido, otra información vinculada con el tema o ciertos elementos propios del género discursivo, y, también, a interrelacionar lenguajes y recursos, como pueden ser el dibujo, el trabajo con imágenes, el diseño o la producción de un escrito, entre otros. Esta sección también puede orientar una mirada sobre el vocabulario, para precisar y para estimular la incorporación de un término en el repertorio propio.

A lo largo del programa, en esta sección se incluyen actividades como la realización de un plano, el diseño de un personaje, el dibujo de viñetas, la invención de un animal curioso y el registro de citas en una agenda.

Sugerencias

1. Vincular el tema del texto leído con un contenido afín del área de que se trate y evaluar cuáles de las consignas se podrían adaptar para apuntalar la lectura del otro texto.
2. Seleccionar otros textos del mismo género o de un género afín para constatar similitudes y diferencias, y reflexionar sobre las características analizadas.
3. En los casos en los que resulte adecuado, exponer en el aula los resultados del trabajo en estas secciones, a la manera de un mural. Se les puede proponer a los chicos que lleven los materiales necesarios para desarrollar la actividad en clase.

INCORPORAR TIC, DESAFÍOS Y RUTINAS

A continuación de las actividades de la etapa propiamente dicha (es decir, todas las que habría que realizar para completar cada circuito de trabajo con un texto), tres subsecciones proponen otro tipo de actividades.

En “**¡Una idea TIC!**” se brindan orientaciones para aprovechar las herramientas digitales. Pueden ser recursos vinculados con el tema (como un sitio donde encontrar pictogramas), videos, visitas virtuales e, incluso, ideas para aprovechar más el procesador de textos.

En “**Desafío**”, la propuesta es pensar y escribir palabras vinculadas de algún modo con el tema del texto. Se trata de relacionar clases de palabras y aspectos semánticos como los siguientes.

- Cinco palabras para un diccionario de pictogramas.
- Los nombres de fiestas patrias que conozcas.
- El nombre de juegos o lugares que necesiten un reglamento. Por ejemplo, *la biblioteca del colegio*.
- Cinco palabras que encabecen preguntas. Por ejemplo: *quién*.

El tipo de consignas y su formulación varían de acuerdo con el nivel.

Sugerencias

1. Al culminar cada etapa, pedirles a los chicos que se reúnan por grupos, compartan las listas elaboradas individualmente, eliminen las repeticiones (pero las cuenten como coincidencias) y preparen por grupo una cartulina semanal (o un posteo si trabajan ya con blogs) con los resultados.
2. Elegir cada semana las mejores diez palabras, de las menos comunes o de las más difíciles.
3. Redactar consignas con nuevos desafíos.
4. Organizar un tutifruti con categorías inventadas a partir de los diez desafíos del libro.

Por su parte, la “**Rutina de la semana**” propone actividades para que los chicos desarrollen entre el fin de una etapa y el comienzo de la siguiente. Formuladas a la manera de una agenda personal, las actividades apuntan a *mantener el ritmo* de trabajo, la conexión con el *entrenamiento* que se está llevando a cabo y la ejercitación de prácticas propias de lectores autónomos. Por ejemplo, en una etapa que parte de la observación de imágenes con personas que juegan al fútbol en una cancha, la propuesta es “investigar algún dato de la historia de mi club”.

Sugerencias

1. Cada semana, conversar con los chicos acerca de qué otras actividades de búsqueda, exploración o práctica les gustaría realizar a partir del texto o las imágenes trabajados.
2. Entre etapa y etapa, combinar las actividades propuestas como *rutinas* y relacionarlas con otras tareas planificadas para el aula, e incluso proponer algunas como trabajo grupal todos los días en una parte de la hora de clase.
3. Involucrar, en lo posible, a las familias, para que acompañen a chicos y chicas en sus búsquedas en internet, visitas a una librería u organización del tiempo para leer en casa.

PROYECTO INTEGRADOR

Escuela lectora

El desarrollo de una comprensión lectora cada vez mayor –capaz de abordar textos y formatos cada vez más sofisticados– no termina con la última etapa del entrenamiento. De hecho, tal como comentamos antes, la idea es instalar la lectura y los hábitos propios de los lectores como prácticas regulares, ejercitadas en el contexto de la institución escolar y por el conjunto de la comunidad que le da vida.

En ese marco, no como cierre, sino como festejo, es posible planificar un proyecto integrador que haga eje en el acto de leer y que involucre la participación de chicos y chicas, docentes, equipo directivo, familias e integrantes del barrio.

ESCUELA LECTORA es el nombre de ese proyecto que permita imaginar *una escuela entregada a la actividad de leer* y a compartir los resultados de la lectura, así como también dispuesta a transitar parte de las generosas posibilidades de experimentación que esta práctica brinda.

Se trata de un megaproyecto, para desarrollar con todos los grados, todos los turnos y los docentes de todas las áreas (¡sí, todas!), para preparar con la debida anticipación y para llevar a cabo en una jornada intensiva o en varias más acotadas, según el esquema de actividades y horarios que se amolde mejor a cada institución.

¿Cómo sería una *escuela lectora*? ¿Qué imagen le aparece a cada docente?

- Anote en borrador esas primeras imágenes e ideas antes de continuar la lectura.

Tal vez haya coincidencias en las representaciones de los docentes sobre la *escuela lectora*. Una escuela donde se pueda experimentar la inmersión en un libro, la ceremonia de aislarse por un rato, concentrarse y leer con ritmo propio, marcar el texto o extraviar la mirada para encontrar la asociación que la lectura despertó. Una escuela con muchos libros y textos diversos, de ciencias, de historietas, de preguntas y respuestas, de literatura, solo de imágenes, atlas, guías de viaje, libros de cocina u otros libros prácticos.

El proyecto puede girar sobre un tema determinado: por ejemplo, todos buscan y leen libros y textos sobre viajes espaciales de los más diversos tipos, desde crónicas hasta ciencia ficción, pasando por noticias de actualidad e investigaciones sobre cómo se alimentan los astronautas. También se puede organizar con un eje: obras de determinado tipo, personajes históricos y de ficción, la escritura de viajes. En esos casos, cada grado puede elegir una obra o un personaje o una clase de libros de viaje, y explorar todo lo que hay sobre ellos. Consensuar un tema o un eje es útil para organizar las actividades y, si el proyecto se consolida de año en año, para darle identidad a cada edición.

Componentes del proyecto

En cada escuela, docentes y equipo directivo podrán evaluar qué actividades incluir y cómo combinarlas, de acuerdo con el proyecto institucional, las características particulares de la comunidad educativa y el tiempo disponible para llevar adelante la organización. Aquí se propone una lista posible, para ayudar en la selección y en la toma de decisiones.

1. Lecturas regaladas

Integrantes de las familias leen a los directivos y a los docentes.

Los docentes y los directivos leen a las familias.

Los vecinos del barrio leen a chicos y chicas.

Los más grandes leen a los más pequeños.

2. Lecturas simultáneas

Toda la escuela lee al mismo tiempo durante media hora, cada cual el texto que quiera en el soporte que quiera.

3. Tertulias

Rondas de comentarios y recomendaciones sobre libros y otros textos leídos:

- entre estudiantes;

- entre adultos;

- mixtas.

4. Presentaciones de libros

Por parte de los docentes u otros mediadores de lectura.

Por parte de los chicos y las chicas.

Con trabajo previo de selección e invitación de autores/as si es posible.

5. Proyección de videos de *booktubers*

Guionados y grabados previamente por los chicos y las chicas.

6. Mesa de historias de lectura

Los mayores narran sus experiencias: quién les leía cuándo eran niños, qué libros les leían, cuándo leyeron por sí mismos, dónde conseguían los libros, dónde leían, por qué les gustaba leer, etcétera.

7. Juegos

Narrar a partir de imágenes proyectadas.

Tutifrutí con clases de palabras.

Búsqueda del tesoro con citas de textos.

Adivinanzas librescas.

8. Concursos

Los libros más lindos.

Los títulos más sugerentes.

Las ilustraciones más bellas.

9. Talleres

Afiches para promoción de libros.

Confección de señaladores.

Cajas para guardado de libros.

Libros artesanales.

Revista escolar.

10. Suelta de libros

Todos los integrantes de la comunidad educativa pueden participar con libros en buen estado y de interés para chicos, jóvenes y adultos. Cada uno lleva un libro y lo suelta, es decir, lo deja libre en un lugar de la escuela (que puede estar previamente acordado) para que otra persona lo descubra y se lo lleve.

Organización y cronograma

Para organizar el proyecto, es ideal ponerle fecha provisoria en forma paralela al inicio del programa **Para pensar**. Por ejemplo, establecer que se realizará dos semanas después de finalizada la última etapa. De este modo, se contará con unos tres meses para la planificación y el desarrollo de las tareas, habrá más oportunidades de involucrar a los chicos y a docentes de las áreas que participan del programa, y se podrán aprovechar aquellas actividades de comprensión lectora ya realizadas por los chicos que se puedan socializar o reelaborar luego en el marco del proyecto.

Como en todo proyecto integrador que involucra a muchas personas, convendrá confeccionar una lista de tareas y adjudicarle a cada una responsables y plazos. La siguiente tabla muestra cómo se podría volcar esta información en un documento de consulta y seguimiento, en el que se indican qué tareas se irán realizando cada semana.

Tarea	Responsable	Semana												Observaciones	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Selección de actividades		x													
Confección de un programa provisorio		x													
Convocatoria a colaboradores			x	x											
Convocatoria a autoras y autores invitados				x	x										
Preparación de recursos con los chicos					x	x	x	x	x	x	x	x	x		

Luego, previendo los tiempos que necesitará para cumplir lo acordado y la participación de alumnos y alumnas, cada responsable hará su propia lista de tareas y plazos. Confeccionar y observar un cronograma puede parecer la parte más tediosa del proyecto, pero es fundamental para garantizar que todo esté previsto y disponible para el momento de mostrar y compartir el trabajo de una escuela comprometida con la lectura comprensiva. ¿Qué mejor manera de festejar el entrenamiento realizado?

TEXTOS, GÉNEROS, CONTENIDOS Y ÁREAS POR ETAPA

Etapa	Género discursivo	Contenidos			Áreas
		Entramos en el texto	Otra vuelta por el texto	Le sacamos el jugo a lo leído	
1. "Ferrovianos Unidos, 100 años"	Ilustración de escenas	Texto e imágenes	Poslectura / comparación de imágenes	Relaciones temporales / vocabulario	Ciencias Sociales
2. "Los tres cerditos"	Narración visual	Narración en imágenes	Poslectura / renarración	Relación entre imágenes y texto / comparación de versiones	Prácticas del Lenguaje
3. "Un fin de semana genial"	Cuento con pictogramas	Texto narrativo	Poslectura / interpretación de imágenes	Pictogramas	Prácticas del Lenguaje
4. "Churro, el conejo", Gastón Caba	Historieta sin palabras	Texto narrativo	Poslectura / códigos de la historieta	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje
5. "La casita de Tucumán"	Lámina escolar	Texto e imágenes	Poslectura / descripción	Género discursivo	Ciencias Sociales
6. "Los insectos"	Nota de enciclopedia infantil	Texto expositivo	Poslectura / esquema / clasificación	Descripción / vocabulario	Ciencias Naturales
7. "Estaba la Catalina"	Canción tradicional	Poesía narrativa	Poslectura / representación icónica	Secuencias dialogales y descriptivas	Prácticas del Lenguaje
8. "El Gato con Botas", Charles Perrault	Cuento tradicional	Texto narrativo	Poslectura / secuencia narrativa	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje
9. "El cuaderno de León"	Carta	Texto epistolar / comunicación escolar	Poslectura / situación de comunicación	Escritura para sí mismo/a y para los demás	Prácticas del Lenguaje
10. "Adivinanzas de siempre": "Nombres coloridos"	Consignas escolares	Texto instruccional	Poslectura	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 1

➔ MIRÁ LA ILUSTRACIÓN Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



1. ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO LA NENA QUE ESTÁ ENTRE EL NENE EN PATINETA Y EL NENE EN BICICLETA?

- LEE UN LIBRO.
- SALTA LA CUERDA.
- TOCA LA GUITARRA.

2. ¿CUÁL DE ESTOS OBJETOS APARECE EN LA ILUSTRACIÓN?

- AVIÓN.
- BARRILETE.
- COMPUTADORA.

3. ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO EL NENE QUE LLEVA ANTEOJOS?

- ESTÁ JUGANDO A LA PELOTA.
- ESTÁ COMIENDO UNA FRUTA.
- ESTÁ LEYENDO UN LIBRO.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 2

➔ MIRÁ LA ILUSTRACIÓN Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



1. ¿A QUÉ CUENTO PERTENECE LA ILUSTRACIÓN?

- EL GATO CON BOTAS.
- BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS.
- CAPERUCITA ROJA.

2. ¿QUÉ TIENE EN LA MANO CAPERUCITA?

- UNA CANASTA.
- UNA FLOR.
- UNA TORTA.

3. ¿QUÉ INSECTO APARECE EN LA ILUSTRACIÓN?

- UNA HORMIGA.
- UNA MARIPOSA.
- UNA ABEJA.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 3

➔ LEÉ EL TEXTO Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



MI PAPÁ SE LLAMA DIEGO Y TRABAJA EN UN NEGOCIO QUE VENDE COMPUTADORAS. LE ENCANTA EL FÚTBOL Y PASEAR LOS FINES DE SEMANA. SU COMIDA PREFERIDA ES EL ASADO. NO LE GUSTA MADRUGAR.

MI MAMÁ SE LLAMA MARIELA Y TRABAJA COMO ENFERMERA. LE ENCANTA HACER DEPORTES Y ESTAR AL AIRE LIBRE. SU COMIDA PREFERIDA SON LAS PASTAS. NO LE GUSTAN LOS DÍAS DE LLUVIA.

YO SOY JUANA Y ESTOY EN PRIMER GRADO. ME ENCANTA IR DE CAMPAMENTO Y JUGAR CON MIS AMIGOS. MI COMIDA PREFERIDA SON LAS PAPAS FRITAS Y LOS HELADOS. NO ME GUSTA ORDENAR MI HABITACIÓN.

1. ¿CUÁL ES LA COMIDA PREFERIDA DE JUANA?

- LAS PASTAS.
- LAS PAPAS FRITAS.
- EL ASADO.

2. ¿CÓMO SE LLAMA LA MAMÁ DE JUANA?

- MARIANA.
- MARIELA.
- MARISA.

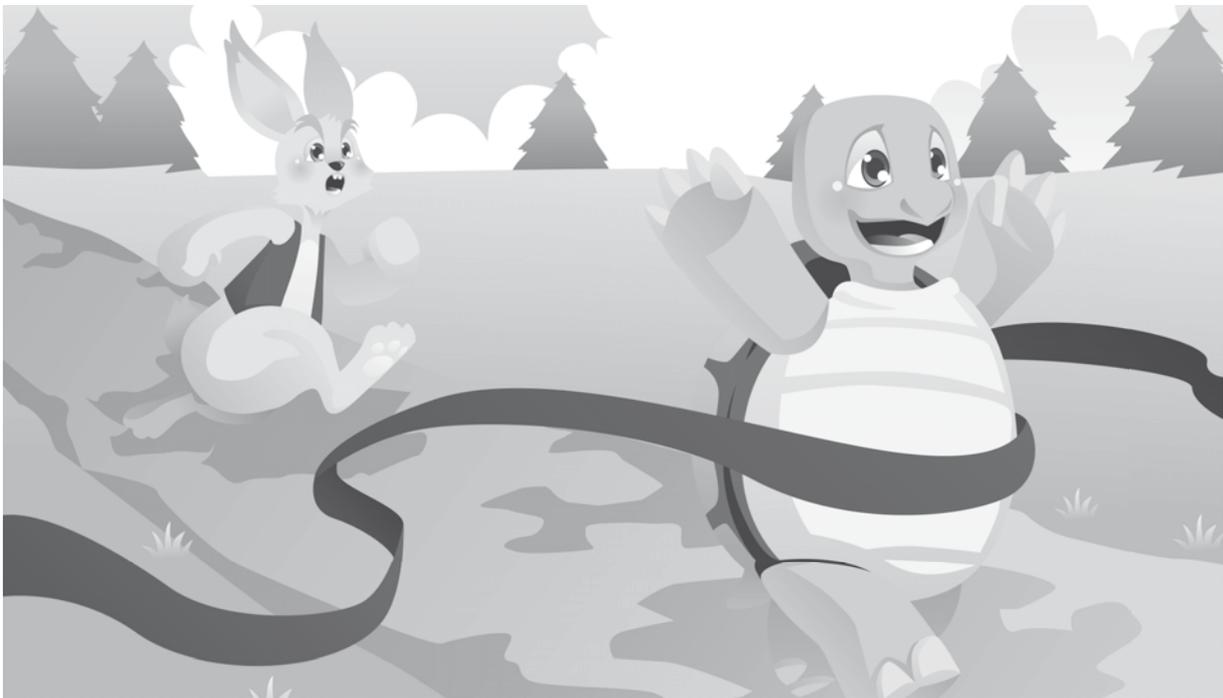
3. ¿QUÉ NO LE GUSTA A JUANA?

- JUGAR CON SUS AMIGOS.
- ORDENAR SU HABITACIÓN.
- LOS DÍAS DE LLUVIA.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 4

➔ LEÉ LA FÁBULA Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



LA LIEBRE Y LA TORTUGA

UNA VEZ, UNA TORTUGA DESAFIÓ A UNA LIEBRE A CORRER UNA CARRERA. COMO LA LIEBRE ES MUY VELOZ, PENSÓ QUE TENÍA MUCHO TIEMPO Y SE ECHÓ A DORMIR LA SIESTA. LA TORTUGA, EN CAMBIO, EMPEZÓ A MOVER SUS PATITAS LO MÁS RÁPIDO POSIBLE. CUANDO LA LIEBRE SE DESPERTÓ, VIO QUE LA TORTUGA ESTABA CASI EN LA META. EMPEZÓ A CORRER A TODA VELOCIDAD, PERO FUE INÚTIL. LA LENTA TORTUGA LLEGÓ PRIMERO.

1. LA LIEBRE ES...

- ... RÁPIDA.
- ... LENTA.
- ... CHARLATANA.

2. LA TORTUGA ES...

- ... RÁPIDA.
- ... LENTA.
- ... CHARLATANA.

3. ¿QUIÉN GANÓ LA CARRERA?

- LA LIEBRE
- LA TORTUGA.
- EMPATARON.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 5

➔ MIRÁ LA IMAGEN, LEÉ EL TEXTO Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA **X** LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



EL CABILDO ESTÁ EN LA CIUDAD DE BUENOS AIRES. MÁS PRECISAMENTE, EN LA PLAZA DE MAYO, ENFRENTA DE LA CASA ROSADA.

CUANDO NUESTRO PAÍS ERA UNA COLONIA ESPAÑOLA, ALLÍ TRABAJABA EL VIRREY, QUE ERA EL REPRESENTANTE DEL REY DE ESPAÑA EN NUESTRO TERRITORIO.

DESPUÉS DE LA REVOLUCIÓN DEL 25 DE MAYO DE 1810, TRABAJARON ALLÍ LOS INTEGRANTES DEL PRIMER GOBIERNO PATRIO ARGENTINO.

ACTUALMENTE, EL CABILDO ES UN MUSEO Y ES POSIBLE RECORRER SUS DIFERENTES SALAS Y APRENDER ACERCA DE LA HISTORIA DE NUESTRO PAÍS.

1. ¿DÓNDE ESTÁ EL CABILDO?

- AL LADO DE LA CASA ROSADA.
- ATRÁS DE LA CASA ROSADA.
- ENFRENTA DE LA CASA ROSADA.

2. ¿QUIÉN TRABAJABA EN EL CABILDO?

- EL PRESIDENTE.
- EL REY.
- EL VIRREY.

3. ¿QUIÉNES PUEDEN IR HOY AL CABILDO?

- LOS PRESIDENTES QUE TRABAJAN ALLÍ.
- LOS VIRREYES QUE TRABAJAN ALLÍ.
- TODAS LAS PERSONAS, PORQUE ES UN MUSEO.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 6

➔ LEÉ LA ENTRADA DE LA ENCICLOPEDIA Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

ENCICLOPEDIA DE SERES IMAGINARIOS

LAS HADAS. COMO OTROS SERES IMAGINARIOS, LAS HADAS COMBINAN ELEMENTOS HUMANOS CON ELEMENTOS NO HUMANOS. TIENEN CUERPO DE MUJER Y ALAS DE MARIPOSA. SUELEN SER PROTECTORAS DE LA NATURALEZA Y VIVIR CERCA DE LAGOS, LAGUNAS O RÍOS. LAS HADAS PUEDEN USAR SUS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS PLANTAS Y LAS HIERBAS PARA HACER ENCANTAMIENTOS Y HECHIZOS.

1. ¿CÓMO SON LAS ALAS DE LAS HADAS?

- COMO LAS DE UNA LIBÉLULA.
- COMO LAS DE UNA ABEJA.
- COMO LAS DE UNA MARIPOSA.

2. ¿DÓNDE VIVEN LAS HADAS?

- CERCA DE LAS MONTAÑAS.
- CERCA DEL AGUA.
- CERCA DE LOS CASTILLOS.

3. ¿PARA QUÉ PUEDEN USAR LAS HADAS LAS PLANTAS Y HIERBAS?

- PARA ALIMENTARSE.
- PARA HACER MAGIA.
- PARA VOLAR.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 7

➔ LEÉ LA CANCIÓN Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

LA FAROLERA

LA FAROLERA TROPEZÓ
Y EN LA CALLE SE CAYÓ
Y AL PASAR POR UN CUARTEL
SE ENAMORÓ DE UN CORONEL.

A LA MEDIANOCHE
ME PUSE A CONTAR
Y TODAS LAS CUENTAS
ME SALIERON MAL.

ALCEN LAS BARRERAS
PARA QUE PASE LA FAROLERA
DE LA PUERTA AL SOL.
SUBO LA ESCALERA
Y ENCIENDO EL FAROL.

DOS Y DOS SON CUATRO,
CUATRO Y DOS SON SEIS,
SEIS Y DOS SON OCHO
Y OCHO DIECISÉIS,
Y OCHO VEINTICUATRO,
Y OCHO TREINTA Y DOS.
AY, NIÑA BENDITA,
ME ARRODILLO EN VOS.

1. ¿QUÉ HACE UNA FAROLERA?

- CUIDA EL TREN.
- ENCIENDE FAROLES QUE DAN LUZ.
- TRABAJA EN UN CUARTEL.

2. ¿PARA QUÉ SE USA LA ESCALERA?

- PARA ABRIR LAS BARRERAS.
- PARA PASAR POR EL CUARTEL.
- PARA ENCENDER LAS LUCES DE LOS FAROLES.

3. ¿QUÉ PASÓ A LA MEDIANOCHE?

- LA FAROLERA PASÓ POR UN CUARTEL.
- LA FAROLERA SE TROPEZÓ.
- ALGUIEN EMPEZÓ A HACER CUENTAS.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 8

➔ LEÉ EL CORREO ELECTRÓNICO Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA **X** LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

Bandeja de entrada x
Nuevo mensaje x

Enviar
Adjuntar
Guardar

De: isabeluchi2011@gmail.com

Asunto: noticia

Fecha: 6 de julio 11:16 GMT-03:00

Para: celiaramirez2345@instrac.com

QUERIDA ABU CELIA:

¿CÓMO ESTÁS? TENGO UNA SÚPER NOTICIA: ¡TENEMOS UN GATITO! LO FUIMOS A BUSCAR AYER A LA CASA DE UNA SEÑORA QUE RESCATA ANIMALITOS DE LA CALLE. ES CHIQUITITO Y NARANJA. LE PUSIMOS ZANAHORIA. MAMI QUERÍA LLAMARLO BERNARDO, PERO GANAMOS DOS CONTRA UNO. LE COMPRAMOS UNA COMIDA ESPECIAL Y PIEDRITAS PARA QUE VAYA AL BAÑO. ES MUY MIMOSO Y LE GUSTA MORDERNOS LOS DEDOS DE LOS PIES. ¡ESTOY FELIZ!

OJALÁ VENGAS PRONTO A ROSARIO, ASÍ CONOCÉS A ZANAHORIA. TAL VEZ LO PODEMOS LLEVAR CON NOSOTRAS ESTE VERANO CUANDO TE VAYAMOS A VISITAR. SEGURO QUE SE HACE AMIGO DE LUNA Y SALEN A PASEAR POR LOS TECHOS JUNTOS.

EN EL COLE TODO BIEN, ME SAQUÉ UN 8 EN LA ÚLTIMA PRUEBA DE MATEMÁTICAS.

TE QUIERO MUCHO ❤️

ISA

1. ¿QUIÉN ESCRIBE EL CORREO ELECTRÓNICO?

- CELIA.
- ISA.
- LA MAMÁ DE ISA.

2. ¿QUIÉN ES LUNA?

- LA MASCOTA DE LA ABUELA.
- UN AMIGO DE ISA.
- UN AMIGO DE LA ABUELA.

3. ¿CÓMO ELIGIERON EL NOMBRE DEL GATITO?

- LO ELIGIÓ ISA.
- LO ELIGIÓ LA MAMÁ DE ISA.
- VOTARON PARA ELEGIRLO.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 9

➔ LEÉ LA LISTA Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA X LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

Campamento del viernes 3 al domingo 5 en San Antonio de Areco

Lista de cosas que todos los chicos deben traer:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| • 3 remeras | • 1 par de botas de lluvia |
| • 1 buzo o pulóver | • bolsa de dormir |
| • 1 campera impermeable liviana | • toalla de mano |
| • 1 pantalón largo | • linterna |
| • 1 pantalón corto | • protector solar |
| • 3 pares de medias | • repelente para insectos |
| • 3 piezas de ropa interior | • cepillo de dientes y pasta |
| • 1 par de zapatillas | • cantimplora |

1. ¿CUÁL DE ESTOS ELEMENTOS NO ES NECESARIO LLEVAR?

- ELEMENTOS PARA LAVARSE LOS DIENTES.
- ALIMENTOS.
- EQUIPO PARA DORMIR.

2. ¿CUÁNTAS NOCHES DORMIRÁN LOS CHICOS EN EL CAMPAMENTO?

- 1
- 2
- 3

3. ¿CUÁL DE ESTAS PRENDAS PUEDEN NO LLEVAR LOS CHICOS?

- BUZO.
- REMERAS.
- PANTALONES CORTOS.

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 10

➔ LEÉ LOS COLMOS Y LOS *TANTANES* Y, LUEGO, MARCÁ CON UNA **X** LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

¿CUÁL ES EL COLMO DE UN LIBRO?
QUE EN OTOÑO SE LE CAIGAN LAS HOJAS.

¿CUÁL ES EL COLMO DE UN CONSTRUCTOR?
LLAMARSE ARMANDO PAREDES.

¿CUÁL ES EL COLMO DE UN ESCRITOR?
QUE SU COMIDA FAVORITA SEA LA SOPA DE LETRAS.

ERA TAN, TAN ALTO, QUE SE TROPEZÓ
UN LUNES Y CAYÓ UN MARTES.

ERA UN CHISTE TAN MALO, TAN MALO, QUE
LE PEGABA A LOS CHISTES MÁS PEQUEÑOS.

1. ¿EN QUÉ COLMO EL NOMBRE DE ALGUIEN ESTÁ RELACIONADO CON SU PROFESIÓN?

- EN EL DE UN LIBRO.
- EN EL DE UN CONSTRUCTOR.
- EN EL DE UN ESCRITOR.

2. ¿POR QUÉ EL COLMO DE UN ESCRITOR ES QUE SU COMIDA FAVORITA SEA LA SOPA DE LETRAS?

- PORQUE ES UNA COMIDA MUY CALIENTE.
- PORQUE LOS ESCRITORES TRABAJAN CON LETRAS Y PALABRAS.
- PORQUE LA SOPA DE LETRAS ES UNA COMIDA PARA CHICOS.

3. ¿POR QUÉ ES GRACIOSO EL *TANTÁN* SOBRE EL CHISTE MALO?

- PORQUE EL CHISTE SE COMPORTA COMO UNA PERSONA.
- PORQUE EL CHISTE EN REALIDAD ES BUENO.
- PORQUE LOS CHISTES MALOS NO HACEN REÍR.



¿CÓMO SE PENSÓ EL PROGRAMA PARA PENSAR DE RAZONAMIENTO MATEMÁTICO?

Para pensar es un programa planteado a partir de **los lineamientos actuales en el marco de la enseñanza de la matemática**.

La propuesta central consiste en ofrecer un conjunto de actividades que permitan sistematizar los contenidos que se abordan en cada grado. Para ello, se establece una organización temática transversal a todos los grados de la escuela primaria. Con este propósito, los contenidos se organizan en seis ejes estructuradores de toda la serie, a los que denominamos *etapas*. Estos ejes son:



Si bien se presentan en este orden, no necesariamente es el que debe seguirse. Las etapas están organizadas de modo tal que se puedan ir articulando con los contenidos que se estén trabajando en el año escolar. Si bien el conjunto de actividades que las conforman guardan una relación creciente entre ellas, alojan, a su vez, la posibilidad de interacción entre etapas.

De este modo, se busca garantizar la sistematización de contenidos y el uso de diversas capacidades centrales a partir de actividades que retoman conceptos, de otras propuestas que incorporan y expanden ideas, y de un conjunto de ejercicios que las sistematizan.

¿Cómo se organizan las actividades dentro de cada etapa?

Cada etapa contiene tres momentos de trabajo que responden, cada uno, a la posibilidad de explorar, sistematizar y ejercitar, y evaluar.

NOS PREPARAMOS

ENTRAMOS EN LA SITUACIÓN

VAMOS A APRENDER

Todas las etapas comienzan con una propuesta original ubicada bajo el título **“Nos preparamos”**, en la que a partir de un conjunto de actividades se recuperan nociones y estrategias básicas, intuitivas, empíricas, que luego serán el punto de partida para incorporar saberes nuevos, más convencionales y sistemáticos.

Estos nuevos saberes son desarrollados en un conjunto de actividades que se agrupan bajo el título **“Entramos en la situación”**. En esta instancia se van incorporando ideas centrales en torno a ciertos contenidos, a la vez que se apela a diversas capacidades de resolución. Esto se logra a partir de propuestas variadas y con microcortes que habilitan dos cuestiones relevantes:

- Pasar a otro capítulo para profundizar las relaciones o los contextos hasta allí abordados y después retomar;
- o bien sistematizar el tema tratado a partir de nuevas actividades.

Es decir, se tomó la decisión de conservar cierta independencia en los bloques de actividades dentro de esta sección para permitir, justamente, una gestión flexible de las actividades.

Más aún, para brindar autonomía al alumno en el desarrollo de este conjunto de actividades, se propone una iconografía que las organiza según el nivel de dificultad. De este modo, tanto el alumno como el docente pueden decidir la secuencia de ejecución.

Finalmente, cada capítulo cierra con la sección **“Vamos a aprender”**, en la que se proponen un conjunto de actividades de revisión y sistematización de las distintas ideas que se fueron desarrollando para cerrar así una rutina de entrenamiento en la que se incorporaron gradualmente saberes, experiencias y capacidades.

En otro orden de aportes, en cada etapa se incluyen orientaciones que brindan pistas para pensar estrategias de resolución o bien refieren a definiciones conceptuales de corte teórico, bajo el título **“¡Recomendado!”**.

Por otra parte, se consideró la inclusión de actividades que exijan al alumno desarrollar tareas variadas. Entre ellas podemos encontrar:

- Actividades que proponen situaciones problemáticas para desplegar procedimientos;
- consignas de selección múltiple estructuradas en *choice*;
- actividades que requieren la validación de ciertas afirmaciones y la formulación de otras;
- ejercicios de aplicación.

Todos los elementos anteriores configuran una rutina global de entrenamiento en la que se puede decidir sobre los tiempos que se dedica a la ejercitación y las zonas en las que se hace foco, pero que sostenida a lo largo del tiempo, favorece el acercamiento del alumno a un conjunto de capacidades y saberes esperados para el nivel de escolarización que se encuentra transitando.

En síntesis, la organización de **Para pensar** intenta generar la oportunidad de que los alumnos se entrenen en algunos aspectos que nos hacen seres únicos: el pensamiento lógico, la imaginación, la aceptación de convenciones, el uso de códigos complejos para comunicarnos... y todo ello a partir de nociones matemáticas.

¿De qué se trata cada etapa?

Numeración

Permite reflexionar sobre la organización del sistema de numeración a partir de la relación entre la designación oral de los números y su escritura. También se analiza aquí el valor posicional de las cifras que componen los números, cuidando que el rango empleado sea acorde al grado en curso pero habilitando a explorar otros mayores.

Campo aditivo

Las actividades de esta etapa tienen dos propósitos. Por un lado, se pretende ayudar a que el alumno forme un repertorio de cálculos que puedan ser utilizados en nuevos desafíos. Por otro, se busca presentar un conjunto de situaciones problemáticas que permitan el reconocimiento de la estructura del problema y la variedad de estrategias para su resolución, así como también el cálculo que da cuenta de ellas y las formaliza.

Campo multiplicativo

Al igual que la etapa de Campo aditivo, trabaja tanto en la construcción de repertorios como en la resolución de situaciones problemáticas que permitan, progresivamente, reconocer en la cuenta uno de los modos formales de llegar al resultado, a la vez que posibilita el análisis de las propiedades de las operaciones.

Geometría

En esta etapa se plantean situaciones que permitan pasar de la descripción a la caracterización geométrica de cuerpos y figuras. Se propone pensar en las condiciones necesarias y suficientes que deben considerarse para designar a las figuras bajo cierto nombre. Se incluyen, además, propuestas para trabajar nociones espaciales.

Medida

El análisis de los instrumentos de medida, las unidades que los componen y sus equivalencias son los aspectos que se abordan en las diversas actividades que se incluyen en esta etapa. A lo largo de ella, se busca pasar de actividades concretas a la construcción de fórmulas, tras haber analizado las operaciones subyacentes a las relaciones de equivalencia entre unidades de una misma medida.

Tratamiento de la información

La presencia de este eje responde a la necesidad de comprender que la información puede presentarse de múltiples modos. Todos ellos requieren ser tematizados con los alumnos a fin de habilitar su reconocimiento y uso adecuado. Las actividades seleccionadas, además, buscan que en esta lectura se incluya el tratamiento de la información a partir de las nociones matemáticas que se fueron abordando en las etapas precedentes.

Y DESPUÉS DE ENTRENAR, ¡LLEGAN LAS OLIMPIADAS!

La organización de una olimpiada en la escuela es un buen contexto para reunir a los alumnos, pues se trata de un evento que los pone a trabajar en equipos, con tareas de complejidad acorde al nivel de escolaridad que estén transitando, y cuya convicción e intencionalidad es que el trabajo matemático se prolongue más allá del aula. La olimpiada también permite pensar y evidenciar cómo cada uno de los ejes conceptuales pueden ser abordados en todos los grados del nivel primario.

En este sentido, la organización de la olimpiada se torna una excusa para desarrollar un trabajo matemático diferente en la escuela, un trabajo colaborativo y solidario donde todos aporten estrategias para el éxito común, donde todos puedan *hacer matemática*. Es por esto que los grupos deben estar conformados de modo heterogéneo, con alumnos que reúnan distintos modos de hacer y resolver, pero que pertenezcan a un mismo grado.

¿Cómo organizar una olimpiada?

Una forma posible es que por cada grado se armen equipos por colores, subdividiendo a los alumnos de cada grado en, por ejemplo, cuatro colores o la cantidad de colores necesaria según el número de alumnos que participen. Cada equipo contará con cuatro alumnos de un mismo grado, que recibirán seis o doce actividades para resolver en conjunto.

Se propone esta cantidad de actividades en tanto **Para pensar** está estructurado en seis etapas, ya que se sugiere considerarlas para establecer la oferta de las actividades a resolver. Es importante que estas actividades cumplan con algunos requisitos, entre ellos:

Posibilitar el despliegue de variados procedimientos de resolución.

Ser problemas matemáticos (excluir aquellos de pensamiento lateral o capciosos).

Tener más de una respuesta.

Apelar a las diferentes habilidades cognitivas.

Incluir todos los campos abordados.



Otras recomendaciones para la organización son:

- Coordinar con los docentes de los otros grados y con las autoridades de la escuela un día para realizar la olimpiada. Como las actividades que se proponen abarcarán los contenidos vistos y aprendidos a lo largo del año, la fecha elegida debiera ubicarse hacia el final del ciclo lectivo o bien a mitad de año.
- Organizar a quienes participen de los trabajos preparativos en comisiones, de este modo, se podrán repartir las múltiples tareas que implica realizar la olimpiada y hacer más eficiente el proceso de organización.
- Preparar anuncios y carteleras que anticipen el evento y difundan la fecha y horario en que se realizará. Si la escuela cuenta con página web o redes sociales, también se pueden aprovechar esas plataformas. Asimismo, la jornada puede notificarse a las familias a través de un comunicado institucional donde se incluya un desafío para resolver.
- Pensar desafíos en las aulas junto a los estudiantes, traspasarlos a cartulinas u hojas, decorar los y pegarlos en los pasillos de la escuela. De este modo el resto de la escuela puede leerlos y resolverlos en los recreos, y se genera expectativa sobre el evento.
- A la hora de armar los equipos por grados, hay que cuidar que estos sean heterogéneos, es decir que en cada uno se agrupan estudiantes con distintas habilidades.
- Para la jornada de la olimpiada, organizar a los docentes que supervisarán las actividades de modo tal que quienes estén a cargo de supervisar un grado no sean los mismos docentes de ese grado. Por ejemplo, la maestra de primer grado A puede participar supervisando las tareas del segundo grado B, pero no las de primer grado A.

¿Preparados?, ¿listos?, ¡a hacer matemática!

Las actividades pueden ser corregidas por los docentes o bien por los alumnos del grado siguiente y, los resultados, volcarse en una grilla como esta:

GRILLA DE EQUIPOS POR GRADO				
Grado: _____				
	Equipo Rojo	Equipo Azul	Equipo Amarillo	Equipo Verde
Etapa 1: Numeración				
Etapa 2: Campo aditivo				
Etapa 3: Campo multiplicativo				
Etapa 4: Geometría				
Etapa 5: Medida				
Etapa 6: Tratamiento de la información				
PUNTAJE TOTAL				

Los resultados consignados en la grilla anterior se pueden trasladar luego a una grilla institucional para organizar la información y saber qué equipo ganó en toda la escuela:

GRILLA DE EQUIPOS POR ESCUELA				
Escuela: _____	Equipo Rojo	Equipo Azul	Equipo Amarillo	Equipo Verde
Primer grado				
Segundo grado				
Tercer grado				
Cuarto grado				
Quinto grado				
Sexto grado				
Séptimo grado				
PUNTAJE TOTAL				

TABLA DE CONTENIDOS

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas	Tema	Habilidades lógico-matemáticas	
Primer grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional		Tercer grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional	
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas			Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo			Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen			Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida			Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales			Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
Segundo grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional				
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas				
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo				
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen				
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida				
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales				



PRIMER CICLO

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas
Cuarto grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional	
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
Quinto grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional	
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas
Sexto grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional	
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
Séptimo grado	Etapa 1: Numeración • Valor posicional	
	Etapa 2: Campo aditivo • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	Etapa 3: Campo multiplicativo • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	Etapa 4: Geometría • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	Etapa 5: Medida • Área • Los metros: m, m ² , m ³ • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	Etapa 6: Tratamiento de la información • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	



SEGUNDO CICLO

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 1: NUMERACIÓN

1. ¿CUÁNTOS LÁPICES HAY? MARCÁ CON UNA X LA RESPUESTA CORRECTA.



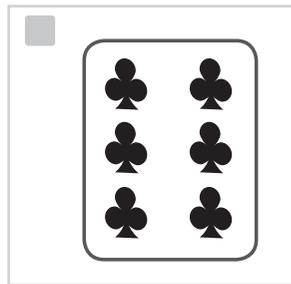
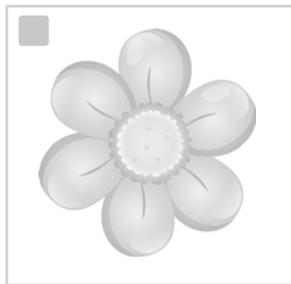
10

7

9

8

2. MARCÁ CON UNA X EL OBJETO QUE NO REPRESENTA 6.



3. ENCERRÁ EN UN CÍRCULO EL NÚMERO MAYOR.

30

12

17

21

4. ¿CUÁL ES EL NÚMERO QUE FALTA? MARCALO CON UNA X.



- 21
- 12
- 20
- 10

ETAPA 1: NUMERACIÓN

5. MARCÁ EL NÚMERO TREINTA Y DOS.

- 13
- 23
- 32
- 302

6. ¿QUÉ NÚMERO TIENE QUE SALIR EN EL DADO PARA COMPLETAR EL TABLERO? MARCALO.

7. OBSERVÁ ESTOS CUADROS Y MARCÁ LOS QUE NO TIENEN ERRORES.

10	11	12	13	14
20	21	22	23	24
30	31	23	33	34

63	64	65	66	67
73	74	75	76	77
93	94	95	96	97

6	7	8	9	10
16	17	18	19	20
26	27	82	29	30

35	36	37	38	39
45	46	47	48	49
55	56	57	58	59

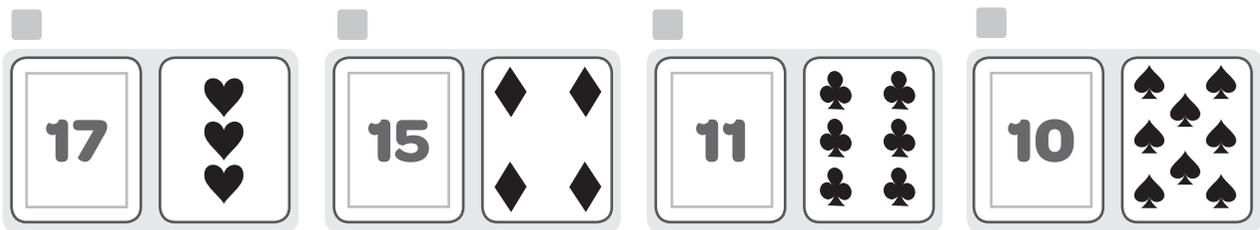
8. ¿QUÉ NÚMERO VIENE DESPUÉS DEL 59? MARCALO CON UNA X.

- 60
- 58
- 70
- 69

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 2: CAMPO ADITIVO

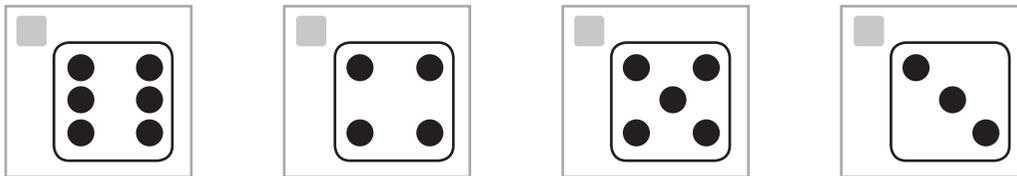
1. MARCÁ LA PAREJA DE NAIPES QUE SUMADOS DAN 17.



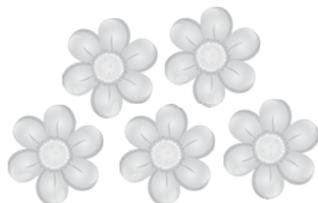
2. MIRÁ EL SIGUIENTE DADO.



► ¿QUÉ DADO HAY QUE SUMARLE PARA QUE TE DÉ 11? MARCALO.



3. ANA TIENE 5 FLORES Y SU HERMANA LE REGALA 3 MÁS. ¿CUÁNTAS FLORES TIENE AHORA?



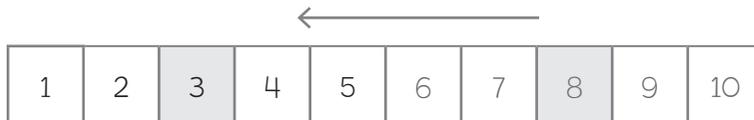
- 7
- 8
- 9
- 6

4. ¿CUÁL DE ESTAS SITUACIONES DA COMO RESULTADO 7?

- BELÉN TENÍA 3 FIGURITAS Y LE REGALARON 4.
- BELÉN TENÍA 5 FIGURITAS Y LE REGALARON 1.
- BELÉN TENÍA 4 FIGURITAS Y LE REGALARON 2.

ETAPA 2: CAMPO ADITIVO

5. OBSERVÁ ESTE TABLERO Y, LUEGO, CONTESTÁ LA PREGUNTA.



► ¿QUÉ SEÑALAN LA FLECHA Y LOS CASILLEROS GRISES?

- ESTABA EN EL 8 Y AVANCÉ 5 CASILLEROS.
- ESTABA EN EL 8 Y RETROCEDÍ 3 CASILLEROS.
- ESTABA EN EL 8 Y RETROCEDÍ 5 CASILLEROS.
- ESTABA EN EL 8 Y AVANCÉ 3 CASILLEROS.

6. ANA TENÍA 20 CHUPETINES Y REGALÓ 5. ¿CUÁNTOS CHUPETINES TIENE AHORA?



- 10
- 15
- 5
- 25

7. MARCÁ LA SUMA DE DOBLES QUE DA 12 COMO RESULTADO.

- $5 + 5$
- $7 + 7$
- $6 + 6$
- $8 + 8$

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 3: CAMPO MULTIPLICATIVO

1. ¿QUÉ RECUADRO TIENE LA MAYOR CANTIDAD DE JUGUETES? MARCALO.



2. SI UN AUTO TIENE CUATRO RUEDAS, ¿CUÁNTAS RUEDAS EN TOTAL TENDRÁN CUATRO AUTOS?

- 12
- 16
- 10
- 20



3. MARCÁ LOS NÚMEROS QUE AVANZAN DE TRES EN TRES.

- 2, 4, 6, 8, 10
- 5, 10, 15, 20
- 3, 6, 9, 12
- 10, 20, 30, 40

4. SEÑALÁ LOS NÚMEROS QUE SIRVEN PARA COMPLETAR LA TABLA.

BICICLETA	1	2	3	4	5	6
RUEDAS	2	4	6			

- 8 - 10 - 11
- 8 - 10 - 12
- 8 - 12 - 14
- 7 - 9 - 11

ETAPA 3: CAMPO MULTIPLICATIVO

5. ¿CUÁNTAS PELOTAS DE FÚTBOL HAY? MARCÁ CON UNA X LA RESPUESTA CORRECTA.

16
12
9
8

6. MARCÁ LA BANDEJA DONDE NO HAY 24 MEDIALUNAS.

7. SI CADA NENE TIENE 3 CUADERNOS, ¿CUÁNTOS CUADERNOS HAY EN TOTAL? MARCÁ LA RESPUESTA CORRECTA.

20
15
17
18

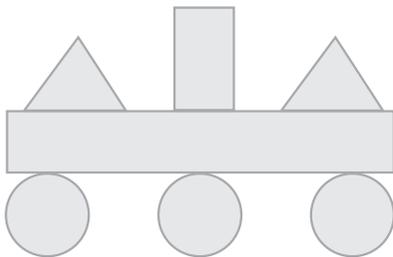
8. CAMI GUARDÓ LA MISMA CANTIDAD DE LÁPICES EN CADA CARTUCHERA. ¿CUÁNTOS LÁPICES GUARDÓ EN CADA UNA?

3
4
5
6

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 4: GEOMETRÍA Y ESPACIO

1. OBSERVÁ LA IMAGEN Y, LUEGO, RESPONDÉ LA PREGUNTA.



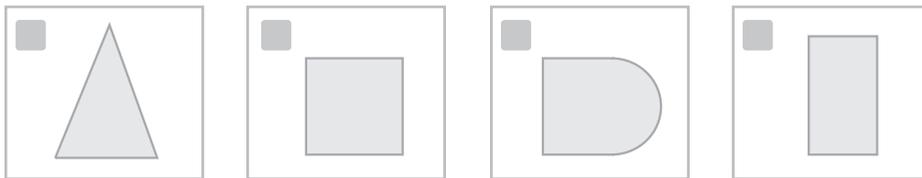
► ¿QUÉ HAY EN ESTA IMAGEN?

- 2 TRIÁNGULOS, 3 CÍRCULOS Y 2 RECTÁNGULOS.
- 2 CUADRADOS, 3 CÍRCULOS Y 2 TRIÁNGULOS.
- 4 CÍRCULOS, 2 TRIÁNGULOS Y 2 RECTÁNGULOS.
- 3 TRIÁNGULOS, 3 CÍRCULOS Y 2 RECTÁNGULOS.

2. LEÉ LA SIGUIENTE PISTA.

- NO TIENE LADOS CURVOS
- TIENE CUATRO VÉRTICES
- SUS CUATRO LADOS SON IGUALES

► ¿DE QUÉ FIGURA SE TRATA? MARCALA.

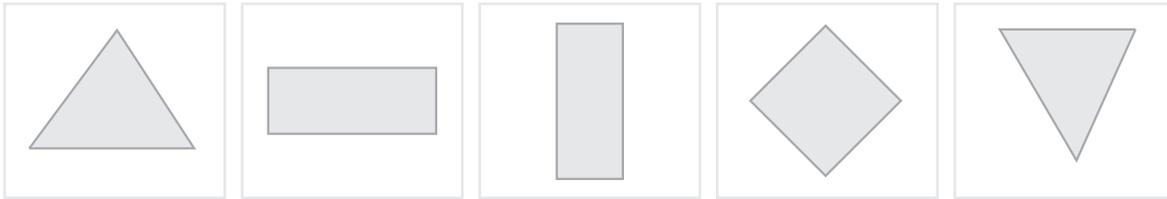


3. OBSERVÁ EL ORDEN DE LAS IMÁGENES Y RESPONDÉ: ¿QUÉ IMAGEN VIENE A CONTINUACIÓN DEL SOL?



ETAPA 4: GEOMETRÍA Y ESPACIO

4. OBSERVÁ LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS Y, DESPUÉS, MARCÁ LA PISTA INCORRECTA.



- LOS TRIÁNGULOS TIENEN 3 VÉRTICES.
- LOS CUADRADOS TIENEN 4 LADOS.
- LOS RECTÁNGULOS TIENEN 4 LADOS DIFERENTES.
- TODAS LAS FIGURAS DE TRES VÉRTICES SON TRIÁNGULOS.

5. MARCÁ CON UNA X LA PISTA QUE CORRESPONDE AL DIBUJO.

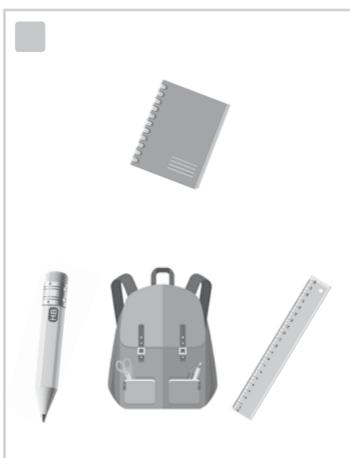
- LA PELOTA ESTÁ A LA IZQUIERDA DEL CANASTO.
- EL OSO DE PELUCHE ESTÁ ARRIBA DEL CANASTO.
- EL SOL ESTÁ ADENTRO DEL CANASTO.
- EL GATO ESTÁ A LA DERECHA DEL CANASTO.



6. LEÉ LA SIGUIENTE PISTA Y, DESPUÉS, CONTESTÁ LA PREGUNTA.

LA REGLA ESTÁ A LA IZQUIERDA DE LA MOCHILA. EL CUADERNO ESTÁ ABAJO DE LA MOCHILA Y EL LÁPIZ ESTÁ A LA DERECHA DE LA MOCHILA.

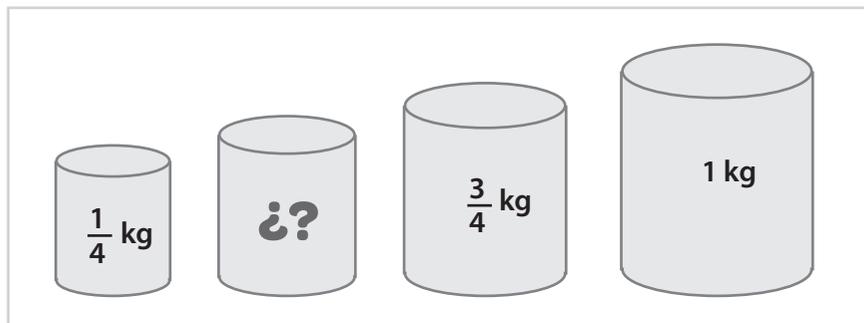
► ¿A CUÁL DE ESTAS IMÁGENES CORRESPONDE?



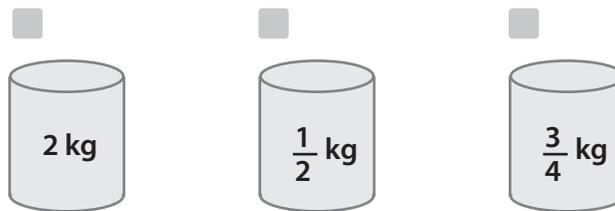
Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 5: MEDIDA

1. OBSERVÁ ESTOS ENVASES:



► ¿CUÁL ES EL ENVASE QUE FALTA?



2. MARCÁ LA AFIRMACIÓN INCORRECTA.

- LA GASEOSA SE MIDE EN KILOGRAMOS.
- LA FRUTA SE MIDE EN KILOGRAMOS.
- LA ALTURA DE UNA PERSONA SE MIDE EN METROS.
- EL AGUA SE MIDE EN LITROS.

3. MARCÁ CON UNA X LA PALABRA INTRUSA.

- LUNES
- MIÉRCOLES
- NOVIEMBRE
- SÁBADO

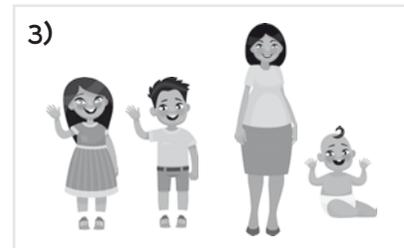
4. ¿CUÁL DE ESTOS ALIMENTOS NO SE MIDE CON UNA BALANZA? MARCALO.

- PAPAS
- PAN
- LECHE
- CARNE

Nombre y apellido: _____ Grado: _____ Fecha: _____

ETAPA 6: TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

1. OBSERVÁ LAS IMÁGENES. SI LAURA TIENE TRES HIJOS Y MARIELA UNO MENOS QUE JÉSICA, ¿EN QUÉ ORDEN ESTÁN UBICADAS? MARCÁ CON UNA X LA RESPUESTA CORRECTA.



- 1) LAURA 2) MARIELA 3) JÉSICA
- 1) JÉSICA 2) MARIELA 3) LAURA
- 1) MARIELA 2) JÉSICA 3) LAURA

2. OBSERVÁ LAS IMÁGENES Y, LUEGO, MARCÁ LA INFORMACIÓN CORRECTA.



- FELI DESCANSA BAJO UN ÁRBOL MÁS ALTO QUE EL DE FRAN.
- SANTI DESCANSA BAJO EL ÁRBOL MÁS PEQUEÑO.
- FRAN DESCANSA BAJO EL ÁRBOL MÁS ALTO.

3. OBSERVÁ LAS IMÁGENES Y, LUEGO, MARCÁ LA INFORMACIÓN CORRECTA CON UNA X.



- LOS GLOBOS ESTÁN DESINFLADOS.
- LA MUÑECA TIENE CHUPETE.
- LA CASA TIENE VENTANAS.
- EL LÁPIZ NO TIENE PUNTA.

JUEGOS Y DESAFÍOS MATEMÁTICOS EN LA ESCUELA

Los juegos del programa *Para pensar*, que se presentan en cada uno de los siete libros que lo componen, están pensados para estimular la curiosidad y ejercitar la comprensión lectora. Con una complejidad acorde a los diferentes niveles escolares, las propuestas señalan la presencia de la matemática en diversos ámbitos de la vida cotidiana y, además, enfatizan sus aspectos lúdicos. Pero, a la vez, los siete juegos pueden pensarse como un todo: la matemática es un lenguaje que, conforme se lo aprende y domina, permite expresar cada vez un mayor número de cosas y entender mejor el mundo.

- El **juego de primer grado** está inspirado en uno de los múltiples aspectos matemáticos que aparecen en la música, en este caso, el ritmo, que en un nivel elemental involucra la distinción entre tiempos cortos y largos, y problemas básicos de conteo.
- El **juego de segundo grado** es un desafío en el que intervienen el azar y las formas de descomponer un número como suma de otros dos.
- El **juego de tercer grado** propone elaborar una estrategia basada en la noción de *paridad*.
- El **juego de cuarto grado** remite a la criptografía, cuyas técnicas emplean en algunas ocasiones herramientas matemáticas muy sofisticadas.
- El **juego de quinto grado** está dedicado al almanaque, entendido como una manera lógico-matemática de medir y organizar el paso del tiempo.
- El **juego de sexto grado** es un truco de magia basado en las propiedades de los números y su escritura decimal.
- Finalmente, el **juego de séptimo** es un acertijo de planteamiento muy simple pero de gran potencia, pues permite dar cuenta del sistema binario y abre la puerta a otros temas muy relevantes, como por ejemplo, el funcionamiento de las computadoras.

De esta forma, las actividades propuestas abarcan un universo variado de problemáticas y funcionan como una motivación –tanto para los estudiantes como para los docentes– para explorar el conocimiento y, en especial, demuestran que eso no significa dejar de lado la diversión.

Pablo Amster

¿CÓMO TRABAJAR CON EL JUEGO ¡DÍGALO CON RITMO!?

La música tiene una gran cantidad de aspectos matemáticos, tanto en lo que hace a la construcción de la escala o a las reglas de la armonía, como al análisis de las diversas estructuras rítmicas.

Pero, además, puede ser fuente de placer y diversión; por eso, en todos los niveles de enseñanza se pueden plantear juegos matemático-musicales, que involucren desde ejercicios elementales de conteo hasta “acertijos” lógicos o problemas muy complejos.

La idea del juego ¡Dígalo con ritmo! remite a las primeras formas de notación musical, que datan de la Edad Media y que distinguían entre dos tipos de duración (*longa* y *brevis*) con las que se formaban distintos patrones rítmicos. Los niños y las niñas deben utilizar estos dos tipos de duración, más una duración intermedia, para crear sus propios ritmos.

Además de los ritmos que ellos inventen, se pueden plantear otros desafíos, por ejemplo, intentar reproducir frases rítmicas reconocibles, como la música de alguna película o dibujito animado que conozcan.

Otra variable que puede resultar divertida consiste en interpretar dos frases rítmicas a la vez, esto se puede hacer en equipos o empleando partes diferentes del cuerpo.

Para niveles un poco más avanzados, se pueden ejercitar las primeras fracciones básicas que aparecen en el ritmo: si la unidad es la figura musical negra, entonces la corchea es $\frac{1}{2}$, la semicorchea $\frac{1}{4}$, etcétera. En segundo ciclo, también se pueden aprender las leyes que rigen los intervalos musicales: partir la cuerda por la mitad corresponde a la octava (desde do hasta el siguiente do), tomar sus dos terceras partes corresponde a la quinta (desde do hasta sol), y así sucesivamente.

¡APRENDO JUGANDO! con Pablo Amador

¡Dígalo con ritmo!

Jugar con la matemática puede ser muy divertido y mucho más si le ponemos un poco de ritmo! Así como existen letras y números, los músicos tienen una forma de escribir los sonidos musicales para indicar si son agudos o graves, más largos o más cortos. Aprender ese código no es difícil, pero como lleva tiempo vamos a empezar con un juego. ¿Están listos?

¿QUÉ NECESITAMOS?

- ▶ 2 equipos;
- ▶ 10 fichas verdes (representan el tiempo medio y valen 2);
- ▶ 10 fichas azules (representan el tiempo corto, duran la mitad que el tiempo medio y valen 1);
- ▶ 10 fichas rojas (representan el tiempo largo, duran el doble que el tiempo medio y valen 4);

¿CÓMO SE JUEGA?

- ▶ Se reparten las fichas entre los dos equipos.
- ▶ Cada equipo inventa un ritmo combinando los tres tiempos: tiempo largo, tiempo medio y tiempo corto. Puede usar la cantidad de fichas que prefiera.
- ▶ Una vez que el equipo define el ritmo, se lo muestra a uno de los integrantes del equipo contrario, sin que sus compañeros lo vean.
- ▶ El integrante, luego de observar con atención el color y el orden de las fichas, representa el ritmo para que sus compañeros de equipo lo adivinen. Puede usar la voz, las palmas u otra parte del cuerpo.

A MODO DE EJEMPLO

- ▶ Si un equipo inventa un ritmo que comienza con un tiempo largo, continúa con tres tiempos medios y finaliza con cuatro tiempos cortos, colocará las fichas de la siguiente manera:

4 2 2 2 1 1 1 1

▶ Cuando el integrante del equipo contrario lo represente frente a sus compañeros, el ritmo sonará así:

Taaaa - Taa - Taa - Taa - Ta - Ta - Ta - Ta

- ▶ Si el equipo adivina el ritmo al escuchar la representación de su compañero, ubicará las fichas de la misma manera en que lo hizo el equipo que inventó el ritmo.

¡JUEGO COMPLETO!

KapelusZ



www.editorialkapelusz.com

 kapeluszeditora

 @kapelusznormaar

 kapeluszeditora

CC 61085986
ISBN 978-950-13-1431-1



9 789501 314311