

NOVEDADES
FEBRERO 2023

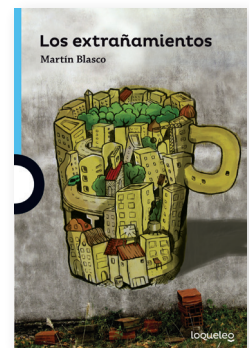
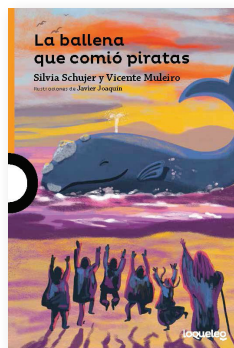
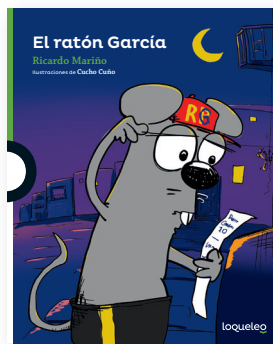


El mundo que habitamos

Proyecto de lectura
PRIMARIA

loquelego SANTILLANA

PLAN DE LECTURA 2023





Habitar significa ocupar un espacio para vivir en él, pero el sentido de la palabra excede su definición. Cuando habitamos un lugar, nos vinculamos de una forma particular con él: lo cuidamos, lo pensamos, lo problematizamos, experimentamos, nos relacionamos con otras personas para construir nuevas formas de ser y estar. Pero también imaginamos, creamos, leemos desde la realidad y desde las posibilidades que ofrece la ficción.

Cuando leemos cuentos o novelas, **hacemos un viaje**, nos desplazamos desde el universo propio hacia los que la narrativa propone. Cedemos espacio a lo nuevo, al aprendizaje, al disfrute, a la creatividad artística, pero también hacia la problematización, las preguntas y las búsquedas de respuestas que hagan más agradable y habitable nuestro entorno.

“**El mundo que habitamos**” es mucho más que un proyecto lector: es una propuesta integral de **Loqueleo** para realizar un recorrido de lectura en nivel primario que permita a estudiantes y docentes gozar de la lectura como experiencia, como oportunidad para pensar en el entorno en el que vivimos e imaginar futuros distintos y, seguramente, mejores. El itinerario se presenta en consonancia con la Ley de Educación Ambiental que propone, desde 2015, un proceso educativo permanente con el objetivo de generar una conciencia ambiental en los y las estudiantes.

Cada libro de este proyecto será acompañado por una propuesta que abarcará el momento de prelectura y los primeros acercamientos al texto; algunas posibilidades para la lectura y un proyecto para desarrollar luego de leer, para que la literatura se expanda y los sentidos se multipliquen. Para que los libros sean verdaderos puentes.

Encontraremos en este itinerario historias de comunidades, pueblos y ciudades. Pero también de traslados, mudanzas, viajes, desplazamientos y descubrimientos. Aventuras que dan risa o miedo, ansiedad y entusiasmo. Pero, sobre todo, nos acercaremos a personajes que encuentran en el diálogo, la creatividad y la unión nuevas y mejores formas de hacer del mundo, de sus mundos y del nuestro, un lugar mejor.

RELATOS AL RESCATE

LECTURA:

Supergato,
de Liliana Cinetto.



Ilustraciones: Rodrigo Folgueira

Género: cuento, 32 págs.

Temas: identidad, comunidad, ambientalismo, colaboración, solidaridad.

Sinopsis

Gato amanece raro, se aburre, hasta que tiene la gran idea de convertirse en Supergato. Pero necesita a quien ayudar, tarea que se complica hasta que encuentra a Pata y está en problemas. ¿Supergato podrá rescatarla?

PROYECTO

Esta propuesta invita a identificar dificultades regionales y sus posibles soluciones, acercándose a las problemáticas ambientales de la zona de residencia de los niños y niñas. Los alumnos recolectarán información e intercambiarán ideas al respecto. Se abordarán, de este modo, objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, tales como “Agua limpia y saneamiento”, “Ciudades y comunidades sostenibles” y “Acción por el clima”. Para finalizar, construirán un relato colectivo ficcional en el que Supergato resolverá alguna de las problemáticas identificadas.

❶ Luego de leer el cuento, conversar sobre el problema de Pata, sus posibles causas y la ayuda de Gato. ¿Es Gato un superhéroe? ¿Qué características debería tener para serlo? ¿Es necesario ser superhéroe para ayudar a Pata o a animales con problemas similares? ¿Qué otras actividades podría haber realizado Supergato?

❷ Compartir imágenes de diferentes animales, que pueden ser de la zona, y los problemas que sufren a causa de la contaminación, el cambio climático, las actividades humanas no controladas, etc. Intercambiar ideas sobre los cuidados que podemos tener para evitar esos daños y registrar las conclusiones en un punteo en el pizarrón o un afiche que quede visible en el aula. Según la etapa del año en el que

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



se desarrolle el proyecto y las particularidades de alfabetización del grupo, los niños y niñas podrán escribir algunas palabras clave, o acompañarán los registros de la o el docente con ilustraciones.

3 Investigar sobre las problemáticas ambientales de la zona, pueblo o ciudad a la que pertenece el colegio y los estudiantes, en relación con animales, parques, ríos o lagos, playas, bosques, etc. Realizar búsquedas colectivas en Internet o llevar imágenes, noticias o informes previamente seleccionados. Conversar a partir de preguntas como: ¿Cuál es el problema que se observa? ¿Cómo se habrá originado? ¿Cómo podría resolverse? ¿Podemos hacer algo nosotros para ayudar? ¿Quién podría solucionar este problema?

Luego, elegir entre todos tres de esas problemáticas puntuales y registrarlas.

4 Pensar entre todos cómo podría Supergato resolver las problemáticas de nuestra región que seleccionamos. Tomar notas en borrador, en pizarrón, afiche o pantalla. Volver al cuento original para reconocer estructuras narrativas a partir de preguntas como: ¿Cómo es Supergato? ¿Cómo puede comenzar la historia? ¿Qué ocurre cuando Supergato encuentra un problema por resolver? ¿Cómo termina la historia? Luego trabajar sobre el propio cuento tomando las problemáticas elegidas. Guiar el trabajo con preguntas como: ¿Cómo puede Supergato enterarse de este problema? ¿Lo ve? ¿Lo escucha? ¿Se encuentra a alguien que le cuenta lo que ocurre y le pide ayuda? ¿Cómo lo resuelve?

5 En otro encuentro, avanzar sobre el primer borrador. Corregirlo a partir del orden y algunas fórmulas narrativas como frases de inicio y de cierre, o expresiones, interjecciones, onomatopeyas o preguntas. Seleccionar, además, de tres a cinco momentos del cuento para ilustrar.

6 Materializar el relato en un libro tradicional, una serie de afiches o presentaciones digitales para proyectar. En esta instancia, es aconsejable trabajar interdisciplinariamente con las áreas de Plástica y TIC.

7 Organizar una presentación del libro a la que se podrá invitar a otros grupos del colegio o, incluso, a las familias de los niños y niñas del grupo. Realizar las invitaciones y organizar de qué modo contarán a los presentes el trabajo realizado.

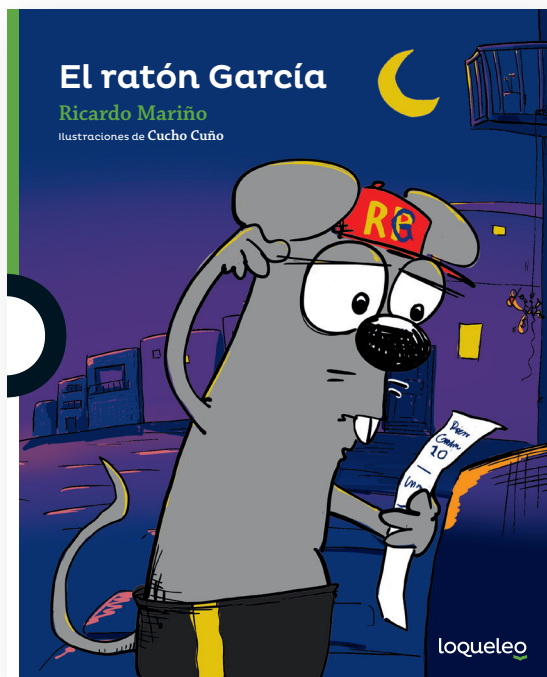
ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Realizar un video o grabación de audio del cuento creado. Dividir el relato en pequeños segmentos para que todos los alumnos participen con su voz. Difundir el archivo resultante entre las familias del grupo, la escuela y la comunidad.
- ▶ Crear otros animales superhéroes que puedan resolver inconvenientes en la región. Trabajar colectivamente o, en esta segunda instancia, por pequeños grupos. ¿Qué animal será el superhéroe? ¿Cuáles serán sus habilidades? ¿Qué problemas resolverá? Cada pequeño grupo podrá realizar una ficha con su personaje indicando sus características, habilidades y problemas resueltos.

EL TRABAJO DE CONVERSAR

LECTURA:

El ratón García,
de Ricardo Mariño.



Ilustraciones: Cucho Cuño

Género: cuento, 32 págs.

Temas: animales, experiencias, trabajo, comunidad.

Sinopsis

El famoso Ratón Pérez no da abasto con su trabajo. Entonces, contrata un ayudante, el Ratón García, quien no tiene una buena experiencia en la tarea de intercambiar dientes por monedas. Ratón García abandona su puesto y busca otros. Pero, más que otro trabajo, encuentra una actividad que vivirá como una sabrosa fiesta.

PROYECTO

Este proyecto propone definir el concepto de trabajo y organizar conversaciones pautadas, a modo de entrevistas, para recolectar información. Los participantes podrán jerarquizar, fichar y exponer los datos recopilados en las entrevistas para conocer las particularidades de la comunidad que habitan y las tareas que allí se realizan. Asimismo, se trabajará sobre ciertos objetivos de desarrollo sostenible propuestos por las Naciones Unidas como “Trabajo decente y crecimiento económico”, “Industria, innovación e infraestructura” y “Producción y consumo responsables”.

- ➊ Después de la lectura, conversar sobre los distintos trabajos que se presentan en el relato y sus particularidades. Intercambiar ideas sobre otros trabajos que conozcan y hacer un listado indicando el nombre de la tarea y el lugar donde se realiza. Incluir, en primer lugar, los trabajos de Ratón García.
- ➋ Conversar sobre las particularidades de los trabajos listados. ¿Qué trabajos son característicos del pueblo o ciudad en donde se ubica la escuela? Si el lugar fuese distinto, ¿cambiarían los trabajos? Por ejemplo, ¿qué trabajos se realizan en el mar? ¿Y en los ríos? ¿Qué trabajos habrá que hacer en la montaña? ¿Y en las grandes ciudades? ¿Hay trabajos propios de los lugares secos? ¿Qué trabajos serán más comunes en cada región del país? Pero también ¿qué trabajos se pueden realizar en cualquier lugar del mundo?

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



Acompañar la conversación con imágenes, mapas, videos, etc.

3 A través de una nota, convocar a personas adultas de las familias de los estudiantes a acercarse al colegio para conversar sobre sus trabajos. Si se ofrecen muchas personas, seleccionar cuatro, considerando la diversidad y relevancia para la comunidad de la tarea. Coordinar cada visita en un día diferente.

4 Trabajar en el aula sobre las características de las conversaciones pautadas. Partir de ejemplos audiovisuales, tales como las entrevistas de “Paka Data” disponibles en el canal de YouTube de Pakapaka. Por ejemplo, el capítulo 5 en el que entrevistan a un arqueólogo o el 33 en el que conversan con una bombera voluntaria. ¿Cómo comenzamos una conversación? ¿Cómo se arma, se escribe y se pronuncia una pregunta? ¿Qué preguntas podemos realizar para conocer cuál es el trabajo que realiza la persona invitada y sus características? ¿Cómo registraremos las respuestas? ¿Cuál será la mejor forma de despedirnos?

5 Preparar el espacio y algunas preguntas posibles para cada encuentro. Dividir tareas para ambientar el salón, recibir al entrevistado, hacer las primeras preguntas, registrar las respuestas, etc. Finalmente, realizar las entrevistas.

6 En encuentros posteriores, recuperar las grabaciones o anotaciones de las entrevistas y sistematizar la información obtenida en fichas. Indicar datos como nombre, profesión, año de inicio de la tarea,

lugar en el que la desempeña, actividades principales o problemas que resuelve, vínculo de su trabajo con las características del pueblo o ciudad, etc. Agregar una foto o ilustración de la persona entrevistada para completar.

Las fichas podrán realizarse en afiches o en presentaciones digitales, con ayuda de las áreas de Plástica y TIC.

7 Socializar las fichas resultantes con el resto del colegio y la comunidad. Desarrollar un encuentro de cierre en el que el grupo dialogue sobre la experiencia, las entrevistas, los trabajos que conocieron. Registrar las conclusiones en el cuaderno de clase.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Dedicar una clase a conversar sobre los deseos de cada niño o niña. ¿A qué les gustaría dedicarse cuándo sean grandes? ¿En qué lugar les gustaría trabajar? ¿Qué problemas de su comunidad les gustaría resolver? Realizar una ficha personal para ordenar la información. Hacer una puesta en común para conversar sobre los diferentes intereses.
- ▶ Investigar cuáles son los diferentes trabajos que se realizan en la escuela. Conversar con las y los trabajadores que se encuentren disponibles. Realizar un esquema en un afiche con los nombres y las tareas para socializar en el patio.
- ▶ Trabajar sobre la efeméride del 1 de mayo. ¿Qué se conmemora? ¿Por qué ese día no se trabaja? ¿De qué otras formas podría celebrarse el día de las y los trabajadores?

LECTURA:

Cuatro calles y un problema,
de Graciela Montes.



Ilustraciones: Flor Rodríguez Actis

Género: cuento, 48 p.

Temas: infancias, viajes, imaginación, desafíos.

Sinopsis

A Panchito le faltan cuatro cuadras para llegar. Solo cuatro cuadras. Pero cuando parece que todo resultará como siempre, las aventuras florecen. Panchito nada, cruza fronteras, conoce el centro de la Tierra, encuentra animales y da la vuelta al mundo demostrando que muchas cosas pueden ocurrir en cuatro calles y, sobre todo, cuando no estamos tan seguros de querer llegar a destino.

PROYECTO

Este proyecto propone trabajar con la idea de zona, comunidad y recorrido. Invita a conocer la ubicación del colegio y las principales características de la zona. Transitar desde el espacio real hacia las posibilidades infinitas de la ficción para crear un relato colectivo y grabarlo como audiocuento. A partir de esta propuesta se abordarán objetivos de desarrollo sostenible propuestos por las Naciones Unidas, tales como “Ciudades y comunidades sostenibles”, “Paz, justicia e instituciones sólidas” y “Alianzas para lograr objetivos”.

1 Regresar al cuento de Graciela Montes e intentar diagramar el plano de las cuatro cuadras que separan a Panchito del dentista. Indicar el sitio de cada una de sus aventuras en línea recta: este será solo el primer paso.

2 Profundizar en la idea de plano: mostrar algunos ejemplos como el de la propia ciudad o pueblo, el de espacios importantes de nuestro país como la Plaza de Mayo o la Casa histórica de Tucumán, etc. Trabajar con Google Maps para observar las imágenes satelitales y luego el dibujo de las líneas. Compartir la pantalla en línea para recorrer colectivamente o preparar algunos recortes para mostrar. Hacer un primer acercamiento al plano de los alrededores de la escuela. Conversar para saber si los chicos y chicas reconocen algún lugar en concreto cerca: negocios, parques, casas.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.esunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



3 Realizar una caminata de reconocimiento de la zona de la escuela. Según las características del espacio, recorrer la cuadra, la manzana, algunos metros más o, incluso, varias cuadras del barrio. Prestar especial atención a los espacios que tomaremos como referencia. Destacar frente a los estudiantes la ubicación y nombre con el que identificaremos de tres a cinco de estos lugares: algún árbol característico, un negocio, una institución, la casa de algún estudiante o de alguien que todos conozcan, un parque o plaza, una sala de salud, etc.

4 Al regresar al aula, recuperar la información de la salida y plasmarla en un plano de la zona en un afiche o pizarrón. Destacar especialmente los lugares elegidos como referencia.

5 En la clase siguiente será el turno de la ficción. Conversar sobre las cosas mágicas o increíbles que nos podrían ocurrir yendo desde algún punto en nuestro plano hasta la escuela. Dibujar el recorrido en el plano y marcar tres lugares donde podrían suceder las aventuras ficticias. Utilizar preguntas guía como: ¿Qué pasaría si, como en el cuento, llueve tanto que las calles se transforman en ríos? ¿Qué podría ocurrir si nos trepamos al árbol y las ramas crecen alto, alto? ¿Qué otras cosas sorprendentes podrían ocurrir cuando estamos a punto de llegar? ¿Con qué personaje fantástico podríamos encontrarnos? Anotar todas las ideas que surjan.

6 Redactar el relato de las aventuras creadas. Pensar un inicio con su objetivo, y un final. ¿Quién es nuestro personaje? ¿Cómo llega a destino? ¿Qué hace cuando llega? Trabajar en un borrador colectivo hasta llegar al resultado final: un cuento breve que cada niño transcribirá o pegará en su cuaderno.

7 Grabar el audiocuento del relato creado. Decidir y organizar entre todos quiénes leerán, dividir los fragmentos, pensar con qué música o efectos de sonido acompañar la lectura. Trabajar en conjunto con las áreas de Música, Teatro o TIC para favorecer la tarea.

8 Socializar el archivo del audiocuento resultante con las familias y el resto del colegio.

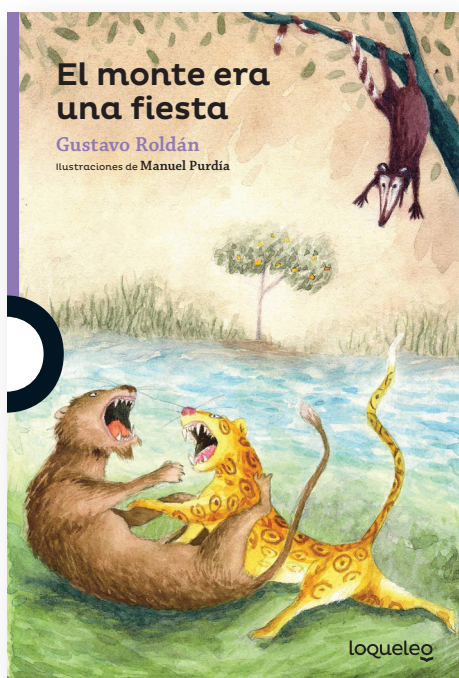
ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Producir ilustraciones o collages que representen distintos momentos del relato y generar un video que reproduzca las imágenes con el audio de fondo, de modo que resulte un corto animado. Programar una función de cine para primer grado en la que se reproduzca el video y se converse sobre la experiencia realizada.
- ▶ Crear el plano del recorrido desde la casa de cada alumno hasta el colegio. Cada niño o niña trabajará de forma individual. La tarea puede realizarse en el aula o proponerse como una actividad para resolver familiarmente en casa.

CARRERA DE MONTE

LECTURA:

El monte era una fiesta,
de Gustavo Roldán.



Ilustraciones: Manuel Purdía

Género: cuentos, 64 p.

Temas: animales, amistad, naturaleza, comunidad, aprendizaje.

Sinopsis

En los cuentos que integran este libro nos encontramos una vez más con el sapo y los animales del monte. Juntos atraviesan distintas situaciones como una gran sequía, una carrera, el enamoramiento del tatú, un árbol muy alto, entre otras situaciones. La facilidad de palabra del sapo y el trabajo en equipo resultan fundamentales para sortear dificultades y habitar el monte como una verdadera fiesta.

PROYECTO

Este proyecto invita a conocer los animales propios de la región del colegio y sus características. Trabajaremos con la descripción a partir de la enumeración de los rasgos distintivos de los animales y su ilustración, tal como hacen los personajes del libro de Gustavo Roldán. Será una oportunidad para explorar distintas dinámicas lúdicas y elaborar un juego de mesa recuperando las características de los animales elegidos. Este recorrido invitará, a su vez, a trabajar con algunos objetivos de desarrollo sostenible propuestos por la ONU, tales como “Vida de ecosistemas terrestres”, “Vida submarina” y “Acción por el clima”.

- 1 Luego de completar la lectura del libro volver a los cuentos “¿Quién conoce un elefante?” y “La lechuza que sabía razonar”. Conversar sobre las estrategias que utilizan los personajes para reconocer a un elefante: las ilustraciones y la enumeración de características. ¿Qué rasgos distintivos de un animal podemos dar para identificarlo? Hacer una lista con los elementos que se propongan, tales como la forma de las orejas, la cola, la cantidad de patas, la alimentación, el lugar que habita, etc.
- 2 Conversar sobre los animales que habitan la región. Observar imágenes, reconocer características y escribir los nombres en el pizarrón en forma de lista que los niños y niñas transcribirán en sus cuadernos.
- 3 Recuperando los animales trabajados en la instancia anterior, realizar tarjetas con sus nombres para

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.esunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



jugar al juego del dibujo por equipos. Un representante del equipo pasa al frente, toma una tarjeta sin que la vean sus compañeros y dibuja en el pizarrón el animal que le tocó. Los integrantes de su grupo deberán adivinar de qué animal se trata.

Considerar las características del grupo para evaluar si se utiliza un tiempo límite, si se realiza una competencia entre grupos por puntaje o simplemente se plantea el objetivo de que cada grupo adivine sus animales.

4 Conversar sobre las características de los juegos de mesa y por qué se los nombra así. Llevar ejemplos o mostrar imágenes. Recuperar el título del proyecto y explicar el juego de palabras en relación con el “Carrera de mente”. Proponer la creación de un juego de mesa sobre los animales de la región o el país, o pensar otro criterio de selección si se considera más enriquecedor.

5 De manera colectiva, recuperar los nombres de los animales elegidos y pensar tres características de cada uno, considerando los aspectos trabajados en el punto 1. Tomar nota en el pizarrón.

6 Elaborar las cartas para el juego. Cada carta deberá contener el nombre del animal, su dibujo y las tres características identificatorias.

Se puede realizar un mazo de cartas para todo el grado o cada estudiante puede confeccionar su propio mazo. También será posible crear un tablero de monte con veinte casilleros para que los participantes avancen a medida que obtienen puntos.

7 Escribir y explicar el reglamento del juego considerando que se jugará en equipos. Uno de los jugadores toma una carta y, sin verla, se la entrega a sus compañeros de equipo. Ellos procederán a leer la pista uno. El jugador de turno puede adivinar o pedir la pista dos y luego la tres. Si no adivina el animal con esas pistas, sus compañeros pasarán a dibujarlo. Cada turno otorga un máximo de cuatro puntos si el animal se adivina con la primera pista, tres puntos si se adivina en la segunda pista, dos puntos si se adivina en la tercera pista y un punto si se adivina con la ilustración. Si el participante no descubre el animal en ninguna instancia, no obtendrá puntos. Prever la posibilidad de agregar, quitar o modificar reglas si surgen nuevas ideas en el intercambio con los chicos y chicas.

Para facilitar la tarea, una vez terminado el reglamento se puede ofrecer una copia a cada estudiante.

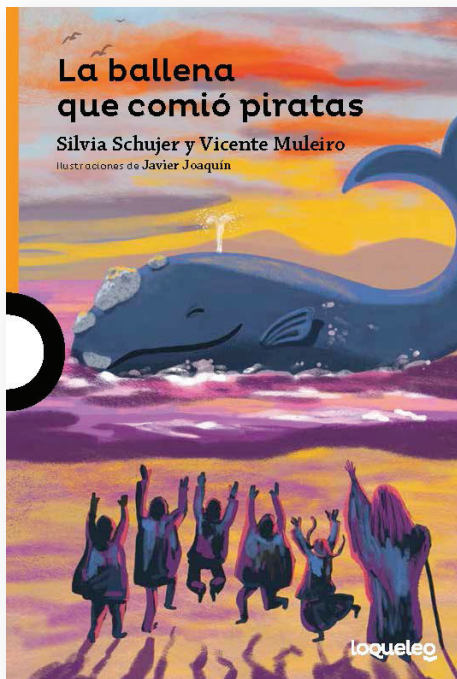
8 ¡A jugar! Seguramente, en el transcurso de la partida, se darán intercambios que se podrán aprovechar para revisar las pistas creadas para cada animal. Proponer la revisión de las características, conversar sobre cuáles son fáciles y cuáles no, cuáles generan confusiones y por qué, etc. Tomar nota de las observaciones de los estudiantes para recuperarlas en próximas instancias y seguir aprendiendo.

ALGUNAS IDEAS MÁS

► Organizar una jornada de juegos con compañeros de segundo grado. Preparar el espacio y realizar una introducción en la que los niños y niñas de tercer grado recuperen el libro, lean uno de los cuentos y expliquen el juego.

LECTURA:

La ballena que comió piratas,
de Silvia Schujer y Vicente Muleiro.



Ilustraciones: Javier Joaquín

Género: novela, 104 p.

Temas: pueblos originarios, supervivencia, convivencia.

Sinopsis

Es el año 1829 y en las Islas Malvinas a diario llegan barcos extranjeros a saquear sus costas: cazan lobos marinos, focas, ballenas. Pero un grupo de niños, los hijos del nuevo gobernador, recién llegados de Buenos Aires, y sus amigos isleños, tienen un plan para detener a los piratas. Juntos recurrirán a la Reina del Estrecho, la enigmática cacique tehuelche, para dar la gran batalla y así defender nuestra tierra.

PROYECTO

Este proyecto propone trabajar con los distintos pueblos originarios que habitaron el territorio argentino, para conocer sus vínculos con el ambiente, sus prácticas de supervivencia y convivencia, y recrear leyendas que los representen. En grupos, los estudiantes realizarán diferentes episodios de una serie documental audiovisual. Asimismo, se abordarán diferentes objetivos de desarrollo sostenible de la ONU, tales como “Reducción de las desigualdades”, “Producción y consumo responsable”, “Alianzas para lograr objetivos”, “Paz, justicia e instituciones sólidas”.

1 Luego de leer la novela, recuperar las características del pueblo tehuelche que allí se mencionan. Realizar un cuadro para reunir la información más importante. Utilizar preguntas guía para jerarquizar la información. ¿Dónde vivían? ¿Cómo se organizaban? ¿Cómo se alimentaban? ¿A qué peligros se enfrentaban? ¿Cómo se comunicaban? Si hay datos que no se encuentran en el libro, contemplar la investigación en Internet o en enciclopedias.

2 Dividir el grado en pequeños grupos y ofrecer a cada uno un pueblo originario y material bibliográfico para que puedan obtener la información que les permita completar el cuadro diseñado en la instancia anterior. Una vez completada la tarea, realizar una puesta en común para compartir la experiencia y las características de los grupos.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

3 Recuperar las características reunidas del pueblo asignado y volver a leer el relato enmarcado de la novela: el origen de la ballena con los rasgos distintivos con los que hoy la conocemos. Conversar sobre las características de las leyendas y reconocer sus elementos representativos.

Compartir otras leyendas en video como las que se reúnen en “Taller de historias”, disponibles en el canal de YouTube de Pakapaka.

4 Buscar algún animal o planta presente en la región que habitaba cada pueblo y escribir el relato que narre cómo nació o adquirió las características que posee en la actualidad. Trabajar con borradores y puestas en común para avanzar.

5 Una vez reunido todo el material, cuadro y leyenda, organizar la grabación del episodio. ¿Quién y cómo presentará el capítulo? ¿Quién leerá cada segmento? ¿Se mostrarán imágenes en paralelo o aparecerán los estudiantes en cámara? ¿Qué dispositivos se necesitarán? ¿Utilizarán música de fondo? ¿Habrá efectos de sonido cuando se lea la leyenda? ¿Cómo cerrará el episodio?

Se sugiere que cada episodio no exceda los cinco minutos de duración.

6 Realizar las grabaciones y edición de los episodios. Si el grupo cuenta con una materia o taller de TIC, música o similar, será valioso trabajar interdisciplinariamente. La edición puede ser realizada por los estudiantes o directamente por los docentes, dependiendo de los recursos y las posibilidades de los estudiantes.

7 Organizar una presentación de la serie documental para el resto del colegio o para las familias. Armar una lista de reproducción en YouTube para generar un enlace y difundir el trabajo. También se pueden distribuir QR con el enlace a la lista en distintos lugares del colegio. Finalmente, realizar una puesta en común para conversar sobre la experiencia realizada.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Diseñar la portada digital de la serie. Trabajar con aplicaciones de diseño, tales como CANVA y, si es posible, interdisciplinariamente con materias como TIC o Plástica.
- ▶ Crear colectivamente una leyenda que recupere las características naturales del pueblo o ciudad donde se ubica la escuela. Elegir un título entre todos y grabarlo. Anexarlo a la lista de reproducción como episodio final especial.



ESCRIBIR LA AVENTURA

LECTURA:

La rosa de los vientos,
de Paula Bombara.



Ilustraciones: Brenda Ruseler

Género: novela, 136 p.

Temas: viajes, aventura, comunidad.

Sinopsis

Gastón tiene una misión muy especial: viajar al cerro Tres Picos para cumplir el último deseo de su abuelo. Para lograrlo, contará con la ayuda de su amigo Federico y de su medio hermano, Santiago, a quien no conoce mucho. Esta aventura será una oportunidad para acercarse y atar los cabos de una historia familiar que los une más de lo que imaginan.

PROYECTO

Este proyecto se propone revisar y recrear todos los elementos y textualidades que componen una aventura. Recuperaremos la historia de Gastón y su vínculo con el cerro Tres Picos y prestaremos atención a todos los textos que componen el viaje para crear, como producto final, una caja que atesore ese recuerdo y los aprendizajes que dejó en sus diferentes formatos. Luego, los estudiantes serán capaces de inventar otras aventuras y los tesoros que las recuerden. En el trayecto, se abordarán distintos objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, tales como “Alianzas para lograr los objetivos”, “Vida de ecosistemas terrestres” y “Educación de calidad”.

1 Luego de leer la novela, recrear la secuencia del viaje desde la conversación de Gastón con su abuelo hasta el regreso luego de la travesía. Identificar en cuáles de esas instancias se habla de textos escritos y en cuáles, a pesar de que no se mencionan, podrían existir. Por ejemplo: las instrucciones que Juancho le da a Gastón, la carta que Juancho le escribe a Norber, la lista que Gastón y Federico realizan con las cosas que deben llevar a la excursión, la bitácora de viaje de los amigos o la de Santiago, la continuación del poema que escribe Gastón al final, etc.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



2 Dividir el grado en grupos para que cada uno se encargue de escribir uno de los textos identificados. Recordar la importancia de volver al texto y pensar la aventura para ser fieles al argumento o a las posibilidades que este habilita. Previamente, abordar los distintos tipos textuales y sus características. ¿Cómo se escribe una carta? ¿De qué manera se enuncian los elementos de una lista? ¿Cómo se relata una aventura ya vivida? ¿Cómo se expresan los deseos?

3 Realizar una puesta en común y debatir entre todos si los textos producidos coinciden con lo narrado en la novela. Cuando se alcancen las versiones finales, pensar qué objetos relacionados con la historia podría incluir la caja: una pipa, por ejemplo. Replicarlos e incluirlos en la caja.

4 En un segundo momento del proyecto, los grupos estarán en condiciones de crear sus propios viajes de aventura. Proponer la elaboración de cajas de recuerdos de aventuras inventadas por ellos. En borrador, escribir las ideas que surjan: ¿Quiénes viajan? ¿A dónde y cómo? ¿Cuál es el objetivo real de ese viaje? ¿A qué peligros se enfrentan? ¿Cómo los superan? ¿Con qué aprendizajes regresan? Escribir una lista de los textos y objetos que se atesorarán en la caja.

5 Poner manos a la obra y escribir una carta, instrucciones para seguir, listas, algunas entradas de una bitácora de viaje, un poema final que recupere los aprendizajes transitados. Los tipos textuales que se propongan dependerán de los temas trabajados previamente y las particularidades del grupo. Confeccionar las cajas, decorarlas considerando las particularidades de la historia inventada.

6 Redactar un breve texto de presentación del viaje creado y escribirlo en un afiche o cartulina para acompañar la caja. Exhibir las cajas y carteles en un recreo especial o una feria escolar para compartir la tarea con los otros grados de la escuela.

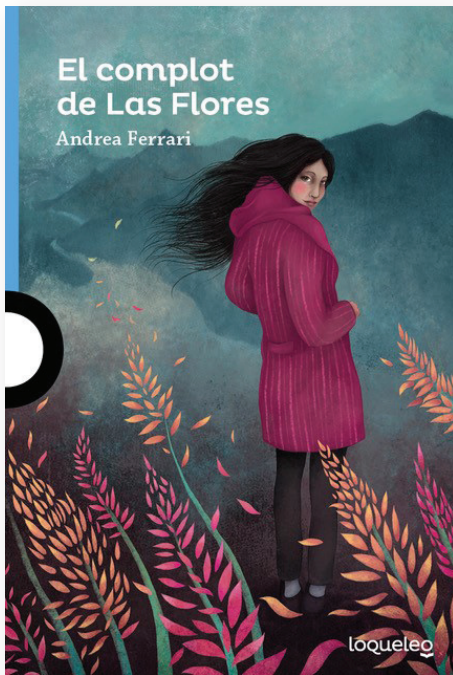
ALGUNAS IDEAS MÁS

► Elaborar e incluir en las cajas propuestas participativas para que quienes las observen en la feria puedan intervenir en la historia. Por ejemplo, se puede invitar a los asistentes a escribir en un papel qué aventura les gustaría vivir, qué llevarían en su mochila para subir una montaña, cuál fue su mayor aventura, etc. Armar una cartelera para que cada persona que participe pegue allí su aporte.

EL COMLOT DE LAS FLORES

LECTURA:

El complot de las flores,
de Andrea Ferrari.



Ilustraciones: Raquel Cané

Género: novela, 168 p.

Temas: mudanza, comunidad.

Sinopsis

La familia de Mara debe trasladarse a un sitio perdido en la Patagonia. Mientras la protagonista enfrenta los desafíos de este cambio, los habitantes del lugar luchan para no convertirse en un pueblo fantasma.

Dos historias y una serie de personajes entrañables dispuestos a dar lo mejor de sí mismos para superar las dificultades.

PROYECTO

Este proyecto propone revisar los caminos y rutas argentinas, y los pueblos que estos conectan y apartan. Los estudiantes identificarán pequeños pueblitos alejados e imaginarán estrategias para llenarlos de vida. Finalmente, construirán en grupos folletos turísticos o de promoción de cada pueblo, destacando sus beneficios y posibilidades para que los turistas los visiten, los inversionistas los apoyen y los gobiernos los consideren. Se abordarán, además, diversos objetivos de desarrollo sostenible propuestos por la ONU, tales como “Trabajo decente y crecimiento económico”, “Industria, innovación e infraestructura”, “Reducción de las desigualdades” y “Ciudades y comunidades sostenibles”.

1 Luego de leer la novela, conversar sobre el pueblo de Las Flores, su problema en el relato y la solución hallada. Buscar, en un mapa tradicional o utilizando la aplicación Google Maps, si existe un lugar con ese nombre en la Patagonia. Observar el pueblo homónimo en la provincia de Buenos Aires y sus particularidades.

2 Continuar el trabajo con mapas, observar y conversar sobre las rutas y caminos del país. ¿Dónde se concentran la mayoría de las rutas del país? ¿Y en la provincia que habitamos? ¿Conocemos o encontramos algún pueblo aislado que no cuente con caminos relevantes que lo conecten con el resto? ¿A qué conclusiones podemos arribar a partir de lo que nos cuentan los mapas?

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.esunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

3 Dividir el grado en grupos y explorar mapas del país que pueden generar e imprimir gratuitamente desde el sitio web del Instituto Geográfico Nacional <https://www.ign.gob.ar/>. Proponer a cada grupo que identifique y elija un paraje, sublocalidad o localidad pequeña y alejada del resto. Guiar al grupo para que investigue las características de dicho poblado, su historia y noticias. Realizar una puesta en común para evaluar las elecciones, controlar que no se repitan y procurar que estén representadas distintas zonas del país.

4 Luego de identificar las características del pueblo elegido, crear en grupo el complot para promocionarlo, conectarlo, impulsarlo. Plasmar las ideas en un borrador que se compartirá en una nueva puesta en común con el curso completo.

5 Una vez que cada grupo alcance su plan definitivo, diseñar los folletos promocionales. Proporcionar ejemplos reales de folletos turísticos o institucionales para que vean los elementos principales y su organización. ¿Cuál es el título del folleto? ¿Habrà una imagen destacada en la tapa? ¿Serà un tríptico o un díptico? ¿De qué manera ordenaremos la información? ¿Incluiremos imágenes para acompañar cada información? ¿Dejaremos modos de visitar el pueblo? ¿Alguna promoción especial?

6 Finalmente, realizar una feria en la que se expongan todos los folletos. Cada grupo puede preparar un stand y acompañar el folleto con objetos, ambientación, comida típica, etc. Invitar a otros cursos del colegio o a las familias de los estudiantes para socializar el resultado del proyecto.

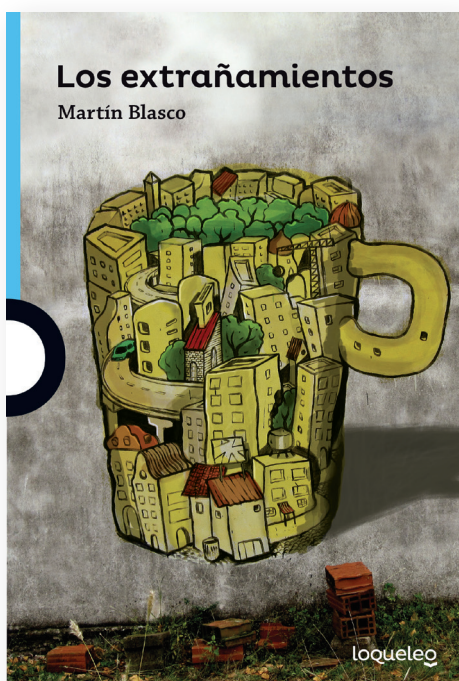
ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Establecer contacto y generar un intercambio con algunos de los habitantes del pueblo elegido. ¿Qué escuelas hay en el lugar? ¿Hay disponibles en Internet formas de contacto con las instituciones? ¿Es posible escribir un e-mail o un mensaje de texto? Si es así, escribir entre todos ese primer mensaje. Contar a los habitantes del lugar quiénes somos, dónde vivimos y cuáles son las características del sitio que habitamos. Luego, realizar preguntas sobre las características del pueblo destinatario del mensaje.
- ▶ Trabajar con las peculiaridades del propio pueblo o ciudad. ¿Cuáles son las rutas o caminos que lo conectan con pueblos o ciudades vecinas? ¿Cuáles son los atractivos máximos? ¿Qué eventos, instituciones, espacios, inversiones serían necesarios para mejorar el lugar? ¿Cómo lo promocionaríamos? Realizar un folleto o video con la información recabada y creada.



LECTURA:

Los extrañamientos,
de Martín Blasco.



Ilustraciones: Gualicho

Género: novela, 144 p.

Temas: amistad, comunidad, arte, identidad, crecimiento.

Sinopsis

Martín se muda con su mamá a una casa tomada, un espacio comunitario en el que viven muchas personas con diferentes historias. Allí conoce especialmente a Vladi, que pasa de asustarlo a convertirse en un amigo especial. Junto a él, Muriel y hasta su mamá vivirá desafíos, crecerá y descubrirá que la creatividad, en todas sus formas, es una gran herramienta de supervivencia.

PROYECTO

Trabajar sobre la noción de extrañamiento, a partir de las ideas de Vladi y de Julio Cortázar. Crear un fanzine con textos e ilustraciones que surjan a partir de la observación de lo que nos rodea con una mirada extrañada, distinta, dispuesta al asombro. En este proceso, se abordarán ciertos objetivos de desarrollo sostenible propuestos por la ONU, tales como “Reducción de las desigualdades”, “Salud y bienestar” y “Producción y consumo responsables”.

1 Luego de leer la novela, conversar sobre las posibilidades del lenguaje para narrar nuestras experiencias y vínculos con la realidad. Retomar la nota de autor para pensar la literatura como una forma de “mentir para decir la verdad”, tal como sostiene Liliana Bodoc en su charla TEDx Río de la Plata disponible en el canal de YouTube de TEDxYouth: <https://www.youtube.com/watch?v=qOFyNOYp3MU>

2 Recuperar la definición de “extrañamiento” que Vladi ofrece en el libro. Ofrecer la mirada de Julio Cortázar en su ponencia “El sentimiento de lo fantástico”, disponible en <https://ciudadseva.com/texto/el-sentimiento-de-lo-fantastico/>

Ese sentimiento, que creo que se refleja en la mayoría de mis cuentos, podríamos calificarlo de extrañamiento; en cualquier momento les puede suceder a ustedes, les habrá sucedido, a mí me sucede todo el tiempo, en cualquier momento que podemos calificar de prosaico, en la cama, en el ómnibus, bajo la ducha, hablando, caminando o

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



leyendo, hay como pequeños paréntesis en esa realidad y es por ahí, donde una sensibilidad preparada a ese tipo de experiencias siente la presencia de algo diferente, siente, en otras palabras, lo que podemos llamar lo fantástico. Eso no es ninguna cosa excepcional, para gente dotada de sensibilidad para lo fantástico, ese sentimiento, ese extrañamiento, está ahí, a cada paso, vuelvo a decirlo, en cualquier momento y consiste sobre todo en el hecho de que las pautas de la lógica, de la causalidad del tiempo, del espacio, todo lo que nuestra inteligencia acepta desde Aristóteles como inamovible, seguro y tranquilizado se ve bruscamente sacudido, como conmovido, por una especie de, de viento interior, que los desplaza y que los hace cambiar.

Conversar sobre las dos definiciones y esbozar una nueva que sintetice el significado del concepto.

3 Presentar el formato fanzine [de fan/áticos y maga/zine], es decir, publicaciones artesanales que originalmente eran utilizadas por aficionados a un determinado tema para difundir sus intereses y actualmente son creados por cualquier persona que quiera compartir sus creaciones en papel.

Llevar ejemplos y exponer videos que los muestren. En YouTube hay muchos, y también existen muchas cuentas en Instagram y otras redes sociales dedicadas especialmente a difundir este tipo de publicaciones.

4 Proponer la escritura del mundo que rodea a cada chico o chica, a partir de distintos disparadores: la observación extrañada de objetos o situaciones,

el relato de un sueño, la transformación de un relato diario en algo sobrenatural o inexplicable, la creación de un *collage* con elementos que integran la realidad y los intereses de cada uno, etc. Trabajar interdisciplinariamente con materias como Plástica, Construcción de la ciudadanía, TIC u otras enriquecerá el trabajo en esta instancia.

5 Confeccionar los fanzines. Diseñar la portada incluyendo un título y los interiores. Sugerir la inclusión de códigos QR que enlacen a canciones u otros recursos para ampliar las fronteras del papel.

6 Organizar una feria de fanzines en un recreo para que los estudiantes de otros cursos puedan ver los trabajos realizados. También puede promoverse el intercambio de publicaciones invitando a cada estudiante a que realice dos o más copias de su fanzine.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Diseñar y realizar un mural en la escuela que, con la misma intención que en la casa de la novela, llene de arte un espacio compartido. ¿Qué ilustraciones nos representan? ¿Qué frase podríamos incluir? ¿Qué colores representarían mejor el espacio que habitamos? ¿Qué necesitamos para realizarlo? ¿Cómo podríamos conseguir los recursos?
- ▶ Realizar videos tutoriales para enseñar a provocar un extrañamiento o indicar cómo se realiza un fanzine. Observar algunos como ejemplo, reconocer sus particularidades y escribir un guion antes de filmar.



El mundo que habitamos

loqueleo **SANTILLANA**

Redacción: Mariana Castro