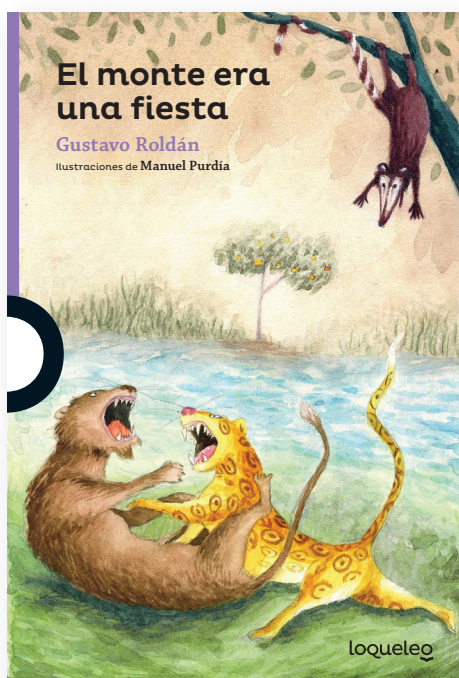


CARRERA DE MONTE

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.