Cronograma

Lunes 7/10: primer ciclo.
Martes 8/10: desafíos para 4.° y 5.° grados.
Miércoles 9/10: preparación para el encuentro final del viernes.
Jueves 10/10: desafíos para 6° y 7° grados.
Viernes 11/10: encuentro con las familias.

Propósito

Como cierre de los trabajos realizados durante los **Desafíos Escolares CABA 2019, otra oportunidad para aprender,** les proponemos realizar una instancia lúdica con la modalidad de taller en la que los y las estudiantes jueguen colaborativamente afianzando los aprendizajes alcanzados y los avances en sus recorridos lectores.

Materiales

Mesa de libros con los textos distribuidos por el Ministerio de Educación e Innovación:

- Andersen, Hans Christian. *El ruiseñor.* CABA, Ministerio de Educación. 2019.
- Basch, Adela. *La abeja que no era joven ni vieja.* Buenos Aires, SM, 2018.
- Bornemann, Elsa. *Socorro.* Buenos Aires, Loqueleo, 2016.
- De Santis, Pablo. *Lucas Lenz y el Museo del Universo.* CABA, Santillana, 2018.
- De Santis, Pablo. *Lucas Lenz y la mano del emperador.* CABA. Santillana, 2019.
- Doyle, Arthur Conan. *La liga de los pelirrojos.* CABA, Ministerio de Educación, 2019.
- Durini, Ángeles. *¿Quién le tiene miedo a Demetrio Latov?* Buenos Aires, SM, 2018.
- Montes, Graciela. *Las velas malditas.* Buenos Aires, Loqueleo, 2019.
- Mujica Lainez, M. *La galera* y Gogol, N. *El capote.* CABA, Ministerio de Educación. 2019.
- Nöstlinger, Christine. *Querida Susi, querido Paul.* Buenos Aires, SM, 2016.
- Poe, Edgar Allan. "El corazón delator" en *Crimen y misterio. Antología de relatos de suspenso.* CABA, Santillana, 2018.
- Repún, Graciela. *El príncipe Medafiaca trabaja de rey.* Buenos Aires, SM, 2017.
- Siemens, Sandra. *La muralla.* Buenos Aires, SM, 2019.
- Wolf, Ema. *La sonada aventura de Ben Malasangüe.* CABA, Santillana, 2018.

Organización

Actividades previas a organizar por los coordinadores de 1° y 2° ciclo y el o la docente de grado con la colaboración de las y los maestros/as bibliotecarios/as.

Dinámica de la propuesta

1° ETAPA DE ESTACIONES DE JUEGO:
1. La actividad se desarrolla en un recorrido de 4 estaciones: AZUL, VERDE, VIOLETA Y NARANJA.
2. Los/as docentes deberán elegir uno de los juegos propuestos para cada estación, el que consideren más pertinente para su grado.
3. Las actividades son grupales. Se sugiere armar equipos de 4 niñas/os.
4. Cada equipo comenzará en la estación asignada por los/as docentes estableciendo un sistema de rotación que permita a los/as alumnos/as pasar por todas ellas.

2° ETAPA DE RESOLUCIÓN DE JUEGOS FINALES:
5. Luego de finalizar las 4 estaciones, pensarán nuevamente en equipos los JUEGOS FINALES del CONTENEDOR DIGITAL.
6. Como cierre, dejarán registradas en carteleras lo realizado en la jornada y las opiniones y conclusiones del grado.

Propuestas sugeridas para los juegos

JUEGO 1. Cuentos en cubilete

MATERIALES
1 dado, 1 cubilete, papeles para escribir, lapiceras.

REGLAS DEL JUEGO
Con anterioridad los docentes habrán pensado:

- 6 nombres de personajes de los cuentos leídos y de otros personajes de historias abordadas en el año,
- 6 escenarios para enmarcar la minihistoria,
- 6 conflictos

Numerarán estas listas del 1 al 6. Se tira el dado una vez para personaje, una vez para escenario y una vez para conflicto. Se cotejan los números con la lista de palabras. Con las tres palabras elegidas, cada alumno/a armará una breve historia que relatará a sus compañeros. También podrá escribirla o tomar algunas notas para seguir el hilo de su historia.
Todos los/as alumnos/as del grupo contarán su historia y los otros verificarán la coherencia y la verosimilitud del relato.

JUEGO 2. Rayuela literaria

MATERIALES
Dibujo de una rayuela, piedra para lanzar, papeles para escribir, lapiceras.

REGLAS DEL JUEGO
Con anterioridad, los docentes y los alumnos habrán pensado palabras para las siguientes categorías:

• Personajes
• Escenarios
• Conflictos

Los/as docentes y los/as alumnos/as escribirán en la rayuela palabras que den cuenta de personajes, conflictos y escenarios. Se tira la piedra hasta obtener el nombre de un personaje, un conflicto y un escenario. Cada estudiante armará una historia que relatará a sus compañeros. También podrá escribirla o tomar algunas notas para seguir el hilo de su historia.
Si los/as docentes lo consideran pertinente podrán escribir otras categorías de palabras (conectores, verbos, adjetivos, etc.) para incluir en el juego.
Todos los/as alumnos/as del grupo contarán su historia y los otros verificarán la coherencia y la verosimilitud del relato.

JUEGO 3. Iba un barco cargado de...

MATERIALES
Varias pelotas.

REGLAS DEL JUEGO
Se arma una ronda (o varias según la cantidad de alumnos/as). El/la docente enuncia el título de uno de los cuentos y los/as alumnos/as se pasan la pelota nombrando palabras clave del cuento en cuestión. Los/as alumnos/as que repiten o se quedan sin palabras se ponen detrás de otro para ayudarlo y el juego se retoma con el resto de los/as alumnos/as.
Se pueden hacer varias rondas pasando también por otros textos trabajados durante el año.

JUEGO 4. Paseo de personajes intrusos

MATERIALES
Juegos de tarjetas:
- 3 o 4 tarjetas de **TÍTULOS,** cada una con el nombre de los textos de los Desafíos o de otros textos abordados en el año.
- 3 o 4 tarjetas de **ESCENARIOS,** cada una con el nombre de un escenario distinto a los cuentos leídos, por ejemplo: una llanura de la era de los dinosaurios, una estación extraterrestre, el fondo del mar, un reino de los cuentos tradicionales, etc.
- 3 o 4 tarjetas de **PERSONAJES,** cada una con otros personajes que no intervienen en las historias abordadas, por ejemplo: Cenicienta, Shrek, Drácula de la película Transilvania, etc.

REGLAS DEL JUEGO
Cada alumno toma una tarjeta y recrea lo más fielmente posible la historia a la que hace referencia la tarjeta del TÍTULO incluyendo el ESCENARIO y el PERSONAJE INTRUSO en la trama.

Juego 5. Dígalo con mímica

MATERIALES
Mesa de libros.

REGLAS DEL JUEGO
Dividir al grupo que coincide en esta estación en dos grupos. Previamente los docentes habrán marcado en cada libro el título de un cuento o de un capítulo que será el que los alumnos deben representar. Un alumno del primer grupo elige un título seleccionado, sin que quede revelado de qué libro es, y lo representa ante sus compañeros para que estos adivinen la respuesta. Los alumnos deberán decir también a qué libro pertenece y cuál es el autor. Se van alternando los grupos.

Juego 6. Celular descompuesto

MATERIALES
Tarjetas con frases de los textos leídos en el marco de los Desafíos.

REGLAS DEL JUEGO
Los/as docentes confeccionarán previamente tarjetas con frases de los textos leídos en el marco de los Desafíos. Los/as alumnos/as, en ronda, van pasando ese mensaje de oreja en oreja de forma rápida. Al finalizar la rueda el/la último/a alumno/a dice en voz alta la oración y se verifica la eficiencia del mensaje. Los/as alumnos/as deben reconocer a qué texto pertenece la frase, quién es el autor y en qué contexto de la trama se dijo.

Juego 7. Sapito

MATERIALES
Papeles cuadrados, lapiceras.

REGLAS DEL JUEGO
Armar los sapitos siguiendo las instrucciones de la página
http://manualidades.innatia.com/c-juegos/a-como-hacer-juegos-faciles-de-comecocos-de-papel-para-ninos-7819.html

Completar las pestañas de cada número con una palabra alusiva a los textos leídos.
Jugar al sapito siguiendo algunas de estas reglas:
Descubierta la palabra...

- utilizarla en una oración que refiera a la trama del cuento/novela
- utilizarla en una oración que niegue algo de la trama
- realizar una asociación libre y usar ambas palabras en una oración
- descubrir a qué cuento/novela pertenece

Juego 8. En el teatro

MATERIALES
Tarjetas con diálogos que aparecen en los cuentos/novelas de los Desafíos, elementos de vestuario, elementos de escenografía.

REGLAS DEL JUEGO
Elegir una tarjeta y teatralizar el diálogo. Se pueden caracterizar los personajes con elementos de vestuario disponibles y armar una escenografía con detalles que den cuenta del espacio donde se desarrolla la situación dramatizada.

Juego 9. Adivina el personaje

MATERIALES
Papeles con el nombre de los personajes de los textos abordados en los Desafíos.
Caja o bolsa donde esconder los papeles con los nombres.

REGLAS DEL JUEGO:
Un/a alumno/a saca una tarjeta con el nombre de un personaje. Realiza una descripción oral del mismo para que sus compañeros/as adivinen a qué personaje se refiere. Se repite la acción con todos los integrantes del equipo.

Juego 10. ¿Quién dijo, quién dijo?

MATERIALES
Tarjetas con parlamentos de personajes de los textos leídos en los Desafíos.

REGLAS DEL JUEGO:
Mezclar todas las tarjetas con frases. Cada jugador saca una tarjeta y debe leerla. Los demás dicen a qué personaje pertenece, de qué cuento/novela es, y quién es el autor.