



Dirección General  
de Escuelas

GOBIERNO DE MENDOZA



# REPLICABLES

# ORALIDAD

## Nivel Primario y Secundario

# LENGUA





# VEO, VEO

El/la docente elige un personaje u objeto de una lámina, en la que se representa una escena abigarrada de elementos y, sin decir cuál es, lo describe de la manera más precisa posible para que los/as estudiantes puedan descubrir de quién se trata. Después de realizar varias veces este modelado, son los/as estudiantes quienes producen sus “Veo veo”.

**Propósito:** Expresar oralmente y con precisión el concepto específico al que se hace referencia.





# VEO, VEO

Presten atención a las siguientes señales y respondan:  
¿Dónde aparecen habitualmente? ¿Qué significan? ¿Por qué se puede hacer lo que indican o por qué no se puede?



**Propósito:** Reflexionar y dar argumentos oralmente a un subtítulo.

# SECRETOS EN UNA CAJITA



Los/as estudiantes reciben una copia del poema "En una cajita de fósforos", de María Elena Walsh para seguir la lectura mediada por el/la docente, y una hoja en blanco para anotar comentarios. La consigna es anotar datos, sentimientos o pensamientos sobre lo que el texto dice, que, posteriormente, serán leídos en voz alta.

Por ejemplo: ¿Qué cosas guardarían en una cajita de fósforos?; ¿Solo se pueden guardar cosas materiales?; ¿Lo que guarda la poetisa les parece absurdo?; etc.

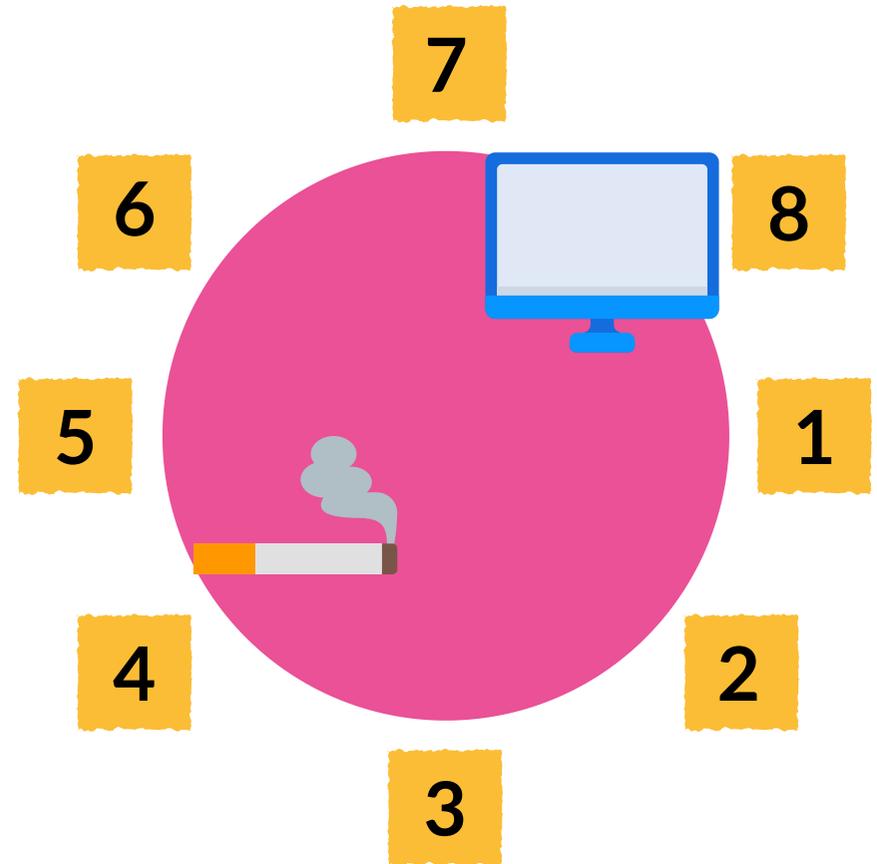
**Propósito:** Promover la participación de los/as estudiantes en la conversación.



# ESCUCHA ATENTA



Escucha atentamente, fíjate en el esquema de la mesa y las sillas y escribí dentro de cada silla quién está sentado.



**Propósito:** Retención y relación entre datos para resolver problemas de escucha

## Texto escuchado:



Los diplomáticos de la Unión Europea se han reunido en torno a una mesa redonda para tratar el tema de la energía nuclear. Esta vez la reunión estuvo presidida por el representante de Grecia, que se sentó a la izquierda del secretario, que a su vez se ubicó frente a la computadora para escribir las actas.

En frente del griego se ubicó el representante de Bélgica. De espaldas a la ventana, se han sentado el inglés, el francés y el alemán. El francés en el medio de los otros dos. El español conversa con su colega portugués, vecinos tanto en la mesa como en el mapa. A veces, también gira la cabeza hacia la izquierda para observar en la pantalla de la computadora el texto que escribe el secretario. El inglés y el belga, ambos fumadores, comparten el cenicero.

# ¿QUÉ SUCEDE AQUÍ?



Las espigadoras ( Jean-François Millet)



1- Observen con mucha atención y en silencio el cuadro anterior.

2-Piensen: ¿Qué ocurre aquí? ¿Qué hacen las personas? ¿Qué tienen en sus manos? ¿Cómo están vestidas? ¿Dónde están? ¿Qué elementos aparecen en ese paisaje? ¿Qué sensaciones sienten? ¿Qué olores sienten?

3- En grupos, produzcan un breve texto descriptivo que expondrán oralmente al resto de los/as compañeros/as. Pueden ayudarse con toma de notas. Deben tener en cuenta los elementos de la situación comunicativa: tipología textual, destinatario, registro, vocabulario, etc.





A medida que se realiza la exposición oral, el/la docente pedirá que modifiquen detalles, que los amplíen, etc.

Una vez que todos/as queden conformes con la versión definitiva de las descripciones, se podrán grabar con un dispositivo digital.

**Propósito:** Producir textos descriptivos orales.



# DETECTIVE DE PALABRAS



Uno de los/as estudiantes elegirá un retrato para describir. Lo dejará boca abajo y los/as demás, por turnos, le harán preguntas para adivinar cuál es el personaje elegido.

Las preguntas podrán ser respondidas solo por sí o por no: ¿es mujer?, ¿usa sombrero?, ¿tiene anteojos?, ¿tiene barba?, ¿tiene el cabello negro?, ¿baila?, ¿es deportista?, etc.

El/la estudiante que crea haber adivinado el personaje levanta la mano y lo dice en voz alta. Si acierta tiene derecho a elegir un retrato para volver a comenzar el juego.

**Propósito:** Incorporar palabras nuevas y vocabulario específico para describir.



# AUDIOLIBRO



Elegir un cuento o poema que te guste.

Ensayá varias veces la lectura del texto en voz alta.

Grabá la lectura del texto. Escuchate y si lo considerás necesario, volvé a grabar tu lectura.

Compartí el audio con tus compañeros/as y tu docente.

Los audiolibros producidos formarán parte de la biblioteca digital.



**Propósito:** Trabajar la lectura fluida y la escucha atenta.

# CUÉNTAME UNA HISTORIA



El maestro y narrador Gerardo Cirianni presenta una serie de videos llamados "Secretos para..." en los que les enseña a los/as estudiantes cómo leer textos de información, poesías o textos narrativos a los/as más pequeños/as.

<https://www.youtube.com/watch?v=CFru6W2ZD8Y>



**Propósito:** Desarrollar la expresión oral y la comprensión de distintos tipos de mensajes orales. Desarrollar la escucha atenta.



# INVENTÁTU PROPIA HISTORIA



Cada estudiante escribirá en un papel una palabra que sea sustantivo, otra que sea verbo y otra que sea adjetivo. Todos los papeles con las tres palabras escritas se juntarán en una bolsa de papel o plástico y se revolverán.

Después, siguiendo la dirección de las manecillas del reloj, cada estudiante tomará un papelito y conversará con su compañeros/as sobre una historia de dos minutos en las que utilice las tres palabras que le tocaron en el papel.





La historia deberá continuar con el/la siguiente compañero/a, quien agregará a la conversación anterior más ideas de acuerdo a las tres palabras que le hayan tocado a él/ella, y así sucesivamente hasta que todos/as participen.

**Propósito:** Elaborar textos orales coherentes y de manera colaborativa.



# CUENTA CUENTOS



Juego de cartas de [www.bontusgames.com](http://www.bontusgames.com)



Este es un entretenido juego de cartas para ser utilizado en forma creativa. La idea es armar historias, cuentos, a partir de las imágenes que se presentan en las cartas.

Hay que tener en cuenta que en la imaginación de los/as niños/as todo es válido: puede haber "chanchos que vuelan y se transforman en dinosaurios..." ¡o lo que sea!





1-Se ubica el mazo al medio de los/as jugadores/as.

Uno/a toma la primera carta del mazo y comienza el relato, basado en la imagen que le tocó. Quien está a su izquierda toma otra carta y continúa la historia con su imagen. Así hasta que cada uno/a haya usado 2 o más cartas o que los/as jugadores/as decidan terminar.





2-Cada uno/a de los/as jugadores o cada equipo recibe 5 cartas del mazo. Luego, con esas cartas, piensan su historia, incluyendo las imágenes en el relato. Finalmente, cada jugado/a o equipo cuenta su historia con la mediación del docente.

Si no tienen el juego de cartas, puedes armarlas buscando todo tipo de imágenes: de seres fantásticos, reales, paisajes, personajes de cuentos infantiles, etc.

**Propósito:** Estimular la creatividad y la expresión oral.





Encontranos en:

-  [comunidadesdeaprendizaje@mendoza.edu.ar](mailto:comunidadesdeaprendizaje@mendoza.edu.ar)
-  [www.mendoza.edu.ar/comunidad-de-aprendizaje/](http://www.mendoza.edu.ar/comunidad-de-aprendizaje/)
-  [www.facebook.com/groups/comunidadaprendizajemendoza](https://www.facebook.com/groups/comunidadaprendizajemendoza)

**Material compilado por el Equipo de Lengua  
Mendoza-2021**



*Dirección de Planificación  
de la Calidad Educativa*  
GOBIERNO DE MENDOZA



**COMUNIDAD**  
*de Aprendizaje*