



LIBRO DE PERFECCIONAMIENTO PROFESIONAL DOCENTE

- Los mejores especialistas en contenidos de la Educación Inicial, Primaria y Especial.
- Fichas de actividades para los alumnos, de manera que apliquen los conocimientos aprendidos e incorporados.
- TIC al alcance de todos: sencillísimos paso a paso y propuestas concretas para el aula.
- En todas las entregas un cuento inédito de autores de literatura infantil reconocidos a nivel nacional e internacional, y con ilustraciones de los mejores ilustradores del país.
- Formularios para acceder a subsidios por nacimiento, casamiento y fallecimiento.
- Descuentos en Turismo y novedades de hoteles adheridos a nuestra Mutual.
- Más de 60 páginas a todo color.
- ¡¡Diseño totalmente renovado!!!

.....
¡¡¡Disfrutá de los beneficios de ser parte de la Mutual Docente más grande del país!!!

LIBRO DE PERFECCIONAMIENTO PROFESIONAL DOCENTE



MUTUAL DOCENTE AMCDA

Asociación Mutual Círculo Docente de la Argentina
Matrícula de I.N.A.M. Nº 1596

TODA LA DOCUMENTACIÓN DEBERÁ SER PRESENTADA
EN ORIGINAL Y FOTOCOPIA

SUBSIDIO POR NACIMIENTO / ADOCIÓN:

- 1- PLAZO: 30 DÍAS HÁBILES A PARTIR DE LA FECHA DE PRODUCIDO EL NACIMIENTO.
- 2- FOTOCOPIA DE ACTA CORRESPONDIENTE (CERTIFICADA POR AUTORIDAD COMPETENTE).
- 3- FOTOCOPIA DNI DEL RECIÉN NACIDO.
- 4- FOTOCOPIA DEL ÚLTIMO RECIBO DE HABERES.
- 5- CARENCIA: 10 MESES.

SUBSIDIO POR CASAMIENTO:

- 1- PLAZO: 3 MESES A PARTIR DE LA FECHA DE PRODUCIDO EL CASAMIENTO.
- 2- FOTOCOPIA DE ACTA CORRESPONDIENTE (CERTIFICADA POR AUTORIDAD COMPETENTE).
- 3- FOTOCOPIA DNI DE LOS CÓNYUGUES.
- 4- FOTOCOPIA DEL ÚLTIMO RECIBO DE HABERES.
- 5- CARENCIA: 6 MESES.

SUBSIDIO POR FALLECIMIENTO:

- 1- PLAZO: 3 MESES A PARTIR DE LA FECHA DE PRODUCIDO EL MISMO.
- 2- PARTIDA DE DEFUNCIÓN (CERTIFICADA POR AUTORIDAD COMPETENTE).
- 3- FOTOCOPIA DE DECLARATORIA DE BENEFICIARIO ENVIADA A NUESTRA INSTITUCIÓN CON ANTELACIÓN DE 6 MESES DE PRODUCIDO EL DECESO.
- 4- FOTOCOPIA DNI DEL BENEFICIARIO.
- 5- FOTOCOPIA DEL ÚLTIMO RECIBO DE HABERES.
- 6- CARENCIA: 3 MESES.

SAN JOSÉ 175 - (1834) TURDERA
Buenos Aires - Argentina - Tel: (011) 4231-7500

Ser y expresar
docente

FASCÍCULO Nº 9
EDICIÓN 2018

PRODUCCIÓN GENERAL
Celeste S. Gonzalía

DIRECTORA EDITORIAL
Celeste S. Gonzalía

DISEÑO GRÁFICO Y
DIAGRAMACIÓN
Celeste S. Gonzalía

CORRECCIÓN
Carla Alderete



Los contenidos de los artículos son responsabilidad de sus autores, no reflejando necesariamente, la opinión de los editores.

Se permite la reproducción de los mismos, citando la fuente y enviando un ejemplar de la publicación.

Asociación Mutual
Círculo Docente
de la Argentina

San José 175 (1834)
Turdera - Bs. As.
(011) 4231-7500

e-mail:
amcda.editorial@gmail.com

Horario de atención:
8.30 a 13.30 hs.

MUTUAL DOCENTE
AMCDA

SUMARIO

MATERNAL

- DEAMBULADORES - Las mascotas de mi sala / Agostina D'andrea Pág. 4
SALA DE 2 AÑOS - Artes combinadas / Viviana Rogozinsky Pág. 6

JARDÍN

- SALA DE 3 AÑOS - Formas geométricas / Agostina D'andrea Pág. 8
SALA DE 4 AÑOS - La diabetes en el jardín / Andrea Cecilia Strubbia Pág. 10
SALA DE 5 AÑOS - Cine en la sala de 5 / Andrea Cecilia Strubbia Pág. 14

PRIMER CICLO

- LENGUA - La poesía en el aula como un puente hacia... / Patricia Medina Pág. 18
MATEMÁTICA - Origami en la clase de geometría / Mónica Micelli Pág. 20
CS. SOCIALES - Aprender a ubicar en Ciencias Sociales / Silvia Sileo Pág. 22
CS. NATURALES - Trabajar en Ciencias a partir de la imagen / Marcela Mosquera - Susana Gonçalves Pág. 24
MÚSICA - Construyendo instrumentos de viento / Alberto Merolla Pág. 26
PLÁSTICA - Piet Mondrian / Viviana Rogozinsky Pág. 28

- PASO A PASO - Recetas fáciles para los más chiquitos / Carla Alderete Pág. 32

SEGUNDO CICLO

- LENGUA - Hoy, con ustedes... La entrevista / Silvia Lizzi Pág. 34
MATEMÁTICA - Bisectrices de un triángulo - Incentro - Ortocentro / Silvia Alterisio Pág. 36
CS. SOCIALES - Desplazamientos en el S.XXI / Hilda Biondi Pág. 38
CS. NATURALES - Universo / Marcela Mosquera - Susana Gonçalves Pág. 40
MÚSICA - Construir instrumentos de viento / Alberto Merolla Pág. 42
PLÁSTICA - El arte de los pueblos Vikingos / Alejandro Méndez Pág. 46

- GENERALES - Estrategias didácticas / Elena Luchetti Pág. 50

- EDUC. ESPECIAL - Educación especial y el abordaje de la matemática / L. Guic / A. Fuchs Pág. 52
EDUC. ESPECIAL - Los niños con Síndrome de Dawn - Segunda Parte / Beatriz Sigal Pág. 56

- DERECHOS DEL NIÑO - Derecho a una familia - Guarda / C. Gonzalía y G. Gramuglia Pág. 60

- RECORRIENDO NUESTRO PAÍS - Provincia de Catamarca / Carla Alderete Pág. 62

- BIBLIOTECA - Sugerencias bibliográficas / Mabel Zimmermann Pág. 66

LAS MASCOTAS DE MI SALA



FUNDAMENTACIÓN

Es importante que los niños conozcan y se inicien en la realización de acciones cotidianas que ven todos los días y que logren participar de las mismas.

ÁREA: Juego (Simbólico).

DURACIÓN: 1 semana.

PROPÓSITOS:

Que el niño logre:

- Interactuar con sus pares y docente.
- Realizar acciones cotidianas.
- Experimentar y ampliar sus conocimientos sobre dichas acciones.



CONTENIDOS:

Iniciación en la representación de acciones cotidianas.

POSIBLES ACCIONES:

Acción N°1:

Jugar con caretas de animales, imitar sus movimientos y sonidos.

Acción N°2:

Jugar con mascotas (animales de peluche).

Acción N°3:

Llevarlos de paseo en cajas.

Acción N°4:

Jugar a alimentar a las mascotas.

Acción N°5:

Jugar a bañar a las mascotas.

ESTRATEGIAS:

- Guiar a los niños en la realización de las acciones.
- Fomentar la exploración y la participación activa utilizando la voz, el cuerpo y canciones.

RECURSOS:

- Caretas de animales (hechas de cartón y plastificadas).
- Animales de peluche.
- Cajas forradas y plastificadas.



- Recipientes de plástico.

- Latas de alimento.

- Toallas.

- Esponjas.

- Palanganas.



ACTIVIDADES EVALUATIVAS:

- Reproducir sonidos.

- Imitar movimientos.



ARTES COMBINADAS

MUNDO SONORO Y AMBIENTE DE INSTALACIONES POÉTICAS

Vamos a partir de la creación de un mundo sonoro, en el cual los chicos puedan encontrar refugios estéticos y a la vez poéticos pero que también sean sorprendidos por lo sonoro, de manera que vamos a realizar intervenciones que interpelen al mundo kinestésico para despertarlo, despavilarlo, estimularlo y disfrutarlo.

Utilizaremos como punto de partida a la naturaleza y a ella iremos para buscar los objetos que puedan dimensionarse de modo sonoro.

¿Por qué apelamos a la naturaleza y por qué decimos que vamos a generar un universo estético?

La naturaleza es el primer espacio estético a imitar por el ser humano, que, habitante de las grandes urbes se va mimetizando con los productos de la cultura y se va alejando de su propia esencia natural. Es poco habitual ver en el jardín maternal a los niños interactuando con objetos naturales, en cambio los objetos plásticos no faltan a su alrededor.

... "Dicen que quien no es capaz de asombrarse observando lo que ocurre en el parque de su barrio, tampoco descubrirá nada junto a la montaña o el mar."

Para armar nuestro espacio sonoro y estético vamos a realizar una telaraña de sogas a la altura de las cabezas de los niños, para que de ellas cuelguen diversos objetos en diferentes partes de la sala.

Algunos artefactos, pueden estar más cerca de las paredes, otros más cerca del centro, posibilitando a algunos bebés estar sentados dejándose llevar por lo que suena, o bien, deambulando y tomando una posición más activa en la trama sonora que se propone.

Entre los objetos utilizaremos pequeños bloques de madera que serán bloques obtenidos a partir de cortar con un pequeño serrucho o sierrita, troncos de madera, ramas pequeñas, con las cuales podremos hacer rolar o apilar o sonorizar por golpes, por lo tanto, o bien las colgamos a modo de móviles, o bien se enhebran entre sí y se colocan dentro de una canasta, por ejemplo, de mimbre.

Hay quienes afirman que los tronquitos de madera son un material muy duro para los niños pequeños. Reflexionemos un poco, aquellos juguetes de plástico gigantes que damos a los niños pequeños, con pilas, para lograr luces y sonidos, ¿son rígidos o duros?

Quizá nos hayan convencido de esto para que seamos consumidores de plástico más que de los objetos de la naturaleza.

Por eso mismo, volvamos a la estética natural. Los bloques, pueden estar atados entre sí, de manera que entre bloque y bloque se genere un espacio y al entrecrocarse las maderitas se genere un suave y armónico sonido. También se pueden hacer móviles que cuelguen a una altura posible de ser manipulada por los niños. Con corteza o sin corteza, los tronquitos de madera son una buena sugerencia.

Otro objeto de la naturaleza muy acogedor es la calabaza. Las calabazas pueden ser un precioso material sonoro dado que las semillas en su interior suenan y son armónicas y más agradables que las maracas plásticas, como así también menos tóxicas y peligrosas, no tienen taponcito plástico, no ofrecen peligro. Las calabacitas al entrecrocarse generan un sonido natural, bello, indescriptible.

Al igual que los tronquitos, se pueden ofrecer en canastos, palanganas o bien colgando, de hecho ya hay móviles de calabazas que se consiguen en los negocios, aunque es más económico fabricarlos.

Las nueces, las semillas de mango y las frutas del jacarandá, también pertenecen al mundo sonoro por sí mismas, depende de cómo se las ofrezca pueden generar variados sonidos, por ejemplo, las nueces pueden estar colocadas holgadamente dentro de una bolsita de red o de tela, al tomar la bolsita y frotarla, las nueces suenan, lo mismo se pueden colocar en cestas.

El jugar con el mundo sonoro requiere de una estética, es la estética de la atención, de la calma, de la organización del espacio para que no haya interferencias y quizá la docente puede ambientar con alguna música de viento, de arpas suaves, o con algún palo de lluvia, entre otros instrumentos, tocando poco para dejar el lugar sonoro a los pequeños experimentadores.

El papel madera en tamaños grandes, abollados, dejados al alcance de los niños, también serán un material funcional. El papel se abolla, se estira, en todos los casos genera sonidos.

Jugar a deleitarse con los sonidos, no implica que la docente tenga que estar poniendo énfasis en que los niños escuchen, se trata de sugerir, apenas con una mirada, con el propio sonido de los objetos, se trata más de sugerir que de mostrar.

Y dentro del mundo sonoro puede haber objetos que se intercalan para dar levedad a la forma del dispositivo, por ejemplo, se pueden colgar plumas de diversos colores entre los objetos sonoros, para que simplemente se muevan con el viento.

Si un dispositivo es natural, también puede haber otro dispositivo que pertenezca al mundo de la cultura, y allí se cuelgan cds, tiras de tapitas de gaseosa, que, separadas entre sí generan sonido, y cucharas de madera de diferentes tamaños, para golpear y experimentar en los espacios sonoros.

Un artefacto se puede armar en un perchero. De manera que se atan de lado a lado de manera tirante diferentes objetos tipo: las tapas de cacerolas de diferentes tamaños de aluminio, un colador, una pequeña sartén, llaves colgando de distintas alturas, y otros objetos que pudieran proyectar un posible sonido, incluso placas radiográficas se pueden colgar de ambos lados, al golpear estos objetos, se producen sonidos diversos. Incluso los objetos para golpear pueden ser cucharas de madera de diferentes tamaños, cucharones de plástico, etc. Se trata de buscar diversos objetos con los que se podría producir sonidos y que están poco utilizados para tal fin.

La idea es aprender a ver en donde antes no veíamos, ampliar la mirada e incorporar a la naturaleza como una aliada y no como algo que es sucio y poco conveniente para los pequeños.

Para terminar, agregamos el rincón de las hojas secas si es otoño o las piñas del pino. Estos objetos, también pueden estar, las primeras, en el suelo, para ser pisadas, estrujadas y disfrutadas del modo que se desee, o también colgadas para ser miradas, al igual que las piñas.



FORMAS GEOMÉTRICAS

ÁREA: Matemática

EJE: Espacio y formas geométricas

PROPÓSITOS:

- Promover un acercamiento cada vez más sistemático a las formas geométricas a través de observaciones, juegos y exploraciones.
- Ofrecer situaciones en la que los niños puedan incorporar el vocabulario correspondiente a cada forma geométrica.

OBJETIVOS:

- Que el alumno reconozca las diferentes figuras geométricas y logre utilizar el vocabulario correctamente.

CONTENIDO:

- Exploración de las características de las figuras geométricas y su reconocimiento (cuadrado, círculo, ovalo, rectángulo, hexágono, etc).

POSIBLES ACCIONES:

- Presentamos las formas de las figuras geométricas, buscando que hay en la sala que se parezca a esas y conocemos sus nombres.
- Conocemos las características que posee cada una (vértices, caras, cantidades).
- Escuchamos y vemos el video de la canción "The Shape song".
- Exploración de libros en los que aparezcan las figuras geométricas.
- Repartimos por mesa formas geométricas recortadas en papel de color y se propondrá que armen un tren, una casa, un nene/a o lo que deseen.



- Jugamos al bingo de formas geométricas.

- Cerrando los ojos, vamos a tomar una figura de una caja y solo tocándola tendremos que saber su nombre y nombrarla en inglés.

- Dibujamos diferentes formas en el piso y de acuerdo a lo que sale e el dado nos tenemos que parar sobre ella (y nombrarla para obtener puntaje)

- Dibujaremos las figuras en el piso, cada alumno se colocara en un costado de estas y la docente les dirá salto sobre.

Los alumnos deberán llegar de un lado a otro saltando sobre la figura que la docente nombre.

- Sellamos sobre una hoja blanca las diferentes formas.

- Sellamos con objetos de la sala y descubrimos que forma deja

- Armamos una guarda escuchando lo que nombra la docente.

- Se presentara una caja con diferentes formas geométricas y diferentes imágenes con dibujos ya armados. Se les propondrá que copien o armen lo que deseen.

LA DIABETES EN EL JARDÍN

FUNDAMENTACIÓN: Este proyecto surge de la necesidad que los alumnos conozcan las características y el cuidado de los niños diabéticos. En la sala hay un alumno diabético y necesita el apoyo de la docente y sus compañeros para poder convivir con la enfermedad. Así en forma conjunta hogar-jardín se llevará a cabo el desarrollo de dicho proyecto para contribuir a formar ciudadanos respetuosos, activos y responsables, capaces de ayudar al otro. El Día Mundial de la Diabetes es un día de campaña de concienciación acerca de la diabetes y tiene lugar cada año el 14 de noviembre.

ÁREA: Formación personal y social.

PROPÓSITO: Favorecer en cada niño el desarrollo de la propia identidad y de la confianza y seguridad en sus capacidades.

CONTENIDO: Valoración del propio cuerpo y respeto por la propia intimidad y la de los demás.

ÁREA: Juego.

PROPÓSITO: Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales los niños puedan conocerse a sí mismos, a los demás para ser cada vez más independientes.

CONTENIDOS: • Integración al grupo de pares.

• Construcción compartida y aceptación de normas.

ÁREA: El ambiente social y natural

PROPÓSITOS: Diseñar situaciones de enseñanza que posibiliten que los alumnos, organicen y amplíen sus conocimientos acerca del ambiente social y natural. Favorecer la autonomía de los alumnos en cuanto a la resolución de situaciones problemáticas, la búsqueda de información a través de variadas fuentes y la posibilidad de arribar a situaciones.

CONTENIDOS: Respeto por las diferencias físicas, de las formas de vida, de los intereses y las necesi-

dades de las personas. • Respeto por la propia intimidad y la de los otros. • Valoración del cuidado de la salud.

ÁREA: Prácticas del lenguaje.

PROPÓSITO: Habilitar la palabra para que todos los alumnos puedan exponer sus ideas y opiniones, comprender el punto de vista de los otros y profundizar el propio.

CONTENIDOS: Solicitar la atención del adulto ante una necesidad o problema empleando el lenguaje oral por sobre el gestual • Pedir a un adulto que lo ayude ante una situación conflictiva • Preguntar sobre algo desconocido • Pedir explicación sobre algo que se está escuchando o sobre algo que está sucediendo.

PROPUESTAS DE ENSEÑANZA

*Con ayuda de imágenes y láminas sobre la Diabetes les contaré a los niños que un compañerito E tiene esa enfermedad, que no se contagia. Les comentaré en que consiste, los cuidados que debe tener, y de qué forma ellos pueden ayudar. (Contando a la seño si como muchas cosas dulces, si se siente cansado y no quiere jugar, si tiene sueño, si corre sin parar). El niño E les comentará a sus pares que es la diabetes, que alimentos puede comer, cuáles no, y que hace la mamá todos los días cuando viene al jardín.

• Invitaré a la mamá de E para que les informe a los alumnos hace cuanto que tiene diabetes, que es, como hay que cuidarlo, y les mostrará el monitoreo que le realiza a diario, los pasos a seguir, qué marca el "aparato" que utiliza, y como se usa. Destacando que sólo una persona mayor puede controlar al niño.

• Los alumnos dictarán a la docente las cosas que si puede comer y las que no un niño diabético. Armarán una cartelera para colgar en la puerta con la información recabada.



• Les explicaré a los niños la importancia del cuidado del cuerpo, de la ingesta de alimentos para obtener energía, y los cuidados que deben tener, las cosas que deben informar al adulto para que no se descomponga. (Los niveles altos o bajos de glucosa generan malhumor, tristeza, enojo, somnolencia, nerviosismo).

• Les narraré a los niños diferentes cuentos que tratan sobre la diabetes y momentos en la vida cotidiana. Dialogarán sobre lo escuchado.

• Con diferentes imágenes de alimentos jugarán en grupos a clasificarlas con lo que puede comer y lo que no puede comer E.

CLASIFICARÁN ALIMENTOS

JUEGO: El doctor

Invitaremos a una doctora de la Salita cercana al jardín para que nos cuente sobre la Diabetes.

• Como cierre los alumnos realizarán folletos con información sobre la Diabetes y los cuidados de la enfermedad.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

• La participación e integración al grupo

• Las posibilidades de encontrar modos de resolver las dificultades que se presentan durante el desarrollo del juego.

• La posibilidad de establecer relaciones de semejanzas y diferencias entre su historia personal y familiar y la de sus compañeros.

• La valoración y el respeto por formas de vida diferentes a las propias.

• El conocimiento de algunos cuidados y hábitos para promover la salud sobre algunas medidas de seguridad entre pares.

• El uso de un vocabulario variado.

Posible bibliografía a utilizar:

Los cuentos de Borja es una colección de nueve cuentos dirigidos a niños de 6 a 11 años con diabetes tipo 1, escritos por el psicólogo Iñiqui Lorente.

Borja es un niño con diabetes tipo 1 que vive infinidad de situaciones que tiene que ir resolviendo. Las mismas dificultades cotidianas a las que se enfrentan los niños con diabetes tipo 1 cuando hacen deporte, van al cumpleaños de un amigo, se van de campamentos o se sienten limitados en algún momento. A través de las aventuras de Borja y las propuestas de resolución de las situaciones de cada cuento, los niños pueden reflexionar, aprender y cambiar de actitud.

Además de la historia y unas ilustraciones coloridas del estudio de animación Escletxa, los cuentos incorporan actividades (dibujos, recetas o espacios para poner fotografías) que se pueden trabajar en familia o en la consulta de educación diabetológica para que los niños se diviertan a la vez que aprenden.

CINE EN LA SALA DE 5

FUNDAMENTACIÓN:

Con este proyecto se propone trabajar como si estuviésemos descubriendo nuevamente el cine.

Se partirá de un juego en el que se transformará nuestro espacio en una sala de cine, para luego, imaginarnos como los primeros pioneros de este lenguaje: jugaremos como ellos para experimentar su organización, desde cómo se puede articular y contar una historia con imágenes y sonido en movimiento hasta jugar con la luz y la oscuridad en la sala cinematográfica.

En este sentido, el recorrido de aproximación a este lenguaje no distará mucho de lo que fue el cine en sus inicios, un juego capaz de convertir un trozo de tela en un espacio para habitar e inventar otra vez el mundo.

El cine es además, una herramienta valiosa para la construcción del conocimiento mediante la articulación con otras áreas como la plástica, la música, la literatura, las prácticas del lenguaje, etc.

Los niños, a través de actividades lúdicas, podrán experimentar partiendo de imágenes fijas y de sus posibilidades de movimiento, hacer uso de los elementos del lenguaje realizando una narración a partir de imágenes dadas, determinar el nombre de los personajes, describir la escena y los sucesos, establecer diálogos, incorporar efectos sonoros, crear sonidos vinculados al argumento, etc.

PROPÓSITOS

- Diseñar situaciones de enseñanza que posibiliten que los alumnos organicen, amplíen y enriquezcan sus conocimientos acerca del ambiente social y natural.
- Diseñar propuestas didácticas que permitan la articulación entre la indagación del ambiente, el juego dramático y los lenguajes artísticos, etcétera.
- Aportar variedad de experiencias que pongan en juego y amplíen el sentido creativo en los niños.
- Aportar a la creación de un espacio de conocimiento del lenguaje audiovisual y de reflexión a partir del mundo de las imágenes.
- Acercar a los niños a los principios de animación de dibujos u objetos.

OBJETIVOS:

Que los niños...

- Se apropien y reformulen el uso del espacio.
- Se acerquen a los primeros conocimientos sobre los fenómenos de la luz y la proyección de imágenes.
- Explore la sala y el propio cuerpo a través de distintas luces, de las sombras y el juego dramático.
- Se acerquen a las primeras nociones sobre el movimiento de las imágenes.
- Puedan reconocer una secuencia de imágenes fijas y detectar cuándo se ponen en movimiento.
- Armen un relato combinando imágenes fijas y buscando coherencia dramática entre ellas.
- Incursionen en las diferentes maneras de contar con imágenes.
- Se acerquen al armado de historias: encuentren, a partir de distintos disparadores, qué es lo que el grupo quiere contar.



- Exploren distintas formas de sonorizar las imágenes: ruidos, música, voz.
- Observen el paso del cine mudo al cine sonoro.
- Participen de la planificación y elaboración de una producción final y colectiva que dé cuenta del recorrido establecido.

CONTENIDOS

- Reconocimiento de las relaciones entre las funciones que cumple una institución o un espacio social y los trabajos que desempeñan las personas para que este funcione.
- Aproximación a los cambios y las permanencias a través del tiempo en los espacios sociales y los trabajos en relación con el modo de organizar las tareas, los espacios, los tiempos, las normas, las herramientas y las maquinarias que utilizan, etc.
- La utilización de medios audiovisuales.
- La imagen estática y en movimiento.
- La oscuridad y la proyección: luz y sombra.
- Los juegos con luces y sombras.
- La música y los efectos sonoros.
- El cine como herramienta narrativa.

PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS:

- ¿Cómo eran las primeras salas de cine? ¿Quiénes iban? ¿Qué se proyectaba?
- ¿Quiénes fueron al cine? ¿Dónde se ubica la pantalla? ¿Cómo son las características de la sala? ¿Cómo se ordenan las sillas? ¿Qué personas trabajan en el cine? ¿Qué se debería hacer para transformar la sala en un cine?
- ¿Qué les parece que es la luz? ¿Cuándo está oscuro? ¿Les da miedo la oscuridad? ¿Cómo se podrá oscurecer la sala? ¿Por qué en el cine está todo oscuro? ¿Por qué la sombra se hace más grande o más pequeña? ¿Qué pasa cuando me alejo y me acerco de la luz? ¿Dónde debo colocar la linterna para que se proyecte un dibujo?
- ¿Cómo se mueve una imagen? ¿Por qué la vemos moverse? ¿Qué es el movimiento?
- ¿Cómo se puede contar una historia con imágenes fijas? ¿Cómo secuenciamos las imágenes? ¿Qué pasa si la imagen inicial la ponemos al final? ¿Cómo puedo cambiar el sentido de la historia?
- ¿Cómo entendemos lo que sucede en las historias si nadie habla y qué pasa si les sacamos la música? ¿Cómo vemos la imagen cuando tiene sonido y cuando no lo tiene? ¿Qué sucede? ¿Qué cambia en la historia?



ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD N° 1: VAMOS AL CINE.

Jugamos desde lo que nos imaginamos de esa situación. Transformamos el espacio del aula en la sala cinematográfica (luz, sonido, etc.).

Organizamos: actores que participan, roles, acciones, posiciones, etc. Se prepararán las entradas (para poder utilizar en relación con los roles dentro del cine), y se presentará un afiche cinematográfico (con la película que se va a proyectar). Se aprovechará para ver entre todos qué conocemos de esa situación y qué tipo de datos nos falta averiguar.

Frente a la pantalla del cine que se armó (una televisión y un reproductor de DVD), se proyectan episodios de Carlos Chaplin.

Esta actividad se repetirá más adelante para ver si los saberes con respecto a lo que sucede en el cine se han modificado a partir de las distintas experiencias compartidas.

Una vez finalizado el juego, se realizarán registros de lo realizado: reunidos en grupos (por mesas) se repartirán las tareas para que cada uno pueda anotar o dibujar un aspecto diferente de este lugar.

Observación:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVIDAD N° 2: LA OSCURIDAD Y LA PROYECCIÓN: JUEGOS CON LINTERNAS.

Se oscurecerá la sala poco a poco: primero apagando las luces, luego cerrando las ventanas y cortinas y cuando los niños se hubieran acostumbrado y así lo acepten, con papeles negros pegados en las ventanas para evitar que entre la claridad. Cada niño tendrá una linterna (que habrá traído de casa) para explorar el espacio y jugar libremente prendiéndolas y apagándolas, buscando objetos de la sala, haciendo caras con la luz sobre el rostro. Se dejará que exploren libremente sus sombras y las que proyectan los objetos.

Se acompañará el juego con instrumentos o música rítmica. Luego, se utilizarán filtros de colores (recortes de papel celofán de distintos colores), se colocarán sobre el foco de la linterna, y la luz cambiará de color. De la misma forma se utilizarán otras texturas para experimentar cambios. Frente al foco se colocarán formas troqueladas en cartulina para que se proyecten en la pared, telas texturizadas, tul, rejilla, arpillera o espejos. Los niños practicarán esta experiencia y se conversará por qué sucede el cambio.

Observación:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVIDAD N° 3: ARMADO DE UN PROYECTOR CASERO.

A una caja de zapatos se le hace una abertura (tipo ventana) en uno de los lados angostos. El lado opuesto al de la abertura debe estar descubierto para que luego se pueda pasar la mano con la linterna.

Se entregará a cada alumno un rectángulo de acetato, un poco más grande que el tamaño de la abertura anterior. Con fibrones indelebles dibujarán lo que quieran proyectar (procurar que el dibujo sea bien remarcado con la fibra) y se puede agregar papel celofán para dar distintos colores a los dibujos.

Se pegará, con cinta de papel, en la ventana de la caja cada dibujo. Se oscurecerá la sala (como en la actividad anterior) y se colocará una tela blanca en la pared para usar de pantalla (también puede proyectarse en la pared, en el piso o en el cuerpo de los chicos). Por la abertura completa de atrás de la caja proyector se pasará la linterna.

Se proyectarán todos los dibujos, se contará o se adivinará qué será y se relatará una historia con todos los dibujos proyectados. Se indagará sobre la luz y la sombra, el color, el acercamiento y alejamiento de objetos a la luz y su variación.

Observación:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÚLTIMOS CURSOS SUBSIDIADOS!!!

YA ESTAN DISPONIBLES
LOS CURSOS
DE CAPACITACION DOCENTE
CON PUNTAJE 2018

CONSULTE!!!

LA POESÍA EN EL AULA COMO UN PUENTE HACIA NUEVAS EXPERIENCIAS CON EL LEGUAJE

“Yo dibujo puentes para que me encuentre (...).”

Elsa Bornemann

La poesía es una obra artística poco explorada en el aula. Su presencia, muchas veces, lleva a prácticas rutinarias para el reconocimiento de rimas, versos, estrofas, imágenes sensoriales, etc. En realidad, olvidamos lo primordial: leer y escuchar leer poesía por placer y para gozar de un momento pleno de emociones.

- Canciones de cuna
- Canciones que sanan
- Canciones que señalan partes del cuerpo
- Canciones que acompañan movimientos
- Veo- veo
- Refranes

Para presentar oportunidades interesantes en el aula con este género literario es fundamental tener en cuenta criterios de selección que contemplen diversidad de obras, frutar de la palabra rimada. También es importante que exploren poesías narrativas, descriptivas y dialogales dentro del repertorio.

LA POESÍA DE AUTOR:

- María Elena Walsh • Liliana Cinetto • Alicia Zaina • Pipo Pescador • Adela Basch • Gabriela Mistral • Federico García Lorca • Elsa Bornemann.

PRÁCTICAS PARA LA UNIDAD PEDAGÓGICA Y TERCER AÑO

POESÍA MOJADA:

La poesía mojada consiste en elegir una poesía breve (descriptiva o narrativa). La misma será recitada por el docente junto a la ventana.

Allí se acercarán los niños. El docente mojará el vidrio de la ventana con una esponjita u otro elemento. Mientras recita irá colocando imágenes realizadas en goma eva, acetato (material con el cual se hacen las radiografías), etc.

Los niños disfrutarán de la musicalidad del recitado y estarán atentos a las imágenes que el docente irá desplegando simultáneamente.



POESÍA COLGADA:

Desplegamos soguitas en una parte del salón e invitamos a los niños a acercarse a ese lugar.

La maestra recitará una poesía mientras cuelga figuras realizadas con materiales apropiados y sostenidos con brochecitos.

Nuevamente con este despliegue, los niños se acercarán a la poesía con la única consigna de disfrutar de ese momento especial, distinto.

POESÍA CON OBJETOS:

Aquí la maestra llevará los objetos nombrados en la poesía elegida y mientras recita los irá moviendo para acompañar el recitado.

POESÍA SUSURRADA:

La poesía susurrada está cargada de ternura y despierta emociones, tanto en el susurrador como en la persona susurrada. Consiste en utilizar un elemento reutilizable como los cilindros de papel de cocina.

Decorarlos como cada niño quiera y comenzar a susurrar frases breves como una copla o adivinanza para probar los tonos, que como el nombre lo indica, son suaves y casi imperceptibles.

Por supuesto, es importante que los niños experimenten primero con susurros poéticos realizados por la docente.

EN LAS FICHAS LES SUGERIMOS ALGUNAS POESÍAS PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS.



ORIGAMI EN LA CLASE DE GEOMETRÍA

“Lo que escucho, lo olvido,
Lo que veo, lo recuerdo,
Lo que hago, lo comprendo”

(Proverbio chino)

Considero que este proverbio, debería estar presente en toda planificación de clase, en especial de Matemática.

Estas palabras coinciden con la idea de “hacer matemática” que promueve el enfoque actual de didáctica de la matemática.

En el diseño curricular de primer año de la Escuela Secundaria de la provincia de Buenos Aires podemos encontrar una clara explicación de qué se entiende por ello. “Hacer matemática es básicamente resolver problemas ya sea que provengan del interior o del exterior de la matemática, y por lo tanto ocupa un lugar central en la enseñanza.” (2006, p.173).

Luego sigue agregando algo importante que no debemos perder de vista al diseñar nuestras clases, independientemente del nivel en el cual trabajemos, “es necesario destacar que la sola resolución de problemas no es suficiente: para la construcción de conocimientos transferibles a situaciones nuevas es necesaria la reflexión sobre lo realizado y la intervención del docente para que establezca las relaciones entre lo construido y el saber científico” (2006, p.173).

La misma idea que podemos encontrar en el nuevo diseño curricular de Nivel Primario, donde se establece que “un problema es tal, en tanto y en cuanto permite a los alumnos introducirse en el desafío de resolverlo a partir de los conocimientos disponibles y les demanda la producción de ciertas relaciones en la dirección de una solución posible, aunque esta, en un principio, resulte incompleta o incorrecta” (2018, p.98).

En este marco el proverbio chino es pertinente para esta propuesta que hoy se presenta en las fichas donde se propone llevar al aula una técnica ancestral como es el Origami para trabajar, en esta ocasión, figuras geométricas.

Usando el plegado como vía para ese hacer con sus manos, para comprenderlo, para verlo y así recordarlo y armando instructivos para comunicarlo, escucharlo y no olvidar ciertos términos específicos del área de geometría. Una vez que pautamos el marco didáctico en el cual se crea la secuencia de actividades pasemos a describir brevemente en qué consiste el Origami

ORIGAMI

Es una disciplina originaria de Oriente que luego en otros países se conoció bajo el nombre de Papiroflexia.

Así el Origami es el arte que consiste en doblar papel para construir una figura pudiendo ser ésta una figura de dos dimensiones, en tres dimensiones armando poliedros variados y hasta teselaciones del plano se obtienen mediante el plegado.



Como puede observarse el Origami es una disciplina que no nació en el aula o para el aula pero que si puede pensarse como una técnica para trabajar distintos conceptos en la clase de Matemática.

Pudiendo además no ser una actividad solo propia del área sino que hasta permite trabajar en forma integrada con otras áreas, por ejemplo: plástica, creando composiciones a partir de distintos plegados; en prácticas del lenguaje pudiendo trabajar instructivos y los distintos lenguajes por ejemplo lenguaje gráfico y lenguaje coloquial. Además existen distintos escritos sobre Origami que podrían retomarse en Literatura, a modo de ejemplo, podemos encontrar el cuento de Las Mil grullas de Elsa Bornemann.

Las actividades en las fichas propuestas están pensadas para iniciar a los estudiantes de primer ciclo en los primeros pliegues, por eso en las actividades de primero y segundo grado solo se busca obtener figuras geométricas simples con uno o dos pliegues. Doblando papel el estudiante crea y manipula conceptos geométricos elementales tales como cuadrados, rectángulos, triángulos; e incorpora el lenguaje matemático a sus conocimientos de manera natural, con lo cual realiza la abstracción de determinados elementos como diagonal, lado, vértice, eje de simetría, etc.

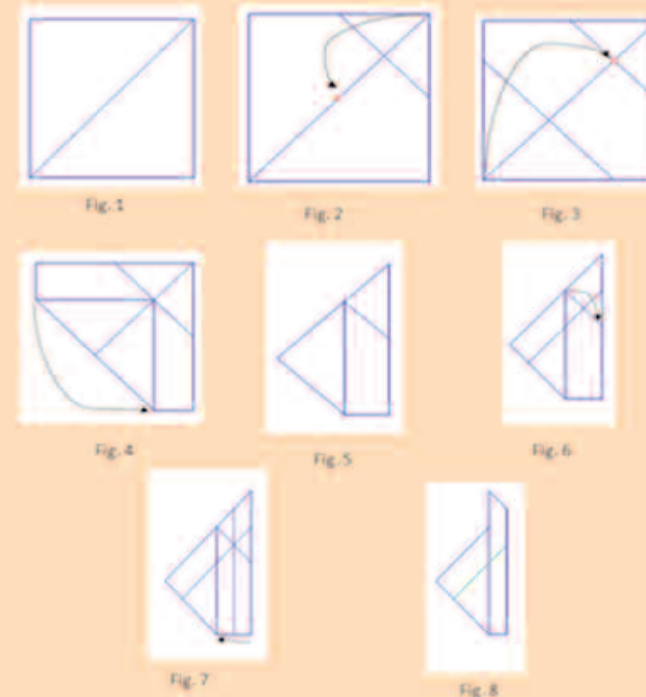
En el caso de la actividad de tercer grado ahí si se da el instructivo para hacer un señalador de libros que a su vez puede decorarse permitiendo

dejar en libertad a la creatividad para que cada uno pueda diseñar su propio señalador.

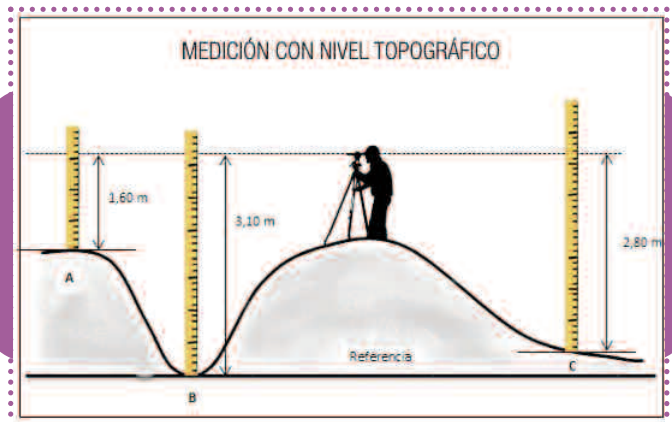
“La papiroflexia puede trabajarse dando las indicaciones oralmente o por escrito usando términos geométricos y cuestionando a los alumnos sobre las figuras que van obteniendo y sus características” (López & García, 2008, p.86), permitiendo así fortalecer el vocabulario geométrico.

Para finalizar esta breve presentación de esta disciplina oriental no debemos olvidar que en la planificación de la clase de geometría tomaremos estas construcciones de Origami como un medio no como un fin en sí mismas. ¿Porqué esta aclaración? Porque los pliegues tendrán imperfecciones, tal vez el papel con el cual partimos no es un cuadrado preciso, pero tomaremos estas construcciones que surgen del plegado como medio para la visualización en Geometría para luego a partir del análisis puedan los alumnos validar con argumentos teóricos, con propiedades, definiciones de las figuras, etc.

Tapa de la caja de base cuadrada



APRENDER A UBICAR EN CIENCIAS SOCIALES



Los términos principales, en este sentido, serán los puntos cardinales (orientación), unidades de medida (distancia y superficie), así como también ubicación de elementos concretos en un plano. Dichas cuestiones serán las bases procedimentales sobre las que se han de apoyar las referencias cartográficas posteriores, esto es, el uso de mapas y planos, en los cursos sucesivos.

De estar correctamente preparados, a medida que vayan avanzando en su escolaridad, podrán encarar el aprendizaje de prácticas más problemáticas, intentando lograr el manejo de imágenes mentales razonadas y aplicables en contenidos diversos. En estos tiempos las posibilidades se amplían en tanto se pueden introducir herramientas digitales en el aula: netbooks, celulares con o sin conexión a Internet, permiten actualizar el proceso del enseñar y el aprender.

Evidentemente, el empleo de nociones a las cuales el niño no está acostumbrado aún, se puede prestar a confusión si el proceso de enseñanza no utiliza procedimientos efectivos y adaptados, paulatinamente, a la evolución cronológica de los alumnos. Por lo tanto, para introducir los conceptos cartográficos básicos, será necesario utilizar el método topográfico; esto es, presentar aquellas representaciones más cercanas al mundo del escolar - el aula, la escuela, el barrio -, en los más pequeños, para exponer los espacios, más lejanos a la comprensión recién cuando los educandos se encuentran culminando su enseñanza primaria.

Asimismo, proponemos ahondar en ejercitaciones constantes de los conceptos aprendidos; el hecho de que el niño observe, desde diferentes puntos de vista y con técnicas variadas las mismas nociones, permitirá que las mismas sean fijadas provechosamente, para su ulterior utilización cada vez que sea necesario.

Por lo general se vincula a la localización con fenómenos geográficos, esencialmente espaciales.

No obstante, la acción de ubicar al hecho histórico permite espacializar al tiempo, concretarlo en un medio del que, además, podrán reconocerse las huellas que han dejado los años. Adicionalmente, permitirá vincular el tratamiento del tema con posteriores actividades (por ejemplo, salidas educativas, visita a edificios emblemáticos de la localidad, museos, monumentos).

Y posibilita morigerar la habitual abstracción vinculada con el tratamiento de un contenido que ha de incorporarse a la enseñanza de pequeños que, por su edad, organizan su pensamiento a través de experiencias concretas.

Así, son los docentes de los años inferiores quienes habrán de extremar su ingenio, a través de la implementación de didácticas adecuadas, para acercar esta cuestión al alumnado a su cargo. Justamente, es en los cursos del Primer Ciclo cuando se habrá de presentar los rudimentos para proceder a la localización de los hechos socio - históricos - geográficos: más adelante serán herramientas habituales en las clases de Ciencias Sociales.

Es más, la localización debiera constituirse en herramientas transversales al tratamiento de contenidos sociales, no únicamente espaciales; el tratamiento de acontecimientos actuales, contemporáneos, que los niños han escuchado a través de la televisión o las redes, se han de aprovechar para ser trasladados al plano, situándolos en el lugar donde se produjeron.

De esta manera, se logrará “romper” con la distancia “mundo real” / “mundo enseñado”, a través de la interacción constante entre uno y otro; más aún: que uno sea consecuencia del otro.

Cuando los Diseños Curriculares son analizados a través de la lente de la localización, se observa una necesidad implícita de lograr la ubicación concreta de aquellos fenómenos a trabajar durante las clases de Ciencias Sociales en el aula. Precisamente, temáticas tales como la conexión de los distintos contextos socio - culturales con el medio en el cual se han desarrollado se vislumbra al trabajar cada contenido propuesto. Y en esa tarea, surgen las preguntas acerca del momento, el modo, las herramientas precisas a incorporar para permitir que cada hecho social sea ubicado en su tiempo y su espacio específico. Es que no es posible entender completamente la compleja trama que determina el quehacer humano si no se lo enmarca en las dos variables indispensables para su comprensión:

- El momento histórico - político - social - cultural en el cual se produce un hecho.
- El ambiente en el cual se desarrolla dicho fenómeno.

Es que estamos convencidos de que la falta de vinculación de los contenidos trabajados en Ciencias Sociales con el espacio aumenta el nivel de abstracción al cual los alumnos están llamados a tratar.

El desarrollo de nociones tales como sociedades del pasado y del presente, las instituciones vinculadas con la población en distintas realidades, la vida cotidiana de las personas, o los modos de vida de los grupos, precisa ser comprendido dentro de la situación espacial que los contuvo - y a la cual grupos y personas han modificado y, al mismo tiempo, los ha modificado.

Formas productivas, defensivas, modos de traslado, e inclusive el propio sistema de valores y creencias, son inspiradas por el lugar al cual los seres humanos se han visto invitados a recrear.

No estamos hablando aquí de un determinismo físico; muy por el contrario, interesará observar la manera en que los grupos sociales se han esforzado, a través de los tiempos, por transformar aquello que la Naturaleza les ha ofrecido.

Pero la observación de esta realidad natural es el paso inicial para entender el trabajo humano posterior. Por esto, un recorrido habitual para la comprensión total de la habitualidad socio cultural de los seres humanos deberá englobar no solo la explicación de su devenir histórico - político, sino el entendimiento de la espacialidad en la que este desarrollo se ha producido, localizando la realidad en su espacio y vinculando cada fenómeno dentro de un espacio mayor, escalando interrelaciones, a partir del espacio conocido hacia el exterior.

Más adelante, será posible hacer el camino inverso...

Desde la exterioridad de los fenómenos hacia el discernimiento del interior que los compone, la propia interioridad de los individuos, que provocan los hechos sociales.

TRABAJAR CIENCIAS A PARTIR DE LA IMAGEN

DIBUJOS, ESQUEMAS, GRÁFICOS Y FOTOS

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de organizar y describir su mundo. La representación gráfica ha sido una de las primeras formas para hacerlo. Por medio de dibujos, el ser humano expresó ideas, necesidades y temores que aún no podía manifestar a través de la palabra.

Las pinturas rupestres (petrogramas) y las tallas rupestres (petroglifos) marcan el inicio a la pictografía, término que hace referencia a las primeras etapas en el desarrollo de la escritura (Senner 1992).

Tal es el impacto de la imagen en la civilización humana, que algunos teóricos de lo visual, entre ellos Gubern (1996) denominan "Iconosfera" al gigantesco mundo de imágenes, a partir del cual construimos diariamente nuestra idea de realidad.

En la historia de las Ciencias Naturales, también verificamos la presencia constante de la imagen como recurso que acompaña la descripción verbal. Podemos mencionar como ejemplo, el papel clave que jugaron los dibujos en las expediciones científicas que se hicieron durante los siglos XVIII y XIX.

La escritura, la lectura y la oralidad son reconocidas ampliamente en el campo de la didáctica de las Ciencias Naturales, como variables esenciales a la hora de construir conocimiento. Sin embargo, poco se habla de la importancia del lenguaje visual y del desarrollo de habilidades pictográficas.

A partir de las imágenes, incorporamos a nuestra estructura cognitiva una gran parte de la información que facilita la construcción de conocimiento.

Pensamos con imágenes porque con ellas representamos objetos y fenómenos. También podemos utilizarlas para comunicarnos.

Desde esta perspectiva, la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias, no debe ignorar este recurso comunicativo que acompaña, complementa y amplía la verbalidad.

Por otro lado, no debemos olvidar que es más fácil recordar imágenes que palabras. Por ese motivo, es tan importante trabajar en el desarrollo de la competencia para expresarse e interpretar el lenguaje icónico.

Son numerosas las ventajas que ofrece la inclusión de este recurso en las clases de Ciencias:

- Mejora la motivación
- Permite detectar ideas previas y plasmar representaciones mentales.
- Ofrece una opción muy efectiva para el registro de observaciones y pasos de una experiencia.
- Simplifica la comunicación de ideas.
- Facilita la comprensión de conceptos.
- Promueve la reorganización y la integración de ideas.
- Favorece la construcción y modificación de modelos mentales de conceptos clave.

Podríamos afirmar que: "No sólo se aprende Ciencia, hablando y escribiendo, sino también observando, analizando y produciendo representaciones gráficas como fotografías, dibujos o esquemas".

A la hora de clasificar los recursos, podemos basarnos en la escala de iconicidad de Abraham Moles (1973).

La misma está dividida en trece grados, que van desde la máxima iconicidad (el propio objeto) hasta aquellas imágenes de iconicidad nula (descripción del objeto mediante palabras).

La iconicidad es opuesta a la abstracción. Mientras que el objeto en sí posee una iconicidad total, la palabra que lo designa posee iconicidad nula.

Cuanto mayor es el grado de iconicidad, más parecido hay con la realidad. Dicho de otro modo, el grado de iconicidad va disminuyendo desde el objeto real, pasando por la maqueta, el dibujo científico o el esquema y es nulo en la descripción verbal.

Un aspecto a tener en cuenta cuando hablamos de lenguaje icónico, es su grado de isomorfismo, es decir, similitud en la forma con respecto a las características del objeto a representar. Debido a ese mismo isomorfismo, el mensaje icónico posee un grado de universalidad mayor que el lenguaje hablado. Por ejemplo: Aunque una persona se encuentre en un país del cual no domina el idioma, no le será difícil reconocer un cartel con el icono de sustancia tóxica.

Consideramos oportuno hacer las siguientes aclaraciones:

- La maqueta es, después del objeto en sí mismo, el recurso con mayor grado de iconicidad. Se trata de una representación bi o tridimensional. Es seguida por la fotografía.
- A continuación, está el dibujo científico que, a diferencia del artístico, debe reflejar lo más fielmente posible la realidad.
- Por, último el esquema que es una representación gráfica cuya función presentar las características esenciales de un objeto o fenómeno de la manera más sencilla posible. Podríamos decir que no es una representación fiel, sino una simplificación de la realidad, que se encarga de acentuar sus atributos más significativos.

No podemos dejar de mencionar a la fotografía como otra opción para representar la realidad.

Sería muy productivo utilizarla en forma complementaria al dibujo y al esquema.

Este recurso ofrece ventajas interesantes como por ejemplo:

- Aumentar la motivación.
- Permitir un registro completo y rápido de observaciones y experiencias.
- Facilitar el contacto con seres vivos, ambientes y fenómenos que, por distintos motivos, no son fácilmente accesibles al estudiante.

En la actualidad, los teléfonos celulares con cámara, la conexión a internet y el uso de las computadoras, son potentes instrumentos que se encuentran al alcance de la mayoría de los alumnos, y no debemos desperdiciar.

Al respecto, Dussel y Quevedo (2010) señalan que la incorporación de esta TIC al trabajo en el aula es casi una obligación.



CONSTRUYENDO INSTRUMENTOS DE VIENTO

RECICLANDO SABERES

La construcción de instrumentos es un tema recurrente en las clases de música. Tanto por lo atractivo de la tarea, como por la posibilidad de articularla con actividades de otras áreas. Además puede proporcionarnos elementos sonoros para su uso en clase. Elementos con los que, muchas veces, las instituciones no cuentan. Pero, a veces, la voluntad y la creatividad no consiguen superar la pobreza del material y los resultados sonoros no nos ayudan a enriquecer los recursos que queremos complementar con su uso. Tal vez no sea una mala idea, empezar por sensibilizarnos frente a los materiales sonoros e indagar en la variedad de sonidos que el entorno nos brinda, antes de enamorarnos de la actividad sin haber pensado cuál es el objetivo, o, mejor aún, los objetivos, a cuya consecución, ella nos puede acercar.

OBJETIVOS

Sensibilizar a nuestros niños y niñas frente al mundo sonoro que nos rodea. Ese puede ser un objetivo. Apropiarnos de ese mundo sonoro. "Los oídos no tienen párpados", dice María Teresa Corral. Ellos están permanentemente abiertos. Sin embargo, a veces sólo percibimos un sonido constante cuando ha dejado de sonar. La percepción es selectiva y está condicionada por lo cultural.

A contribuir, entonces, a ampliar esa selectividad. A percibir con amplitud y con interés. Y hacer, en lo que podamos una cultura más abierta, pero con capacidad para discriminar y seleccionar.

ACTIVIDADES

Podemos realizar paseos por el patio, los pasillos, la manzana de la escuela, el barrio. Coordinar esos paseos con otros y otras docentes para aprovecharlos en todas las áreas posibles y llevar nuestra propia consigna: oír, guardar en la memoria, registrar, todos los sonidos que el ambiente nos provee. Aprender a callar para escuchar. Escuchar los sonidos que el propio grupo produce voluntaria o involuntariamente. Caminando, arrastrando, corriendo, respirando, frenando el andar. Deslizarse sobre el césped de la plaza, o las piedras, o las baldosas.

Reconocer lo que proviene de la naturaleza (los pájaros, las ramas que se mecen con el viento, los juegos de la plaza, los transportes). Las posibilidades son infinitas. No tiene sentido seguir enumerando.

RECURSOS

Tal vez esas mismas salidas o las investigaciones sonoras dentro de la propia institución, o en otros entornos puedan servirnos para recoger y seleccionar materiales para exploración sonora en clase, o su uso para construir instrumentos no convencionales. O quizás podamos salir a explorar munidos de materiales que se nos ocurren dotados de la capacidad de producir sonidos interesantes en contacto con un medio diferente. Por ejemplo, quizás alguien entre los lectores haya caminado desprevenidamente por alguna ventosa playa y haya descubierto que una botella u otro envase producía sonidos al ser invadido por el viento que hace vibrar la columna de aire de la que está lleno. Ese desecho que alguien, descuidadamente, abandonó en la playa o en la calle, es material reciclable.

Ese nuevo y diferente uso que se le puede dar, en función de la producción de sonido, la expresión, la creatividad es una forma de reciclar. Y la conciencia ambiental puede tener que ver también con estos aprendizajes, propios del área musical. Y lo mismo pasa con otros elementos provistos por la naturaleza, como un caracol, por ejemplo. Ellos han dado origen a los pututus o fotutos, instrumentos ceremoniales de los incas, que, a tal punto representaban a su cultura y eran vehículos expresivos de su identidad, que las autoridades invasoras españolas, los prohibieron tras la sublevación libertaria de Tupac Amaru.

Otro tanto puede ocurrir con los tubos de cartón, de lata, de plástico que tienen diversos usos: tubos de papel higiénico, caños, envases de aceite, pueden reciclarse como materiales sonoros. Y otro tubo, natural, que tiene tantos usos posibles como imaginación tengan las personas: las cañas.

Entre las cosas que pueden construirse con tubos se cuenta el sikus. Quizás sea el más fácil de construir pero no de tocar. Veamos una experiencia de construcción y expresión colectiva.

UN SIKUS COLECTIVO

Hay una experiencia de construcción musical colectiva muy potente, que puede llevarse a cabo con recursos de muy bajo costo, y, en la cual, lo que cada uno hace, sólo tiene sentido en

el resultado colectivo. Me refiero a la construcción de un sikus colectivo. Sabemos que los sikus o zampoñas, se construyen, originalmente con caña.

Pero podemos obtener un resultado sonoro excelente con tubos plásticos rígidos de instalación eléctrica, es decir con caños de luz. Un solo caño puede cortarse en varias secciones de diferente longitud, y taparse uno de los extremos de cada cañito resultante, con un trozo circular, del mismo diámetro del caño, de goma eva, o un corcho, o una bolita de papel suficientemente apretado como para no dejar salir el aire. Si varias personas soplan simultáneamente sobre el borde de diferentes caños se pueden obtener sonoridades muy atractivas. El resultado será aleatorio y dependerá de lo que cada uno haga. Cuando algunos interrumpen su soplo, otros continuarán, y así los armónicos de cada sonido, y sus combinaciones, darán resultados irrepetibles.

Si se desea ser más precisos en la afinación, y buscar por ejemplo, intervalos que formen acordes, no sólo la longitud del caño será la variable para obtener la altura deseada, sino que podremos corregir la misma, deslizando más el tapón hacia el interior del tubo. Probar diferentes afinaciones con el mismo tubo puede ser un descubrimiento que promueva construcción de conocimientos muy importantes para nuestros niños y niñas del Primer Ciclo.

Podemos intentar afinarlos por cuartas como las tarkas, sin olvidar que son la inversión de las quintas, con lo que se puede prever el resultado armónico. Sin duda, esto puede servir a muchos objetivos relacionados con la integración grupal, la valoración del esfuerzo colectivo, el trabajo en equipo, la relación de interés, respeto y valoración de las culturas ancestrales del continente.

PIET MONDRIAN



Piet Mondrian fue un artista neoplástico, nacido en los Países Bajos, exactamente en Holanda, en 1921.

Su obra se caracteriza por la síntesis de forma y color.

El eje de su obra está en la pintura que utiliza solamente tres colores, azul, amarillo y rojo, en base de blancos y negros, y las líneas rectas darán forma a su arte.

Su obra se puede apreciar junto a la de Kandinsky por lo opuesta y a la vez complementaria en lo que respecta al modo como se expresaron.

Aquel es caótico, éste es ordenado al extremo.

En la época fue muy cuestionado, sobre todo por otros artistas como Dalí, para quien la forma lo era todo, y no podía soportar a la abstracción como una forma de expresión.

Es interesante ver ésta característica humana de ser poco tolerante con las producciones que son divergentes a nuestros puntos de vista.

Para Mondrian lo vertical y lo horizontal son representados como lo femenino y lo masculino, lo positivo y lo negativo, lo bueno y lo malo, los polos contrarios. El encuentra en sus pinturas significados diversos. No importa si nosotros los entendemos, lo que importa es la llegada que nos trae su obra.

Toda su obra estuvo marcada por éstas formas lineales. Obras Individuales con conceptos grupales inspirados en Mondrian.

MATERIALES NECESARIOS:

Para la obra individual:

- Regla de 30 cm.
- Escuadras.
- Cartulina tamaño oficio.
- Pinceles medianos y finos.
- Trapito.
- Vaso con agua.
- Témperas de colores diversos.
- Vasos plásticos vacíos y platitos pequeños para copiar sus contornos si fuera necesario.
- Cartón duro para hacer el marco.

PARA EL MURAL:

- Pinturas acrílicas.
- Pinceletas chatas y pinceles redondos medianos para pared.
- Delantales viejos para cubrir la ropa.
- Lápices gruesos para marcar la pared.

PASO A PASO

Trabajo individual

- Vamos a hacer nuestra propia obra de arte inspirados en Mondrian, o sea, no nos vamos a copiar del arte de Mondrian sino que vamos a hacer lo que nosotros que-

ramos pero con reglas y normas inventadas y propias.

- Por ejemplo: solo se puede pintar con verde, negro y celeste.
- Solo se pueden hacer círculos.
- Se pueden hacer cuadrados pero no triángulos.
- Se pueden usar varios colores menos negro.
- Solo vale usar regla y no vale hacer círculos.
- Solo vale hacer círculos y no vale usar regla, etc.

Lo importante es que se hagan las NORMAS ENTRE TODOS Y QUE TODOS LAS RESPETEN.

No importa si se equivocan, lo que más importa es que intenten respetar las reglas.

- Una vez que estén creadas las normas la maestra las va a poner en un papel afiche para que todos las vean. (Explicaciones con palabras, dibujos y gráficos).
- La hoja tiene que estar horizontal para que sea más cómoda.
- Comenzá a dibujar con lápiz negro tu obra de arte. Vale borrar si te equivocas.
- Usá regla, formas redondas, lo que necesites.
- Utiliza las témperas para pintar la obra.
- Todas las obras van a ser colocadas en un marco.
- El marco se pinta también, pero para nuestra muestra de arte, todos los marcos se pintarán del mismo color, así lo que resalta es lo diferente que son las obras.
- Miren cuantas obras diferentes se pueden hacer con las mismas consignas.
- Invitamos a nuestra muestra a chicos de otros grados y a las familias.

UNA MUTUAL QUE APUESTA AL FUTURO

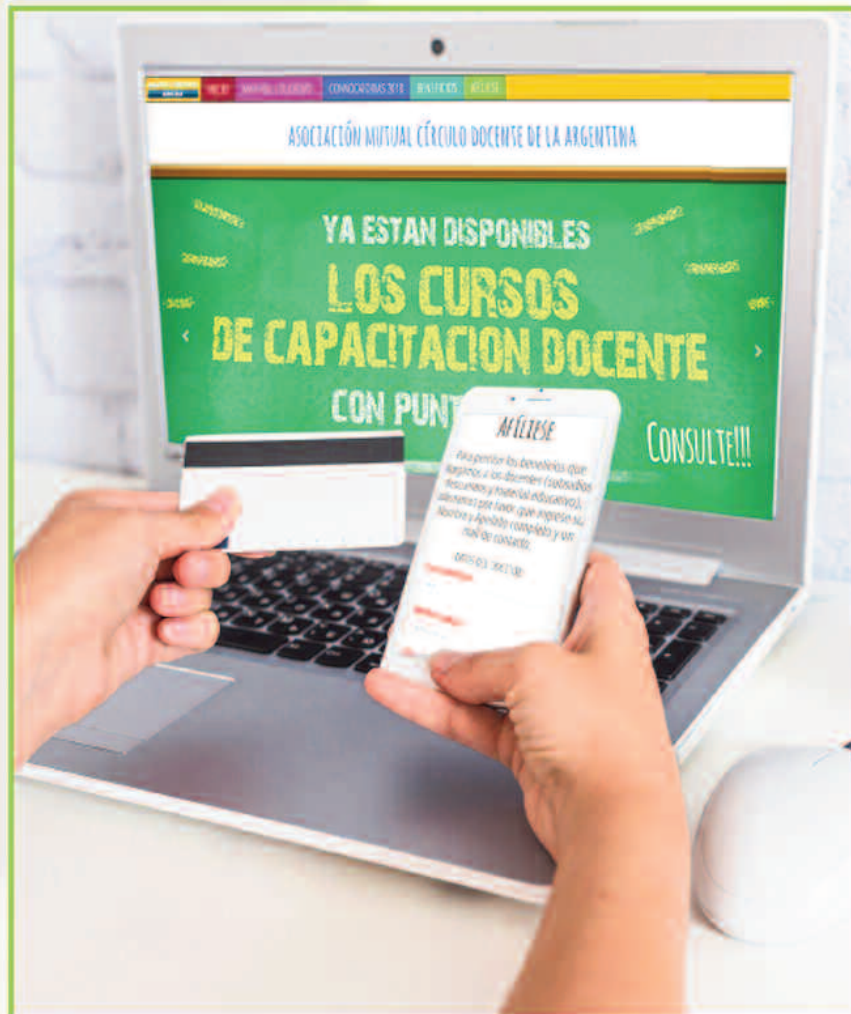
**CAPACITACIÓN TOTALMENTE
SUBSIDIADA PARA NUESTROS AFILIADOS**

¿QUERÉS AFILIARTE?

Envía un mail a: info@amcda.org.ar

ó
completa los datos solicitados
desde nuestra página Web:

www.amcda.org.ar



CURSOS DE CAPACITACIÓN DOCENTE CON PUNTAJE

**REALIZA EL CURSO TOTALMENTE
ON LINE Y OBTENÉ EL CERTIFICADO
SIN MOVERTE DE TU DOMICILIO**



**AFILIATE SIN COSTO ADICIONAL, Y TE SUBSIDIAMOS
1/2 PUNTO; ACREDITANDO LA APROBACIÓN DE LOS
CURSOS REALIZADOS, TE RENOVAMOS EL SUBSIDIO
POR OTRO 1/2 PUNTO!!!**

RECETAS FÁCILES PARA LOS MÁS CHIQUITOS

JUGANDO APRENDERÁN A COMER DE TODO

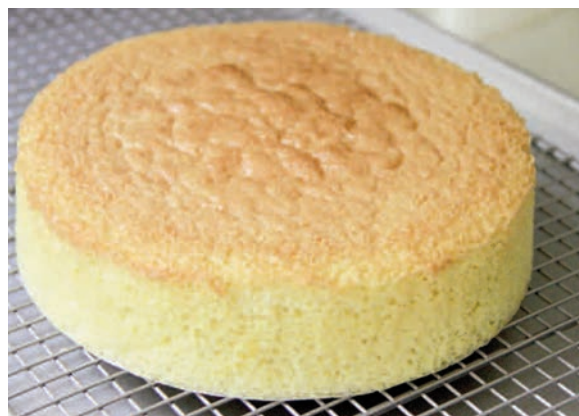
BISCOCHUELO DE VAINILLA

Los ingredientes son:

- 1 taza leche.
- 2 tazas azúcar.
- 3 tazas harina leudante.
- 4 huevos.
- 1/2 taza aceite (opcional).
- Saborizante el que desee. Esencia de vainilla, ralladura de naranja o limón.

Elaboración:

- Antes de empezar encendemos el horno a fuego mínimo y dejamos calentando. Enmantecar y enharinar el molde. Reservamos.
- Batir los huevos hasta doblar su volumen.
- Una vez lograda la consistencia, de a poco y mientras se bate, agregar el azúcar.
- Agregar la leche, el saborizante y el aceite si así lo desea. Seguir batiendo.
- Por último, de a poco y con movimientos suaves agregar la harina. Verter la preparación en el molde que reservamos y llevar a horno. Una vez transcurrido el tiempo pinchar el centro con un cuchillo. Si sale limpio y seco ya esta. Sacar, dejar enfriar y a disfrutar!!!!



GALLETITAS

Los ingredientes son:

- 2 Huevos.
- 1/2 Taza aceite neutro.
- 1/2 Taza azúcar.
- 2 Tazas Harina leudante o Harina 0000 con polvo para hornear.
- Esencia de vainilla.

Elaboración:

- En un recipiente mezclar los huevos, el azúcar, el aceite y la esencia de vainilla hasta que se integren bien.
- Luego agregar de a poco la harina hasta que se forme una masa.
- Dar la forma deseada a las galletitas y colocarlas en una asadera enmantecada y enharinada.
- Por último llevar a horno medio (180°) por unos 20 min aproximadamente. Siempre depende de nuestro horno. Y Listo!! Ya podemos disfrutar.



HOY, CON USTEDES... LA ENTREVISTA

La entrevista es un tipo de comunicación pública a la que estamos muy habituados porque es común en los medios.

En este tipo textual, la oralidad juega un papel fundamental, sin embargo presenta diferencias respecto de una conversación cotidiana porque requiere una planificación previa.

Diversos autores han definido la entrevista:

Para la docente y escritora Laura di Marzo, "La entrevista no es un inocente intercambio de preguntas y respuestas. Es una situación de comunicación donde se intercambian bienes lingüísticos, donde uno de los participantes pretende apropiarse de ciertos saberes y conocimientos del otro."

Por su parte, María Antonia Casanova define la entrevista como "una conversación intencional que permite obtener información sobre temas que no se facilitarían por escrito, debido al carácter confidencial o las implicancias emocionales o afectivas de los mismos".

Es importante el abordaje de la entrevista en el marco de proyectos o secuencias de actividades en las cuales se deba indagar respecto de las funciones de ciertas personas relevantes, sobre los implicados en actividades u hechos de una zona en especial o que tuvieron lugar en un momento particular, en los agentes que llevan adelante eventos de interés, etc.

Un rasgo fundamental que es necesario remarcar, es que las entrevistas nunca son inocentes, espontáneas, ya que se trata de una conversación planeada, acordada y orientada con el propósito de obtener respuestas sobre un tema para darlo a conocer.

Para resaltar esta característica, el periodista y escritor argentino Martín Caparrós sostiene que la entrevista "es una charla antinatural que se publica como si no lo fuera".

Para llevar a cabo una entrevista, se deben seguir algunos puntos básicos, por ejemplo:

- Tener un propósito.

¿Qué se pretende al entrevistar? ¿Dar a conocer a un personaje como el representante de un movimiento? ¿Presentar un personaje como un experto en un tema?, ¿Profundizar sobre determinados aspectos de una persona relevante?, etc. Esto orienta y guía el tipo de entrevista.

- Establecer el "rapport".

Es decir "estar en sintonía" con el entrevistado, lograr empatía, generar una atmósfera de confianza.

- Respetar al entrevistado.

Todos somos diferentes, así que es necesario respetar y comprender las opiniones del entrevistado.

- Garantizar la confidencialidad de información que el entrevistado no quiera dar a conocer.

Asegurar al entrevistado que aquella información que prefiere que no sea divulgada, será protegida y no se filtrará.

La entrevista, como todo tipo textual, tiene características propias:

- Es una forma comunicativa que requiere planificación.
- Las personas que participan en ella cumplen roles determinados: entrevistador y entrevistado.
- Propone una relación comunicativa asimétrica, ya que el entrevistador es quien conduce y controla los cambios en el uso de la palabra y también los cambios de tema.
- El entrevistador es quien crea el tono de la entrevista: conciliador, moderado, inquisitivo, confidencial, etc.
- El entrevistador presenta una imagen del entrevistado a partir de las preguntas que le dirige.

Preparación de la entrevista:

- 1- Elegir el propósito que se desee para realizar la entrevista.
- 2- Recabar información sobre el entrevistado y sobre los temas que se deseen abordar.
- 3- Armar el cuestionario o el guión con las preguntas.

Es aconsejable formular preguntas que brinden al entrevistado la oportunidad de opinar y expresarse y no simplemente responder con un sí o un no. No hay que reiterar preguntas que indaguen acerca de lo mismo. Se aconseja organizar las preguntas por temas, a fin de que la información se entienda fácilmente.

Las preguntas deben estar bien redactadas, ser claras y concisas.

4- El cuestionario debe ser flexible, de modo tal que se puedan agregar nuevas intervenciones o suprimir algunas que estaban previstas porque el entrevistado, al explayarse en una respuesta, ya brindó esa información.

MOMENTOS EN UNA ENTREVISTA

Inicio/Introducción:

Se puede comenzar con una charla informal para hacer más amena y distendida la situación. Se genera así, una atmósfera de confianza. También se puede abrir la entrevista con fórmulas de cortesía, por ejemplo: "Tenemos el agrado de recibir a...", "Hoy ha venido a charlar con nosotros...", "Es un honor contar con la presencia de..."

Desarrollo:

Es el momento de formular las preguntas. Es apropiado que el entrevistador sea respetuoso y amable y que preste la debida atención al entrevistado. Es necesario formular correctamente las preguntas y registrar, ya sea a través de una grabación, un video o a través de la toma de notas, las respuestas para otorgar fidelidad a la información obtenida.

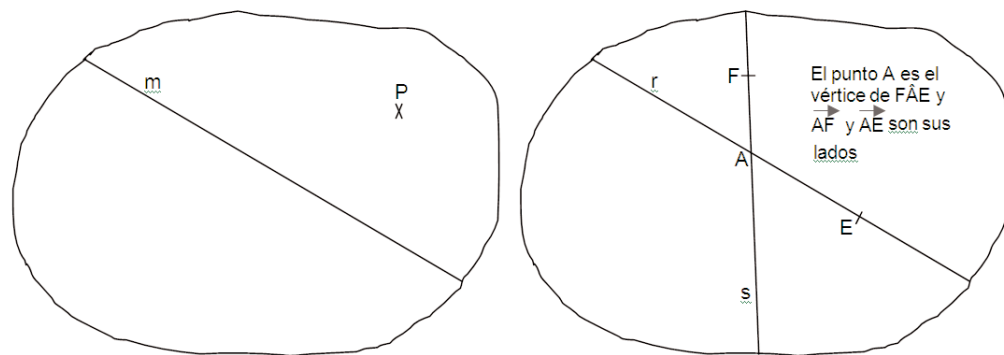


María Antonia Casanova

BISECTRICES DE UN TRIÁNGULO INCENTRO

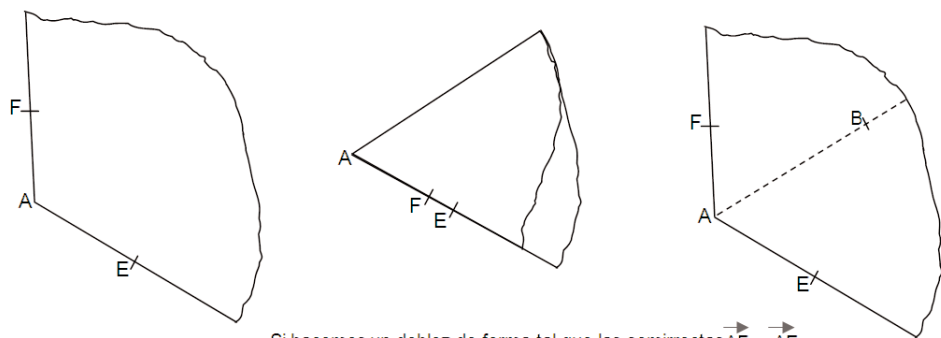
Continuamos tratando conceptos de geometría y utilizando el plegado como recurso.

Una hoja de papel da idea de plano, recortamos los bordes de forma irregular y señalamos que lo hacemos para indicar que continúa, que no tiene frontera. Una recta incluida en el plano lo divide en dos semiplanos que tienen en común la recta de división que se llama recta borde. Un punto no perteneciente a la misma permite identificar ambos semiplanos: semiplano con respecto a m que contiene a P y semiplano con respecto a m que no contiene a P , en el caso de la figura siguiente. Si dibujamos una segunda recta que corte a la primera quedan determinadas cuatro partes del plano, cada una es un ángulo convexo. Los cuatro ángulos tienen vértice en el punto donde se cortan las rectas. Por ejemplo, los puntos comunes al semiplano con respecto a r que contiene a F y al semiplano con respecto a s que contiene a E constituyen el ángulo $F\hat{A}E$.



El punto A es el vértice de $F\hat{A}E$ y AF y AE son sus lados

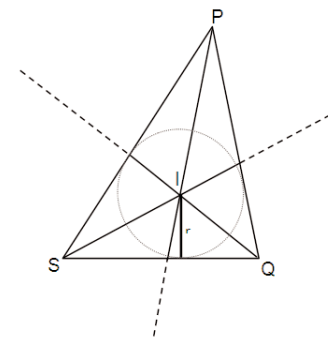
Las semirrectas que tienen origen en el vértice del ángulo y todos los demás puntos son interiores al mismo se llaman semirrectas interiores. Una de ellas es muy particular, es la que divide al ángulo en dos ángulos iguales. Esa semirrecta interior es la bisectriz del ángulo. Es posible obtenerla por medio de plegado.



Si hacemos un doblado de forma tal que las semirrectas AF y AE coincidan, queda determinada la semirrecta AB , bisectriz de $F\hat{A}E$. Los ángulos $F\hat{A}B$ y $B\hat{A}E$ son iguales

Se llama bisectriz de un triángulo correspondiente a uno de sus ángulos al segmento incluido en la bisectriz del ángulo comprendido entre el vértice y el lado opuesto.

La bisectriz es siempre una semirrecta interior al ángulo, por lo tanto las bisectrices de un triángulo son siempre segmentos interiores al triángulo. Las tres bisectrices de un triángulo se cortan en un punto interior al mismo denominado incentro del triángulo. Este punto es el centro de una circunferencia que resulta inscrita en el triángulo, o sea una circunferencia tal que los tres lados del triángulo resultan tangentes a la misma.



Para determinar el radio de esa circunferencia se debe considerar la distancia entre el incentro y cada uno de sus lados, es decir el segmento perpendicular a cada lado por ese punto. Esta distancia resulta igual para cada uno de los tres lados, por lo tanto el incentro es el punto equidistante de los tres lados de un triángulo.

Los alumnos de **cuarto grado** pueden obtener la bisectriz de un ángulo utilizando los útiles de geometría; para ello trazan un arco con centro en el vértice del ángulo y haciendo centro en los puntos donde ese arco corta a los lados trazan con igual abertura dos arcos tales que su intersección es el punto por donde pasa la bisectriz. También pueden mediante plegado obtener la bisectriz de un ángulo y reiterando el procedimiento dividir un ángulo en cuatro y en ocho partes iguales. Al aplicar estos procedimientos a los ángulos de un triángulo tienen que considerar solamente la parte de la semirrecta bisectriz que queda incluida en el triángulo y observar que si obtienen las tres bisectrices de un triángulo las mismas se cortan en un punto interior, lo cual sucede para triángulos acutángulos, rectángulos y obtusángulos.

En **quinto grado** se continúa la propuesta de actividades de plegado y trazado para obtener bisectrices de ángulos y de triángulos correspondientes a sus ángulos. Es importante señalar la diferencia entre ambos conceptos geométricos, en el primer caso se trata de una semirrecta y en el segundo de un segmento que siempre resulta interior al triángulo. Se puede introducir la notación de bisectriz correspondiente al ángulo indicado como subíndice: $b\hat{A}$. A partir de propuestas de construcción de las bisectrices de distintos triángulos se obtiene el incentro, punto que es siempre interior porque las bisectrices son siempre segmentos interiores al triángulo, y se puede trazar la circunferencia inscrita en el triángulo hallando su radio que es la distancia del incentro a cualquiera de los lados. Esta actividad ofrece la oportunidad de repasar el concepto

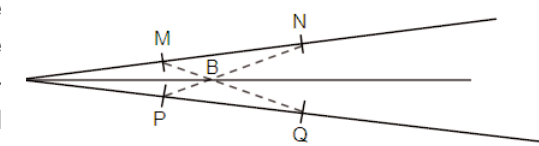
de distancia entre punto y recta. Para realizar con comodidad las construcciones conviene trabajar con hojas de papel más grandes que las habitualmente usadas por los alumnos en sus carpetas.

Los alumnos de **sexto grado** abordan actividades de trazado de las bisectrices en triángulos particulares con relación a la longitud de sus lados: triángulos isósceles no equiláteros y triángulos equiláteros.

Es importante que observen las coincidencias de alturas, medianas y bisectrices en un caso en los primeros y en todos los casos en los segundos. Además deben observar qué sucede con estos tres elementos que son segmentos con relación a las rectas mediatrices del triángulo y qué sucede con el circuncentro y el incentro y, en consecuencia, con la circunferencia circunscrita y la inscrita.

También pueden aprender el método de trazado de la bisectriz de un ángulo utilizando solamente regla.

Al respecto es importante que el docente tenga en cuenta que su justificación exige conocimientos de criterios de igualdad de triángulos y aplicación de propiedades de las medianas que los alumnos estudiarán recién en la escuela media.



Si $AP = PQ = AM = MN$ resulta AB bisectriz de $N\hat{A}Q$

DESPLAZAMIENTOS EN EL SIGLO XXI

Los diferentes modos en que los seres humanos pueden moverse en el espacio geográfico han tenido una larguísima evolución en su historia. Desde las prácticas nómades de la prehistoria, buscando recursos de un territorio a otro es mucho lo que se ha modificado en el planeta.

El hecho de moverse figura entre las actividades primeras del hombre; la necesidad de buscar alimento y cobijo determinó que los pueblos más antiguos que habitaron la Tierra se trasladaran, como parte de su modo de vida. A medida que se fueron sucediendo los siglos, los medios utilizados para mejorar dichos movimientos fueron cambiando, de acuerdo a las condiciones que imponía el medio ambiente, la disponibilidad de elementos y la propia evolución técnica de los grupos.

Es que las barreras que las geografías le impusieron al hombre, lejos de detenerlo, han hecho que se fueran desarrollando formas de salvarlas. De este modo, a partir de los diferentes modelos de nomadismo que han existido – y que se mantienen en diversas comunidades – encontramos, a través de la historia de las civilizaciones, vehículos que apoyan y mejoran el continuo movimiento del ser humano.

Por otra parte, los transportes cumplen un papel fundamental en la economía moderna; la producción, distribución y consumo de mercaderías se vale de ellos para poder llevarse a cabo dentro de los términos correctos. Tanto las cantidades transportadas como el número de personas que se desplazan aumentan año tras año, y el sector en cuestión busca continuamente incrementar velocidad y frecuencia.

De esta manera, un estudio sobre los medios de transporte en la escuela primaria puede incluir referencias a:

- 1) La evolución de los sistemas de locomoción.
- 2) La clasificación de medios de acuerdo a vehículo y medio.

- 3) Elección de rutas y tipos de transporte en función de factores geográficos, económicos, tiempos, costes.

Finalmente, destacamos la necesidad de contextualizar los conceptos enseñados; de ahí que el docente podrá iniciar sus clases llamando la atención a sus alumnos sobre aquellos transportes conocidos, los utilizados por ellos habitualmente, los que conocen por referencias familiares, por distintos medios de comunicación, etc.

En el aprendizaje por descubrimiento se propone que los niños descubran este mundo que los rodea, a partir de sus conocimientos previos – la mayoría de los cuales están comenzando a construir.

Para la temática propuesta láminas que muestren tipos de transporte: acuático – marítimo y fluvial -, terrestre – ferrocarril y automotor – y aéreo podrán ayudar. A su vez, puede desplegar otras fotografías sobre la pared contraria que muestren las rutas que han de utilizar dichos medios: mar, ríos, aire, suelo.

Sin embargo, ¡cuánto mejor ha de ser que los niños puedan observar los medios de transporte reales! ¿Qué oportunidad sería organizar una salida educativa para que los pequeños vean su objeto de estudio en la realidad?



Los viajes educativos han sido, habitualmente, objeto de diferentes miradas, a favor y en contra de su aplicación en el proceso educativo. La discusión no es nueva; no obstante, cabe tomar en cuenta el modo en que, históricamente, ha sido utilizado el viaje como manera, no únicamente de aprender, sino de conectarse con otras civilizaciones y otros modos de comprender al mundo – un contacto verídico con otros actores sociales, con el paisaje natural y cultural que nos rodea, en fin, con una realidad a veces poco asequible desde la mirada limitada que imponen las paredes del aula.

Precisamente, "...el tema del viaje, como preocupación inherente a la humanidad toda ha estado presente en la vida cotidiana, en los proyectos, en las representaciones, en las manifestaciones artísticas.

Cabe recordar las referencias a los viajes en la literatura, en las crónicas... más cercano a nuestros días, el cine ha tocado temas vinculados a los viajes en numerosas ocasiones. Incluso, la ciencia ficción ha nutrido las ansias de viajar, aunque sea con la mente, a mundos aún no conocidos por los hombres, entendiendo por el concepto de viajar no solo los desplazamientos en el espacio, sino también los desplazamientos en el tiempo... "(Sileo, 2013).

Pedagogos de todos los tiempos han recomendado la incorporación de viajes en toda situación educativa. En Ciencias Sociales, este recurso es ineludible: la lección paseo es estrategia que permite mejorar el proceso de aprendizaje y coloca al alumno en contacto con el mundo. Este hecho, el de colocar al alumno en posición de viajero significa intentar despertar el interés y curiosidad, contribuyendo, de esta manera, a desterrar el aprendizaje memorístico y poco significativo, vacío de contenidos y de representatividad. La salida educativa acerca al niño al objeto de estudio como ningún otro recurso puede lograrlo.



Se pretende también analizar al transporte como actividad económica, observando especialmente su papel en el desarrollo de los países. Tomando como punto de partida el caso argentino, se observará la infraestructura existente, los factores que influyeron en su evolución, la relación entre los modelos económicos y los sistemas predominantes, las diferencias entre los espacios rural y urbano, etc.

Con los alumnos de mayor edad de este ciclo podremos abordar temáticas que incorporen el conflicto; de esta manera, se trabajará sobre problemáticas regionales y locales, necesidades existentes, posibilidades de solución. También se podrá comparar las preferencias por determinados tipos de transporte según el momento socio – histórico – político imperante en cada época de nuestro país, analizando las prioridades de los programas gubernamentales que se fueron sucediendo. Para ello será conveniente presentar cuadros estadísticos, que muestren los cambios sufridos en el sector del transporte a lo largo de la historia económica de la República Argentina.

Los contenidos son claros en los diseños... será tarea docente escoger las didácticas más favorables para lograr el aprendizaje de los estudiantes.

UNIVERSO

COMPONENTES, TEORÍAS COSMOLÓGICAS, INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN Y MOVIMIENTOS DE LOS ASTROS.

A- FUERZAS EN EL UNIVERSO:

¿Qué fuerzas operan en el Universo para mantener ordenada la mecánica celeste? Para responder a esta pregunta debemos mencionar a dos tipos de fuerza: **la gravitatoria y la centrífuga.**

El Sol es un cuerpo celeste con una enorme masa, por lo tanto ejerce una poderosa fuerza gravitatoria o de atracción. Cuanto más cerca se encuentre un planeta del Sol, mayor será la fuerza de gravedad que lo atrae hacia él. Por ejemplo, Mercurio es atraído por el Sol con mucha más fuerza gravitatoria que Neptuno.

Por otro lado, al girar en su órbita, los planetas generan una fuerza denominada "centrífuga" que tiende a alejar los objetos del centro. Ésta compensa la fuerza gravitatoria. Cuanto más rápido gira un planeta alrededor del Sol, mayor fuerza centrífuga genera.

El equilibrio entre estas dos fuerzas es lo que mantiene a los planetas en sus órbitas.

B- MOVIMIENTOS APARENTES DE LOS ASTROS:

La Tierra no se encuentra quieta en el espacio, realiza un movimiento denominado rotación y otro de traslación.

La rotación es el giro de la Tierra sobre sí misma alrededor de una línea imaginaria, que pasa por sus dos polos, llamada eje.

El tiempo que la Tierra tarda en completar cada giro se llama día. El día terrestre tiene 24 horas. Ése es el tiempo que demora la Tierra en dar una vuelta alrededor de su eje.

Podríamos decir entonces que la consecuencia del movimiento de rotación de la Tierra, es la sucesión de días y noches.

Al mismo tiempo, se desplaza alrededor del Sol, este movimiento se denomina traslación. Se llama año al tiempo que la Tierra tarda en dar una vuelta completa alrededor del Sol. El año terrestre dura 365 días. Ese es el tiempo que demora la Tierra en dar una vuelta completa alrededor del Sol.

Podemos afirmar que la consecuencia del movimiento de traslación de la Tierra, junto la inclinación de su eje, es la sucesión de estaciones.

C-INSTRUMENTOS DE EXPLORACIÓN DEL UNIVERSO

La fascinación por observar el Universo nació casi al mismo tiempo que la humanidad. Desde la antigüedad, el hombre se maravilló con el espectáculo que ofrecían el cielo y los fenómenos que allí se observaban e intentó explicarlos. En un primer momento, los asoció a la magia, a la mitología o a la religión. Más tarde pudo comenzar a dar explicaciones cada vez más científicas. Este recorrido no fue sencillo. Muchos de los primeros astrónomos científicos fueron perseguidos, juzgados y hasta pagaron con su vida la defensa de sus ideas.

La observación del espacio fue cambiando a lo largo de la historia de la humanidad.

En un principio, sólo se hacían observaciones a simple vista. A fines del siglo XVI, un óptico alemán llamado Hans Lippershey presentó en público un instrumento precursor del telescopio. Cuando Galileo Galilei tuvo noticias de él, estudió su estructura y construyó en el año 1609 su propio telescopio. Con este instrumento pudo observar los cráteres en la Luna, las manchas del Sol, las fases de Venus, los anillos de Saturno, etc.

Isaac Newton en 1668, mejoró la calidad del telescopio. Durante el siglo XVIII, se mejoraron las combinaciones de lentes y espejos y de ese modo se eliminó la mayor parte de los errores de visión que se producían durante las observaciones.

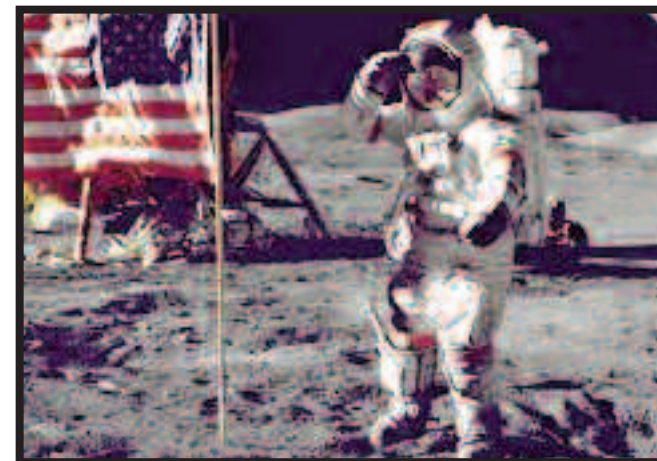
Aún hoy, en los principales observatorios del mundo se utilizan versiones mejoradas del telescopio de Newton.

En 1850 se construyó el primer espectroscopio. Este aparato permite analizar la luz que emiten las estrellas y de esta forma se puede determinar la composición de los gases que las forman.

En 1937, se empezaron a utilizar los radiotelescopios. Estos instrumentos "escuchan" los sonidos del Universo a través de enormes antenas. Gracias a ellos, se han descubierto las galaxias más lejanas.

El siguiente paso en la exploración del Universo, fueron las sondas espaciales que son naves no tripuladas que se envían al espacio, con el fin de estudiar los distintos astros del Sistema Solar.

Finalmente, se hicieron posibles los viajes tripulados. Estos se han limitado a misiones en órbitas cercanas a la Tierra y en las visitas a la Luna efectuadas durante el programa Apolo.



CONSTRUIR INSTRUMENTOS DE VIENTO



RECICLAR SABERES Y CONOCIMIENTOS

Estamos formados en una cultura intelectualista en la que lo placentero, y los aprendizajes vinculados al hacer, son menos valorados que los conceptuales. El arte no siempre es considerado como formando parte del conocimiento. Y mucho menos la artesanía.

Sin embargo, aunque sabemos que la evolución del conocimiento sigue un progresivo camino hacia la abstracción y el pensamiento especulativo, nuestras experiencias sensoriales y motrices son parte de la construcción de todo conocimiento. Así lo es en el origen del desarrollo humano, y, así debería seguir siendo, si no deseamos que nuestros alumnos y alumnas se vuelvan inútiles en algunos campos para avanzar en otros.

Aclarado esto, convengamos en que la construcción de instrumentos, a partir de elementos cotidianos, y materiales de desecho, es una actividad que requiere de varias operaciones intelectuales.

Debemos discriminar aspectos acústicos de los materiales, como timbre, altura, intensidad y duración de los sonidos que son capaces de producir. También otros aspectos físicos, como tamaño, forma, peso, textura, flexibilidad.

Debemos recurrir a operaciones como agrupar, incluir, clasificar, seriar. También poner en juego el desarrollo de la audición y la motricidad, así como el control de la respiración, para probar diferentes formas de producir sonidos. Sacudir, acariciar, golpear, soplar.

Por último, según como encaremos la actividad, podemos desarrollar interesantes aprendizajes sociales, en lo que tiene que ver con el trabajo en equipo, la investigación grupal, el consenso, la toma de decisiones. Como dijimos en el artículo destinado al Primer Ciclo, también la valoración de tareas de indudable importancia social, y de cuidado del medio ambiente, como el reciclado de los materiales de desecho.



PENSEMOS EN ACTIVIDADES PARA EL SEGUNDO CICLO.

En principio puede no haber muchas diferencias con las planteadas para el Primer Ciclo. Pero debemos atender a la evolución de la motricidad, y, sobre todo, al desarrollo de las conductas sociales, y la transformación de la capacidad para operar grupalmente.

ACTIVIDADES - RECURSOS

Casi al pasar, hemos enunciado algunos objetivos de diferentes áreas que están relacionados con la construcción de Instrumentos con materiales de desecho. Es que, como también lo indicamos para el Primer Ciclo, esta actividad tiene la posibilidad de aglutinar voluntades en torno a proyectos propios de diversas áreas del conocimiento, que, bien pueden enriquecer, a través de la articulación de saberes, las capacidades expresivas de nuestros niños y niñas.

Sugerimos, para el Primer Ciclo, recorridos por el entorno, a la pesca de sonidos. Bucear en los sonidos del patio, las ventanas, el aula, el barrio. Explorar en busca de sonidos, y, en posesión de medios técnicos y uso de dispositivos, como nuestros alumnos y alumnas del Segundo Ciclo, posiblemente estén, registrar para su posterior uso expresivo, investigativo, clasificatorio, de archivo, o lo que las diferentes disciplinas de estudio, permitan aprovechar de estas experiencias.

Un paso siguiente o, simultáneo, puede ser recoger materiales que produzcan sonidos interesantes. La lista puede ser interminable. Desde papeles, hojas de árboles, piedritas, corchos, maderas, envases plásticos, de cartón o metálicos, hasta tubos de PVC, perchas de metal, clavos, tornillos, llaves, macetas de cerámica. Pasando por los infaltables globos, arroz, fideos, y lo que se nos ocurra. O mejor aún, lo que se les ocurra a nuestros alumnos y sus familias.

Pero hay algo muy interesante en esta búsqueda: las ondas sonoras viajan por el aire. Y el viento es un infatigable productor y transportador de sonidos. Estar atentos a lo que el viento puede producir y apropiarnos de ese recurso para nuestra expresión puede ser una consigna muy valiosa. Se puede trabajar en la selección de los materiales en forma individual. Como tarea, ayudados por la familia. O en grupos, en la escuela, eligiendo los sonidos que se desea producir, y cooperando en la construcción, compartiendo los materiales que se hayan conseguido.

La posibilidad de representar, pensando en un resultado futuro, es decir, de planificar, de proyectar, requiere de un nivel de abstracción, cuyo desarrollo debe estimularse en el Segundo Ciclo. Si la sensibilidad hacia el entorno sonoro, se ha trabajado previamente, como sugerimos en los párrafos anteriores, es posible proyectar resultados sonoros y elegir materiales en función de ello. Se puede pensar en qué sonidos necesitamos y prever los elementos y los pasos para construir los instrumentos necesarios.

Por otra parte, el dominio creciente de las operaciones concretas, permitirá pensar en series de varios sonidos de distintas alturas. Los materiales para producirlos pueden ser tubos (sikus), caños metálicos para cortinas o caños plásticos, cañas u otros materiales con los que se puedan construir móviles colgantes que actúen como llamadores.

Habrà que experimentar para lograr que los materiales vibren. El viento no será sólo soplar. Instrumentos, que regularmente llamamos de percusión, podrán ser percutidos por el propio viento y dar lugar a diferentes raonamientos para su clasificación. El viento produce distintas calidades de movimiento que reproducen la frotación, el sacudimiento o el golpe con el que logramos el sonido. Pero ahora los estamos pensando en función de que sea el viento que nos permita utilizarlos como vehículos sonoros de nuestra expresión.

EL ARTE DE LOS PUEBLOS VIKINGOS

Para comenzar con una mirada abarcadora sobre el arte de los pueblos originarios de las diversas culturas del mundo, nos remontaremos a los pueblos nórdicos, y por lo tanto, miraremos a los pueblos vikingos.

Entrar al mundo de los nativos vikingos es algo lejano, esa cultura parecería muy ajena a la nuestra, pero vamos a ver si podemos ingresar a su cosmovisión, y desde ahí involucrarnos con la producción cultural y artística para poder pensar que elementos de aquella cultura tienen su correlato en la nuestra, o, si no hay correlato alguno.

Ingresando desde el mundo cercano, el mundo gráfico, tenemos como aliadas a las historietas que hacen carne a los vikingos desde diferentes puntos de vista:

Olaf el vikingo, como se lo llamó en Argentina, también llamado Hagar el horrible u Olafo el amargado, fue una tira de historieta norteamericana, en la cual Olaf, su esposa Olga, su perro, su suegra, su fiel y tonto ayudante, sus dos hijos, el espacio del castillo en el que viven, etc. Una serie de personajes y escenarios que habilita a la posibilidad de ingresar desde cierto costado cómico al mundo de la sociedad vikinga.

Asterix y los vikingos, ésta es una historieta, que además de apasionar a los niños una vez que se las presentemos, habrá que diferenciar a los galos, protagonistas estables de la tira, con los vikingos. Desde la diferencia, vale la pena el descubrimiento.

El pueblo vikingo habitó la península escandinava durante la edad media, conquistadores natos, han recorrido mares y tierras en busca de poder.



Además de ser guerreros de excelente porte y estrategia, dominaban los mares a la perfección y tanto se dedicaban a la pesca como al cultivo sin dejar de lado que eran excelentes artesanos, y es desde éste costado que tomaremos a éste pueblo nativo de tierras lejanas.

Los vikingos tenían un alfabeto rúnico, y cada letra estaba para ellos representada por una runa. Sus barcos, llamados Drakkar, eran muy grandes y en ellos viajaban largas distancias a remo con enormes cantidades de esclavos que remaban duro y parejo por los helados y peligrosos mares del norte.

Nos resulta interesante estudiar esta cultura porque guarda una curiosidad poco conocida en nuestro país. Un gran conquistador, Erik el rojo, colonizador de Groenlandia, ha sido el padre de el poco famoso Leif Erikson, quien descubrió América (del Norte) antes que Cristóbal Colón.

Existen gran cantidad de mitos nórdicos, dado que tenían gran cantidad de dioses, entre ellos, Odín, el dios de la guerra, la muerte y la sabiduría.

Para sus artesanías, solían utilizar la madera, los metales y la piedra. El motivo, era que habitaban bosques con árboles de maderas entre blandas aptas para el tallado y en ellos la piedra era preponderante. Los carpinteros usaban tanto la madera para hacer embarcaciones o escudos cincelados a mano.

Sus cuerpos grandes son famosos como exageradamente por la fuerza que tienen y la potencia con la cual pueden encarar trabajos y tareas rudas y pesadas, de hecho es común escuchar "tiene la fuerza de un vikingo".

Va a ser divertido compartir las producciones y descubrimientos de los vikingos junto a los alumnos.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO

El pueblo vikingo habitó el norte del planeta, en una zona fría y muy dura para vivir, además, estaban rodeados de mares, por tanto, para adaptarse debieron moverse tanto en tierra como en agua. Vamos a conocerlos a través de algunas de sus producciones más características.

Algunos de los elementos que producían con mayor facilidad eran los adornos en metal y las herramientas con madera.

PASO A PASO PARA EL ALUMNO:

1. Para abordar el mundo de los vikingos, dividanse en grupos de a cuatro.
2. Luego de que la profesora les haya contado y mostrado algunas imágenes de ese viejo mundo, van a poder seleccionar un área para investigar, repartiendo entre todos los alumnos los siguientes aspectos:
 - a. Las embarcaciones.
 - b. Los escudos y las armas.
 - c. La joyería.
3. Pueden buscar en internet o en enciclopedias o libros de historia información y luego deberán compartir con los compañeros los hallazgos, los aprendizajes y los descubrimientos.
4. Los grupos pueden permanecer tal como se habían conformado para luego realizar la producción de los elementos, con los cuales se conformará una muestra a compartir con el resto de los alumnos de la escuela, con algún grupo o con las familias.

2018

PROMOCIONES IMPERDIBLES PARA NUESTROS ASOCIADOS

ARGENTINA - BRASIL - URUGUAY!!

VALLE HERMOSO - CORDOBA - ARGENTINA



15%
de descuento
para asociados

HOTEL TEHUEL - Cuenta con un equipo de trabajo experimentado y dinámico, siempre enfocados en atender a nuestros huéspedes para que estén aún más cómodos. Esa es la razón por la cual usted se siente como si estuviera en su propia casa.

- ❑ T.V. cable.
- ❑ Calefacción.
- ❑ Piscina y solarium.
- ❑ Desayunos en la Confeitería
- ❑ Frigobar.
- ❑ Aire Acondicionado.
- ❑ Cocheras cubiertas.
- ❑ Parque con asadores y mesas
- ❑ Wi Fi.
- ❑ Emergencias médicas las 24 hs.



ARGENTINA - BRASIL - URUGUAY



20%
de descuento
para asociados

SAN REMO HOTELES - Abre sus puertas para recibirlo y brindarle la mejor atención, para que sus vacaciones sean inolvidables.

- ❑ Desayuno - Desayuno Buffet.
- ❑ Bar / Cafetería.
- ❑ SPA: Jacuzzi, sauna y finlandés.
- ❑ Sala de masajes.
- ❑ Internet / WiFi.
- ❑ Teléfono.
- ❑ Baño Privado.
- ❑ Piscina Cubierta y Climatizada.
- ❑ Cochera.
- ❑ Fax.
- ❑ Ases. Turístico.
- ❑ Play Room.
- ❑ Secador Cabello.
- ❑ Calefacción.
- ❑ Televisión por Cable.



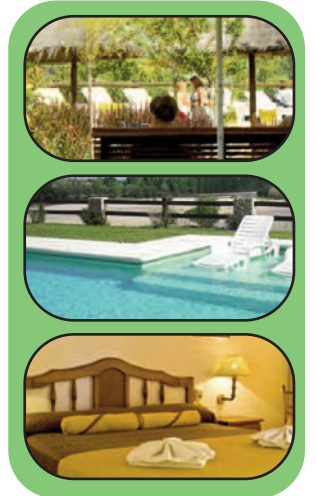
MINA CLAVERO - CORDOBA - ARGENTINA



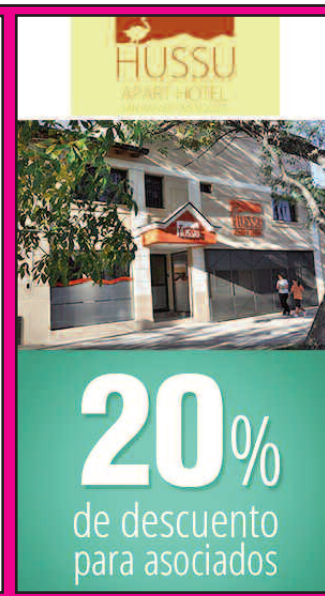
10%
de descuento
para asociados

BALCÓN DEL RÍO - Hotel de campo y cabañas, tiene como premisa fundamental que sus huéspedes dispongan de todas las comodidades necesarias para que se sientan como en casa.

- ❑ Bajada privada al río Los Sauces.
- ❑ Piscina y solárium húmedo.
- ❑ Confeitería y bar.
- ❑ Juegos infantiles.
- ❑ Uso de bicicletas sin cargo.
- ❑ Seguridad las 24 hs.
- ❑ Asadores individuales.
- ❑ Servicio de mucama y ropa blanca.
- ❑ Desayunos en la Confeitería - Bar.
- ❑ Frigobar.
- ❑ T.V. cable 20".
- ❑ Calefacción.
- ❑ Aire Acondicionado.
- ❑ Wi Fi.



SAN RAFAEL - MENDOZA - ARGENTINA



20%
de descuento
para asociados

HUSSU APART HOTEL - Ubicado sobre la Principal Av. de San Rafael, Mendoza; presenta amplios y cómodos departamentos y habitaciones familiares.

- ❑ Desayuno
- ❑ Internet / WiFi.
- ❑ Teléfono.
- ❑ Baño Privado.
- ❑ Piscina.
- ❑ Calefacción.
- ❑ Televisión



CHUBUT - ESQUEL - ARGENTINA



15%
de descuento
para asociados

CUMBRES BLANCAS - Una tradicional hostería patagónica, en donde las maderas nobles y la piedra del lugar se combinan con elegancia para crear una atmósfera amable.

- ❑ Desayuno
- ❑ WiFi.
- ❑ Frigobar.
- ❑ Cochera
- ❑ Lavandería.
- ❑ Heat club.
- ❑ Sala de reuniones.



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EL MÓDULO ES UNA ESTRATEGIA

Esta modalidad permite dejar de lado ideas muy arraigadas acerca de que todos deben aprender lo mismo al mismo tiempo. Por ejemplo, si se estudian que un grupo de alumnos inicie por la meseta misionera, otro por el NOA, otro por la zona patagónica, etc.

Quizás así hagamos caso a los que nos decía hace más de un siglo (1912) Frederick Burk en *Breaking the Lock-step in Our Schools* (“Rompiendo el paso de parada en nuestras escuelas”):

“El sistema de clases se ha modelado de acuerdo con el sistema militar. Se estableció presumiendo que el desarrollo de un grupo de inteligencias puede conducirse y controlarse de la misma manera que un oficial conduce y dirige los movimientos corporales. de una compañía de soldados. Se parte del supuesto de que la clase se moverá como una sólida falange (...), conservando un paso de parada. El ritmo de este paso lo marca el alumno medio: un mito algebraico nacido de cifras sin alma y de una pedagogía anquilosada”.

¿En qué consiste el módulo?

Es una estructura didáctica o unidad formativa centrada en uno o varios ejes teórico-metodológicos.

El “paso a paso” de un Módulo sería:

PRIMER ACERCAMIENTO

1. Presentación general por parte del docente.
2. Cada alumno decide en qué orden atender los ejes “y el tiempo a destinar (dentro de parámetros mínimos

y máximos estipulados en la planificación)”, aclaran en el Opciones de formatos curriculares y pedagógicos. Ministerio de Educación. *Provincia de Córdoba; y fundamenta sus decisiones.*

3. Se agrupan los alumnos según qué eje eligieron atender en primer término.

SEGUNDO ACERCAMIENTO

4. Acceden al material (en soporte papel o digital) preparado por el docente, que abarca:

- objetivos (recordar que no son solo una definición de lo que se propone al alumno —que le permite el control de su propio aprendizaje, facilitando así el estudio independiente y la autonomía porque le dan la posibilidad de autoevaluarse—, sino también la expresión de una reflexión sobre la educación);
- explicaciones teóricas escritas ad hoc por el maestro, selección de textos, dossier o como se desee (serán prácticas de lectura con diversos propósitos: tener una idea global, considerar detalles o aspectos, contrastar puntos de vista u otras);
- un elenco de actividades individuales y grupales: itinerarios de reflexión, consignas para el registro de opinión, instancias de diálogo e intercambio con los demás, discusión de lecturas, etc. Las actividades son la parte medular de esta propuesta, que “no solo debe pensarse como un determinado modo de transmisión del conocimiento sino también como un determinado modo de intervención en los modos de pensamiento, en las formas de indagación, en los hábitos que se construyen para definir la vinculación con un objeto de conocimiento”.

Ministerio de Educación de la Nación. *Lineamientos Curriculares Nacionales para la Formación Docente Inicial.*

5. Terminado el tiempo estipulado (que puede abarcar desde una clase hasta...), se plantea la evaluación parcial que abarca solo ese eje.

6. Abordan el eje que seleccionaron para el segundo término, con posible reorganización de los grupos, ya que es probable que no todos los que eligieron tal eje en primer término hayan elegido tal eje coincidente en segundo término.

7. Se reiteran las veces que sea necesario los pasos 4.º y 5.º.

8. Mientras tanto el docente acompaña la tarea, interviene a demanda o “de oficio” con estilo tutorial, circula por el aula, aconseja material o actividades complementarias si alguien necesita, media si hay conflictos o bloqueos u obstáculos epistemológicos grupales o individuales. Y, si advierte que es preciso, recupera la argumentación inicial de algún/os estudiante/s y pide que la problematiquen y reformulen, lo que puede implicar el reordenamiento de los ejes. “Esta posibilidad hace evidente, una vez más, la flexibilidad de recorridos que este formato habilita” señalan en Opciones de formatos curriculares y pedagógicos.

TERCER ACERCAMIENTO

9. Evaluación final integradora.

La lógica modular no es aplicable a todos los contenidos: se adecua solo a aquellos cuya secuencialidad interna ofrezca una flexibilidad que permita que los diversos ejes sean abordados indistintamente en un orden o en otro, en una perspectiva tabular.



EDUCACIÓN ESPECIAL Y EL ABORDAJE DE LA MATEMÁTICA



En tiempos de reforma curricular y muy particularmente en el ámbito de los proyectos de reforma de la nueva escuela secundaria, surge el interrogante acerca de cómo generar espacios de aprendizaje para los alumnos del nivel con proyectos de inclusión, en el área del conocimiento matemático. Desde esta perspectiva de análisis es que focalizamos en los documentos curriculares y las planificaciones docentes están allí como escritos que plantean metas a alcanzar para todos en un plano de igualdad, blandiendo el derecho de los estudiantes a aprender matemática.

Es conveniente compartir la reflexión situada con los docentes que inician este

maravilloso recorrido de la enseñanza con el fin de explorar sus inquietudes en el desempeño de su labor profesional, vale decir y ajustando el objetivo del presente artículo, repensar en una reflexión de la práctica acompañando los primeros tramos en la trayectoria de los profesores.

Por esto, la perspectiva de este espacio será desde la formación docente y la promoción de la construcción de saberes novedosos para favorecer los aportes desde, en y para la enseñanza de la matemática.

Como método de análisis emplea el estudio de caso, un registro de clases de dos módulos de Matemática, en un colegio de nivel secundario del conurbano bonaerense, privado próximo al centro de su localidad, con treinta y dos alumnos en el curso, dos de ellos tienen capacidades diferentes y uno de los adolescentes posee acompañante terapéutico sentado junto a su acompañante terapéutico. Esta información se proporciona para contextualizar la recolección y la producción de datos para su estudio.

El docente tiene planificado para esta clase una secuencia didáctica de un contenido referido a operaciones con fracciones. Le presenta al grupo una situación problemática y propone que resuelvan de a dos. Pasados diez minutos les pide que se reúnan de a cuatro y que compartan los avances de sus modos de resolver. El docente pasa por los grupos para verificar el progreso de sus actividades y alienta la participación de todos.

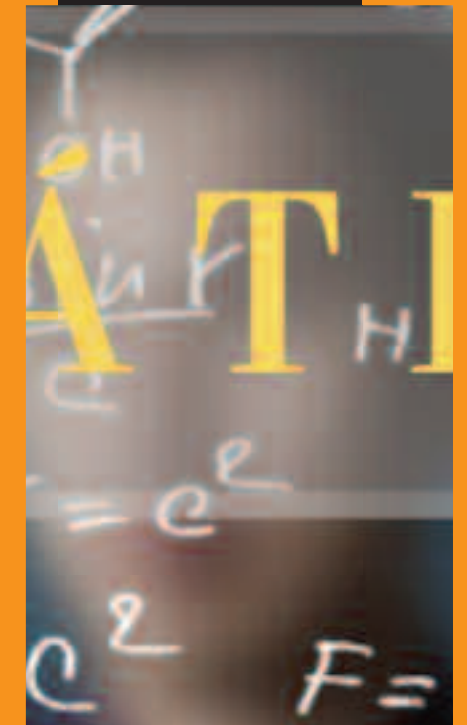
Luego, espera otros diez minutos y organiza una puesta en común. Le pide a cada grupo que designe a un miembro para que muestre su procedimiento y que quede registrado en el pizarrón para compararlos con los demás.

Finalizados los registros el docente recupera la diversidad y orienta en la búsqueda de formas más económicas y precisas de resolver las operaciones, para definir hacia el final cuál es el procedimiento que se ajusta al contenido, vale decir formaliza releendo los modelos de los alumnos y valida empleando vocabulario específico del área.

Ahora bien este puede ser un relato de muchas clases de matemática. Cabe la pregunta acerca de la atención particular de los alumnos con proyecto de inclusión: ¿Cuáles son las configuraciones de apoyo necesarias para que estos alumnos con proyectos de inclusión participen de la clase?

Dejando las variables ya transitadas de la formación docente, la cantidad de alumnos, las problemáticas del curso, entre otras, generando recorte que promueva la acción:

- Teniendo en cuenta sus estilos de aprendizaje.
- Adecuaciones metodológicas.
- Material didactivo apropiado.
- Soportes para seguir profundizando.
- Estos son además instancias para cualquiera de los alumnos.



LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DAWN

Segunda parte

CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS Y ESTILO DE APRENDIZAJE

En líneas generales se puede decir que en los niños con síndrome de Dawn se observan que la secuencia de adquisición en las diferentes etapas suele ser similar a la de otros niños aunque con diferencias cualitativas:

- Suele haber retraso en el concepto de la permanencia de objeto y una vez adquirido puede ser inestable.
- Aparece la conducta exploratoria y manipulativa pero con períodos cortos de atención
- El juego simbólico aparece de acuerdo a la etapa evolutiva pero es más restringido y repetitivo, presentando dificultades en las etapas finales del juego simbólico.



LENGUAJE

Los niños con síndrome de Dawn presentan dificultades en el lenguaje y se observan retrasos en el desarrollo del mismo.

En líneas generales muestran un desfase entre el lenguaje comprensivo y el expresivo, ya que el lenguaje comprensivo se desarrolla mucho antes que el expresivo.

Comienzan a emplear sus primeras palabras con significado alrededor de los tres años y comienzan a utilizar las combinaciones de palabras para armar frases alrededor de los cuatro años.

Presentan dificultades articulatorias lo que hace menos inteligible su expresión oral, las oraciones son simples y cortas, su lenguaje es descriptivo y funcional.

Como en el lenguaje expresivo tiene dificultades para expresar respuestas verbales, e muchas veces tratan de eludir las utilizando frases hechas estereotipadas, en otras ocasiones da respuestas motoras, lo que debe ser tenido en cuenta por el docente para no confundirse y creer que el niño no comprende una consigna porque no da una respuesta verbal.

Además, manifiestan poco sus demandas concretas aunque ya posean la capacidad de mantener un cierto nivel de conversación.

En todos los casos tienen mejor capacidad de lenguaje comprensivo que expresivo: Son capaces de comprender mucho más de lo que pueden explicar.

En general su edad social es más alta que la mental y esta es más alta que la edad lingüística, por ello pueden tener dificultades en expresarse verbalmente.

- En la resolución de problemas muestran menos perseverancia y menor organización.

En ocasiones tiene dificultades para trabajar de manera autónoma, sin una atención individual, en otras no piden ayuda ante la dificultad en alguna tarea, porque no pueden descifrar en dónde se halla tal dificultad y por lo tanto no saben cuál es la demanda, o que como habitualmente reciben la ayuda antes de pedirla. Se acostumbran a esperar que los apoyen.

En otras ocasiones pueden observarse episodios de resistencia frente al esfuerzo que implica una tarea, en general estos episodios de resistencia se deben por el miedo al fracaso.

- Le cuesta aceptar los cambios bruscos o rápidos en alguna tarea o actividad, no comprende que haya que dejar una tarea si no la ha terminado o que haya que interrumpirla si le gusta o despierta su interés.

• Dada su mayor fortaleza en la percepción visual aprenden con mayor facilidad la tarea está apoyada en imágenes, gestos, etc.

- Presenta dificultades en los procesos de activación, conceptualización y generalización.

En los términos de la psicología cognitiva de Piaget podríamos decir que se encuentran en la etapa operatoria concreta.

SOCIALIZACIÓN

Desde edades tempranas desarrollan la interacción social y sus habilidades, pronto establecen con el otro contacto visual e imitación gestual, tienen bien desarrollada la atención conjunta y muestran con frecuencia sus emociones de afecto, apego e intención de vincularse con los demás, lo que favorece su socialización presentando un aceptable grado de adaptación social; de manera que su incorporación a la escuela común, se produce de manera natural y sin mayores dificultades.

Se muestran muy interesados en el contacto social, son comunicativos y responden a las demandas del entorno.

Comprenden bien las pautas no verbales y normas sociales, no obstante el nivel de interacción espontánea es bajo, son niños cariñosos pero en general son muy dependientes del adulto, sobre todo en las primeras etapas de la escolarización y en algunos casos se producen situaciones de aislamiento.

En relación a los juegos con los compañeros, con frecuencia juegan solos porque la rapidez y multiplicidad de estímulos, los desbordan y prefieren seguir su propio ritmo, es frecuente verlos jugar con niños de menor edad.

CONDUCTA

Los niños con Síndrome de Dawn no suelen tener problemas destacables en su conducta y en general se incorporan a diferentes entornos sociales integrándose a la convivencia conjunta.

En ocasiones se da cierta disminución de las funciones inhibitorias del comportamiento, lo que limita su capacidad de captar señales y avisos que lo ayudarían a no cometer errores, es por ello que hay que establecer normas y límites claros y precisos que los ayudarán a sentirse contenidos y cómodos.

DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES:

LOS DERECHOS DE LA INFANCIA Y EL DERECHO DE FAMILIA **PARTE 2**

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho natural y jurídico a tener una familia a lado de sus padres o en su caso de sus familiares, en los términos de la ley, tomando en cuenta que la familia es el medio natural para el crecimiento y el bienestar de los niños, las niñas y los adolescentes, ya que en ella recibirán la protección, el amor, la comprensión y la asistencia necesarias para poder asumir plenamente su desarrollo y responsabilidades en la sociedad:

Tienen derecho a vivir con sus padres:

Artículo 9o.

1. ...excepto cuando, a reserva de revisión judicial, las autoridades competentes determinen, de conformidad con la ley y los procedimientos aplicables, que

tal separación es necesaria en el interés superior del niño.

En este último caso y a través de un procedimiento jurisdiccional, se establecerá la forma en que la convivencia con ambos padres se desarrollará, siempre que ello no fuera perjudicial para el bienestar de niños, niñas y adolescentes; para eso se atenderá, conforme a la legislación civil o familiar, al régimen de guarda, custodia y visitas:

Artículo 9o.

3. Los Estados parte respetarán el derecho del niño que esté separado de uno o de ambos padres a mantener relaciones personales y contacto directo con ambos padres de modo regular, salvo si ello es contrario al interés superior del niño.

Este derecho implica el tiempo de convivencia frecuente y continuo del menor con ambos padres, como lo establece el artículo 417 del Código Civil para el Distrito Federal: "Los que ejercen la patria potestad, aun cuando no tengan la custodia, tienen el derecho de convivencia con sus descendientes, salvo que exista peligro para éstos".

Otra modalidad del derecho de convivencia es el derecho de guarda y custodia y el derecho de visita en caso de que los padres se encuentren divorciados o separados.

La **guarda y custodia** es aquella en la que el cuidado de los hijos y el deber de velar por ellos, es atribuido sólo a uno de los padres, y al otro se le establece y/o permite el régimen de vistas y los alimentos.

La **guarda y custodia** es una figura derivada de la filiación y el parentesco y se encuentra regulada dentro de la institución de la patria potestad.

Hace referencia a la combinación de derechos, privilegios y obligaciones establecidas o decretadas a una persona, por autoridad judicial competente, normalmente cualquiera de los padres, para el cuidado y desarrollo integral de otro, en este caso, un niño o niña menores de edad, es decir los hijos, casi siempre.

La custodia implica el ejercicio de derechos y obligaciones con respecto a los hijos y la convivencia con los mismos en la vida diaria y que "comprende el deber y la facultad de tener a los menores en compañía de los padres, afectando, únicamente a una parte de las facultades integrantes de la patria potestad".⁴

Jurisprudencia comparada define a la custodia como: "La tenencia o control físico que tienen los padres sobre sus hijos (as) no emancipados (as) (Torres Ojeda y Chávez Ex parte 87 JTS 19). En rigor jurídico, la custodia es un atributo inherente a la patria potestad...".

De igual manera se señala que los criterios que deben regir la resolución sobre quién será el que detente la custodia de los hijos, deberán ser el bienestar y los mejores intereses de los menores, independientemente de su sexo o edad.

Por otro lado, respecto al régimen de visitas, en los casos en que el menor viva con uno de los padres, el otro progenitor podrá y deberá ejercer únicamente la custodia física en los tiempos designados, como en el caso de vacaciones, fines de semana, fiestas, días después de la escuela, pasar juntos la cena y regresarlo a casa, o cuando duerma con él entre semana en días de escuela, por mencionar algunas situaciones objeto de los acuerdos o resoluciones que influyen directamente en la convivencia del menor con uno o ambos padres, e igualmente podrá resolver sobre las cuestiones no fundamentales y del día a día durante los tiempos de convivencia fijados para el padre con régimen de vistas.

Cualquier situación de relevancia en la vida, salud, desarrollo integral del menor deberá ser consultada y tomada por y con el progenitor que ejerce la guarda y custodia.



Catamarca

CATAMARCA, es una de las 23 provincias que hay en la República Argentina. A su vez, es uno de los 24 estados autogobernados o jurisdicciones de primer orden³ que conforman el país, y uno de los 24 distritos electorales legislativos nacionales. Su capital y ciudad más poblada es San Fernando del Valle de Catamarca.

Posee un relieve montañoso más elevado en el oeste. Se destacan 3 zonas geológicamente diferenciadas:

La puna: que ocupa la porción norte de la provincia con cordilleras elevadas como la de Calalaste, grandes salares e imponentes volcanes como el Antofalla.

La cordillera central: ocupa el sudoeste de la provincia. Presenta cumbres elevadas como el Ojos del Salado (de 6893 msnm), el monte Pissis (de 6795 msnm), y el Tres Cruces (de 6749 msnm) entre varios otros colosos conocidos como «seis miles».

Sierras Pampeanas: ocupan el resto de la provincia. Presenta un conjunto de sierras antiguas que forman cordones, y salares como el de Pipanaco.

La provincia de Catamarca contiene el 70 % de su superficie de relieve montañoso, el cual está representado por cuatro sistemas:

- En la Región este y del centro se encuentran las Sierras Pampeanas.
- En la Región oeste se halla el Sistema de Narvaez, Cerro Negro y Famatina.
- La zona de transición cordillerana catamarqueña en el extremo occidental hasta el límite con Chile
- Región de la Puna catamarqueña al noroeste de la provincia.

TURISMO

Catamarca ostenta entre sus atractivos turísticos más importantes a las cumbres nevadas de la Cordillera andina más bien conocidas y promocionadas con el nombre de "Seismiles" o "Ruta de los Seismiles" y su cadena de lagunas de altura que constituyen la zona de paso aéreo más alta de la Cordillera de los Andes y la segunda del mundo después del Himalaya. En un área de gran belleza paisajística, varios de estos picos fueron escenario de largas peregrinaciones y ceremonias por parte de las culturas andinas originarias quienes

reconocían a los Seismiles como morada de dioses y seres sobrenaturales. A lo largo de los años, encabezado por el Monte Pissis y el Ojos del Salado-los volcanes más altos del mundo-, estas 19 cumbres⁴⁶ que superan los 6.000 m.s.n.m., se convirtieron en importantes desafíos para montañistas de todo el mundo.

La **Reserva Laguna Blanca**, ubicada al sureste de Antofagasta de la Sierra y al norte del Departamento Belén, es un exponente del paulatino crecimiento del eco-turismo en la provincia, donde se puede apreciar la fauna y la flora en estado salvaje, allí el Chaku es un acontecimiento que mantiene vigente el folclore de las comunidades originarias que aún habitan el Norte Argentino y consiste en la captura, esquila y posterior liberación de la vicuña para la obtención legal y sustentable de fibra textil: una de las más cotizadas en el mercado artesanal.

Catamarca fue asiento de milenarias culturas aborígenes y es por ello que a lo largo y ancho de la provincia se encuentran dispersos monumentales recintos arqueológicos que, a su vez, funcionan como interesantes complejos turísticos. En Andalgalá el Pucará del Aconquija -declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO- es una de las ciudades incaicas distribuidas sobre el Qhapaq Ñan o Camino del Inca en donde se pueden observar sus ruinas con murallas de hasta 5 metros de alto y 60 centímetros de ancho. Es considerado el último gran bastión incaico en el sur del Tawantinsuyu. Más al norte, en cercanías de la ciudad de Londres, las Ruinas del Shincal ubicadas sobre la Sierra de Quimivil exhibe un centenar de edificaciones incaicas y posee un centro de interpretación con restos de vasijas y elementos utilizados por los antiguos aborígenes. Por otro lado, las Pinturas Rupestres de La Tunita y La Candelaria, pertenecientes a la Cultura Aguada, son objeto de excursiones por las Sierras de Ancasti.

Catamarca Verde

La capital de Catamarca se encuentra rodeada por sierras y valles en los cuales se asientan villas veraniegas y poblados agraciados por un clima templado húmedo muy diferente del que se puede apreciar en el sur y en el oeste provincial. Todos estos pueblos se suceden entre pastizales y bosques de pinos recorriendo sierras, ríos, cañones húmedos y la selva subtropical. El Rodeo, Las Juntas y Aconquija (Las Estancias) son las localidades mejor preparadas para recibir al turismo, con buena disponibilidad de alojamiento, gastronomía y servicios en general.



LA SILLA DE IMAGINAR

CanelaIlustraciones: Daniel Roldán
Córdoba. Editorial Comunicarte, 2011

La imaginación puede ser muchas cosas: Un tren que nos lleva lejos, hasta las nubes, o un globo con el que conoceremos el mundo y más allá. Para Canela la imaginación reside en una silla, una especial, una que se arraiga a la tierra y que crece como un frondoso árbol que da sombra y frutos.

La silla de imaginar propone a los pequeños lectores encontrar un lugar en el que la imaginación pueda crecer y hacerse grande y clara y alcanzar desde allí el mundo de la realidad. En esas sillas los sueños serán solitarios o comunitarios. Pero en esta historia hay un ciudadano que no sabe soñar.

La calidez de la palabra de la autora y las ilustraciones de Roldán nos describen un pueblo como tantos que crecen en nuestra querida patria, en los que los sueños se tejen arraigados a decisiones que no siempre son propias. Pareciera que no existe relación, pero a veces soñar con una máquina de tejer tiene que ver con que algunos sueñen con que un tren atraviese la poblada. Y nosotros, ¿tenemos un lugar en el que imaginar e imaginarnos?

COMENTARIOS:
Mabel Zimmermann

DRAGÓN

Gustavo RoldánDibujos y diseño de Luis Scafati
Argentina. Sudamericana, 2015

“Los sueños de los dragones no son como los otros sueños, un sueño que se va. Son sueños que van tomando forma hasta que se los mira y se los ve de cuerpo entero.” Así en el libro Dragón puede verse de cuerpo entero a su autor Gustavo Roldán. En una edición de calidad sumamente cuidada se realiza la letra del consagrado escritor diciendo, como siempre, todo eso que no está escrito.

Aparentemente solo se trata de sueños, penas, juegos, sombras y algunos aspectos más relacionados con seres ficticios como lo son los dragones. Sin embargo, detrás de cada palabra, del otro lado de cada significado, el lector puede encontrar otro relato que lo interpela, que no le es ajeno.

Realzado por los dibujos de Scafati y por sus decisiones de diseño a la hora de plantear el tamaño, el gramaje y tipo de hoja interior, el blanco y negro como signos de la obra, Dragón es una joya que no puede faltar en una biblioteca. Es un libro para ser leído en la infancia y también fuera de ella, para recobrarla un poco.

COMENTARIOS:
Mabel Zimmermann