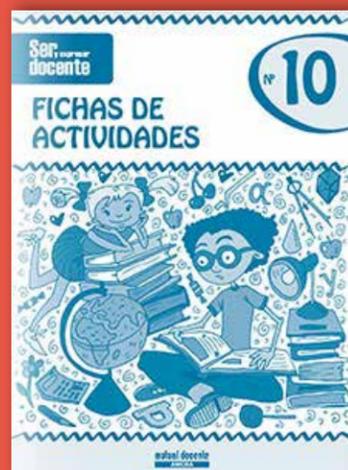
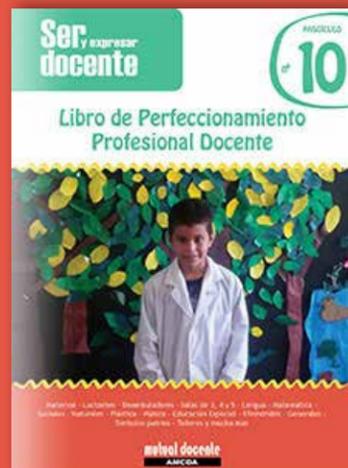


Libro de Perfeccionamiento Profesional Docente



- Los mejores especialistas en contenidos de la Educación Inicial, Primaria y Especial.
- Talleres de Lectura y Escritura, cuentos y animación a la lectura que formulan propuestas innovadoras.
- Fichas de actividades para los alumnos, de manera que apliquen los conocimientos construidos e incorporados.
- Una mirada sobre las efemérides no tan usuales.
- 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.
- Mas de 100 páginas a todo color.
- ¡¡Diseño totalmente renovado!!!



Maternal - Lactantes - Deambuladores - Salas de 3, 4 y 5 - Lengua - Matemática - Sociales - Naturales - Plástica - Música - Educación Especial - Efemérides - Generales - Símbolos patrios - Talleres y mucho más

mutual docente

AMCDA

Asociación Mutual Círculo Docente de la Argentina
Matrícula de I.N.A.M. N° 1596

COMPLETE EL FORMULARIO CORRESPONDIENTE

TODA LA DOCUMENTACIÓN DEBERÁ SER PRESENTADA
POR CORREO O EN FORMA PERSONAL A LA SEDE CENTRAL

SUBSIDIO POR NACIMIENTO / ADOCIÓN:

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

SUBSIDIO POR CASAMIENTO:

- 1- PLAZO: 3 MESES A PARTIR DE LA FECHA DE 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: 12 MESES.

SUBSIDIO POR FALLECIMIENTO:

- 1- PLAZO: 3 MESES A PARTIR DE LA FECHA DE PRODUCIDO.
- 2- FOTOCOPIA DE ACTA CORRESPONDIENTE (CERTIFICADA POR AUTORIDAD COMPETENTE).
- 3- FOTOCOPIA DE RECIBO DE DECLARATORIA DE BENEFICIARIO.
- 4-FOTOCOPIA DNI DEL BENEFICIARIO CERTIFICADA.
- 5- FOTOCOPIA DEL ÚLTIMO RECIBO DE HABERES.
- 6- CARENCIA: 10 MESES.

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

Ser y expresar docente

FASCICULO N° 10 - Año 2016

Directora Editorial
Celeste S. Gonzalía

Diseño y Diagramación
Carlos Bonardi

Correcciones
Daniela Demarchi

Edición
Asociación Mutual Círculo Docente
de la Argentina
San José 175 (1834) Turdera - Bs. As.
(011) 4231-7500
Horario de atención: 8:00 a 14:00 hs.

Ser y Expresar Docente es una publicación
bimestral con marca registrada.

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.

SUMARIO

MATERNAL

LACTANTES - El juego Heurístico / Bierich.....	02
DEAMBULADORES - Juegos con pelotas / Viviana Méndez.....	04
SALA DE 2 AÑOS - Las escondidas / Bierich.....	06

JARDÍN

SALA DE 3 AÑOS - Los cuentos tradicionales / Castro Méndez.....	08
SALA DE 4 AÑOS - El cuartel de bomberos de mi ciudad / Castro Méndez.....	10
PRESCOLAR - Proyecto de Educación visual / Castro Méndez.....	12

PRIMER CICLO

LENGUA - La historieta / Silvia Lizzi	14
MATEMÁTICA - Los problemas en la actividad áulica / Silvia Alterisio.....	16
CIENCIAS SOCIALES - Aprendiendo a observar... / Hilda Biondi.....	18
CIENCIAS NATURALES - Integrar biología y... / S. Gonçalves - Mosquera.....	20
MÚSICA - Reciclando ideas y recursos... / Alberto Merolla.....	22
PLÁSTICA - Museos / Julián Bleker.....	24

SEGUNDO CICLO

LENGUA - El acervo cultural / Medina	26
MATEMÁTICA - Lectura de gráficos y datos estadísticos / Mónica Micelli.....	28
CIENCIAS SOCIALES - Lectura para entender espacio y ... / Silvia Sileo.....	30
CIENCIAS NATURALES - El papel de la Física / Gonçalves – Mosquera.....	32
MÚSICA - Reciclando ideas y recursos... / Alberto Merolla.....	34
PLÁSTICA - Impresionismo / Julián Bleker.....	36

ARTÍCULOS ESPECIALES

EFEMÉRIDES MUNDIAL - Día Mundial de la Informática / Beirich.....	38
EFEMÉRIDES DIARIAS - Día del Tango / Beirich.....	40
EDUCACIÓN ESPECIAL - Educación Sexual Integral / Tiara Silva.....	42
GENERALES - Reciclaje en la escuela / Tiara Silva.....	42
JUEGOS TRANQUILOS PARA EL RECREO - / MAlejandra Lumia.....	44

El juego Heurístico



El juego heurístico es una actividad de juego, ideada por Elionor Goldschmied. Se inicia a partir de los 12 meses, desde que el niño comienza a desplazarse, hasta los 24 meses. Es una actividad de exploración sistemática que se realiza en pequeños grupos de 6 a 10 niños, que combinan libremente objetos, que posteriormente clasifican y recogen.

Se utilizan objetos fácilmente combinables entre sí, que motiven a la acción y exploración, partiendo de la libertad de movimientos del alumno/a. Se trata de un juego de descubrimiento, de ensayo y error de habilidades manipulativas y de planificación mental, así como de desarrollo de las capacidades a la hora de recoger y clasificar el material utilizado.

Siguiendo el proceso iniciado con la Caja de los Tesoros donde se ponían a su alcance diversos objetos para que los manipulase y los descubriese, ahora en un segundo paso, aparece el llamado juego heurístico, que les propone una iniciación a la clasificación de los objetos y refuerza su comprensión de estos mediante la manipulación libre.

Los objetos deben ser aquellos que no tienen una finalidad lúdica en sí mismos. Lo ideal es que sean objetos cotidianos, de formas y tamaños diversos, hechos de todo tipo de materiales. Podemos elegirlos de la naturaleza y del hogar, unos manufacturados y otros en estado natural. Lo importante es siempre que no se rompan fácilmente ni sean tóxicos. Al seleccionarlos es importante que lo hagamos pensando en que puedan formar conjuntos entre ellos, es decir, que haya varios de cada tipo y no solamente uno. Eso permitirá estudiar de forma lúdica las diferencias y similitudes de objetos de semejante naturaleza.

Primera etapa:

Preparar el material en un aula vacía y libre de otros elementos de juego. Seleccionar tres tipos de materiales

sensoriales diferentes (unos 150 objetos) y elegir los recipientes más adecuados que harán la función de contenedor (tres como mínimo para cada niño). Se organiza la sala de manera que los materiales queden agrupados según sus cualidades. Los niños pueden encontrar el material esparcido por el suelo o bien, pueden observar cómo la maestra lo va colocando.

Segunda etapa:

De exploración, los niños combinan y exploran libremente los diferentes materiales, (se preguntan ¿Qué puedo hacer? y comienzan a emparejar, tapar, destapar, abrir, cerrar, llenar, sacar, separar, girar, encajar, apilar, equilibrar, rodar...).

Tercera etapa:

De orden, los niños recogen el material y lo van clasificando con la ayuda del docente, guardando cada material dentro de su bolsa correspondiente. Les indica el nombre, la cantidad y el lugar donde se encuentra en relación con los demás objetos (debajo de, allí hay dos más, etc.).

La duración de la sesión es de 45 minutos aproximadamente, dependiendo del interés de los niños y niñas y del desarrollo de la misma, de los cuales se utilizan 25 para el juego y el resto para organizar el material.

La función de la maestra es fundamentalmente la de facilitadora. Permanece en silencio, atenta y observando, sentada en una silla alta, situada estratégicamente en un punto de la sala desde donde pueda ver y ser vista por los niños. No estimula ni sugiere, no elogia ni dirige lo que deben hacer. Sólo interviene cuando hace falta, por ejemplo, para ordenar los objetos que se dispersan, animar la acción de algún niño indeciso, evitar una riña, cambiar el pañal, etc., causando el menor alboroto y la menor interrupción posibles.

Listado de posibles objetos:

- Objetos de la naturaleza: caracoles, piñas, esponjas, cáscaras de coco, castañas grandes, calabazas secas...
- Objetos comprados: argollas de cortina (de madera y de metal), broches, rúleros, topes de goma de las puertas...
- Objetos confeccionados: trozos de tela, pompones de lana...
- Objetos de diversa procedencia: pequeñas botellas o frascos de plástico, cilindros de cartón, tapas metálicas de frascos, cintas (de seda, terciopelo), cordones de diferentes colores, servilleteros, conos de cartón, tapones de corcho, llaves, bolillos y otros procedentes de almacenes y fábricas.

Juegos con pelotas

Los bebés de entre uno y dos años de edad encuentran estimulante descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

Pero estos no son los únicos beneficios que reporta el juego al de esta edad, también desarrolla la confianza en sí mismo, el autocontrol y la capacidad de cooperación con los demás. El juego es importante para que el pequeño desarrolle la psicomotricidad fina y gruesa.

En muchas familias, la pelota es el primer juguete de los niños. Su practicidad y utilidad hacen que sea el juguete preferido por muchos niños; y sus beneficios hacen que sea el juguete más adquirido por los padres. Una pelota divierte mucho a los niños al mismo tiempo que les reporta beneficios en su desarrollo físico, emocional, social y moral.

La pelota es una gran amiga de los niños, atractiva y estimulante. Impulsa a un bebé a que gatee detrás suyo o a un niño para que corra a tomarla. Además ayuda a los pequeños a que desarrollen su equilibrio, su coordinación motora y su fuerza muscular. Los terapeutas infantiles están a favor del uso de las pelotas en la formación física y social de los niños. En las sesiones terapéuticas, tanto el estiramiento como la relajación pueden ser realizados con una pelota, promoviendo el condicionamiento físico de una forma más placentera y suavizando el dolor.



Durante la infancia, el tratamiento con pelotas está indicado para los problemas respiratorios, déficit de equilibrio y coordinación motora. También es utilizada para ganar o perder peso y estabilizar las articulaciones. A través de la práctica regular de actividades con pelotas, el desarrollo motor de los niños tiene una acción directa en la prevención de problemas tan presentes en la vida de los niños como es la obesidad infantil.

La pelota sociabiliza a los niños y tiene un gran poder en el inconsciente de los niños. Llama la atención de ellos, provoca una reacción en cuanto a la velocidad del golpe que emplea, refuerza la autoestima y estimula la curiosidad. La pelota no tiene género, pueden y deben jugar con él tanto los niños como las niñas. La habilidad, de pies o de manos, con el balón, es incuestionable.

Posibles juegos con pelotas:

- Ofrecer a los niños diferentes tipos de pelotas: grandes, pequeñas, suaves, blandas, duras, de tela, inflables, etc. Dejarlos que las exploren libremente.

Rodar la pelota:

- Hacer rodar la pelota y perseguirla
- Hacer rodar la pelota para pasársela a los compañeros
- Hacer rodar la pelota para embocarla en un arco o para que pase una línea

Arrojar la pelota:

- Arrojar la pelota e ir a buscarla
- Arrojar la pelota a un compañero para que me la pase
- Arrojar la pelota para embocarla en un canasto o aro
- Deslizar la pelota por rampas o telas inclinadas
- Colocar pelotas livianas y blandas sobre una tela y sacudirla entre todos.
- Patear las pelotas
- Ofrecer tachos o cajas de diferentes tamaños para que los niños intenten guardar las pelotas según sus tamaños.
- Armar un pelotero para que los niños jueguen en su interior: puede realizarse con laterales de cartón, tela, nylon que se consigue en retacerías, una pileta inflable, etc.



Las escondidas

Las escondidas es un juego que se juega en todo el mundo, atraviesa las barreras culturales y del idioma. Pero, ¿por qué es tan universal? A lo mejor es porque es una herramienta poderosa de aprendizaje. Uno se tapa los ojos y los muestra lentamente. Esto causa arrebatos de risa en el bebé, lo que nos hace reír. Entonces, lo volvemos a hacer. Una y otra vez. Hay quienes lo llaman cucú, peekaboo o “dónde está el bebé”, y nunca pasa de moda.

La sorprendente longevidad y la universalidad cultural del cucú es quizá un indicio de que activa algo fundamental en las mentes. No es mera costumbre o moda, el juego puede ayudarnos a mostrarnos los pilares sobre los que se apoya el pensamiento humano.

Cuando alguien escucha una voz, con frecuencia sabe si esa persona está lejos o cerca. De la misma forma, uno sabe que cuando una pelota rueda debajo del sofá sigue existiendo, pero piense por un momento cómo ha llegado a esta certidumbre. El psicólogo evolutivo suizo Jean Piaget llamó a este principio “permanencia del objeto”. Sugirió que los bebés se pasan los dos primeros años de sus vidas entendiéndolo.

Estos dos años son el cénit de dónde está el bebé. El juego ayuda a los bebés a probar y volver a probar un principio de la existencia básico: las cosas siguen estando presentes incluso cuando no están a la vista.

El cucú usa la estructura fundamental de toda buena broma: la sorpresa, equilibrada con la expectación.

La interpretación de los investigadores es que este juego depende de la capacidad de predecir el resultado. A medida que los bebés crecen, su predicción se afina y su cuidador deja que el juego se adapte a las nuevas capacidades del pequeño, lo que permite tanto a los adultos como a los bebés disfrutar de un juego similar, pero llevado a cabo de diferentes maneras.

La versión más temprana del cucú es simplemente aparecer, en la que el cuidador anuncia que se está acercando con la voz antes de acercar la cara hasta que el bebé pueda enfocarla. A medida que el bebé crece, empieza a disfrutar de la desaparición y reaparición de los adultos, pero tras un año más o menos, el juego se puede graduar hasta llegar a un punto en que el niño es quien se esconde y reaparece.

Juguemos a las escondidas:

Juego 1: Escondernos poniendo las manos o una manta delante del rostro y quitándolo para causarle sorpresa.



Juego 2: Escondernos detrás de una puerta, un mueble o algún objeto grande.

Juego 3: Mostrarle un objeto y tapanlo con un pañuelo para que lo encuentre.

Juego 4: Animar al niño a que sea él quien se tape el rostro con sus manos o una manta y luego aparezca.

Juego 5: Elegir diferentes objetos y ocultarlos en la habitación y esperar que los encuentre. Empezar mostrándole los objetos que se van a esconder, para que entienda el juego puedes ponerlos parcialmente cubiertos (que asome una parte) animarlo verbalmente a encontrarlo y hacer “una fiesta” cuando lo encuentre.

Juego 6: Ir cambiando los objetos de lugar, para que siga explorando. Con el tiempo, sólo le bastará indicarle dónde hemos colocado el objeto, para que los busque.

Juego 7: Cuando el bebé comienza a gatear, podemos escondernos, a la vista de él, para que nos busque.

Juego 8: Esconder algún objeto sonoro (que suene sin necesidad de que lo manipulemos) para que él lo busque (radio, juguetes musicales, etc.)



Los cuentos tradicionales

La lectura se inicia desde el primer momento en que el niño se contacta con los textos escritos, aún antes de leer convencionalmente. La lectura y la escritura son prácticas sociales que tienen un propósito comunicativo. Es deber del docente orientar esas prácticas para que los niños encuentren razones significativas para leer y escribir. Nuestro objetivo debe ser acercarlos al ámbito de la biblioteca, insertarlos en un mundo mágico de cuentos, poesías, rimas y establecer condiciones favorables brindándoles la posibilidad de comunicarse, expresarse, crear y pensar; enriquecer su vocabulario, despertar su curiosidad y dejar volar su imaginación. Leer, escuchar leer y escribir son acciones que el niño necesita para desarrollar su capacidad literaria, lingüística y creativa. La narración de cuentos contribuye con la movilidad de sentimientos por parte de los niños, con la activación de la creatividad y la vivencia de experiencias fantásticas.

Es fundamental que el niño se acerque y conozca cuentos clásicos, que fueron transmitidos por muchos años, de generación en generación, hasta llegar a ser el relato que todos conocemos actualmente.

Los cuentos tradicionales no sólo ayudan al niño a crecer a nivel literario y lingüístico, sino que también, a través de sus metáforas, transmiten un lenguaje interior dejando una enseñanza e introduciendo al lector en un mundo de imaginación, historias con conflictos, finales felices y mezclas entre realidad y fantasía.

Así, además de poder identificarse con las historias narradas el niño podrá formar parte del relato, ser un personaje más, cambiar finales, agregar integrantes, fortalecer su autoestima y desarrollar su imaginación.

Cuentos tradicionales que no pueden faltar:

Cenicienta (Charles Perrault)
Caperucita Roja (Hermanos Grimm)
Hansel y Gretel (Hermanos Grimm)
Es sastrecillo valiente (Hermanos Grimm)
El gato con botas (Charles Perrault)
Pulgarcito (Charles Perrault)
El patito feo (Hans Christian Andersen)
Aladino (anónimo)
La Bella y la Bestia (Jeanne de Beaumont)
Pinocho (Carlo Collodi)
La bella durmiente (anónimo)
Alí Babá y los cuarenta ladrones (anónimo)
Los tres cerditos (anónimo)
Los vestidos nuevos del emperador (anónimo)
La princesa y el guisante (anónimo)
Blanca Nieves y los siete enanitos (anónimo)



Actividades:

- Preguntar a los niños qué cuentos conocen, si leen en sus casas, si tienen libros, si les gustan, etc.
- Mostrando la tapa de un cuento clásico preguntar: ¿cómo se llamará el cuento? ¿Sobre qué tratará? ¿Cuáles son los personajes principales?
- Escuchar la narración de diferentes cuentos tradicionales. Reflexión y diálogo sobre cada uno de los relatos.
- Leer diferentes versiones de cuentos tradicionales y hacer comparaciones entre ellas.
- Recrear un cuento clásico: "Caperucita Roja" ¿Qué podemos cambiarle al cuento? ¿y agregarle? (introducimos personajes, cambiamos el lugar donde transcurre la historia, modificamos el final).
- Confeccionar el libro de Caperucita Roja modificado por los niños, para que quede en la Biblioteca del Jardín o de la sala.
- Dramatizar el cuento "Los tres chanchitos" (podemos ayudarnos invitando a las familias a que participen). Creación de escenografía y disfraces para la posterior actuación en la sala.
- Dibujar en diferentes soportes, las partes que más nos gustaron de algún cuento tradicional.
- Invitar a las familias a que cuenten algunos cuentos clásicos a los niños de todas las salas del Jardín.
- Luego de haber leído todos los cuentos tradicionales, escuchar sonidos y adivinar de qué cuento provienen. Ejemplo: "ruido de un lobo" (Caperucita Roja); "voz de un duende o enano" (Blanca Nieves y los siete enanitos), "sonido de un pato" (Patito Feo); etc.
- Sacar diferentes objetos de una caja y se adivinar a qué cuento pertenecen: "capa roja" (Caperucita Roja); Caramelos y chocolates (Hansel y Gretel); conejo con un reloj (Alicia en el País de las maravillas), etc.
- Armar una carpeta donde se colocarán todos los cuentos tradicionales leídos, con sus respectivos dibujos y obras artísticas (cada niño podrá llevarse su propia carpeta).

El cuartel de bomberos de mi ciudad

Las salidas escolares son un importante recurso didáctico, una actividad pedagógica y un medio de formación y de socialización para los escolares. Los bomberos son especialmente interesantes para los niños porque ellos son valientes, visten uniformes y trabajan con trajes y equipo especial.

En necesario comenzar a implementar, en los jardines de Infantes, los planes de evacuación; y compartirlos con los niños se vuelve fundamental. Dentro del plan de evacuación se encuentran muchos temas relacionados con los bomberos: cómo actuar en un incendio y cómo evitarlo, normas de prevención de accidentes, etc.

La visita a un cuartel de bomberos, les permitirá a los niños/as establecer relaciones cada vez más ricas y complejas entre las funciones que cumplen algunas instituciones, los espacios sociales y las necesidades de las personas; el modo en que ellas se organizan y los trabajos que desempeñan; los trabajos y la capacitación que requieren, las herramientas y maquinarias que utilizan, las normas que los regulan, etc. promoviendo el acercamiento a contextos desconocidos hasta ahora.

El objetivo, entonces, será que los chicos puedan conocer el trabajo de los bomberos, su organización y las personas que trabajan de dicha profesión, ampliar sus conocimientos acerca del cuidado de su cuerpo y de la prevención de accidentes y cómo actuar en caso de protagonizar alguno.

Actividades:

- Observar y analizar imágenes de situaciones “peligrosas”.
- Recorrer el Jardín para identificar posibles objetos o dependencias “peligrosas”.
- Colocar círculos rojos en los lugares que consideramos “peligrosos”.
- Comunicar a las familias y las otras salas mediante la realización de carteleras.



- Armar afiches preventivos.
- Intercambios orales: ¿qué cosas queman? ¿qué hacemos cuando nos quemamos? ¿qué hacer si se nos quema la ropa? ¿y cuándo hay humo?
- ¿Para qué son las alarmas y sirenas? ¿Qué tenemos que hacer si las oímos?
- Experiencia científica:
Apagar una vela ahogándola con algún recipiente. ¿Por qué se apaga?
Sumergir una cuchara de plástico y otra de metal en agua caliente. ¿Cuál se calentará más? ¿Por qué?
- Observar videos sobre incendios y simulacros (reales o dibujos animados)
- Preguntar si algún niño/a tiene algún familiar bombero e invitarlo al Jardín para que nos cuente cómo trabajan.

Interrogantes

- ¿Qué es un cuartel de bomberos?
- ¿Qué se puede encontrar en él?
- ¿Quiénes trabajan en el cuartel?
- ¿Porque se los llama “bomberos voluntarios”?
- ¿Algunos bomberos cobran un sueldo?
- ¿Tienen distintos rangos?
- ¿Utilizan siempre la misma ropa?
- ¿Qué tareas realizan los bomberos?
- ¿Están siempre en el cuartel? Cuándo no están ¿cómo se los llama? ¿Siempre de la misma manera?
- ¿Qué vehículos usan? ¿Cómo son? ¿Tienen nombres especiales?
- ¿Qué nos pueden enseñar los bomberos? ¿Cómo se diseña un plan de escape?
- Armar una entrevista para cuando visitemos el cuartel ¿Qué queremos preguntarles a los bomberos?
- Armamos un afiche sobre las cosas que pensamos que vamos a encontrar en el cuartel, las actividades que realizan los bomberos, etc. Para cotejar las respuestas luego de la visita.
- Visita al cuartel de bomberos
- Armado de un plan de evacuación con ayuda de los docentes y la información obtenida.
- Realizar afiches informativos y el plan de evacuación para compartir con la comunidad educativa.
- Realizar un simulacro de evacuación.

Proyecto de Educación visual

A medida que los niños crecen, comienzan a crear universos enteros de realidad en sus juegos. Al pintar con colores fuertes, pinceles gruesos o con las manos, al modelar la arcilla y sentir el barro húmedo entre los dedos, al escuchar una música o cantar una canción se desarrollan experiencias perceptivas y sensoriales indispensables para la maduración emocional. Depende de la naturaleza y profundidad de esas vivencias para que se estimulen procesos formativos que apuntan al desarrollo de la creatividad, de la sensibilidad y de la expresión. Trabajar las obras de arte con los niños abre un abanico de posibilidades inagotable; ellas nos aportan recursos didácticos para vivenciar, recrear, inventar e imaginar el mundo maravilloso de los pintores, escultores, músicos, bailarines y de todos aquellos que se animaron a transformar lo cotidiano a través de la creatividad y la expresión.

Trabajaremos la educación visual presentando obras de diferentes autores argentinos que, además de acercarnos al arte, nos permitirá desarrollar la lectura y decodificación de imágenes variadas, proporcionando así una forma distinta de alfabetización visual.

Se trabajará presentando una obra de un artista, explicando pequeñas características y detalles, de la forma y técnica del mismo, y emitir una opinión personal acerca de lo que ven, y les produce la obra.

Luego, llegará el momento de la creación, donde los niños se encontrarán con gran variedad de materiales y herramientas, no para copiar la obra del artista conocido, sino, utilizando la técnica o material que él usaba, conocer y aprender distintas formas de expresar y crear una obra artística, y personal.

Actividades:

Benito Quinquela Martín

1) Presentación de las obras: "Efecto de sol", "Día gris", y "Crepúsculo". Se contará a los niños que Quinquela Martín vivía en La Boca, en Bs. As., pintó el puerto, los barcos y las lanchas de pescadores los hombres que trabajaban cargando bolsas, los que salían a pescar en los días lindos y luminosos como los que lo hacían en los días nublados, cuando todos los colores se ven grises. Como trabajaba vendiendo carbón junto a su padre, siempre se guardaba un pedacito para hacer sus dibujos.

Se harán preguntas observando y comparando las obras.

2) Técnicas de aplicación: Los niños pintarán una hoja soporte con una esponja y témpera aguada: abajo azul, en el centro rojo y arriba amarillo. Sobre ese fondo dibujarán los barcos con corcho quemado. Luego se fijará el dibujo con spray. Para el fondo de colores fríos de un día nublado, variamos los colores del fondo por azul y blanco y pintamos sobre hoja celeste. Luego se dibuja con corcho y se fija con spray.

Cándido López

1) Presentación de la obra: "Naturaleza muerta". Se contará a los niños que Cándido fue un pintor del realismo quien, pintaba sólo lo que veían sus ojos, con todos los detalles. Se invitará a los niños a observar la obra, que parece casi una foto, por lo semejante que es con la realidad. Estas frutas y flores, (naturaleza muerta), están pintadas sobre un fondo negro de modo que resalten sus colores brillantes y vivos.

2) Técnicas de aplicación: se le propone a los niños observar frutas y flores, elegir los colores para reproducirlas en una hoja negra, al igual que lo hacía Cándido. Luego se los invita a traer una fruta o verdura de sus hogares y pintarla.

Emilio Pettoruti.

1) Presentación de la obra: "Contraluz". Se les contará a los niños que fue un muy importante artista argentino, quien observaba distintos elementos y los recreaba en la hoja con líneas rectas. A su vez fue muy conocido por utilizar la técnica del mosaico, y el vitral.

2) Técnicas de aplicación: Se entregará a los niños tiras de cartulina negra para que peguen sobre hojas blancas. Luego se los invitará a pintar con témperas de diferentes colores los espacios en blanco.

Antonio Berni:

1) Presentación de la obra: "Juanito Laguna jugando con el trompo". Se les contará a los niños que el pintor utilizaba la técnica del collage, en la cual pegaba distintos papeles, plásticos, maderas, etc. Hasta una remera real, todo lo que fuera necesario para que sus obras expresaran lo más cercano a la realidad.

2) Técnicas de aplicación: se les propondrá a los niños

a realizar un collage con distintos elementos, y sobre distintos soportes. Luego se invitará en pequeños grupos a confeccionar un mural, como hacía Berni.

Florencio Molina Campos:

1) Presentación de la obra: "Boleando". Se contará a los niños que este señor vivía en el campo con su familia y sabía mucho de todos los trabajos del lugar. Le gustaba pintar lo que veía: los caballos, los gauchos, las señoras tomando mate, las fiestas que hacían los paisanos, etc. Los dibujaba con caras especiales como si fueran exageradas: llamadas "caricaturas".

2) Técnicas de aplicación: Se preparará tempera muy aguada de color amarillo, marrón y celeste y se les dará esponjas o algodones para pintar. Se pintará el cielo y la tierra. Una vez seco, se modelará con plastilina, arcilla o masa caracterizando lo que se ha observado en la obra del pintor y recordando las cosas que ve cuando va al campo. Dejamos secar para poder observarlas y conversar sobre el trabajo realizado.

Cubismo:

El cubismo es un movimiento artístico que rompe la estructura del arte tradicional. Surge a principios del siglo XX tras las investigaciones llevadas a cabo por pintores como Pablo Picasso, Georges Braque o Juan Gris. El término cubismo fue adoptado de forma despectiva por el crítico francés Louis Vauxcelles que se refirió a la pintura como formada por "pequeños cubos".

Los pintores cubistas se dan cuenta de que la fotografía puede ofrecer de una forma realista lo que hasta entonces había realizado la pintura. Tanto el retrato como el paisaje pueden ser representados de forma fidedigna y sin perder detalle por el fotógrafo. Por tanto, la pintura ha perdido uno de sus papeles tradicionales y debe adaptarse para intentar la representación de aquello que la fotografía no puede ofrecer.

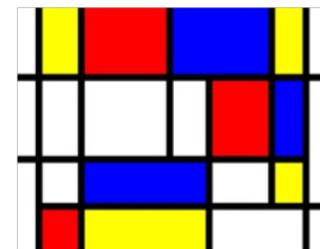
Las principales características del cubismo son las siguientes:

- En un cuadro tradicional de época renacentista o barroca encontramos tres dimensiones: alto, ancho y profundo. Los cuadros cubistas eliminan la tercera dimensión, adelantando el fondo al primer plano de manera que los objetos que aparecen en primer plano se confunden con los que se encuentran al fondo de la imagen.
- La fotografía solo puede ofrecernos un punto de vista dependiendo del plano donde se tome la imagen. El cuadro cubista descompone la figura de manera que nos

ofrece distintos puntos de vista de una misma imagen. Es decir en un rostro podemos apreciar los ojos colocados en diferentes posiciones o la piel con diferentes tonos de luz porque cada una de esas partes estaría tomada desde un punto de vista distinto y con una luz diferente.

- Existe una gran influencia del arte primitivo, sobre todo africano. El esquematismo y la simplicidad en las líneas de composición (muy pocos trazos geométricos componen una figura) es otro de los elementos distintivos. Algunos de los rostros de las obras dan sensación de llevar puesta una máscara.

Actividades:



Cuadro del pintor holandés Piet Mondrian

1) Recortar cuadrados y rectángulos de papel glacé de colores primarios y luego pegarlos, formando un mosaico, sobre hoja canson blanca. Una vez seco, delinear los bordes con fibrón negro indeleble.

2) Recortar tiras de cartulina negra y pegarlas sobre hoja canson blanca formando diferentes figuras geométricas. Una vez seco, colorear los espacios blancos con témpera de colores primarios.

Cuadro del pintor Pablo Picasso



2) Pedir a los niños que traigan fotografías de rostros (de 15cm. aproximadamente), por lo menos 5 cada uno. Recortar las diferentes partes (ojos, nariz, boca, mejillas, etc.) Volver a armar un retrato con partes de diferentes rostros. Luego terminar con lápiz el resto del retrato.

2) Utilizando un espejo de mano, cada niño dibujará su retrato en una hoja y lo coloreará. Luego recortarán la imagen con cortes rectos formando un rompecabezas. Cuando vuelvan a armarlo (pegándolo), dejarán un espacio en blanco entre las piezas, éste será rellenado con fibrón negro indeleble.

Un texto narrativo especial: La historieta

En distintas oportunidades hemos abordado el texto narrativo teniendo en cuenta diferentes aspectos. En esta ocasión vamos a ocuparnos de la historieta.

Empecemos por decir que se trata de una narración que emplea dos tipos de lenguaje:

- El icónico: representado por los dibujos,
- Y el verbal: es el texto que dicen los personajes. En ciertas ocasiones pueden aparecer partes explicativas para brindar información a los lectores.

La historieta tiene un lenguaje mixto (verbal e icónico) que potencia la significación: ambos lenguajes se combinan dando por resultado una imagen polisémica.

Otra de las funciones del lenguaje en las historietas es la de propiciar un efecto humorístico que es dependiente de la correlación entre imagen y texto escrito.

El objetivo de la historieta es contar una historia, que tiene por regla general, un personaje central que se convierte en eje. En torno a él gira la historia y los otros personajes.

Las historietas proponen a los lectores un juego de participación de las situaciones a las que hacen frente los personajes. Constituyen un medio de expresión actual y lúdico, en el que los dibujos expresan mucho del mensaje que se quiere brindar. Es a través de ellos que los receptores se pueden entusiasmar, sonreír, reflexionar...

Ahora bien, para poder interpretar correctamente una historieta con una conjunción de lenguajes, se necesita un receptor que conozca los códigos y pueda participar de la lectura eficazmente. Por esta razón vamos a revisar cuestiones compositivas:

Estructura:

Las historietas poseen una estructura organizada a partir de viñetas. Éstas se alinean de izquierda a derecha, y de

arriba abajo, siguiendo la convención normal de lectura. Arman una secuencia de acciones. Como cualquier otro texto narrativo tienen un marco, un conflicto y una resolución.

Características:

Imagen o dibujo: Generalmente son de rasgos básicos. Se presentan los personajes y los espacios.

Texto: El texto escrito aparece dentro de "globos" que poseen un apéndice o rabillo que indica quién está hablando. Presenta rasgos propios, por ejemplo si tiene letras grandes o remarcadas implica una orden o exigencia; si la letra se vuelve minúscula es señal de susurro; si adquiere un aspecto desgarrado es porque el mensaje es violento o sangriento.

Los globos de diálogo pueden, a su vez, expresar de modo icónico. Así encontramos que:

- Si el globo tiene forma de serrucho, expresa enojo, grito.
- Si los bordes son temblorosos, pueden significar frío, miedo, debilidad.
- Si el borde es discontinuado, como con guiones, es para señalar que el personaje habla en voz baja.

El apéndice/rabillo también manifiesta diferentes expresiones, entre ellas: si es continuado, el personaje habla; si tiene forma de redondeles pequeños, entonces el personaje está soñando o imaginando; si no cierra, el emisor se encuentra fuera del cuadro; si hay varios apéndices para un mismo globo es porque el texto es dicho por varios personajes.



Espacio: En la historieta el espacio es un elemento importante. Podemos dividirlo en:

* Espacio del relato o ficcional: En el cual se describe el lugar donde se van a desarrollar los hechos, es decir que opera como marco de la narración. Puede representar un espacio realista, para dar rasgos de verosimilitud o proporcionar unos esbozos que cumplen la función de ubicar la acción y conducir la interpretación del lector.

• Espacio de la página: Es el espacio que ocupa la historieta en la página y que si es de aparición constante se convierte en "su espacio". En otras palabras, adquiere relevancia porque guía la lectura y el tiempo que el receptor va a destinarle.

Tiempo: También es posible dividirlo:

Tiempo del relato: Es el tiempo en el cual están insertas las acciones y cómo éstas son presentadas, ya que se puede avanzar, suprimir, etc.

Tiempo de lectura: Es el que demora el lector en leer la historieta. Puede tratarse de un golpe de vista, de un recorrido más lento y minucioso, etc.

Recursos

• Metáforas visuales: Las metáforas son recursos mediante el cual un elemento es sustituido por otro. Por ejemplo: una bombita eléctrica encendida indica que se tuvo una buena idea.

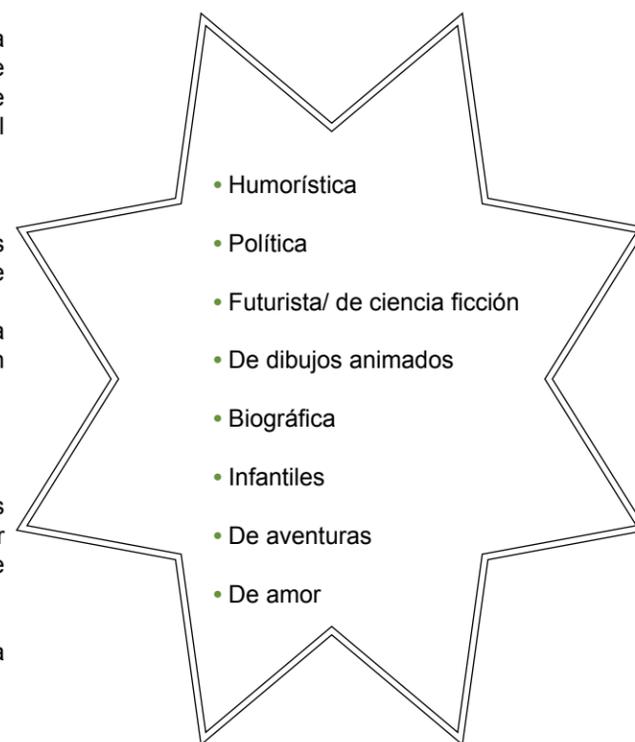
• Onomatopeyas: Es la imitación de un sonido, es una transcripción fonética. Ejemplo: plaf, toc, boom.

• Líneas cinéticas: Cinético quiere decir "de movimiento".

Si son ondulantes o redondeadas, dan cuenta de movimiento. Si son rectas, ya sea horizontales o verticales, indican estatismo.

Tipos de historieta

Hay distintos tipos de historieta, entre ellos podemos encontrar:



Los problemas en la actividad áulica

“Las situaciones problemáticas presentadas a los alumnos requieren el uso de las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando en los procedimientos aplicados.”
N. A. P.

Las situaciones problemáticas presentadas a los alumnos deben ser distintas en lo referente al significado de las operaciones que conducen a su solución. Este requisito lleva a profundizar los distintos sentidos concretos de las operaciones con el fin de que los alumnos reconozcan cuáles se deben aplicar en cada caso independientemente del algoritmo que posibilita la obtención del resultado. Por lo tanto se excluyen, como objeto de aprendizaje, las cuentas en forma separada del contexto de una situación problemática que determina la elección de la operación como consecuencia del reconocimiento de su significado. La habilidad para resolver debe lograrse en forma simultánea al conocimiento de las operaciones como capacidad de seleccionarlas y emplearlas para encontrar la solución de una situación problemática.

Las situaciones problemáticas de estructura aditiva, es decir aquellas en las que intervienen solamente las operaciones de suma y resta, pueden responder a los siguientes sentidos concretos:

- Cardinales de colecciones o medidas de cantidades
- Transformaciones
- Relaciones entre cantidades de dos colecciones o entre medidas

Los problemas correspondientes a cada una de las clases son distintos en lo que respecta al reconocimiento por parte de los niños de las operaciones involucradas aunque se resuelvan a través de las mismas cuentas. Se deben presentar problemas de todos los tipos, en forma alternada a lo largo de todo el primer ciclo, con las correspondientes adecuaciones en lo referente a complejidad de la resolución de las operaciones.

El primer caso es el más simple y los verbos vinculados a los correspondientes significados son reunir y separar.

Se consideran los cardinales de dos colecciones disjuntas y el cardinal de la colección que es unión de ambas, o dos medidas y la medida que resulta de juntar los entes medidos sin superposiciones. Se debe hallar un valor conocidos los otros dos.

Ejemplos: - Si el total de automóviles que se guardan en un garaje es 320 y hay 196 en planta baja, ¿cuántos hay en los otros pisos?

- Un recipiente contiene 7 l de agua y otro 25 l. Se vuelca el contenido de ambos en un tanque que estaba vacío. ¿Cuánto líquido contiene ahora el tanque?

El segundo caso posibilita el trabajo con transformaciones positivas o negativas, y composiciones de las mismas. Algunos de los verbos asociados son agregar y quitar, y la pregunta es por la obtención de la transformación en sí, del estado inicial o del estado final, conocidos dos de estos.

Transformación positiva.
Conocido el estado inicial se debe hallar el estado final. Operación: suma

Ejemplo: Tenía \$30 y me regalaron \$55, ¿cuánto tengo ahora?

Transformación positiva.
Conocido el estado final se debe hallar el estado inicial. Operación: resta

Ejemplo: Este mes Manuel leyó 23 hojas de un libro de 150 hojas y lo terminó. ¿Cuántas había leído antes?

Transformación negativa.
Conocido el estado inicial se debe hallar el estado final. Operación: resta

Ejemplo: De una pieza de cinta de 10 m se cortaron 6 m. ¿Cuánto queda?

Transformación negativa.
Conocido el estado final se debe hallar el estado inicial. Operación: suma

Ejemplo: Se recibió una partida de tornillos e inmediatamente se vendieron 1550. Si quedan 1450, ¿de cuántos tornillos era la partida?

En el último caso las situaciones problemáticas hacen referencia a dos estados relativos que se verifican entre los números de elementos de dos colecciones o entre valores numéricos correspondientes a dos situaciones.

Ejemplos:

- Averigua el precio de un saco que cuesta \$152 más que una campera cuyo precio es \$540.
- María tiene 29 años menos que su papá de 56 años. ¿Qué edad tiene María? ¿Qué edad tenía el papá cuando nació María?

Los alumnos de **primer grado** resuelven problemas de los tres tipos, que vinculan sumas y restas, referidos a situaciones bien concretas que permitan el dibujo e incluso la teatralización para superar los obstáculos que puedan aparecer en la interpretación de enunciados y para iniciar a los niños en las formas convenientes de razonar con el fin de comprender y plantear un problema. Desde el comienzo se presenta la posibilidad de operar con más de dos sumandos pasando a la suma de dos, o sea al resultado de considerar como nuevo sumando al resultado de una suma anterior. Los aspectos lúdicos deben ser tenidos en cuenta porque motivan la participación y permiten integrar resultados de la propia experiencia en el proceso de aprendizaje individual y sobre todo grupal.

En **segundo grado**, se intensifica el trabajo con transformaciones positivas o negativas y con composición de transformaciones del mismo o distinto tipo, pidiendo alternadamente la obtención del estado inicial o del final. Los problemas pueden contener valores referidos a cantidades que sean familiares para los niños (en metros, litros o kilos) o ítems sencillos que exijan establecer relaciones con contenidos de multiplicación y división.

En **tercer grado**, se profundizan los tres tipos de problemas de estructura aditiva a través de situaciones cuyos enunciados van siendo cada vez más complejos y exigen mayor trabajo de interpretación. Se plantean situaciones en las cuales, además de resolver, se deben analizar resultados y dar respuestas considerando propiedades de los sumandos que intervienen en una operación con relación al resultado obtenido, aunque el mismo no se pueda determinar. Es el momento de mostrar que si bien el resultado de una operación es único, hay muchas operaciones que tienen igual resultado. Es interesante sugerir que los niños muestren distintas elaboraciones al respecto.

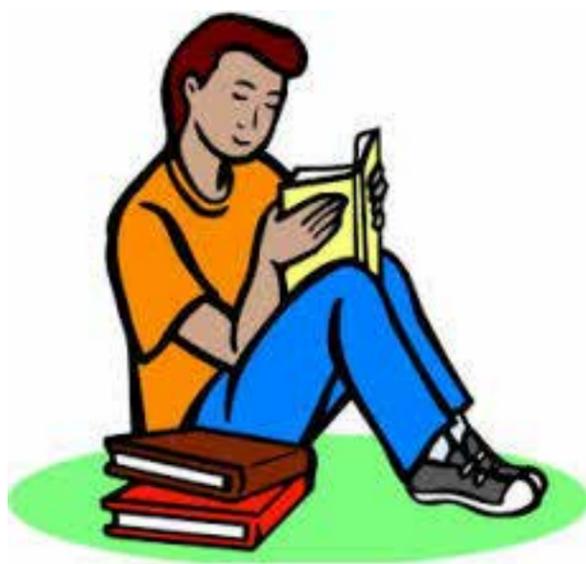


Aprendiendo a observar: Vamos construyendo saberes previos

En los niveles educativos superiores llama la atención la percepción de una paulatina pérdida de la capacidad de asombro de los estudiantes; tal vez influencia del contexto o de la superabundancia de información disponible – entre múltiples causas – se aprecia una cierta apatía en la búsqueda autónoma de conocimiento por parte de quienes asisten a distintas formas de escolarización.

Y esta indiferencia a los sucesos que ocurren cotidianamente, naturalizados por la velocidad con que se modifican, ocultan progresivamente las posibilidades de encontrar aprendizaje en la observación simple del mundo que nos rodea.

Uno de los modos posibles de trabajar en pos a la recuperación de dicha capacidad de asombro en instalar en las aulas, desde pequeños, ocasiones en las que los niños sean llamados a observar la cotidianeidad sencilla y reflexionar sobre ella. Es que, precisamente, las características que presenta el aprendizaje de los alumnos, especialmente de los más pequeños, determina que solo se puedan obtener resultados satisfactorios a través de la enseñanza de saberes significativos, obtenibles estos a través de experiencias directa, vividas y sentidas, acompañados por docente y grupo de pares. Como observa Morales Urbina (2009) "...la concepción constructivista del aprendizaje se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en la escuela es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Bajo esta perspectiva, el aprendizaje ocurre sólo si se satisfacen una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos, experiencias previas y familiares que posee en su



estructura de conocimientos, que tiene la disposición de aprender significativamente y que los materiales o contenidos de aprendizaje tienen significado potencial o lógico". (1)

Es así que el docente de esta área habrá de preparar sus clases teniendo en cuenta que, cada uno de los temas propuestos debe encontrar su puntapié inicial en un hecho palpable – de manera directa o, en su defecto, por medio del pertinente material visual que permita acercar la realidad al alumnado.

En el caso de la enseñanza de contenidos vinculados con el espacio geográfico, presentes en el área de

las Ciencias Sociales, el estudio del paisaje permite incorporar paulatinamente explicaciones sobre causas y consecuencias de las modificaciones que sufre el mismo; esto requiere, además, constancia en las observaciones propuestas, a lo largo del año escolar. Con los pequeños que asisten a primer ciclo los docentes podrán encarar esta tarea acompañando a sus niños en la observación, registro y descripción de las características, urbanas o rurales, del área donde está situada la escuela.

Conceptos fundamentales de las ciencias sociales están en juego en el trabajo que inician los maestros y maestras, tales como localización de los hechos sociales, descripción de los mismos, causas que los provocan, influencia de factores intervinientes.

Al mismo tiempo, la relación entre ambiente y sociedad en el sitio de emplazamiento escolar y las modificaciones registradas respecto al paisaje original del área, así como también las necesidades de la población, podrán ser objeto de análisis en el aula.

Así, observación, causalización, descripción, serán objetivos a cumplir en la clase, generando la posibilidad de desarrollar capacidad de razonamiento respecto de hechos precisos. Partiendo desde el ámbito local, en tanto, se propiciará la comparación con otros espacios geográficos y diferentes tiempos históricos, posibilitando, poco a poco, incorporar situaciones hipotéticas que desarrollen la imaginación y la reflexión.

¿Qué tareas proponemos?

Los docentes sugerirán la observación de las condiciones socio-ambientales de un período de tiempo consensuado en el aula. Se motivará a los niños para que tomen nota, por medio de la observación del barrio, de los cambios que se suceden día a día. Las posibilidades son:

- Comprometer a los pequeños a realizar observaciones diarias, a diferentes horas, registrando lo visualizado a través de frases breves y dibujos simples.

- Estimular al estudiantado para participar activamente en la actividad, acompañando el trabajo desde el aula, solicitando los informes obtenidos, alentando a la continuación del ejercicio.

- Exponer los resultados que se van logrando, en una pizarra especialmente dispuesta, a fin de comparar similitudes y diferencias y permitiendo que los niños se expresen oralmente en explicaciones acerca del modo en que se obtuvieron las muestras.

- Llamar la atención sobre las modificaciones respecto a actividades vinculadas con la economía, los transportes, la infraestructura, las personas.

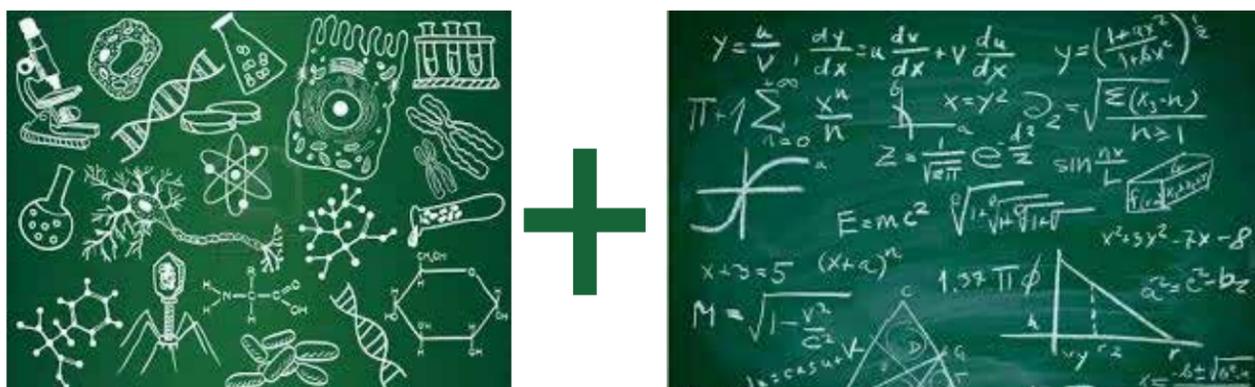
Durante el trabajo en el aula propiamente dicha se retomará la problemática sugerida, a través de la recuperación de los registros de los niños; estos pudieron consistir en datos ambientales, sociales, económicos, conseguidos por medio de la televisión, radio, periódicos, o bien de registros propios, en forma de descripciones breves o esquematizaciones. El diálogo docente – alumno será propiciador de un análisis de las condiciones observadas. Se solicitará la descripción de las características observadas en cada uno de los días trabajados y se propondrá el armado de un cuadro en forma conjunta donde queden explicitadas las modificaciones diarias detectadas. Serán incluidos en este esquema aquellos dibujos que los niños hayan adicionado, valorizando así diferentes formas de expresión. Este cuadro podrá ser compartido en el aula, para que los niños aprecien los progresos de sus observaciones a lo largo del año escolar.

Con el propósito de fijar el aprendizaje se realizarán ejercicios que permitan verificar si las nociones fueron efectivamente incorporadas; se buscará específicamente que los niños trasladen los resultados de los casos detectados a los conceptos teóricos que los definen. Esto permitirá que el ejemplo se convierta en la noción, para que la misma, posteriormente, pueda ser aplicada a situaciones nuevas y se convierta así en un saber sedimentado.

(1) Morales Urbina, E. (2009): *Los conocimientos previos y su importancia para la comprensión del lenguaje matemático en la educación superior. Universidad, ciencia y tecnología. Vol. 13. N° 52. Disponible en http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212009000300004 [ref. del 16 de noviembre de 2016].*



Integrar biología y matemática en la escuela primaria



Una de las mayores responsabilidades de un docente es realizar aportes para contribuir a la formación de individuos que se desempeñen eficaz y responsablemente en la sociedad. En este sentido, se hace absolutamente indispensable trabajar en la alfabetización en Ciencias Naturales y Matemática.

La relación entre la ciencia y la matemática tiene una larga historia.

La ciencia le ofrece a la matemática problemas interesantes para investigar, y éstas le brindan a aquélla herramientas poderosas para el análisis de datos.

La matemática es el principal lenguaje de la ciencia. El lenguaje simbólico propio de la matemática ha resultado ser sumamente valioso para expresar las ideas científicas con precisión.

La matemática y la ciencia tienen en común la búsqueda de un orden comprensible y se manejan con una metodología lógica y rigurosa.

Ambas tienen potencialidades muy significativas para desarrollar las principales competencias que requiere un ciudadano con pensamiento crítico. Nos referimos a la capacidad de:

- abstracción para ordenar el enorme caudal de información que lo rodea.
- formular hipótesis propias
- identificar variables
- generar modelos

Tradicionalmente, las habilidades y destrezas en matemática y ciencias naturales en toda la región de América Latina

y el Caribe, han recibido mucho menos atención que las relacionadas con la de lectoescritura. Sin embargo, ya se reconoce a todo nivel que la formación en matemática y ciencias naturales, no se debe desarrollar solamente en los futuros científicos, sino que también es absolutamente necesaria en todo ciudadano para resolver los problemas que se le presentan en su vida cotidiana.

Lamentablemente, las investigaciones revelan que los niños y jóvenes, no están siendo preparados de manera apropiada en lo que respecta a las herramientas propias de matemática y ciencias naturales necesarias para desempeñarse en una realidad cada vez más permeada por lo científico.

Con frecuencia asistimos a clases en las que lo dominante es la memorización de fórmulas, operaciones y procedimientos de rutina y la reproducción mecánica de los conceptos. Esto está fuertemente vinculado a la falta de contextualización con la que se trabajan los contenidos.

Según Brousseau, "el sentido de un conocimiento matemático se define por el conjunto de situaciones que ha permitido resolver". En otras palabras, adquirir un conocimiento es ante todo darle significado.

Para construir el sentido de un conocimiento, es necesario que el alumno reconozca en qué situaciones ese contenido le puede resultar útil y en cuáles no. Cuando puede utilizarlo para resolver una cuestión en forma directa y cuando sólo representa un escalón necesario para alcanzar llegar a una solución.

El razonamiento antes expuesto nos orienta respecto a cuál podría ser la estrategia más adecuada para integrar la matemática a las ciencias naturales: la resolución de problemas.

Esta es una estrategia didáctica sumamente efectiva porque propicia tanto el aprendizaje de conocimientos nuevos como el desarrollo de estrategias cognitivas.

El pedagogo Philippe Meirieu afirma que "no hay aprendizaje sin deseo".

Señala que el deseo de aprender sólo surge cuando el alumno se apropia de un problema y siente la necesidad imperiosa de responder ciertas preguntas para las cuales sus conocimientos previos resultan insuficientes o inadecuados.

La habilidad del docente estará en proponer situaciones que favorezcan la emergencia del deseo, situaciones que generen incertidumbre o que representen un misterio por resolver.

El maestro, no sólo deberá seleccionar problemas significativos, sino también graduar de manera efectiva el nivel de dificultad de los mismos. Las cuestiones propuestas no deberán ser tan sencillas que no representen para el alumno un desafío a resolver, ni tan complejas que le provoquen frustración.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es el modo en que se acompaña a los niños en la búsqueda de soluciones. En este sentido, el docente deberá ofrecer tener más ayuda en el inicio del proceso y progresivamente, ir separándose para que puedan los alumnos ir consolidando su independencia conceptual, operativa y actitudinal.

Reciclando ideas y recursos

Fundamentación

La creatividad es una condición de la que hacen gala muchos docentes argentinos. Más aún, si se trata de docentes de la rama artística. Esto, dicho sin negar la existencia de otros, que sólo se sienten tranquilos cuando pueden repetir sus experiencias, más o menos probadamente exitosas, como si los grupos tuvieran que adaptarse a los propósitos del docente.

Somos muchos los que, con fundamento en la ciencia psicológica y la investigación educativa, sostenemos que los propósitos del docente deben ser una respuesta a las necesidades educativas de los alumnos y alumnas, detectadas a partir del diagnóstico. Y esos propósitos nos deben llevar a planificar objetivos, que se traducirán en conductas observables y evaluables de esos alumnos y alumnas. Y, si la planificación de las actividades tendientes a conseguir esos objetivos, puede ser compartida y consensuada con quienes son sus actores y destinatarios, seguramente, ellos podrán también evaluar los resultados con nosotros.

Pero, a menudo, los docentes creativos no aprovechan suficientemente las experiencias. No registran, ni comparten esas experiencias, que pueden servirles a ellos mismos o a otros, para, evaluadas convenientemente, brindar material de trabajo en el futuro.

Lo que aquí proponemos es no desechar aquello que nos brindó satisfacciones, por el solo hecho de renovar, de cambiar, sin evaluar, sin reflexionar sobre las experiencias pasadas.

Vayamos a algunos ejemplos.

Varias veces hemos hecho referencia a contenidos como pulso, ritmo y acento, e, inclusive, les dedicamos artículos en su totalidad.

El ritmo de una canción, (sería más correcto decir la figuración rítmica), puede ser mucho más complejo que el pulso.

Pero el ritmo está presente en la canción.

Solemos decir a los alumnos y alumnas, para facilitar su identificación, que el ritmo es "como van las palabras". Podemos reconocer una canción por su ritmo. En cambio el pulso es una abstracción.

Esto no quiere decir que, naturalmente y, sin que se le pida, un chico o una chica no puedan palmeo espontáneamente una pulsación regular. Es obvio, entonces que reconocen su existencia. Que perciben que la canción tiene un pulso. Pero la noción de que el pulso no se detiene nunca, que sigue cuando dejamos de cantar, es algo que no puede ser percibido. Debe ser construido.

Los músicos profesionales cuentan compases mientras no les toca su parte.

Podemos observar cómo sus pies siguen un pulso mientras no ejecutan ningún sonido.

Esto implica un nivel de abstracción mucho más elevado que el que corresponde a la edad de la que nos estamos ocupando.

El verdadero concepto de pulso, tal cual solemos explicarlo, está a nuestro alcance como adultos, y lo hemos construido con estudio y práctica. Pero también con tiempo.

Tradicionalmente, los metales (triángulos, chin chinos, campanitas) ejecutan los acentos.

Las maderas (toc-toc, claves, cajas chinas) el pulso.

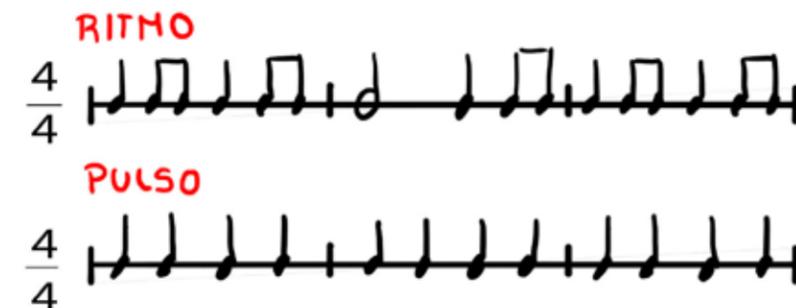
Los parches (panderos, tambores, panderetas) el ritmo.

Esto tiene cierta lógica pero, como único recurso de ejecución, empobrece bastante los medios expresivos. Por otra parte, ¿los alumnos y alumnas reconocen realmente las diferencias conceptuales de lo que ejecutan, o asocian ciertos timbres, con cierta práctica de ejecución, y siguen los gestos de docentes más que su propia construcción interior?

Podemos intentar acompañar canciones, con algunas estrategias que impliquen el uso del pulso, del acento, del ritmo, formando parte de los recursos expresivos.

Actividades. Regularidad y variedad.

¿Para qué sirve el pulso? Un buen recurso, para lograr su reconocimiento y ejecución, puede ser cualquier canción que sirva para marchar. Seguramente, si pueden marchar al mismo tiempo que cantan, nadie va a detener su marcha porque haya un silencio, o un sonido de más larga duración en la melodía.



Con otro objetivo

Lograr un tiempo común para la ejecución grupal, es un objetivo más interesante. Desde lo musical. Y todo un logro socialmente.

Siguiendo con el ejemplo elegido, una marcha, podemos hacer que algunos ejecuten el pulso con percusión, mientras otros marchan.

Estamos acostumbrados a oír que se acentúa el "un", en el clásico "un, dos" de la marcha.

Sin forzar la acentuación, podemos acercarnos a la idea de compás.

Cada grupo de dos tiempos, remite a la marcha alternando ambos pies.

Pueden agregarse ostinati, o, si se cuenta con improvisadores o improvisadoras, invitarlos a ejecutar distintos redobles que encajen con el pulso grupal. Con la consigna de que respeten los compases de dos tiempos. Es decir, que ayuden a la marcha.

El acento así, resultaría un hecho natural y musical, sin desvirtuar la obra.

Por supuesto, esto es aplicable a otras especies que remitan al movimiento. Otras propuestas pueden ser los carnavales, y, si pensamos en un pie ternario, podemos echar mano de las bagualas. Y, ya que reciclamos ideas, reciclemos materiales de desecho. Latas, cajas de cartón, bidones y otros envases plásticos, pueden ser excelentes elementos para la percusión colectiva, el acompañamiento rítmico y la danza.

Por supuesto otras danzas, rondas, rimas de sorteo, o estibillos de fútbol, en los que el compás es naturalmente muy marcado. Y aplicable a pies binarios o ternarios.

La subdivisión, no menos presente en la música que el pulso o el acento, será un interesante recurso expresivo, seguramente enriquecedor. Sobre todo, musical.

Museos

“Para ver de verdad hay que comparar lo que se ve con lo ya visto.”
Octavio Paz

Un Museo es una institución que se dedica a la adquisición, conservación, análisis, exposición y difusión de material de valor con relación a la cultura, a la ciencia y por ende al conocimiento.

El Consejo Internacional de Museos, dependiente de la UNESCO, ICOM, define al museo como: “Una institución al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público; que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite testimonios materiales del hombre y su entorno.”

De acuerdo al patrimonio que exhiben, a la forma en que se conciben las colecciones y a la perspectiva según la cual se exponen los testimonios, se pueden agrupar en: Museos de Arte, Museos de Historia, Museos de Ciencias Naturales, Museos de Ciencia y Técnica, Museos de Antropología (Arqueología, Etnografía y Folklore), Museos especializados (biográficos por ejemplo), etc.

Dentro del área de cobertura que éste aborde, se especializa en un tema o un periodo.

La disposición de las exposiciones depende de qué es lo que se quiere mostrar. No todos los museos (o no todas las muestras dentro de estos) se desarrollan cronológicamente, muchas veces lo interesante es generar comparaciones entre épocas o bien simplemente exponer alguna colección privada.

Los museos pueden ser nacionales, provinciales, municipales o privados. Albergan la herencia cultural del país para legitimar frente al resto del mundo y frente a su propio pueblo su historia y sus propias producciones. Hay museos que se dedican a tratar temas acontecidos en otras partes del mundo, y aunque su patrimonio prácticamente no sea argentino, ayudan a trazar líneas de diálogo en la historia mundial.

Toda pieza dentro de un museo cobra carácter histórico, adquiere una importancia que, descontextualizada de ese espacio, ocasionalmente podría llegar a perder o desdibujar su valor, ejemplos de ello: Vestimenta de época, una moneda antigua, la herramienta usada por algún personaje histórico importante, cartas personales, etc.

Dentro del museo, galería, fundación o centro cultural especializado en arte el área de curaduría se encarga de llevar a cabo el ideal de exposición. Se llama curador a aquella persona que reúne el conocimiento y tiene la capacidad de poder armar una exposición, valorizando y dando intención a la obra que se quiere mostrar. Dependiendo de qué obras se exponen y cómo se las exponga, el sentido de la muestra puede variar enormemente.

El hecho de que la escuela se acerque a los museos, es una oportunidad muy valiosa, quizá la primera o la única oportunidad de que los niños tengan un acercamiento a las diversas colecciones, en el caso de nuestra especificidad, de arte.

Llevar a los alumnos a museos o a espacios de exposición artística es otorgarles la posibilidad de conocer un ámbito de creatividad y cultura tanto de su país como del resto del mundo. Esto los ayudará a ampliar su mirada, desarrollar su imaginación y a potenciar su capacidad creativa, pero por sobre todo a desarrollar su juicio crítico.

Los chicos están empezando a conocer el mundo del arte y es importante que conozcan lo que ya se ha hecho, lo que el hombre fue construyendo a lo largo de su historia, desde los orígenes hasta la actualidad.

Que los alumnos se acerquen a la historia del arte o a los diferentes movimientos y tendencias, les posibilita aprender a disfrutar de lo estético, a contemplar, a conocer y a poder construir subjetividad en lo que ven (multiplicidad de interpretaciones).

Ser espectadores les despertará nuevos modos de mirar su propia producción, alentará a producir nuevas imágenes y a desarrollar nuevos significados.

Dejarse conmover, emocionar, atravesar por las imágenes, tanto las del entorno natural como las del construido por el hombre en el que se incluyen obras de arte, artesanías, imágenes de todo tipo y también las que hacen los chicos. Las visitas a los museos son un puente de encuentro con la cultura, con el pasado, con otros puntos de vista, son una ventana al mundo.

Propongo poner el foco en tres aspectos, el aspecto temático, el aspecto técnico y el aspecto emocional. Estos aspectos sobre los cuales sugerimos focalizar, no obstante, son solo una sugerencia, no daré una guía orientadora, solo reflexionaremos de manera colaborativa para que al espectar se pueda armar una trama con los alumnos ofreciendo un cierre desde el aula al placer compartido, no para que se siga una receta de “como hacerlo”, sino para que se ahonde en la propia intuición pero sosteniendo ciertos puntos referenciales que potenciarán la tarea.

Trabajar sobre la recuperación del argumento, recapitular sobre la estética. Expresar emociones y sentimientos, placeres y disgustos ocasionados al espectar. Estas tres áreas, serían posibles aristas a trabajar con los alumnos para que la obra que espectan cobre un significado mayor, para poder escucharse y escuchar lo que piensan y sienten los otros, desde una voz que profundice y no se quede sobrevolando solo sobre la superficie de la obra.



Presenciar obras de arte en un museo, centro cultural, galería de arte, entre otros; posibilita a nuestros alumnos el desarrollar su sensibilidad hacia las expresiones artísticas culturales. Ir a estos lugares en contexto escolar es mucho más que realizar una excursión. La salida se inicia antes de ser realizada y termina mucho después del retorno al aula.

Invitamos a que realicen una excursión con los chicos a algún museo de arte y de ser posible tomen la visita guiada que el museo propone. Para que luego puedan trabajar con la “Ficha para el alumno”.

Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires

El acervo cultural

La literatura de tradición oral construye un mapa en el cual se puede recorrer el mundo de creencias y costumbres de un pueblo. Esto es de una riqueza realmente única y acerca a los ciudadanos en formación a sus raíces y por ende a la identidad nacional.

¿Qué características generales presentan las narraciones tradicionales?

Justamente, la transmisión oral le da ese maravilloso misterio reconstruido en cada versión y con rasgos generados a partir de la impronta del narrador: la voz, los tonos, las miradas, los movimientos, los silencios, etc. Esto nos lleva a pensar en un autor colectivo, conocido como anónimo, ya que no tiene un nombre y apellido sino que es reconocido en un relato, generalmente en tercera persona, por la riqueza de un lugar y una colectividad determinada.

Además de haber diferentes versiones y de tener un autor desconocido como persona, la literatura tradicional brota con rasgos propios de una región y recupera las costumbres de los habitantes de ella. En estos relatos se rescatan entre otras cosas el vínculo con la naturaleza, la creencia religiosa, las formas de comer, los símbolos regionales, los ritos ante acontecimientos muy valorados como una boda o un nacimiento, etc.

Se pueden distinguir partes muy claras que muestran el inicio, la complicación y la resolución de una manera llana y coloquial, para ser fácil de memorizar, tanto por el que narra como para el oyente.

Los personajes representan fuerzas positivas como el bien, la generosidad y fuerzas negativas como la envidia. Suelen tener aspectos mágicos atribuidos a divinidades como en la leyenda de la Pachamama, por ejemplo.

El Diseño Curricular contempla el espacio para las prácticas del lenguaje que abarquen los ejes de la oralidad, la lectura y la escritura en torno a la literatura de tradición oral que permita conocer y recuperar géneros como los siguientes y otros.

¿Qué especies conforman la narrativa tradicional?

El cuento tradicional se ubica en un espacio y un tiempo. En él, los pocos personajes enfrentan situaciones cotidianas. Un ejemplo es El herrero Miseria. En este relato tradicional aflora la pobreza como en gran punto de conflicto que lleva al personaje a realizar un pacto que cambiará su vida.

Las coplas son composiciones poéticas desprendidas de los romances españoles. Se construyen en cuartetos, es decir, estrofas de cuatro versos. En ellas se vislumbra la energía popular, y como tal, son generalmente de carácter anónimo y de una presencia coloquial.

Las leyendas son relatos folclóricos, que tienen algún dato histórico que las ubica en un tiempo y espacio aproximados. Como las demás composiciones tradicionales, las leyendas son simples, anónimas y, en forma particular buscan dar respuesta al origen de elementos naturales o creencias de los pueblos. El país tiene en toda su extensión muchísimas leyendas.

Los refranes y los proverbios son textos breves y sentenciosos, o sea, ellos dicen una frase en sentido figurado, por lo cual no se los lee literalmente, sino que debe trabajarse el doble sentido o sentido figurado de las palabras. Surge de dichos populares y han llegado a nosotros con el correr de boca a boca.

“Nadie es profeta en su tierra.” “Dios le da pan a quien no tiene dientes.”



Lectura de gráficos y datos estadísticos

*“La estadística es la gramática de las ciencias”
(K. Pearson, 1857-1936)*



Aunque los contenidos de Estadística están presentes en los diseños curriculares de distintos niveles educativos es uno de los contenidos que muchas veces se “cae” de la planificación por falta de tiempo. A pesar de esta realidad hay muchos trabajos que reconocen la importancia de trabajar estos contenidos pues cada vez es más común estar en contacto con conceptos estadísticos, con representación de los datos a través de diversos tipos de gráficos. Gal hace referencia a una “cultura estadística” que comprende dos componentes que se encuentra interrelacionados a saber:

a) capacidad para interpretar y evaluar críticamente la información estadística, los

argumentos apoyados en datos o los fenómenos que las personas pueden encontrar en diversos contextos, incluyendo los medios de comunicación, pero no limitándose a ellos, b) capacidad para discutir o comunicar sus opiniones respecto a tales informaciones estadísticas cuando sea relevante (Batanero y Díaz, 2011, p. 10).

Los datos pueden ser expresados en distintas formas: tablas y gráficos en especial estos últimos son los que se eligen habitualmente para transmitir información y los encontramos en las publicidades, programas de televisión, periódicos, etc. El problema es que muchas veces esos gráficos no están bien elaborados y transmiten una información que no coinciden con los datos originales. A veces son errores en relación al tipo de variable: si es continua o discreta, si se trabaja con frecuencias o porcentajes, cada uno de estas características serán las que permitan elegir el gráfico más acorde a la situación.

Para tener una idea de lo que se quiere transmitir se ha seleccionado el siguiente ejemplo:

Análisis del ejemplo: a primera vista uno lee el gráfico, lo visual y no analiza los porcentajes en relación a las barras. Si uno realizara este análisis puede observar que hay un error en el gráfico (intencional o no). La escala del gráfico no es proporcional a los porcentajes representados. Además si este gráfico fuesen los resultados de una encuesta, debería figurar la cantidad de personas encuestadas para saber si es representativo de la población dato que se desconoce al trabajar con porcentaje.

Errores en relación a gráficos que se pueden encontrar: errores en la escala o la representación no guarde la proporción con los datos relevados (como en el ejemplo), gráficos de líneas para variables no continuas, donde no tendría sentido por ejemplo en variables nominales (en el ejemplo de la actividad de quinto grado presentada en las fichas, donde las

variables son Música y Plástica), escalas recortadas sin estar señaladas (ejemplo producción en los últimos años y que en el gráfico falte uno de los años).

Ante estos errores lo importante es tener una lectura crítica, poder leer e identificar si esos datos fueron manipulados intencionalmente para mostrar visualmente algo que los datos originales no presentaban. Por esta razón se considera importante que este tipo de actividades “no se caigan de la planificación”. En la propuesta de actividades se han seleccionado actividades donde llevan a los estudiantes a leer gráficos ya elaborados y puedan analizarlos, compararlos y determinar si hay algún error. Se ha tratado de incorporar distintos tipos de gráficos: de barra, de línea, circulares y pictogramas, para favorecer la comparación y analizar en qué casos es cada uno más adecuado de emplear.

Para finalizar esta presentación sobre la importancia de trabajar estadística en el aula, se expondrá los cinco componentes fundamentales del razonamiento estadístico según Wild y Pfannkuch:

- Reconocer la necesidad de los datos: La base de la investigación estadística es la hipótesis de que muchas situaciones de la vida real sólo pueden ser comprendidas a partir del análisis de datos que han sido recogidos en forma adecuada. La experiencia personal o la evidencia de tipo anecdótico no es fiable y puede llevar a confusión en los juicios o toma de decisiones.

- Transnumeración: la comprensión que puede surgir al cambiar la representación de los datos. Al contemplar un sistema real desde la perspectiva de modelización, puede haber tres tipos de transnumeración:

- 1) a partir de la medida que “captura” las cualidades o características del mundo real.

- 2) al pasar de los datos brutos a una representación tabular o gráfica que permita extraer sentido de los mismos.

- 3) al comunicar este significado que surge de los datos, en forma que sea comprensible a otros.

- Percepción de la variación. Recoger adecuadamente los datos y los juicios correctos a partir de los mismos requieren la comprensión de la variación que hay y se transmite en los datos, así como de la incertidumbre originada por la variación no explicada. La estadística permite hacer predicciones, buscar explicaciones y causas de la variación y aprender del contexto.

- Razonamiento con modelos estadísticos. Cualquier útil estadístico, incluso un gráfico simple, una línea de regresión o un resumen puede contemplarse como modelo, puesto que es una forma de representar la realidad. Lo importante es diferenciar el modelo de los datos y al mismo tiempo relacionar el modelo con los datos.

- Integración de la estadística y el contexto: Es también un componente esencial del razonamiento estadístico. (Batanero y Díaz, 2011, pp. 12-13)

Lectura para entender espacio y tiempo

A medida que los niños van avanzando en su escolaridad primaria, los maestros deseamos que nuestros alumnos se contacten, paulatinamente, lecturas que van creciendo en complejidad. Estos textos contactan a estudiante y contenidos en un ámbito que puede girar en torno a escenarios menos conocidos. Los contenidos trabajados mediante las narraciones deben ser sencillos y vinculados con nociones teóricas fundamentales, de fácil reconocimiento. Es fundamental que los niños encuentren, a través de los relatos ficcionales, espacios geográficos y momentos históricos de tratamiento curricular. La presencia de imágenes en los textos ayudará a componer la mirada sobre la época a trabajar. Se espera que los pequeños comprendan procesos geo – históricos que originaron y transformaron diferentes espacios, recorriéndolos junto a los personajes creados por diferentes autores. Al mismo tiempo, tendrán oportunidad de ejercitar su imaginación, espiando mundos lejanos, tanto espacial como temporalmente.

Algunos de los problemas más frecuentes de los alumnos con la lectura es la lejanía con ella: cuestiones vinculadas con variables contextuales, generacionales, tecnológicas han minimizado el valor del hecho de leer un libro. Se ha perdido la costumbre del libro de cuentos, de menor o mayor extensión – salvo excepciones, no se ha profundizado la valiosa costumbre de hacer gustar la lectura. Esto ha sido una tremenda pérdida: leer amplía los horizontes y abre las mentes, y es imprescindible que esta práctica vuelva a ser fomentada por padres y docentes: “La reflexión sobre la lectura se ha tornado en un aspecto central en distintas disciplinas (psicología, lingüística, psicolingüística, didáctica, entre otras) dado el papel fundamental que esta cumple tanto en lo individual como en lo social. A partir de las reflexiones que se han generado desde las distintas disciplinas que intentan dar cuenta de ella, la lectura ha dejado de concebirse como el mero reconocimiento de unos signos gráficos, o la simple transcripción de lo gráfico a lo verbal, o la decodificación de unos símbolos alfabéticos, para convertirse, antes que nada, en un proceso dinámico, en un trabajo de carácter cognitivo, mediante el cual un individuo adelanta una serie de operaciones mentales encaminadas a reconstruir el significado de un texto, pues como plantean De Vega et ál. “el proceso lector completo consiste en la construcción del significado global del texto” (1990, p. 17) (Santiago G. y otros, 2007) .

Ante este panorama, de paulatina pérdida de costumbres que otrora fueron las que sentaron las bases de una escuela centrada en los valores del esfuerzo, el cumplimiento de las normas y la centralidad del estudio como medio para ascender, los textos se les presentan a los niños con mayor nivel de dificultad; en ocasiones, el mero hecho de alejarnos de lecturas provenientes del manual o libro de lectura habitual y adentrarnos en otros estilos, se convierte en un escollo.

Al mismo tiempo, si el texto elegido carece de materiales auxiliares para acompañar la lectura (cartografía, fotografías, esquemas, gráficos), sumado a la falta de práctica en el uso de relatos alternativos, las dificultades se agigantan. Para ello, el hecho de organizar un plan de acción que pueda guiar a los niños en la lectura del texto seleccionado, es una medida eficaz para tener mayor éxito.

Será imprescindible, además, contextualizar el texto, incluyendo alusiones del momento y lugar en que fuera escrito, referencias al autor, a los motivos que tuvo para escribirlo. Todo esto, con la finalidad de que el niño se sienta más cercano a la lectura, siendo esta proximidad un estímulo para la actividad que se propone. Si la costumbre de introducir la lectura comienza desde que los niños ingresan a la escuela, se podrá avanzar en el análisis e información que nos brindan otras herramientas de los textos narrativos.

¿Cómo trabajar un texto narrativo en el aula?

Como momento previo al trabajo, la lectura compartida de los títulos y subtítulos, y un anticipo breve de aquello con lo que podrán encontrarse nuestros alumnos, permitirá que, al inicio de la tarea, ésta no parezca tan desconocida. La explicación en clase de los contenidos que estarán presentes, como paso anterior a la lectura, junto con la realización de gráficos que acompañen la explicación, determinarán un mayor cercanía entre el niño y el autor. Por otra parte, si contamos con imágenes que ilustren los conceptos enseñados, ayudarán en una mayor comprensión, y acompañarán la tarea propuesta.

A veces, también será conveniente proponer la lectura compartida, por párrafos, preguntando en cada uno, qué quiso decir el escritor en los distintos momentos. Es la instancia del trabajo grupal y puesta en común, a través de la cual podremos examinar el grado de participación de nuestra clase y controlar errores de comprensión que se pudieran presentar.

Quando los alumnos son mayores, será oportuno adicionar mayor complejidad a la tarea áulica, introduciendo diferentes autores que traten la misma temática. Esto permitirá iniciarlos en el tratamiento de visiones distintas, abandonando la simplicidad de las respuestas únicas, siempre sesgadas. Los alumnos podrán observar entonces cómo un mismo tema puede ser abordado desde distintas ópticas. La lectura podrá ser acompañada de una guía, que posibilite la indagación sobre diferentes aspectos extraídos del material propuesto. El trabajo se completará con subrayado de ideas principales, para resaltar aspectos relevantes de lo leído, la lectura en clase de textos producidos por los estudiantes y la corrección atenta del docente, que permita mejorar la escritura realizada.

¿Qué sugerimos a nuestros alumnos para leer?

En el área de Ciencias Sociales, las posibilidades son múltiples: desde documentos históricos, cartas escritas por aquellos próceres que estudiamos en el aula, relatos de viajeros, descripciones, cuentos cortos. Si bien el valor del libro – formato papel – es indiscutible, las tecnologías nos brindan opciones de acceso a nuevos formatos de lectura que podrán ser aprovechados en el aula.

Todo aquello que consideremos que puede ampliar la mirada del grupo escolar acerca de las temáticas que tratamos en el aula, podrá ser traído a ésta, permitiendo así sumar una estrategia positiva al trabajo cotidiano. En el sitio Educ.ar encontraremos recursos variados para trabajar con lecturas en la clase (disponible en <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=90282>).

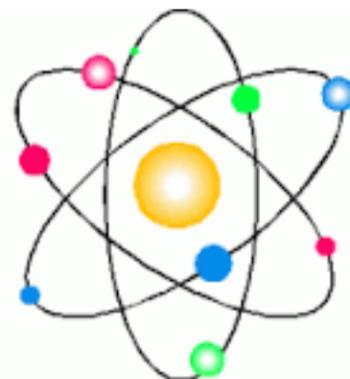




El papel de la Física

Física junto con química, biología, geología y astronomía forman parte de las ciencias de la naturaleza. Su objeto de estudio son fenómenos tales como las fuerzas, el movimiento, el sonido, la luz, la electricidad y el magnetismo.

Los conocimientos construidos por esta rama de las ciencias naturales no sólo ayudan a comprender variados procesos que ocurren en la naturaleza, sino que también permiten desarrollar técnicas y métodos experimentales que se aplican en una gran variedad de actividades humanas. Por ese motivo, los conceptos físicos representan la base de gran parte del desarrollo tecnológico que caracteriza la sociedad actual.



El principal propósito de enseñar física es ofrecer a los niños y jóvenes herramientas para construir una visión científica del mundo, que les permita acceder a la comprensión del entorno que los rodea y a los avances originados por la ciencia y la tecnología.

La enseñanza de la física, a lo largo de la escolaridad tiene la intención de lograr la alfabetización científica. En este sentido, la alfabetización científica implica dar sentido al mundo que nos rodea.

No se trata de formar profesionales científicos, sino que tiene que ver por una parte, con la comprensión de las características y leyes básicas de la realidad cotidiana. Y, por otra con el desarrollo de capacidades relacionadas con el “modo de hacer” de la ciencia, es decir con el hábito de preguntarse, cuestionar, experimentar, analizar e interpretar evidencias, construir modelos explicativos, y debatir. Todas estas son habilidades cognitivas propias del pensamiento crítico.

La idea es que el docente se convierta en un mediador entre la naturaleza y los niños y que los invite a construir una nueva mirada sobre diferentes situaciones cotidianas que involucran los contenidos de la física.

Desde esta perspectiva el desafío es la formación de individuos capaces de utilizar el conocimiento como herramienta para comprender y transformar positivamente su entorno, siendo ciudadanos participativos en un mundo en permanente cambio.

Frecuentemente, la enseñanza de la física suele ser pobre en lo que respecta al proceso de comprensión. Es probable que la causa de tal situación se deba a que la mayoría de los docentes creen que el enfoque didáctico correcto es cuantitativo en vez de cualitativo.

Al respecto resulta interesante la reflexión del matemático Richard Skemp, quien en 1987, acuñó los términos comprensión instrumental y comprensión relacional. La comprensión relacional ocurre cuando un estudiante resuelve un problema y a la vez comprende por qué el proceso utilizado funciona. Mientras que la comprensión instrumental se da cuando un estudiante sabe cómo obtener una respuesta correcta sin comprender el método utilizado. Skemp argumenta que si bien es más fácil lograr una comprensión instrumental, es más difícil recordar lo que se aprende.

Pesek y Kirshner (2000) agregan que encontraron que la enseñanza temprana de memorización de fórmulas y el aprendizaje rutinario interfiere con el aprendizaje significativo posterior.

La conclusión es que, particularmente en la escuela primaria, sería conveniente generar espacios que impliquen un desarrollo cualitativo de la física. Esto no implica descartar el uso de algoritmos matemáticos, siempre y cuando se les dé sentido dentro del contexto de los/as estudiantes.

En relación con la importancia de contextualización de los contenidos, debemos destacar que enseñar la física como si fuera un conjunto de conocimientos aislados es una distorsión del conocimiento. Mostrar la relación física-fenómenos cotidianos aumenta notablemente el interés y la motivación de los alumnos, permitiéndoles que construyan conocimientos con sentido.

Para finalizar, ofrecemos algunas consideraciones sobre qué estrategias resultan más efectivas a la hora de abordar contenidos de física:

- Exploración de ideas y experiencias previas. Tanto en su vida cotidiana, en juegos espontáneos como en las actividades realizadas en la escuela, los alumnos de primaria han tenido oportunidad de tomar contacto con diversos fenómenos del mundo físico de diferentes maneras. Este constituye un excelente inicio para abordar un tema.
- Planteo de situaciones problemáticas como desafío a resolver.
- Diseño y desarrollo de actividades experimentales que propicien formulación de preguntas y suposiciones que serán verificadas durante la experiencia. De este modo se desarrolla la capacidad para plantear hipótesis, contrastar ideas previas con nuevos conocimientos, desarrollar la creatividad y potenciar el trabajo en grupo.
- Utilización de analogías y modelos que tienden puentes entre lo familiar y lo que no se conoce, facilitando su comprensión.
- Trabajo de lectura, escritura y oralidad en el idioma de la física. Abordarlas en el aula de manera explícita, permite a los niños apropiarse del idioma/ lenguaje disciplinar.
- Incorporar referencias sobre la historicidad de los conceptos físicos ayuda a que los estudiantes entiendan tanto la provisoriedad del conocimiento científico como la evolución de las ideas. También permiten poner de relieve la dimensión humana de las ciencias naturales en general.



Reciclando ideas y recursos

Introducción

Vamos a reproducir los primeros párrafos del artículo de este mismo fascículo, destinado al Primer Ciclo, ya que él se refiere a una realidad común a ambos ciclos, que fundamenta lo que sigue:

La creatividad es una condición de la que hacen gala muchos docentes argentinos. Más aún, si se trata de docentes de la rama artística. Esto, dicho sin negar la existencia de otros, que sólo se sienten tranquilos cuando pueden repetir sus experiencias, más o menos probadamente exitosas, como si los grupos tuvieran que adaptarse a los propósitos del docente.

Somos muchos los que, con fundamento en la ciencia psicológica y la investigación educativa, sostenemos que los propósitos del docente deben ser una respuesta a las necesidades educativas de los alumnos y alumnas, detectadas a partir del diagnóstico. Y esos propósitos nos deben llevar a planificar objetivos, que se traducirán en conductas observables y evaluables de esos alumnos y alumnas. Y, si la planificación de las actividades tendientes a conseguir esos objetivos, puede ser compartida y consensuada con quienes son sus actores y destinatarios, seguramente, ellos podrán también evaluar los resultados con nosotros.

Pero, a menudo, los docentes creativos no aprovechan suficientemente las experiencias. No registran, no escriben, ni comparten esas experiencias, que pueden servirles a ellos mismos o a otros, para, evaluadas convenientemente, brindar material de trabajo en el futuro. Lo que aquí proponemos es no desechar aquello que nos brindó satisfacciones, por el solo hecho de renovar, de cambiar, sin evaluar, sin reflexionar sobre las experiencias pasadas.

Vayamos a algunos ejemplos

La expresión es la guía para los objetivos propuestos.

Con la consigna de motivar a alumnos y alumnas podemos instarlos a explorar los objetos más diversos pensándolos como productores de sonidos.

Sus juguetes.

Papeles, materiales de desecho, envases plásticos, piedritas.

Teléfonos celulares, juegos de computadora.

La elección de los materiales será el resultado de una selección guiada por sus intereses.

Y, tal vez, logremos que la búsqueda sea compartida con la familia.

Ellos nos dirán qué hacer con esos materiales para obtener diferentes sonidos. Podrán proponer sus propios objetivos de trabajo.

Nuestra formación profesional nos permitirá traducir al lenguaje técnico sus propuestas y transformarlas en los objetivos de nuestras planificaciones.

Y, obviamente, la selección de los materiales será selección de recursos didácticos.

La elección de estos recursos, constituirá, de por sí, expresión de intereses propios. Y su uso, es decir, los objetivos que se propongan, estarán guiados por sus necesidades expresivas.

Actividades. Construir instrumentos.



Podemos rellenar envases descartables, con diferentes materiales. Piedritas, arroz, fideos, maíz. Las primeras maracas han sido frutos que al secarse endurecieron su

corteza, y, una vez desaparecida la pulpa, permitieron el movimiento de las semillas.

Si los envases son cilindros metálicos, sacudiéndolos en forma horizontal, hacia adelante y hacia atrás, se puede obtener un interesante ostinato rítmico.

Si el envase tiene surcos, se puede frotar con varillas de metal, de caña, plástico o madera.

Si se quiere remedar la sonoridad de la cumbia, un cilindro metálico, envase, o caño de zinc para construcción, puede envolverse con varias vueltas de un alambre no muy grueso que permita el deslizamiento de una varilla.

Si se tienen envases de diámetros parecidos y diferentes longitudes, seguramente producirán sonidos de diferentes alturas al percutirlos con una baqueta. Uniéndolos con cinta aisladora, se tendrá un instrumento con sonoridad similar al agogó, del samba. Un envase de aceite puede, también ser usado como cencerro. Las baquetas se pueden comprar o construir. A las varillas antes mencionadas, se le pueden anexar esferas de arcilla, de tela, de cuero, variando así también el sonido.

Con caños de cortina de diferentes longitudes se puede construir un celestín.

Con trozos de madera dura de diferente longitud, una marimba o un xilofón. Habrá que disponerlas sobre un trozo de espuma de goma extendido sobre una superficie plana.

O armar un bastidor de madera con forma de triángulo rectángulo. Sobre la superficie, tiras de espuma de goma o de goma eva.

Sin un acabado muy complejo, podemos obtener una variedad atractiva de instrumentos, que, incluso, pueden armarse con más o menos piezas, según la necesidad.

Con tubos de cartón de los que usan las sederías para las telas, o de los de rollos de papel, se puede hacer palos de lluvia.

Si se cuenta con tubos de cartón, plástico o lata, de un diámetro suficiente, se pueden usar como tambores.

Las perchas de alambre, y las espátulas de chapa, que se compran en los bazares, a bajo costo, pueden sustituir a un triángulo o una campana, golpeadas con un clavo grande.

Con macetas de terracota, colgadas por su agujero de drenaje, al ser golpeadas, se obtienen distintos sonidos según su tamaño.

Usando los recursos más habituales

El hábito de investigar en internet, es cada vez más difundido. Pero, también podemos fomentarlo. Sin perjuicio del irremplazable uso de los soportes habituales de la información, como libros, diarios o revistas, la información digitalizada, ofrece, además la posibilidad de complementar la imagen y el texto con el sonido, lo que, obviamente, en el caso de los instrumentos, es de gran utilidad.

El uso de los elementos con los que están familiarizados otorga la posibilidad de producciones con interés y potencialidades creativas muy personales.

La posibilidad de realizar operaciones intelectuales tales como la clasificación, y la capacidad para relacionar, convenientemente estimulada, permitirá relacionar instrumentos con hechos históricos, culturas, distribución geográfica y otros contenidos relacionados con diferentes áreas del conocimiento.

La imitación, los juegos de preguntas y respuestas musicales, la formación de ensambles con los elementos sonoros disponibles, son otras tantas propuestas posibles, en las que se puede poner en juego la expresión.

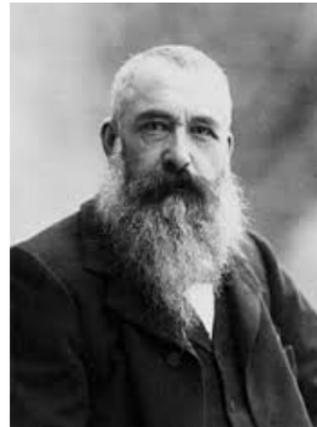
Impresionismo

Es el color el que debe controlar la estructura, no el dibujo
Auguste Renoir (1841-1919)

A finales del siglo XIX el Positivismo comienza la carrera hacia su máximo esplendor, lo que culminará con la Segunda Guerra Mundial. Junto a la Segunda Revolución Industrial, las ciencias abren el campo de la investigación a todos los rincones del universo. En este final de siglo aparece el impresionismo, una escuela pictórica que tuvo su comienzo en Francia pero terminó expandiéndose por toda Europa; llegó incluso a manifestarse en Argentina para el comienzo del siglo XX. El mayor representante de esta corriente fue Claude Monet (1840-1926), de hecho el nombre de Impresionismo se lo atribuyó el crítico de arte Louis Leroy al ver la obra "Impresión, sol naciente" de este artista en 1873.

El impresionismo partió del desacuerdo con los temas clásicos y con las cristalizadas fórmulas artísticas impuestas por la Academia Francesa de Bellas Artes. La Academia fijaba los modelos a seguir y realizaba las exposiciones oficiales del Salón parisino.

Los artistas Impresionistas plantean que el ojo registra la imagen a través de la "impresión" que da la luz, es decir vemos lo que la luz refleja.



Artista: Claude Monet



Se comienza a pintar lo que se ve y como se ve, pero con fundamentaciones científicas.

Se busca representar el paisaje de una manera realista, pero bajo un concepto nuevo de realismo. Desaparecen las estructuras rígidas clásicas y se intenta eliminar el escenario de perspectiva renacentista, en función de rescatar la imagen no a través del conocimiento sino de la vista. Se trabaja desde un punto de vista subjetivo.

Las pinceladas son más libres y no tan dependientes de las formas y contornos, los colores son aplicados en función de cómo llega la luz, con forma de pequeñas manchas y no como prolijos y cuidados pasajes. Pintaban sin intención de ocultar las pinceladas fragmentadas. Las figuras se conforman por contrastes sutiles que a se funden a la vista para generar contornos muy débiles. Solo al alejarse del cuadro se entiende lo que se está viendo, de cerca solo se ven manchas yuxtapuestas. En oposición a la academia donde era común delimitar y contrastar objetos utilizando el negro y el marrón para las sombras.

Estimulados por la ciencia, escogen no mezclar los colores en la paleta dejando el trabajo de fusión al ojo del espectador: usan

colores puros que aplican uno al lado del otro en pequeñas pinceladas. Es así como se cambia el paradigma de pintura, se pierde como tal "el contenido a expresar" y el paradigma pasa a ser "demostrativo de ciencia".

La reciente aparición de la cámara fotográfica obliga a realizar un esfuerzo por parte de los impresionistas para salirse del marco de la representación naturalista y realista (propia de la academia clásica). A la vez que abre nuevas perspectivas y posibilidades, los pintores impresionistas buscan ángulos nuevos para capturar la vida. Los artistas salen del taller para pintar en el exterior, en las calles de la ciudad o en medio de la naturaleza. Las pinturas se tienen que realizar a gran velocidad para poder mantener la misma luz en la obra (Si anochece cambia la luz). Así surgen las series donde un mismo paisaje va cambiando con el transcurso de los días y de las estaciones (caso paradigmático Los Alimíares o la Catedral de Rouen de Monet). La pintura propone un modelo directo y una realización espontánea. Se preocupaban más por captar la incidencia de la luz sobre los objetos, que por la exacta representación de sus formas, ya que la luz tiende a difuminar los contornos y refleja los colores de los objetos, contrastando las luces de las sombras. Se retrata una realidad de manera subjetiva dependiendo de cada artista y no a partir del estudio de cómo debe realizarse según las perspectivas técnicas que la academia proponía.

Hasta ese momento las obras de arte tenían una temática social, política y filosófica; los artistas estaban muy comprometidos con la realidad en la que se vivía. Sin embargo los impresionistas se alejan de esto para dar lugar a la investigación pictórica y para esto los temas elegidos para representar eran más bien banales y secundarios, sin mucha importancia o connotación: escenas urbanas, de interior de cafés, bulevares y calles de París, botes, carreras de caballos, bailarinas, paisajes, etc.

Gracias a los avances científicos aparecieron nuevos pigmentos con los que se crearon nuevos colores de pintura al óleo. Los pintores consiguieron una pureza y saturación del color hasta entonces impensables. Esto les permite otro acercamiento a la investigación del tratado de la pintura, pudiendo postular los principios del "contraste cromático", esto se basa en que cada color es relativo en dependencia a los colores que lo rodean. Rompiendo con la dinámica clásica del claroscuro, donde el contraste se da por valor, esto se denomina modelado del color; el contraste entre claridad y oscuridad es la que generan la ilusión de profundidad.

Los impresionistas cambiaron la forma de ver el mundo y el cómo trabajar con la pintura. Desde ellos se desprenden las grandes corrientes postimpresionistas en donde aparecen artistas como Van Gogh, Cezanne y Gauguin.

Les propongo que compartan esta información adaptándola para sus alumnos. Trabajaremos ahora con los chicos al modo impresionista.

9 de diciembre:

Día Mundial de la Informática



El 9 de diciembre de 1906 nace Grace Hopper, una de las futuras pioneras de la computación, no solamente porque fue la primer mujer en la industria de la computación, sino porque realizó significativas contribuciones para el desarrollo de la Harvard Mark II, así como el desarrollo del primer compilador, A-0.

La palabra "informática" proviene del alemán informatik que fue acuñado por Karl Steinbuch en 1957. La informática es la ciencia que abarca el estudio y la aplicación del tratamiento automático de la información. Se trata de la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información. Es una contracción de las palabras information y automatic (información automática). Esta ciencia tiene sus bases en las matemáticas y la física, es por ello que ahora está presente en todos los ámbitos en los que podemos encontrarlas: ingeniería, industria, administraciones públicas, medicina, arquitectura, administración de empresas y varias más.

El origen de la informática se remonta al año 1890 cuando Herman Hollerith (1860-1929), que trabajaba para la oficina del censo en EE.UU. se percató de que el procesamiento de los datos del censo del año 1880, no se había terminado y se acercaba el momento de hacer el de 1890.

Para resolver el problema consiguió por primera vez automatizar el procesamiento de grandes cantidades de información por medio de su invento llamado "Máquina censadora o tabuladora" para la cual diseñó una tarjeta que se debía perforar con los datos de cada uno de los encuestados. Con ello se multiplicó por 100 la velocidad de proceso, logrando completar el censo de 1890 en dos años y medio.

En 1896, Hollerith fundó su propia empresa, la Tabulating Machine Co. posteriormente convertida en la Computing Tabulating Recording (1911), tras pasar a manos de Thomas Watson se denominó en 1924 International Business Machines (IBM).

En pleno Siglo XXI es una de las herramientas más valiosas que el hombre haya creado para la facilitación del ordenamiento de información. Las nuevas tecnologías cada vez se arraigan más en nuestras vidas y todo esto se debe al éxito de la informática.

Actividades para el aula:

Es interesante conocer la historia detrás de la informática, para ello se puede investigar:

- 1) ¿Qué es la informática?
- 2) ¿Quién fue Herman Hollerith?
- 3) ¿Qué es el ábaco y cuál es su función?
- 4) ¿Quién inventó la primera sumadora y cómo funcionaba?
- 5) ¿Quién fue el británico Ch. Babbage y qué estableció?
- 6) ¿En qué consistía el Sistema informático UNIVAC y cuándo surgió?
- 7) ¿Qué tipos de virus informáticos existen?

Realizar, de manera grupal, afiches informativos con lo investigado y presentarlos frente a la clase.

Mirar la película "Jobs" basada en la vida de Steve Jobs, creador de Apple y analizarla grupalmente.

Los inicio de Internet nos remontan a los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país. Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país. Dos años después, ya contaba con unos 40 ordenadores conectados. Tanto fue el crecimiento de la red que su sistema de comunicación se quedó obsoleto. Entonces dos investigadores crearon el Protocolo TCP/IP, que se convirtió en el estándar de comunicaciones dentro de las redes informáticas (actualmente seguimos utilizando dicho protocolo).

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red. El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET. En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos.

El autor William Gibson hizo una revelación: el término "ciberespacio". En ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra "ciberespacio" terminó por ser sinónimo de Internet. En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW. La interfaz gráfica iba más allá de lo previsto y la facilidad con la que podía manejarse el programa abrió la red a los legos. Poco después Andreessen encabezó la creación del programa Netscape.

Apartir de entonces Internet comenzó a crecer más rápido que otro medio de comunicación, convirtiéndose en lo que hoy todos conocemos.

Luego de leer, responde:

- 1) ¿Cómo surgen las primeras redes tecnológicas?
- 2) ¿Cómo se crea Internet?
- 3) ¿Quién creó el sistema como lo conocemos actualmente?
- 4) ¿Qué es el "ciberespacio"?



11 de diciembre

Día del Tango

Por iniciativa del compositor y productor artístico Ben Molar, el 11 de diciembre se celebra el "Día Nacional del Tango", en conmemoración a las fechas de nacimiento de dos grandes creadores de tango: Carlos Gardel (la voz), el zorzal criollo, ídolo y figura representativa del tango, nacido el 11 de diciembre de 1890; y Julio De Caro (la música), gran director de orquesta y renovador del género, nacido el 11 de diciembre de 1899.

Esta fecha nació de un modo más que especial: era una noche de 1965, Ben Molar iba camino de la casa de Julio De Caro para festejar su cumpleaños cuando le surgió la gran idea: asoció la fecha de nacimiento de De Caro con la de Carlos Gardel. Cayó en la cuenta de que, además de ser las dos grandes vertientes del tango, eran los dos grandes creadores nacionales.

Ese mismo año Molar presentó la propuesta a la Secretaria de Cultura de la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires, el 29 de noviembre de 1977, se promulgó el Decreto N° 5830/77 por el cual se instauraba esta efeméride. En diciembre de ese año se aprobó el decreto a nivel nacional que estableció el 11 de diciembre como el "Día Nacional del Tango".

El tango

El tango es una de las expresiones más características de la cultura Argentina que incluye música, danza y poesía. La comunidad tanguera comprende a músicos, compositores, letristas, cantantes, bailarines, coreógrafos y profesores. En 2009 fue inscripto en la lista representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.

La música ciudadana nació por el sur, alrededor de 1880, allá en los Corrales Viejos, con flauta, guitarra y arpa, en los bailes públicos entre compadritos. Recorrió los cuartos de Palermo y metió ruido en los peringundines del Centro y en Monserrat, para representar el sentir de los compadritos, que bailaban en los patios de los conventillos. Se fue metiendo en el corazón de todo porteño y luego de cada provinciano o inmigrante, para enamoralo y seducirlo.

Del arrabal llegó a la sociedad patricia, de la mano de la juventud y, en 1920, brillaba el Palás de Glace, donde le sacaban viruta al piso y los acordes melódicos de las grandes orquestas sonaban moviendo a los duendes del Tango. Con el correr de los tiempos se fue popularizando cada vez más, aparecieron las figuras y las orquestas que iban ganando seguidores. Las milongas atraían a más fanáticos y llegó a su punto máximo.

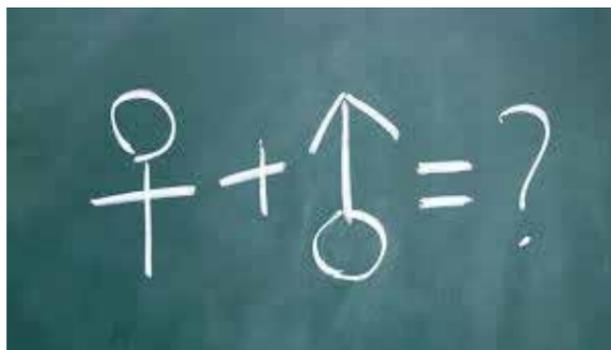
Actividades para trabajar en el aula:



El Tango es una herramienta cultural importante y efectiva para construir la identidad porque desde sus comienzos ha participado en la lucha para la estructuración del sentido que caracterizó a la sociedad argentina. Son innumerables los temas que pueden desprenderse de un "simple" tango.

- Investigar las características de la población de la Buenos Aires de ayer: inmigrantes, criollos; las casas de la época: conventillos; el origen de la danza: baile entre hombres, en salones, las orquestas.
- Investigar qué es el lunfardo y el significado de algunas palabras utilizadas en los tangos
- Buscar información e imágenes de los mayores exponentes de la época
- Escuchar un tango y preguntar a los niños si saben qué tipo de música es, qué imaginaron al escucharla, qué instrumentos reconocen, cómo son.
- Mirar un DVD sobre tango para observar cómo se baila, quiénes lo bailan, cómo se visten los bailarines, qué peinados usan, qué instrumentos se oyen, etc.
- Enviar una encuesta a los hogares preguntando si escuchan tango en casa, si lo saben bailar o cantar y qué compositores conocen.
- Invitar a una o varias parejas al Jardín para aprender a bailar (padres, abuelos, tíos, profesionales o aficionados).
- Hacer una valija viajera con letras y grabaciones de tango para compartir con las familias nuestro archivo musical. Ir incorporando otras letras, más música, relatos alusivos al tema y/o fotos, en cada visita a los hogares.
- Los más pequeños, pueden escuchar tangos de Graciela Pesce, cuya discografía se titula "Tango para chicos"
- Aprender el tango "Malena" de Lucio Demare y Homero Manzi.
- Visitar una tanguería, un museo o realizar el paseo guiado por "Caminito"
- Investigar a cerca del Barrio de La Boca, sus edificios y conventillos.

Educación Sexual Integral



Guía de actividades: Actividad 1: Diferentes familias

La intención de esta propuesta es promover el intercambio acerca de las distintas configuraciones familiares que están presentes en el Jardín y en nuestra sociedad.

Buscamos reflexionar con los niños y las niñas acerca de cuestiones como las siguientes:

¿Cómo eran antes y cómo son ahora las familias? ¿Cómo se festejaban y cómo se festejan actualmente distintos eventos (por ejemplo: los cumpleaños)? ¿Cómo están compuestas las familias? ¿Qué roles cumple cada integrante? ¿Quién trabaja fuera y dentro de la casa? ¿Quién cuida a los chicos y las chicas? ¿Qué hacen los adultos?

Podemos proponer que cada chico y cada chica presente a su familia. Para ello, unos días antes pedimos, a alguien del entorno familiar, el envío de una foto. Es importante que los niños y las niñas cuenten con un referente concreto (la imagen) al momento de describir a su familia ante sus compañeros. Para comenzar la actividad comentan lo que les resulta más significativo de su familia. Los invitamos a hacerlo con preguntas como las siguientes: ¿Cómo es tu familia? ¿Qué es lo que más te gusta de tu familia? ¿Todas las familias son iguales?

Luego, podemos presentar fotos o ilustraciones que muestren diversas configuraciones familiares:

- Familias monoparentales: compuestas por un solo adulto (alguien que cumpla la función parental) y niños y/o niñas.
- Familias nucleares: conformadas por padre, madre (unidos en matrimonio o en uniones de hecho) e hijos y/o hijas.
- Familias extendidas: se habla de familias extendidas cuando se toma en consideración a varias de sus

generaciones (por ejemplo: padres, madres, abuelos y abuelas, tíos y tías, etcétera).

- Familias ensambladas: son aquellas en las que conviven, por ejemplo, dos personas adultas, cada uno o una con hijos y/o hijas de parejas anteriores.
- Familias compuestas por dos generaciones: se trata de aquellos abuelos o abuelas que están a cargo de sus nietos y/o nietas.

Canciones conocidas que pueden trabajarse para abordar este eje:

- “Los dedos de la mano”. • “El auto de papá”, de Pipo Pescador. • “El oso y el osito”. • “La familia polilla”, de María Elena Walsh. • “La familia Fernández”, de Hugo Midón y Carlos Gianni.

Actividad 2: Los roles

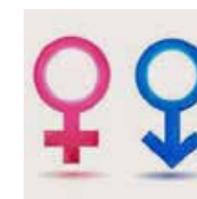
Los niños/as disfrutan del juego dramático, que implica el juego de roles. A través de estas actividades, van conociendo a los otros y, al mismo tiempo, se van conociendo a sí mismos. En la dinámica del juego, van desarrollando su capacidad de percibir y conocer la realidad y el mundo circundante. El juego dramático también favorece la participación de chicos y chicas juntos, intercambiando roles. De este modo, se constituye en una oportunidad para reconocer que no hay trabajos que naturalmente sean para varones o para mujeres.

Una dinámica de juego puede consistir en proporcionar a los chicos y las chicas muñecos para que les den de comer, los bañen, les cambian los pañales, etcétera. Esta propuesta se puede realizar con el grupo completo o en pequeños grupos, pero es importante que todos y todas pasen por este tipo de juego. Si lo hacen por primera vez, el o la docente puede cumplir un rol de observador, para poder registrar qué piensan los niños y las niñas, qué roles desempeñan en el cuidado de los bebés y en el trabajo de las familias. En otras palabras, observar

si, en el juego, los niños y las niñas reproducen los estereotipos tradicionales (por ejemplo: que los varones van al trabajo y las chicas cuidan a los bebés). En ese caso, sería deseable que el docente pudiera intervenir y problematizar la situación de juego, siempre que sea posible incursionar en el campo lúdico de los niños y las niñas.

Actividad 3: Ordenamos los juguetes

Llevamos a la sala varias cajas, todas del mismo color (en lo posible, que no sea celeste o rosa, para evitar el estereotipo). También, colocamos, en otro sector del lugar, un conjunto de juguetes. Les pedimos a los niños que organicen esos juguetes según diferentes criterios de clasificación que les asignemos; por ejemplo: la edad (juguetes para bebés, para niños de cinco años, etcétera), el color, la emisión o no de sonidos, el tamaño, etcétera. Otra alternativa es que sean los propios niños y niñas quienes construyan entre todos criterio de clasificación y lo pongan en práctica. Algunos de los juguetes por clasificar pueden ser los siguientes: un sonajero, una pelota, muñecos con carrito, cartas y dados, un móvil, ollas, platitos, cacerolas, autitos, muñequitos, ladrillitos, maderitas, etc.. En el caso de que un niño o una niña quiera clasificar los juguetes siguiendo la lógica de la división por género (juguetes para varón, juguetes para mujer), podemos intervenir solicitándole una justificación para conocer qué ideas sustentan esa decisión: ¿Por qué te parece que esos juguetes son para varones? ¿Puede usarlos una nena? Registramos las respuestas en un afiche y lo dejamos expuesto para volver sobre él en otra oportunidad. A partir del diálogo, podremos problematizar de qué modo los juegos y los juguetes están teñidos de valoraciones respecto de lo permitido y lo no permitido, según sea un niño o una niña quienes juegan con ellos.



Reciclaje en la escuela

Desde la educación es importante que el niño no aprenda mecánicamente, por repetición cuáles son los problemas ambientales y cuál es la forma de solucionarlos. Requiere un comienzo de cambio de hábitos y costumbres, un cambio del estilo de vida, adoptando un estilo de vida ecológico y la necesidad de un esfuerzo por aprender e incorporar el reciclaje.

Para lograrlo debemos unirnos para poder realizar la gran tarea que nuestro planeta está demandando. En los últimos años, debido al aumento de la población y al acelerado proceso de urbanización, el volumen de desperdicios que se generan ha crecido hasta llegar a niveles preocupantes, sobre todo considerando que además, parte de ellos, son contaminantes, algunos reciclables y no reciclables. De allí la importancia de generar políticas y acciones que permitan tratar controladamente estos residuos, dada su cantidad y composición, evitando cualquier daño al ambiente y teniendo en cuenta que la mayoría de ellos ofrecen grandes posibilidades de reciclaje.

El reciclado, es una de las alternativas utilizadas en la reducción del volumen de los residuos sólidos. Se trata de un proceso que consiste básicamente en volver a utilizar materiales que fueron desechados y que aún son aptos para elaborar otros productos o refabricar los mismos.

Regla de las tres R:



Reducir: evitar la adquisición de elementos que pronto serán basura (embalajes, envases descartables, etc.)
Reutilizar: Muchos de los elementos que van a parar a la basura podrían volver a usarse (bolsas para las compras, envases retornables, etc.)

Reciclar: Se puede hacer una recolección selectiva de algunos elementos y procesarlos para darle un nuevo uso, en algunos casos el mismo para el que fueron creados y en otros, elementos de una calidad inferior (como en el caso de los plásticos).

Recuperar: Esto generalmente ocurre con la recuperación de materias primas o materiales para volver a utilizarlos, y se ve más claramente en muchos procesos industriales

Para trabajar en clase:

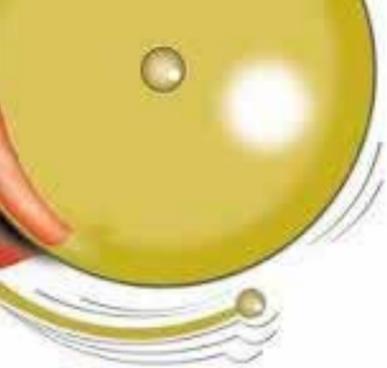
- Comenzamos trabajando el medio ambiente, la contaminación del agua y del aire. Hacer debates y aportar ideas para evitar la contaminación.
- Escribir las conclusiones en afiches.
- Investigar en internet y otras fuentes (biblioteca, manuales, enciclopedias multimediales, etc), pequeños grupos, qué es basura, cuánto de lo que consumimos a diario se podría reciclar, reducir y reutilizar.
- Aprender a hacer diferentes cosas con material reciclable, como juegos, objetos, etc.
- Tener contenedores de reciclaje en el aula. Coloca un contenedor separado para cada tipo de material para ayudar a los estudiantes a familiarizarse con la clasificación de los materiales reciclables y que resulten más fáciles de identificar.
- Para alentar la participación en el reciclaje, propón una competencia en toda la escuela para ver qué clase puede reunir la mayor cantidad de material reciclable.
- Si hay un depósito que paga efectivo por vidrio y aluminio, haz que los alumnos vote de qué forma quisieran gastar su dinero para beneficiar a la escuela y el medio ambiente.

Cuestionario:

- 1) ¿Qué significa reducir, reutilizar y reciclar?
- 2) ¿Qué podemos reducir?
- 3) ¿Qué podemos reciclar? ¿Y qué reutilizar?
- 4) ¿Qué separamos?
- 5) ¿Qué es basura?

¡RECICLA EN LA ESCUELA Y EN TU CASA!





Juegos tranquilos para el recreo

Parejas disparatadas

Jugadores: entre dos y seis
Materiales:
-Baraja de cartas españolas.

Juego

- 1) A cada jugador se le entrega un par de cartas.
- 2) Cada uno deberá encontrar una relación entre las cartas que recibió, todo vale siempre que sea coherente o divertido, y decirla en voz alta. Por ejemplo: "un dos de copas y un rey por las dos copas que se tomará el rey..."
- 3) Si no encuentra relación entre las cartas, se las queda y elige otro par.
- 4) Gana el que menos cartas tiene al final.

Variante

Se pueden entregar tres para que el participante elija entre dos de las que recibió.

Las siete y media

Jugadores: entre dos y seis
Materiales:
Baraja de cartas españolas.

- 1) A las cartas de la baraja: sota, caballo y rey se les asigna el valor de medio punto. Las demás valen el número que tengan.
- 2) Se reparte una carta a cada uno.
- 3) El objetivo es sumar siete puntos y medio. La suma de las cartas no puede pasar ese valor, de lo contrario el jugador queda eliminado.
- 4) Cuando todos tienen sus cartas. Las dan vuelta.
- 5) Gana el que tiene los siete puntos y medio o bien el que más se le aproximó, por debajo de ese número.

La mona

jugadores: entre dos y cuatro
Materiales:
-Baraja de cartas españolas.

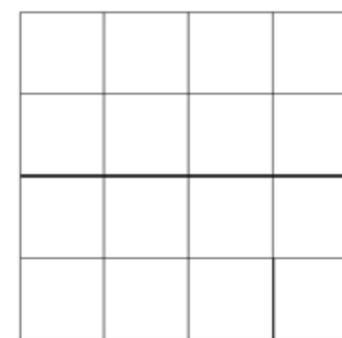
- 1) Antes de empezar el juego se separa una sota (que no sea la de oro porque esta es la mona)
- 2) Se reparten las cartas una a una entre todos los participantes.
- 3) Cada jugador agrupa de a pares sus cartas, por ej. Dos caballos, dos treses, etc.
- 4) A esos pares los descarta y se queda con las cartas que no pueda emparejar.
- 5) Empieza la ronda el que repartió las cartas. Este le mostrará sus cartas al jugador de la derecha (sin que los demás vean), este toma una. Si esa carta empareja con una que tiene va formar la pareja y desecharla. De lo contrario se queda con la carta.
- 6) El juego continúa de igual forma hacia la derecha.

Al ir avanzando el juego van quedando más y más jugadores sin cartas al haber emparejado las de su mano. Pero como se ha separado una sota previamente y la sota de oro no se puede emparejar porque es la mona. Esta quedará en manos del último jugador.

El que tiene la mona recibe una prenda .

Juego de la L

Jugadores: dos
Materiales:
-Tablero. De 4x4 casillas (ver imagen hoja aparte)
-dos fichas circulares (no importa el color)
-Dos fichas en forma de L (de dos colores, de modo que se identifiquen cada una con un jugador)



En este juego cada jugador tendrá una ficha L y otra circular.

- 1) Ubicar el tablero de 4x4 casillas.
- 2) Sortear con dados o algún canto, quien será el que inicie la partida.
- 3) El que inicia la partida coloca la L en la posición que desee.
- 4) El siguiente jugador coloca su L
- 5) Luego el que inició la partida coloca su botón.
- 6) El siguiente jugador coloca el suyo.
- 7) El jugador que inició la partida sacará la L y la colocará en otra posición sin mover ni la otra L, ni las fichas circulares. Una vez que ya la haya ubicado pasará al siguiente paso. Este paso es obligatorio.
- 8) Quedará habilitado para, mover cualquiera de las fichas circulares puestas en el tablero. Esto es optativo.

Cuando uno de los dos ya no puede mover la ficha L pierde.

Timbiriche. Puntos y cuadros

Jugadores: dos
Materiales:
-Hoja cuadriculada o bien con puntos marcados como los de la imagen
-Un lápiz para cada jugador.

Juego popular, que tiene numerosos nombres según el país

- 1) Marcar la misma cantidad de puntos equidistantes tanto vertical como horizontalmente.
El uso de una hoja cuadriculada facilitará la tarea.
- 2) Elegir quién jugará primero.
- 3) El primer jugador conectará dos puntos de manera horizontal o vertical, pero nunca diagonal.
- 4) El siguiente jugador hará lo mismo.
- 5) Si alguno de los jugadores logra cerrar un cuadro lo reclama colocando la inicial de su nombre en el centro.
- 6) Si un jugador logra encerrar un cuadro de 9 puntos o incluso un área mayor, todos los cuadritos más pequeños que se formen al interior, son suyos.
- 7) Cuando un jugador completa un cuadro, tiene derecho a jugar de nuevo y trazar otra raya para seguir armando más cuadros.

Al final gana el que más cuadros haya completado.

