

Ser y expresar
docente

LIBRO DE PERFECCIONAMIENTO PROFESIONAL DOCENTE

10

FICHAS DE ACTIVIDADES

LENGUA

MATEMÁTICA

SOCIALES

NATURALES

MÚSICA

PLÁSTICA

mutual docente
AMCDA

PRODUCCIÓN GENERAL
DIRECTORA EDITORIAL
Celeste S. Gonzalía

CORRECCIONES
Elena Luchetti

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

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



Asociación Mutual Círculo
Docente de la Argentina

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

e-mail: amcda.editorial@gmail.com

Horario de atención: lunes a viernes,
8:30 a 14:00 hs.

INDICE

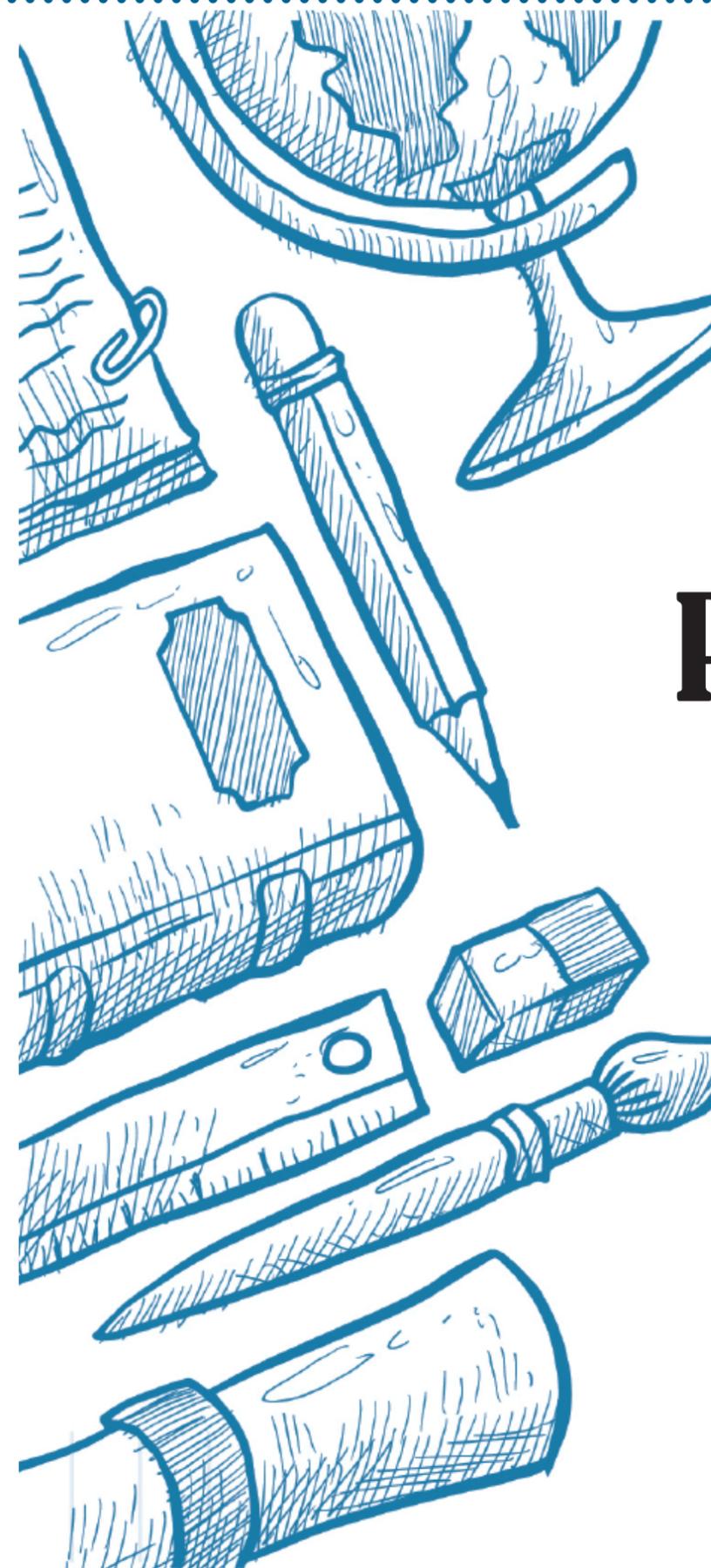
PRIMER CICLO

LENGUA 1º, 2º y 3º grado - Patricia Medina.....	4
MATEMÁTICA 1º, 2º y 3º grado - Mónica Micelli.....	7
SOCIALES 1º, 2º y 3º grado - Silvia Sileo.....	10
NATURALES 1º, 2º y 3º grado - Mosquera / Gonçalves.....	13
MÚSICA - Alberto Merolla.....	16
PLÁSTICA - Viviana Rogozinsky	17



SEGUNDO CICLO

LENGUA 4º, 5º y 6º grado - Silvia Lizzi	19
MATEMÁTICA 4º, 5º y 6º grado - Silvia Alterisio.....	22
SOCIALES 4º, 5º y 6º grado - Hilda Biondi.....	25
NATURALES 4º, 5º y 6º grado - Mosquera / Gonçalves.....	28
MÚSICA - Alberto Merolla	31
PLÁSTICA - Alejandro Méndez.....	32



PRIMER CICLO



PROPUESTAS PARA PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER AÑO

Las siguientes prácticas evaluativas pueden presentarse en cualquiera de los tres años que conforman el ciclo. El docente, conocedor de su grupo, realizará los ajustes teniendo en cuenta una aplicación situada.

EVALUAR LA LECTURA

Se propone seleccionar un cuento que pertenezca al género que están trabajando y organizar tarjetas que contengan de un lado, una parte de la secuencia del relato y del otro, un número.

Se entrega el sobre con dichas tarjetas a los niños por grupo y en la primera lectura (exploratoria y organizativa) intentarán armar el cuento. Una vez realizado, ensayarán la lectura para verificar dentro del grupo que lo han organizado bien.

A continuación, cada grupo irá a buscar del escritorio y entre varios cuentos, el que han tenido que ordenar para verificar dicho ordenamiento.

Se llega entonces al momento en que cada grupo muestra el cuento que ha tenido que trabajar y lee cada miembro la tarjeta que le ha tocado.

Lista de libros sugeridos:

- “Cenicienta cienzapatos” de Alicia Zaina.
- “El punto” de Peter Reynolds.
- “La dragona Sandra” de Adela Basch.
- “El juego del gallo ciego” de Javier Villafañe.
- “Una mapirisa risa que te riza” de María Cristina Ramos.
- “El hombre que pisó su sombra” de Gustavo Roldán.
- “¡Fuera de aquí, horrible monstruo verde!” de Ed Emberley.



EVALUAR LA ESCRITURA

Las siguientes prácticas evaluativas pueden presentarse en cualquiera de los tres años que conforman el ciclo. El docente, conocedor de su grupo, realizará los ajustes teniendo en cuenta una aplicación situada.

1- Leer los siguientes títulos:

- El niño y su perro.
- Los turistas pasearon por Salta.
- Ese gato negro.
- Una tormenta inesperada provocó inundaciones.
- El agua contaminada.
- Las partes de un volcán.
- El oso y su amigo Pili.
- Aventura en tren.
- El museo cierra sus puertas por reparaciones.
- ¿Qué es una vacuna?

2- Completar un cuadro similar al siguiente. con esos títulos:

TÍTULOS DE NOTICIAS	TÍTULOS DE CUENTOS	TÍTULOS DE ENCICLOPEDIA

3- Elegir uno de los títulos.

4- Pensar en las características del género, revisar materiales del aula (manuales, diarios, enciclopedias, revistas, libros de cuentos...).

5- Escribir el borrador del texto en grupo.

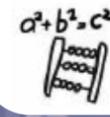
6- Leer en voz alta el borrador y conversar si se ajusta a lo que pensaban.

7- Pasarlo en limpio.

8- Agregar elementos paratextuales (imágenes, epígrafes, otros).

9- En primero y segundo:

- Releer los títulos y señalar dónde dice “volcán” y “vacuna”.
- ¿Cómo termina “turistas” y cómo termina “puertas”? Piensen en otras palabras que terminen igual.



EVALUAR LA ORALIDAD

Las siguientes prácticas evaluativas pueden presentarse en cualquiera de los tres años que conforman el ciclo. El docente, conocedor de su grupo, realizará los ajustes teniendo en cuenta una aplicación situada.

El juego de los roles:

Se entregan tarjetas a cada niño con imágenes de diversas personas: profesionales, comerciantes, etc. Deberán pensar unos minutos en cómo componer su personaje y luego realizarlo con características físicas y lingüísticas.

Por ejemplo:

- Un vendedor de golosinas en el colectivo.
- Un animador de fiestas infantiles.
- Un médico.
- Un anciano.



Teatro leído:

La propuesta entusiasma ya que a los niños suele gustarles componer personajes teatrales.

Se sugiere entregar diversas obras muy breves por grupo para que tengan la oportunidad de leer y seleccionar.

Seguidamente se debe dar el tiempo de ensayo hacia el interior del grupo (no olviden dar a leer las acotaciones a un miembro del equipo).

Momento de compartir las lecturas

Autores sugeridos:

- Adela Basch
- Luis M. Pescetti



DIFERENTES MEDIDAS

1) Pinta cuál es el cartel correcto que se vería en la balanza en cada caso.

a) ¿Cuánto pesa el papá de Juan?

107 kg	17 kg	1017 kg
--------	-------	---------

b) ¿Cuánto pesa Juan, que es chico?

109 kg	1019 kg	19 kg
--------	---------	-------

c) Como Juan llevó a su cachorro, lo quiso pesar, ¿cuánto pesaría el cachorro?

80 kg	8 kg	800 kg
-------	------	--------

2) Estos perros son de distintas razas, todos pesan distinto. Ordena estos perros desde el menos pesado al más pesado, coloca en cada columna los números del 1 al 6 según sus pesos.

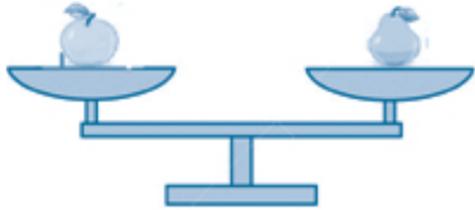
Golden	Beagle	Carlino	Caniche	Pastor alemán	Galgo
32 kg	13 kg	7 kg	16 kg	39 kg	25 kg

3) Las razas de perros se clasifican según sus pesos; en el siguiente cuadro se ven los valores de cada raza, escribe el nombre de cada raza en la columna correcta.

Tamaños de perros				
Razas gigantes	Razas grandes	Razas medianas	Razas pequeñas	Razas enanas
Más de 50 kg	Entre 25 y 50 kg	Entre 15 y 24 kg	Entre 5 y 14 kg	Menos de 5 kg

CON BALANZA DE DOS PLATILLOS

1) Señala con un círculo en cada caso el producto que pesa menos y completa la frase con "más", "menos" o "igual".



El peso de esta manzana es _____ al de esta pera.

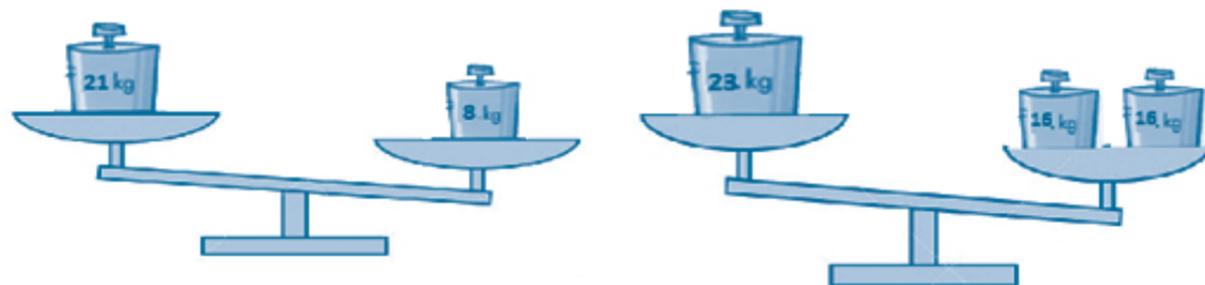


La manzana pesa _____ que la frutilla.



La banana pesa _____ que dos peras.

2) Explica cómo harías para que estás balanzas estén equilibradas:



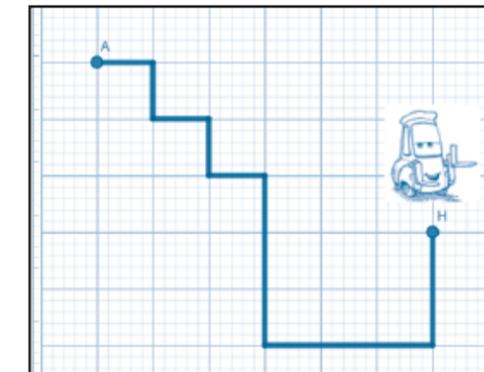
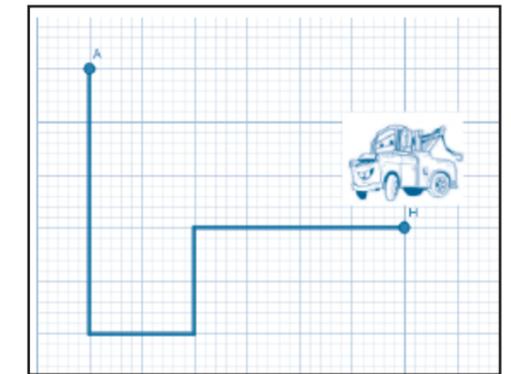
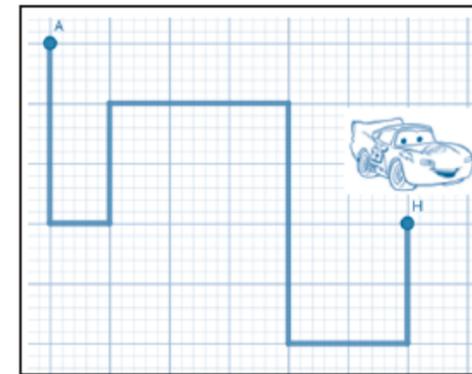
3) Completa el valor de cada pesa para que la balanza quede equilibrada. Recuerda que las pesas del mismo tamaño pesan igual:

**CAMINOS Y DISTANCIAS**

1) Los tres autos fueron del punto A al punto H por distintos caminos:

a) ¿Cuál de los autos hizo el camino más corto?, ¿por qué?

b) ¿Cuál hizo el camino más largo?, ¿por qué?



2) ¿Será posible encontrar un camino más corto? Inventa un camino desde el punto A hasta H que sea el más corto de todos. (Recuerda que solo se puede avanzar en forma vertical u horizontal).



ACTIVIDADES PARA PRIMER AÑO

- 1) Averigua si en tu localidad conviven miembros de diferentes colectividades o etnias. Anota sus nombres en borrador indicando el lugar de donde son originarios. ¿Eres tú mismo o algún miembro de tu familia parte de estas comunidades?
- 2) Busca imágenes de personas utilizando trajes típicos pertenecientes a las diferentes comunidades que viven en nuestro país. Colócalas aquí, de acuerdo al espacio que le corresponda:

TRAJE TÍPICO PERUANO	
TRAJE TÍPICO PARAGUAYO	



ACTIVIDADES PARA SEGUNDO AÑO

1) LEE EL SIGUIENTE TEXTO:

“El día de la Pachamama o Día de la gran Madre Tierra se celebra todos los años. La Madre Tierra es la diosa de la fertilidad y de la tierra y gran parte de nuestra existencia se la debemos a ella. Se trata de una celebración que se realiza para agradecer, pedir y bendecir los frutos que nos ofrenda la Madre Tierra. Dicha creencia está fuertemente arraigada en todo el Noroeste Argentino. La Pachamama es la más popular de las creencias expresadas con fuerza por los pueblos originarios en América Latina. “Pacha” significa universo, mundo, tiempo, lugar, mientras que “Mama” es madre. La leyenda menciona que agosto es el tiempo de adoración a la Madre Tierra, época de agradecimiento por las cosechas y el buen tiempo, por los animales y la abundancia del suelo. Por eso, el primer día de este mes se revive el ritual de gratitud a la tierra, un rito que sobrevivió a la colonización española y traspasó fronteras”.

Fuente: <http://www.comodoro.gov.ar/efemerides/2013/08/01/01-de-agosto-dia-de-la-pachamama/>

2) RESPONDE:

- a- ¿Qué devoción popular se nombra en el texto? ¿Qué representa esta devoción?
- b- ¿Para qué se realizan celebraciones a la Pachamama?
- c- ¿En qué región de nuestro país se celebra?

3) Busca imágenes de las ofrendas que se le hacen a la Pachamama:





ACTIVIDADES PARA TERCER AÑO

1) Lee el texto que se encuentra a continuación; posteriormente, responde a las preguntas:

“La provincia de Santiago del Estero es muy rica en expresiones artesanales realizadas en distintos materiales. El vasto territorio provincial les ha dado sus recursos, la materia prima con la que manos prodigiosas han dado forma y color a verdaderas obras de arte. Es por ello, que el desarrollo de determinados rubros artesanales, se congregan en zonas de idénticas características geográficas, o bien que comparten similares sectores productivos. Sus orígenes ancestrales, que se remontan, en su mayoría, a épocas precolombinas y que aún hoy conllevan una fuerte ascendencia indígena, han ido perfeccionándose, evolucionando en el tiempo, absorbiendo el contacto con la cultura hispana, enriqueciéndose y dando lugar al nacimiento de obras únicas, como resultado de este proceso de aculturación”.

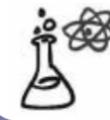
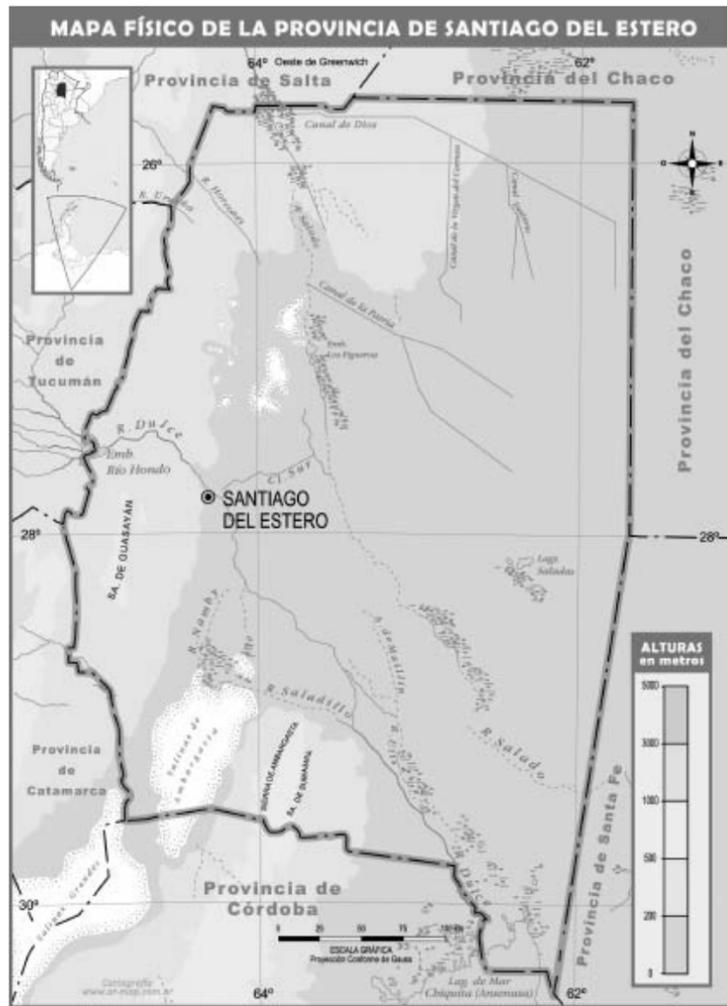
Fuente: <http://www.santiagocultura.gob.ar/artesantias.php>

• ¿Conoces artesanías típicas de Santiago del Estero?

2) En un mapa de la Argentina localiza la provincia de Santiago del Estero.

3) En el mapa de la provincia de Santiago del Estero localiza:

- Su capital.
- Un centro turístico.
- Una localidad de atracción religiosa.
- Un parque nacional.

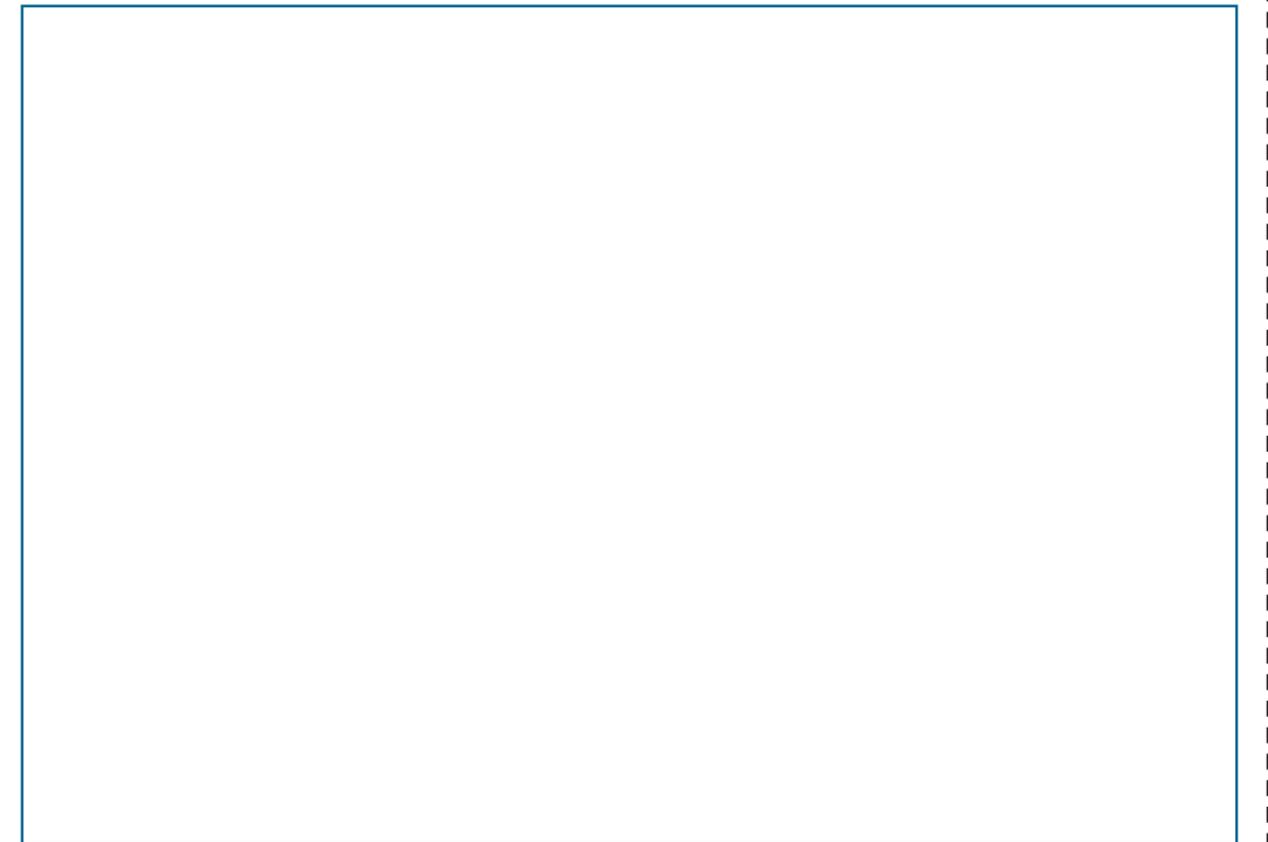


“PARTES DEL CUERPO”

1- Pídanle a la señorita que les lea el siguiente resumen parcial de la novela “Frankenstein”.

Había una vez, en un lejano país, un científico llamado Frankenstein que quería construir un monstruo con distintas partes de seres humanos. La gente creía que estaba loco y se reían de su ocurrencia. Pero Frankenstein siguió con su idea y juntaba partes de personas muertas para unirlos y fabricar su monstruo. Después de algunos años, logró construirlo, pero no sabía cómo darle vida. Hasta que un día, hubo una tormenta muy fuerte y un rayo de esos que provocan mucho miedo, cayó justo arriba del monstruo, que empezó a respirar y lentamente a mover los dedos, luego las manos y piernas; por fin, ¡abrió los ojos! Frankenstein ¡había fabricado su monstruo!

2- ¿Cómo se imaginan al monstruo creado por Frankenstein? Hagan un dibujo.



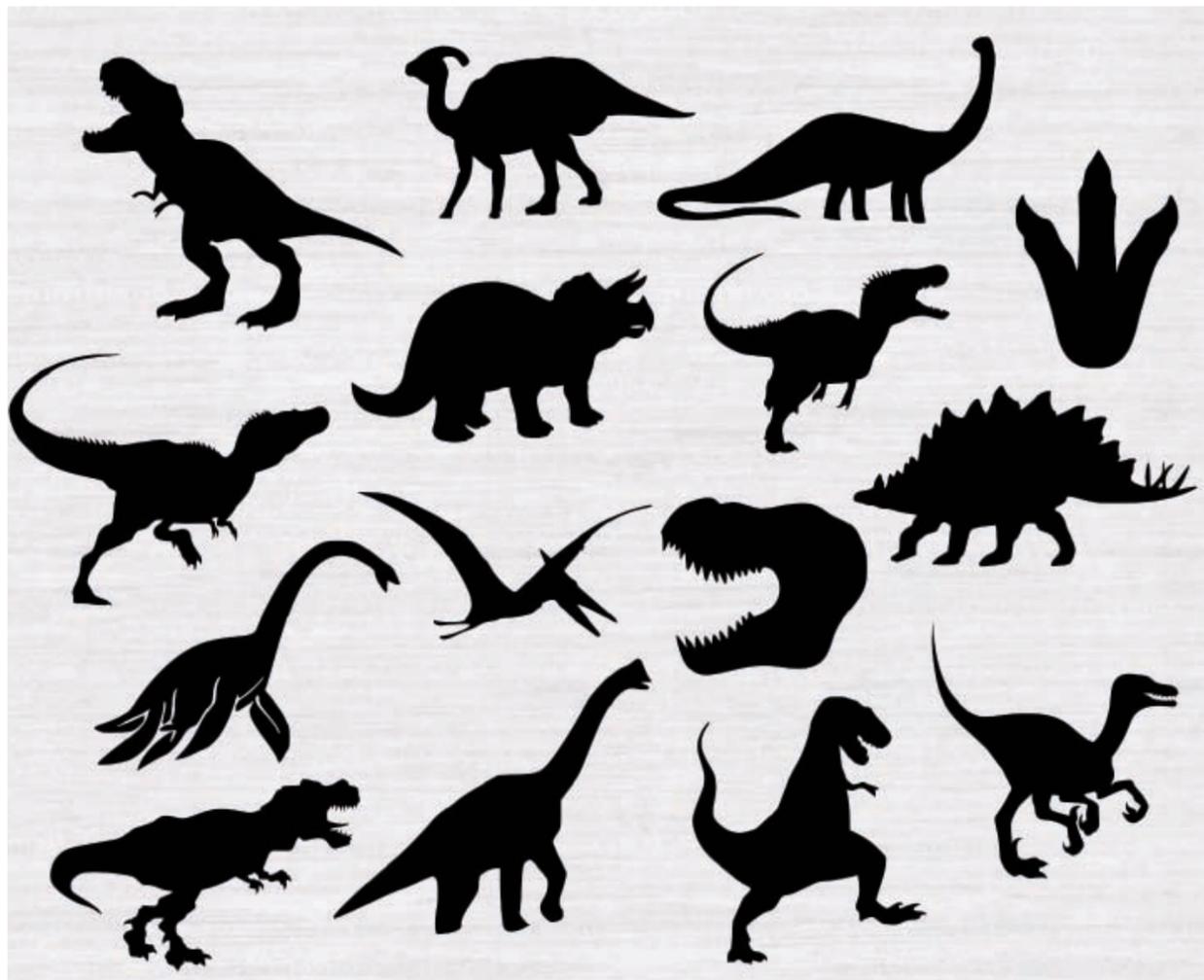
3- Describan oralmente a sus compañeros como son las partes del cuerpo del ser que dibujaron.



“LOS ANIMALES Y EL DESPLAZAMIENTO”

1- Mirar el siguiente tráiler de la película “Jurassic Park 3 Detrás de cámaras Jurassic World” disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SNHduEkTbjw> (Duración: 4,04 minutos)

2- Marquen con un círculo de color las siluetas de los dinosaurios que reconocen en el tráiler.



3- Revean el tráiler para comprobar sus respuestas.

4- Armen una ficha con cada animal que reconocieron y escriban:

- Nombre.
- Tipo de alimentación.
- Tipo de locomoción.



LA TIERRA Y EL UNIVERSO

Para trabajar en pequeños grupos:

1- Ana tuvo un sueño extraño. Cuando despertó, comentó:

—¡Tuve un sueño que parecía una película de ciencia ficción! Soñé que viajaba por el universo.

¿Cómo se imaginan el sueño de Ana?

Relaten un posible sueño de Ana teniendo en cuenta algunas de las características de la ciencia real y de la ciencia ficción que figuran en las siguientes listas.

Ideas científicas

- los dibujos que se forman uniendo estrellas con líneas imaginarias se llaman “constelaciones”.
- para estudiar los astros se utilizan “telescopios”.
- en el planeta Mercurio hace mucho calor.
- en el planeta Saturno hace mucho frío.
- los “meteoritos” son rocas que se desplazan por el espacio.

Elementos de ficción:

- Nave intergaláctica.
- Año 2071
- Traje volador
- Robot cocinero
- Perros que hablan
- Anteojos que permiten ver el futuro
- Extraterrestres con tres ojos.
- Pistola para borrar la memoria

Decimos que un relato es de Ciencia Ficción cuando mezcla ideas científicamente comprobables con elementos de fantasía.

2- Dibujen el sueño que se imaginaron.





ACTIVIDADES

1. Tratá de reproducir con golpes de manos el siguiente ritmo:

l s l / l s l / l s l / l s l / l s l / l s l / ...

Nota para el docente:

- l es golpe,
- s es silencio,
- / representa la división de compases.

La notación podrá ser reemplazada por figuras y silencios o la que el docente juzgue oportuna, en función de las posibilidades de sus alumnos.)

2. Lo mismo con golpes de pies o combinando ambos.

3. Con un compañero o compañera:

Uno canta una baguala; otro ejecuta el ritmo.

(Se puede hacer con instrumentos.).

4. Podés escribir el texto de una baguala creada por vos.

(Si aún no saben escribir, pueden dibujar lo que el texto dice.).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Intercambien los textos o dibujos y, cada uno, cantará lo que compuso otro.



ACTIVIDADES

Vamos a construir escenarios y actores, toda una escena teatral, de relato, vas a narrar una historia, contar un chiste o mostrar y hablar de algo que te va a llevar muy pocas clases construir. Seguramente que en no más de tres clases tendremos un UNIVERSO MÍNIMO listo para ser animado.

MATERIALES NECESARIOS: Los materiales son individuales menos uno que se comparte entre todos: se necesita medio kilo de porcelana fría que se compartirá entre todos los niños del aula. • 1 caja de fósforos vacía, puede ser pequeña, mediana o grande. • Témperas de colores • Pinceles finitos y 1 chato más ancho • Trapito para limpiar • Pote con agua • 1 palillo de brochette • 1 pequeño trocito de porcelana fría • Retacitos de tela, tul, brillantinas, estrellitas, pequeños botones, trocitos de lanas, etc. • Pegamento vinílico tipo cola • Pegamento universal

Cada alumno va a comenzar a pensar en su PEQUEÑO UNIVERSO DE APOQUITO. Para pensarlo vamos a ir desde afuera hacia adentro. Lo primero que vamos a pensar, es que dentro de la caja va a vivir un pequeño personaje que tendrá que contar una historia; para contarla podría usar palabras, onomatopeyas, o también podrás usar algún elemento para ayudarte como una matraca, un pito, una maraca, o cualquier otro objeto sonoro para dar inicio a ese momento en el que llamarás la atención a la gente para que se acerque a vos. Vas a tener tu pequeña caja, pintada preciosa por fuera; tu caja se va a ir abriendo lentamente y mientras la abras vas a contar la historia de tu personaje, que va a moverse dentro de la caja, ya te vamos a enseñar cómo. Dentro de la caja puede haber hasta dos personajes, depende de tus ganas y de tu creatividad como también de la historia que elijas.

MODO DE PROCEDER A LA REALIZACIÓN

- Vas a colocar tu nombre por dentro de la tapa de la caja, con marcador negro, así la podés diferenciar de las cajas de los otros.
- Hay que hacer una ranura como si fuera el agujero rectangular de una alcancía en una de las bases o laterales de la caja; en esta parte la maestra va a ayudarlos, así que no se preocupen. • P intar la tapa exterior de la caja de blanco para dar una base que sirva para tapar las letras de la caja y que no transparenten. • Dejar secar la tapa de la caja en un lugar fresco. Haberle puesto el nombre sirve para que tu caja se diferencie de las de tus compañeros, ya que todas las cajas se pintan de blanco. • Si usaste una caja grande o mediana vas a tener que sacarle el separador que viene en el medio, dado que la caja se usa entera, sin separadores. Las cajas chiquitas no tienen separadores. • Pintar el interior de la "cajita", allí donde luego estará guardado tu personaje. Ahí ya podés usar brillantinas o lo que lijas para el interior; lo importante es que el interior de la caja va a ser como el escenario de tu

pequeño personaje. • Ideas para el interior de la caja: si tu universo va a ser habitado por un animal podés hacer pasto y cielo; si va a ser habitado por un astronauta, podés hacer la galaxia; si vas a hacer una niña o niño, puede ser su habitación o el lugar que elijas que pueda gustarle; si vas a hacer a Drácula, puede ser su castillo, y así todos los personajes y escenarios son posibles. • Una vez que hayas pintado la caja vas a hacer al personaje con la porcelana fría. Hay que moldearlo y ayudarse con alguna birome que no funcione para hacer puntitos y marcas profundas. El muñequito tiene que ser de un tamaño que entre perfectamente en la caja, por lo tanto andá midiendo para que no te quede tan chiquito que no se vea ni tan grande que no entre en la caja.

• Una vez modelado el personaje habrá que atravesarlo con la varilla o palillo de brochette, aunque también se puede ir construyendo el muñequito encima de la varilla. • Se pinta el personaje, se coloca pelo, algún detalle de tela o lo que se desee. • Se coloca una vez seco dentro de la caja de manera que el palillo atraviesa la caja y queda dentro de ella. Tiene que sobrar una parte del palillo porque vas a maniobrar a tu personaje, hacerlo girar, subir y bajar y moverlo en vaivén, tanto como te lo permita la ranura, el tamaño de tu varilla y el tamaño y grosor de tu personaje.

La caja está lista; ahora para darle un sentido completo, vamos a jugar a armar historias para estas cajas. Vamos a pensar cada uno una historia para el personaje, una historia que tenga un principio y un final y un pequeño conflicto.

Por ejemplo:

Este es mi perro Umancho. Se encontró con una perrita y se pusieron de novios, pero se enojaron, y Umancho decidió volver a su casa a pensar hasta que le dé la gana de salir (se cierra la caja), Umancho comienza a ladrar y a gruñir, el espectador lo escucha, y el artista toma la caja y la abre nuevamente, contento, se despide del espectador porque parece que Umancho quiere irse a buscar a su novia porque ya se le pasó el enojo. De ésta manera el titiritero de cajita mínima se va corriendo y decide parar a otro espectador, y preguntarle si vio por casualidad a la novia de Umancho, y entonces le cuenta el motivo por el cual la está buscando, y del mismo modo como contaste la historia la volvéis a contar, así con los distintos espectadores.

Cada vez que la cuentas te va a salir más bonita y a los espectadores les va a encantar, porque antes que a vos escucharon a otro artista y después a otro, de manera que se arma un espectáculo que se llama HAPPENING, en el cual el actor es tan importante como la obra y como el espectador, todos circulan por el espacio y no arriba de un escenario. Es muy divertida ésta manera de hacer teatro, porque casi ni te das cuenta que estás haciéndolo.





SEGUNDO CICLO

SUGERENCIAS DE EVALUACIONES

Se pueden adaptar a los distintos cursos del segundo ciclo, teniendo en cuenta los temas trabajados y las características del grupo de alumnos y el contexto en que se encuentran.

Literatura y Prácticas del lenguaje

- A partir de textos literarios trabajados:
 - Elaborar reseñas indicando los datos del/de los texto/s, autor/es. Los receptores de las reseñas deben ser alumnos de un curso inferior, para que tengan en cuenta dichos textos para la lectura durante el siguiente año lectivo.
 - Producción de recomendaciones de los textos trabajados. Pueden integrarse a la biblioteca de la escuela a modo de guía de consulta para alumnos de otros cursos. Deben contener datos del autor, título, género literario, editorial y año de edición, breve resumen del contenido y una valoración o calificación resaltando los aspectos positivos y negativos.
 - Exposición individual o grupal sobre un texto literario. En este caso, los receptores son los compañeros y la propia docente, quienes tendrán en cuenta la adecuación del lenguaje a la situación comunicativa, la correcta presentación de la exposición y la pertinencia de los contenidos.

Literatura y textos informativos

- Armado de biografías.

Tomando como base dos o más datos biográficos y/o bibliográficos de un autor trabajado durante el año, armar una biografía combinando la información aportada por las diferentes fuentes. En este caso hay que atender a cuestiones gramaticales, ortográficas, de estilo, así como seleccionar la información que resulte más apropiada, evitando repeticiones, errores de cohesión, etc.

Ejemplos:

Adela Basch nació en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, en 1946. Es escritora y editora egresada de la carrera de Letras de la Universidad Nacional de Buenos Aires. El primer libro que escribió fue "Abran cancha, que aquí viene don Quijote de La Mancha", obra de teatro estrenada en 1979.

https://es.wikipedia.org/wiki/Adela_Basch.

Adela Basch, a la que muchos llaman "Dolly", nació en Buenos Aires en el preciso instante en que vino al mundo (23-11-46).

Siempre vivió en esa ciudad, salvo en los momentos en que se ausentó de ella. Estudió Letras y se recibió no bien completó sus estudios. Sus obras de teatro se han estrenado, invariablemente, después de que las terminara de escribir. Curiosamente, con el resto de sus libros ocurre algo similar, ya que en todos los casos se publicaron después de que los escribiera. Entre sus obras de teatro se cuentan "Abran cancha, que aquí viene don Quijote de La Mancha", "Oiga, chamigo aguará" y "Colón agarra viaje a toda costa."

<http://www.autores.org.ar/sitios/abasch/>





CONFECCIÓN DE DEFINICIONES

- A partir de información suministrada en distintos soportes acerca de un tipo de género literario o un tipo de texto literario, confeccionar una definición que pueda ser comprendida por alumnos de un curso paralelo.

Además de las cuestiones ortográficas y gramaticales, hay que tener en cuenta el nivel del registro empleado y la adecuación a la particular situación comunicativa.

Ejemplos:

La palabra *cuentoprovieni* del término latino "compūtus", que significa "cuenta". El concepto hace referencia a una narración breve de hechos imaginarios. Su especificidad no puede ser fijada con exactitud, por lo que la diferencia entre un cuento extenso y una novela corta es difícil de determinar.

[\(https://definicion.de/cuento/\)](https://definicion.de/cuento/)

Un cuento es una narración ficticia que se caracteriza especialmente por su brevedad. Así, la extensión del cuento debe ser tal que permita completar su lectura sin mediar interrupciones. Esta podría considerarse una de sus principales diferencias con la novela, aunque las delimitaciones siempre fueron problemáticas, en particular con el caso de las novelas breves.

<https://www.definicionabc.com/general/cuento.php>

TEXTOS INFORMATIVOS Y ARGUMENTATIVOS

Tomando como base un texto informativo de un diario, producir los textos que se proponen al pie.

Por ejemplo:

LUNES 16 DE OCTUBRE DE 2017 DIARIO LA NACIÓN

INQUIETUD POR EL PAPEL QUE PUEDEN TENER LOS NUEVOS MEDIOS DIGITALES

La multiplicación de estímulos no crea el trastorno, pero puede ayudar a exponerlo.

Después del entusiasmo por la novedad y las posibilidades que ofrecen, la omnipresencia de las pantallas digitales pasó a causar inquietud. Tanto padres como investigadores de los nuevos medios se preguntan si estos vertiginosos avances tecnológicos (y los que se presentan año tras año) pueden tener un costado amenazante. Y ya hay quienes plantean que las facilidades que nos ofrecen para informarnos, comunicarnos y divertirnos pueden llegar a debilitar capacidades cognitivas, como la memoria y la atención.



Sin embargo, todo indica que por ahora no existirían pruebas sólidas que sustenten estos temores. Para Francisco Aboitiz, la propia evolución de nuestra cultura y los desarrollos sociales y tecnológicos presentan cada vez más y distintas exigencias, pero "no hay ninguna evidencia de que los videojuegos o los medios electrónicos causen o empeoren el TDAH".

"Incluso -dice- se han experimentado terapias basadas en videojuegos para ellos. Los chicos con TDAH se entretienen con jueguitos porque éstos ofrecen recompensas inmediatas (ganar puntos, por ejemplo) y se basan en intervalos cortos de atención muy intensa, cosa que ellos hacen bien. El problema en los niños con TDAH es que no logran mantener el foco en una situación monótona y aburrida como es la sala de clases."

Para Pablo Richly, en este caso ocurre algo similar a lo que sucede con la obesidad: "Si bien los nuevos medios compiten por nuestra atención, el contexto no produce la enfermedad. Si hay una predisposición, puede hacerla más evidente. Nadie va a desarrollar TDAH por usar mucho el celular, pero en una persona que ya lo padece, y que se encuentra en un contexto desorganizado, su vínculo con estos dispositivos puede hacerlo más notorio. Los medios digitales exponen algo que ya está instalado".

- Producción de **textos argumentativos**, en los que se sostenga el valor de los medios digitales, a partir de la lectura de un texto informativo como el anterior. Los receptores pueden ser los propios compañeros, durante una puesta en común.

- Selección de las ideas principales del texto y confección de resúmenes de acuerdo con la propia interpretación, destinados a otros integrantes de la comunidad educativa.

- Elaboración de cuadros sinópticos. Intercambio con un compañero.

- Extensión de ciertos párrafos del texto base con la incorporación de información proveniente de otros soportes.

- Reflexión acerca del significado de vocablos específicos del texto y su aplicación en otros textos.

Todas estas actividades exigen reflexión sobre aspectos gramaticales, ortográficos y otras cuestiones que apuntan a la redacción, como la coherencia y la cohesión textual, la adecuación a todos los aspectos intervinientes en una situación comunicativa, etc.

Como se puede observar, hay muchas posibilidades de trabajar una evaluación final observando las múltiples cuestiones que involucran las prácticas del lenguaje.

Lo fundamental es recordar que la lengua cumple una función comunicativa y social, por lo tanto debe utilizarse con distintos propósitos atendiendo a diferentes receptores.

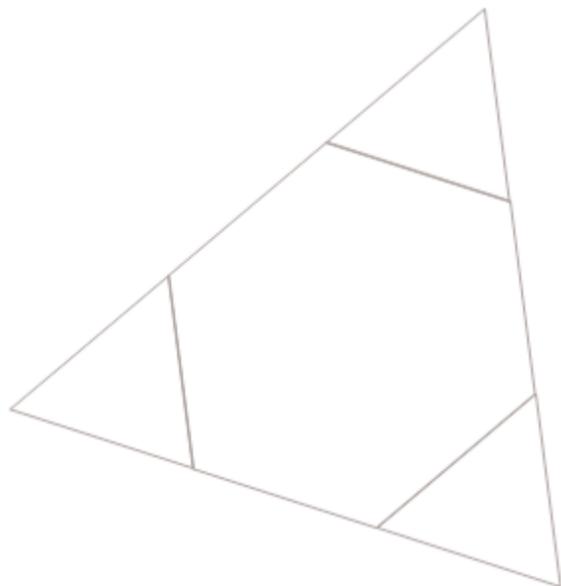
ACTIVIDADES

- Observa la siguiente figura.

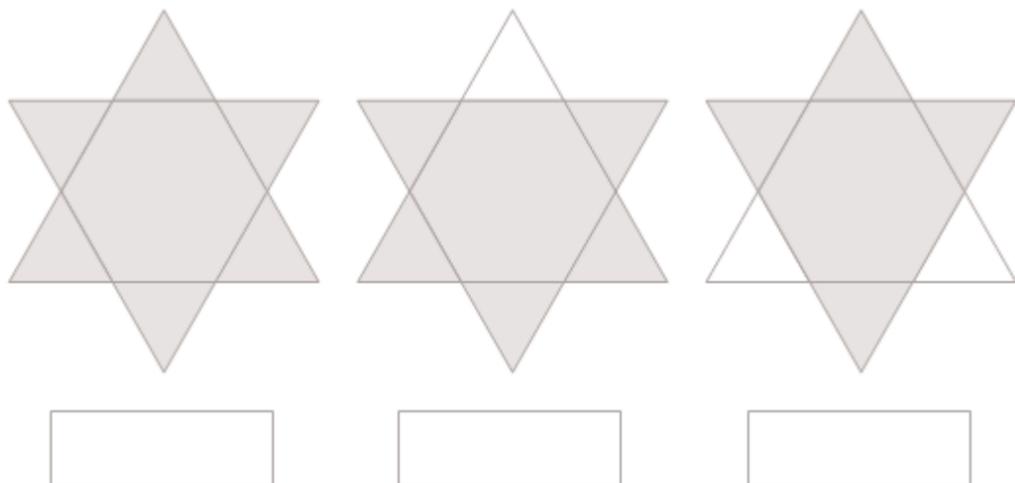
Llamamos S a la superficie del hexágono.

Sombrea en la figura con distintos colores (si te resulta necesario, repite la figura o dibuja dentro de ella):

- | | |
|--------------------|--------------------|
| a) $\frac{1}{2}$ S | b) $\frac{4}{3}$ S |
| c) $\frac{2}{3}$ S | d) $\frac{7}{6}$ S |
| e) $\frac{4}{3}$ S | f) $\frac{3}{2}$ S |



- ¿Cómo se relaciona en cada caso la superficie sombreada con S que es la superficie del hexágono?



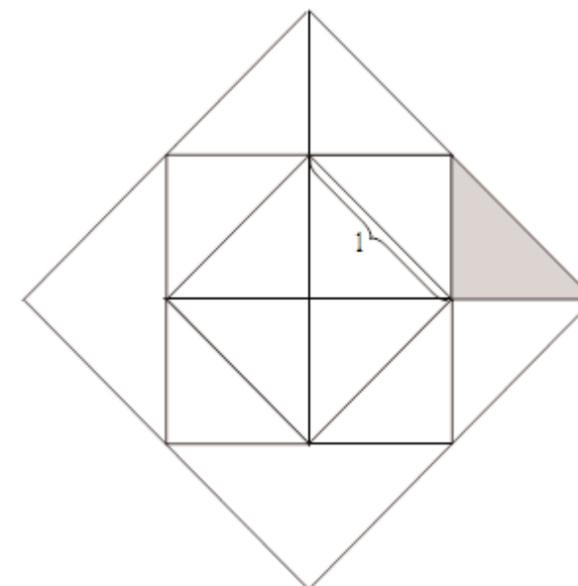
- Observa en tu barrio frentes de distintos edificios y distingue formas geométricas en balcones, rejas, puertas, ventanas, molduras, columnas, decoraciones.

ACTIVIDADES

- 1) Observa la siguiente figura.

Llamamos S a la superficie del cuadrado de lado 1 y S a la superficie del triángulo sombreado. Entre todos, respondan: ¿Es cierto que $S = \frac{1}{2} \cdot 1^2$? ¿Por qué?

Utiliza la figura para diseñar una guarda o el centro de una alfombra.



- 2) Observa las dos figuras siguientes.

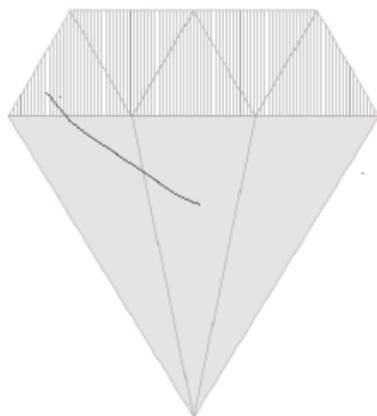
¿Qué puedes decir de sus superficies? ¿Por qué?

Considera la primera de ellas, cópiala varias veces y arma diferentes dibujos. Determina la superficie de cada uno con relación a la superficie del triángulo.

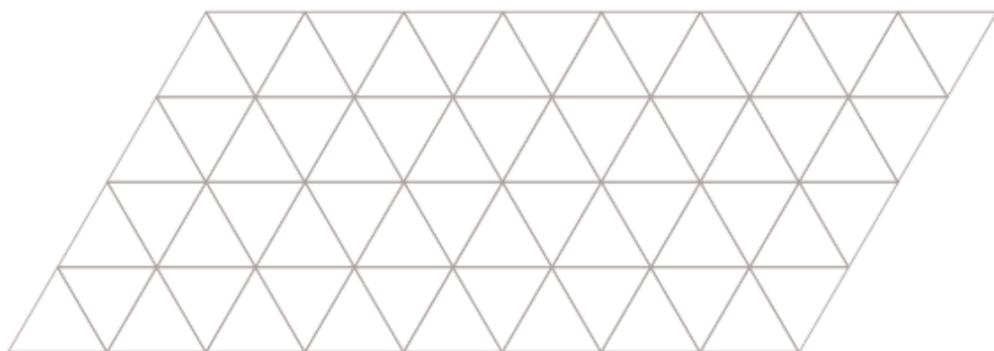


ACTIVIDADES

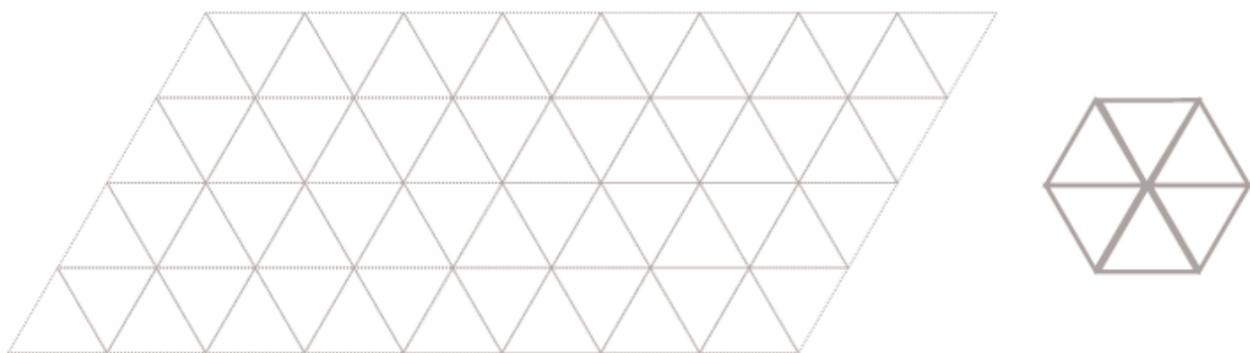
Observa la siguiente figura. Entre todos, respondan: ¿Cómo está formada? ¿Qué pueden decir de las bases de los triángulos? ¿Qué pueden decir de sus alturas? Hallen la relación que debe existir entre las alturas para que la superficie de la parte rayada sea la mitad de la superficie de la parte sombreada. De acuerdo con esa relación indiquen dos ejemplos donde se cumple la consigna.



Observa la siguiente figura. ¿Qué polígonos cubren la superficie plana sin que queden espacios?



Se puede cubrir la misma superficie con hexágonos regulares? Si es así, ¿cómo?



¿Con qué otro polígono regular se puede cubrir una superficie plana? ¿Todos están de acuerdo?



ACTIVIDADES

1) Observa estas imágenes de la Plaza de Mayo, correspondientes a distintas épocas. ¿Qué diferencias encuentras?

Atención:

- Observa cada elemento que se encuentra en las fotografías.
- Compara los cambios que hayas descubierto en las diferentes épocas.
- Analiza qué es lo que ves de nuevo y qué es lo que se ha preservado.



1864

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/9d/Vieja_Recova.jpg/230px-Vieja_Recova.jpg



1890

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Archivo_General_de_la_Naci%C3%B3n_Argentina_1890_aprox_Buenos_Aires,_Plaza_de_mayo.jpg



Imagen actual

https://es.wikipedia.org/wiki/Plaza_de_Mayo#/media/File:Plaza_de_Mayo_EZ.jpg



ACTIVIDADES

1) Elige alguna persona de tu localidad y realiza una entrevista vinculada a los cambios que ha sufrido la ciudad a lo largo del tiempo. Indaga sobre:

- Modificaciones ambientales.
- Modificaciones culturales.
- Modificaciones económicas.
- Modificaciones espaciales.

2) ¿Qué preguntas podrías realizarle al intendente de tu localidad sobre las mejoras que podrían efectuarse en la misma?

3) Ubica en el mapa de tu provincia la localidad donde vives. Pega el mapa en este recuadro.



ACTIVIDADES

1) Completa el cuadro de acuerdo a la información trabajada en clase:

Formas de participación en una sociedad democrática	
Tensiones y conflictos que se producen en el desarrollo de la vida social	
Instituciones políticas a nivel local, provincial y nacional	
Autoridades pertenecientes a cada una de estas instituciones.	
Modo de acceso a los cargos gubernamentales	

2) Busca el mapa de tu municipio. En él localiza aquellos elementos de interés: la escuela, los edificios gubernamentales más destacados, hospitales, otras escuelas, etc. A partir de esta localización:

- Distancias a recorrer entre tu escuela y el resto de los edificios mencionados. Utiliza para esto la escala de tu mapa. Posteriormente, compara tus cálculos con los que puedes obtener utilizando alguna herramienta digital (por ejemplo, Google Earth).
- Formas de acceso a esos lugares (calles pavimentadas, empedradas, tierra, mejorados).
- Medios de transporte que pueden ser utilizados.
- Zonas más problemáticas que se reconocen en lo que respecta a higiene ambiental, seguridad, infraestructura urbana. Márcalas en el mapa con distintas referencias.

3) Elige una de las referencias del punto 2.d. ¿Te animas a realizar un mapa temático con este contenido? Busca ejemplos en Internet sobre este tipo de cartografía: "un mapa temático es el que está diseñado para mostrar características o conceptos particulares"

disponible en <http://redgeomatiga.rediris.es/cartos2/pdf/pdfT/tema1t.pdf>





PROPIEDADES DE LOS MATERIALES

“NUEVOS TIEMPOS, NUEVOS MATERIALES”

1- Observar el tráiler de la película del “Hombre Araña”: <https://www.youtube.com/watch?v=3fX1O-xKsFg> (Dura 1,47 minutos).

2- Conversen entre ustedes y respondan:

- ¿De qué material están hechos los filamentos que utiliza el hombre araña para sujetarse y para atrapar a sus enemigos?
- ¿En qué estado de agregación se encuentra el material apenas sale de las muñecas del hombre araña? ¿Qué estado adquiere en contacto con el aire?
- ¿Qué propiedad del material que forma los filamentos sostiene al hombre araña y no lo deja caer?

3- Lean el texto:

En 1963, Steve Ditko contó la historia de Peter Parker quien, tras ser mordido por una araña radiactiva, adquirió capacidades sobrehumanas.

Spiderman es capaz de lanzar desde sus muñecas filamentos de un material similar a la seda, que se endurecía al contacto con el aire.

Recordemos que la seda de araña es un material de propiedades asombrosas. Una fibra de seda de araña es mucho más resistente que un cable de acero de similar grosor, y muchísimo más elástica. Se dice que un cable de seda de araña del grosor de un lápiz podría detener un Boeing 747 en pleno vuelo. Su estructura permite que puedan estirarse hasta veinte veces su tamaño sin romperse. Todo ello en un material de origen natural, biodegradable e inocuo.

Científicos de una empresa canadiense han conseguido fabricar seda de araña a partir de leche de cabras modificadas genéticamente. Entonces transfirieron los genes que usa la araña para fabricar su seda a las células mamarias de las cabras. Obtuvieron cabras capaces de producir leche que contiene grandes cantidades de fibra de seda. Estas fibras se podrán hilar mediante los métodos convencionales de la industria textil, para obtener tejidos de elevada elasticidad y resistencia con interesantes aplicaciones. La realidad supera a la ficción.

- Identifiquen y señalen las propiedades que se le atribuyen a la seda.
- Teniendo en cuenta esas propiedades y la posibilidad de sintetizarla en grandes cantidades a partir de las “cabra-arañas”, ¿qué ventaja tendría reemplazar plástico por seda en la fabricación de hilos, sogas y ropa?
- ¿Cómo explicarían el sentido de la última frase del fragmento?

PROPAGACIÓN DEL SONIDO

1- Vean el tráiler en español de la película “Perdidos en el espacio”:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ce9V9RJoKXE>

Duración: 2,25 minutos

Problema a resolver: ¿Es posible que en el espacio se escuchen las explosiones?

2- Lean la siguiente situación:

Seguramente alguna vez les pasó que están en el cine y se les ocurre comer un caramelo. Primero lo desenvuelven y el papel hace mucho ruido. Un señor sentado al lado les chista. Después, se lo ponen en la boca y, concentrados en la película, no se dan cuenta y lo muerden con energía. ¡Uy!, piensan ahora me chista otra vez. Sin embargo, el señor no dice nada ni hace nada. ¿Cómo puede ser, si ahora oyeron un ruido bárbaro?

Los sonidos se transmiten mejor por algo sólido que por el aire. El ruido del caramelo, cuando lo mordimos se transmitió por los huesos de la cabeza.

3- Experiencia

Para esta experiencia será necesaria una mesa larga

Uno de ustedes colocará su oreja sobre la mesa y el otro dará golpes muy suavitos en la misma: ¿Pueden escuchar el sonido?

Traten de escucharlo ahora, sin poner la oreja sobre la mesa: ¿Se escucha más o menos? ¿Por qué?

En las películas del lejano oeste, los vaqueros ponían la oreja en las vías para saber cuando venía el tren: ¿Pueden explicar por qué?

Tengan en cuenta que el sonido viaja a 340 metros por segundo en el aire, a 1480 metros por segundo en el agua y a 5900 metros por segundo en el acero.

Es importante destacar que el sonido necesita de un medio material (sólido, líquido o gaseoso) para propagarse. Es imposible que se propague en el vacío.

4- ¿Qué opinan ahora de las explosiones que aparecen en el tráiler de la película que vimos al iniciar la actividad?



LA TIERRA

- Lean el siguiente texto adaptación de un fragmento de la novela “En el Núcleo de la Tierra” de Edgar Rice Burroughs, autor de “Tarzán” y de este planeta subterráneo al que llamó “Pellucidar”.

Pellucidar es un continente situado en el centro de la Tierra, a unos ochocientos kilómetros bajo la superficie terrestre. Aunque desde este mundo externo se puede acceder hasta allí por una abertura en el Polo Norte, muchos peligros aguardan a quienes se animen a visitarlo.

Pellucidar es un lugar húmedo y con una densa atmósfera, lleno de bestias prehistóricas, hombres salvajes y gran variedad de crueles seres. Cuenta con un sol propio: hay una parte siempre iluminada y, al contrario, otra región que nunca recibe luz, la Comarca de la Sombra terrible.

Existen en el cálido Pellucidar cordilleras con cumbres de nieves eternas, ríos, plantas que no suelen perder las hojas y varias islas —aparte del mismo continente—, algunas de las cuales aparecen y desaparecen o son desplazadas por la corriente del mar.

La fauna de Pellucidar es terrorífica, propia de especies que poblaban la superficie de la Tierra en épocas prehistóricas. Hay animales similares a los diplodocus, feroces perros salvajes, osos de las cavernas, tigres dientes de sable, gorilas inteligentes, alces gigantes y traicioneros Pterodáctilos.

Las aguas marinas están repletas de enormes serpientes; tandozares, una especie de focas cuellilargas, cabeza de víbora y terribles colmillos; el labyrinthodon, con mandíbulas de cocodrilo y cuerpo de sapo; o el azdyryth, una pequeña ballena con cabeza de caimán. También existen un gran número de sorprendentes razas y tribus, aunque la mayoría vive en la Edad de Piedra: caníbales, locos, salvajes hombres dientes de sable, mujeres guerreras u hombres-bisontes. Todos son hostiles con los extranjeros, con los que no suelen perder el tiempo y los matan tan pronto como los ven.

- Investiguen cómo describe Julio Verne el interior de nuestro planeta en su libro “Viaje al centro de la Tierra”. Pueden buscarlo en la biblioteca o recurrir a Internet. Comparen la descripción del interior terrestre que hace el autor de Tarzán con la que hace Julio Verne. ¿Qué tienen en común ambas descripciones?
- ¿Cómo es verdaderamente el interior de nuestro planeta según la ciencia? Investiguen en sus libros de texto. Confeccionen un esquema y coloquen referencias.

ACTIVIDADES

1. Tratemos de reproducir con golpes de manos alguno de los ritmos que acompañan las canciones escuchadas.
2. Busquemos una forma de graficar el ritmo que pueda ser leída por compañeros. Podemos escribirlo acá.

3. Elegimos sílabas que sirvan para tararear alguna de las melodías escuchadas.
4. Cantamos la melodía mientras otros compañeros acompañan con los ritmos.
5. Componemos una canción que cuente lo que piensan los mapuches sobre su relación con la tierra u otros conceptos que hayamos estudiado. Usamos una melodía de las escuchadas con sus ritmos de acompañamiento.

Podemos escribir el texto de la canción compuesta.

6. Elegimos algunas de estas palabras para nombrar el carácter de las canciones escuchadas: dulce, triste, nostálgico, evocativo, melancólico, alegre, guerrero.
- Si la lista no contiene las palabras que necesitamos, podemos agregar otras.

7. ¿Cuál es el carácter de las canciones compuestas por nosotros?





ACTIVIDADES

CREACIÓN DE KAMISHIBAI

Materiales necesarios:

- Caja de zapatos de cartón
- Hojas A4 o del tamaño de la caja de zapatos
- Marcadores gruesos
- Acuarelas, témpera o crayones
- Tijeras
- 4 bisagras
- Cinta adhesiva doble faz

En primer lugar vamos a escuchar la historia del kamishibai que nos cuenta la maestra y tal vez podamos ver una verdadera historia de kamishibai, si no conseguimos ver uno en vivo y en directo, al menos buscaremos ver uno en algún video de youtube. La idea es tomar una caja de zapatos y hacer dos calados en sus laterales más cortos para poder pasar sin dificultad las páginas de nuestra historia y contarla de manera fluida. Vamos a elegir para contar la historia a los alumnos más pequeños de la escuela. También si hay tiempo y entusiasmo, se puede luego enseñar a los niños pequeños a realizar un kamishibai para ellos o bien regalar una caja a los niños para que cada uno haga el suyo y vayan contando sus historias de vez en vez.

- La historia comienza en la primera página. En ella se pone el título y el nombre de los autores.
- En el resto de las ilustraciones no habrá ningún texto escrito. Siempre que sea posible, en función del comienzo de la narración, se dibujará en la primera lámina el protagonista y, si es oportuno, en tamaño grande y de cara a la audiencia.
- El texto escrito en la parte de atrás de cada lámina debe corresponder al de la lámina siguiente. Ejemplo: el texto para la lámina 2 ha de estar en la parte de atrás de la lámina 1.
- En la última página estará el texto correspondiente al dibujo de la lámina 1.
- En la esquina inferior izquierda de cada lámina se pone el número que le corresponda. En cuanto a los textos: Las historias serán sencillas y que no tengan muchos personajes. Las escenas, simples.
- La historia debe seguir el proceso lógico de los cuentos: introducción, surgimiento de un conflicto, desarrollo (en el que puede haber rebrotes de conflicto) y conclusión.
- Ausencia de descripciones; las físicas se suplen con las ilustraciones y las relativas a la personalidad,

estados de ánimo, emociones, se procuran plasmar a través de los diálogos.

- En cuanto a las ilustraciones, hay que tener en cuenta que las láminas serán vistas desde cierta distancia: Los dibujos serán grandes y sólo se dibujarán los elementos necesarios. Los contornos estarán resaltados. No se dibujarán detalles, ni fondos complicados.

- Dibujar las láminas usando distintos planos: primer plano, segundo, paisaje y desde distintos puntos de vista: arriba, abajo, las hará más atrayentes. Lo más habitual es que cada historia tenga entre 8 y 12 láminas.

- Elaborar el boceto. En primer lugar hay que dejar clara la idea principal que queremos transmitir o el sentimiento que queremos provocar con cada lámina. Posteriormente se realizarán de forma muy esquemática los dibujos que corresponden a cada una.

- Cada lámina debe aportar algo diferenciado a la narración y contribuir al avance de su desarrollo.

- Caracterizar a los personajes. Antes de empezar a dibujar las láminas hay que definir las características físicas y psicológicas, si es posible, de los personajes. A lo largo de todo el kamishibai debe distinguirse fácilmente a cada uno. Dibujarlos en las posturas en las que va a aparecer o reflejar las acciones que va a llevar a cabo en las distintas láminas.

- Conviene hacer los dibujos con lápiz, en papel tamaño A4. El sentido en el que se usa el papel es apaisado.

- Una vez que tenés la historia, las láminas pintadas, vas a confeccionar tu caja de kamishibai. Algunas cajas de zapatos van muy bien. Si además la caja ya es bonita, no hará falta ni que la pintes.

- Confeccionar dos puertas con bisagras de las que se venden en ferretería y engancharlas al cartón con cinta adhesiva de doble cara. Esto simplifica mucho este paso, porque hacer las bisagras manualmente lleva más trabajo, no obstante, es posible hacerlas con unos trocitos de tela pegándolas con cola vinílica.

- En la caja se hace una caladura en cada cara lateral de forma vertical y rectangular, como si fueran dos orificios de alcancía gigantes, con el objetivo de que las láminas pasen de lado a lado.

El modo de funcionamiento, será colocando todas las láminas a la vez y sacando de a una a medida que se va narrando la historia.

