

¡Todo acerca de la Rabia!

Programa educativo centrado en actividades para niños en los grados 1-9 (de 6 a 14 años), focalizado en la responsabilidad hacia las mascotas y en la prevención y el tratamiento de la Rabia.

Basado en la **Teoría de Inteligencias Múltiples**



NIVEL 3 (grados 6-9, de 12 a 14 años)

El material incluye:

- o Actividades Individuales & Grupales
- o Hojas de trabajo
- o Tarea para el hogar
- o Juegos
- o Centros de Aprendizaje
- o Power Point acerca de la Rabia

Para trabajar en in Lengua & Literatura, Matemática, Ciencias Naturales,
Artes Visuales y Música & Teatro!



Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

INDICE

. Introducción	3
Nota al maestro.	
Marco teórico detrás de TODO ACERCA de la RABIA!: Teoría de las Inteligencias Múltiples	
. Sección de Lengua y Literatura	14
Actividad 1: "El cuento de José, el Saltarín".	
Actividad 2: "¡Sé un periodista! El riesgo de la Rabia"	
Actividad 3: "¿Qué hacer si nos muerde un perro?"	
Hoja de trabajo: "José el Saltarín"	
Hoja de tarea: "Búsqueda de palabras."	
Hoja de tarea: Crucigrama	
Hoja de tarea: Trivia	
. Sección de Artes Visuales	27
Actividad 1: "Diseño de un anuncio: la Rabia es 100% prevenible".	
Actividad 2: "Diseño de modas para mascotas".	
Actividad 3: "Cómics para prevenir la Rabia".	
. Sección de Ciencia	31
Actividad 1: "Investiga y cuéntale a tus amigos acerca de la Rabia".	
Actividad 2: "De la mordida al cerebro".	
Actividad 3: "Comparando enfermedades".	
Hoja de trabajo: "Investiga y cuéntale a tus amigos acerca de la Rabia".	
Hoja de trabajo: "Ejemplo de una presentación".	
Hoja de tarea: "Haz un círculo en la respuesta correcta".	
Hoja de tarea: "Concurso - Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia".	
Hoja de tarea: "Verdadero o falso?"	
. Sección de Matemática	46
Actividad 1: "Diagrama de Venn para animales".	
Actividad 2: "Informe de Perros Callejeros".	
Actividad 3: "Gráfico de la Rabia".	
Hoja de trabajo: "Gráfico de la Rabia"	
Hoja de tarea: "Resolución de problemas"	
. Sección de Música y Teatro	55
Actividad 1: "El concurso de la canción sobre la Rabia"	
Actividad 2: "Juego de Roles: ¡Mordieron a mi perro! ... o... Un animal me mordió!"	
Hoja de trabajo: Ejemplo de Canción	
. Actividad de Cierre	59
"Juegos para Centro de Arte, Centro de Lógica, Centro de Teatro"	
. Información acerca de la Rabia	68
. Links útiles, contactos y notas	71

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

Querido-a Maestro-a,

Esperamos que disfrute trabajando con estos materiales educativos. Fueron creados para conmemorar el Día Internacional de la Rabia, cuya misión es crear conciencia en todo el mundo acerca del impacto que tiene la Rabia y cómo podemos trabajar entre todos para acabar con esta enfermedad. La educación juega un rol muy importante en esto, brindando a las personas información acerca de cómo estar seguro ante la Rabia, y que, en conjunto con el control sanitario de los animales y su correspondiente vacunación, ayude a frenar la diseminación del virus.

Este programa ha sido diseñado para que sus estudiantes apliquen sus múltiples inteligencias mientras que ponen en práctica habilidades en cinco dominios (artes visuales, matemática, lengua & literatura, ciencias naturales y música & teatro). A la vez, los estudiantes aprenderán acerca de la prevención y tratamiento de la Rabia. De esta forma, tendrás la oportunidad de incluir las actividades en el cronograma regular de la clase, mientras que ayudas a los alumnos a tener mayor conciencia acerca de la Rabia.

Este material está dividido en tres niveles: nivel 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años), nivel 2 (grados 4-6, de 9 a 11 años), y nivel 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años). En cada nivel encontrarás:

- Lengua & Literatura: 3 Actividades + Tarea para el Hogar+ Hojas de trabajo para el aula
- Matemática: 3 Actividades + Tarea para el Hogar+ Hojas de trabajo para el aula
- Ciencias Naturales: 3 Actividades + Tarea para el Hogar+ Hojas de trabajo para el aula
- Artes Visuales: 3 Actividades + Tarea para el Hogar+ Hojas de trabajo para el aula
- Música & Teatro: 2 Actividades
- Actividad de Cierre: 3 Centros de Trabajo
- Información acerca de la Rabia
- Power Point acerca de la Rabia
- Juegos de mesa para hacer copias y jugar!

Sugerimos realizar todas las actividades. Sin embargo, puedes seleccionar las actividades que gustes, pues la mayoría no son correlativas.

Recomendamos firmemente terminar este proyecto con la actividad de cierre, porque los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar de manera lúdica los conceptos aprendidos.

A través de las actividades, los estudiantes tienen el desafío de trabajar en grupos, investigar, usar su Creatividad, su Cuerpo, y mucho más!

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

Esperamos que a través de la práctica de las actividades los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar a toda su comunidad, y que entre todos, se prevenga víctimas de la Rabia en el futuro.

Agradecemos su compromiso y deseamos que tú y tus estudiantes encuentren este material beneficioso para la clase.

Marco teórico detrás de TODO ACERCA de la RABIA!:

Teoría de las Inteligencias Múltiples

La teoría de Inteligencias Múltiples fue desarrollada por el Dr. Howard Gardner, Profesor en la Escuela de Educación de Graduados de Harvard, hace más de 25 años, y ha sido ampliamente aceptada e implementada por educadores de todo el mundo.

La teoría de inteligencias múltiples (I.M.) provee un marco teórico para comprender las capacidades humanas. Esta teoría muestra a los docentes que los alumnos tienen una variedad de inteligencias y aprenden de distintas maneras; y por ello es crucial brindar a los niños oportunidades para explorar en las diversas áreas para desarrollar sus capacidades. Los educadores que usan esta teoría son concientes de la importancia de proveer variadas formas de enseñanza para sus alumnos. Además, provee la clave para formar niños para una vida en el mundo globalizado. Es decir, nutrir a cada niño de acuerdo a su estilo de aprendizaje y ofrecer contextos y oportunidades para maximizar su potencial.

La teoría I.M. prueba que no hay una sola manera de ser inteligente, sino al menos 8!

Las ocho inteligencias son: lingüística, lógico-matemático, musical, kinestésico-corporal, espacial, interpersonal, intrapersonal, y naturalista. Todos tenemos estas inteligencias, pero cada uno de nosotros tenemos un perfil intelectual único. Eso significa, que debido a nuestra predisposición biológica y nuestras oportunidades educativas a lo largo de la vida, desarrollamos en mayor medida algunas inteligencias más que otras.

Imagina que un niño pertenece a una familia dedicada a la música, en la cual ambos padres trabajan en la filarmónica. Ese niño es expuesto a la música desde que esta en la panza de su madre, y es muy probable que los padres le brinden oportunidades para

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

aprender un instrumento desde una edad temprana. Por lo tanto, es muy probable que ese niño desarrolle una inteligencia musical mayor que otro niño cuyo contexto no le ofrece explorar en esa área.

Imagina también que ese mismo niño tiene dificultades para aprender el abecedario, y parece no interesarle aprender a leer y escribir. Parecería que la inteligencia lingüística no la tiene muy desarrollada. Sin embargo, como podemos tomar ventaja de nuestras inteligencias para aprender acerca de un tema, este niño, que es muy bueno en música, podría aprender el abecedario con mayor facilidad a través de una canción.

¿Cómo? Maestros o padres pueden enseñarle una canción acerca del abecedario, e impulsarlo a tocar esa canción usando el instrumento musical que aprendió a tocar desde pequeño. Además, podría crear una melodía nueva y mostrárselo a sus amigos.

Los materiales educativos presentados en este proyecto son orientados para la educación acerca de la Rabia. Los estudiantes usando sus múltiples inteligencias aprenderán y serán más concientes acerca de este tema.

Las ocho inteligencias son...

Inteligencia lingüística:

Sensibilidad para el lenguaje oral y escrito
Capacidad en utilizar el lenguaje para alcanzar propias metas
Manejo de la comunicación y apreciación de sutilezas en el lenguaje

Inteligencia Lógico-Matemática:

Capacidad para analizar problemas lógicos
Realización de cálculos aritméticos
Investigación científica

Inteligencia Interpersonal

Capacidad para comprender los sentimientos, intenciones y deseos de los demás
Trabajo efectivo con los demás

Inteligencia Intrapersonal

Capacidad de conocerse a sí mismo
Identificar propias fortalezas y debilidades
Aprovecho del auto conocimiento para un mejor desarrollo personal

Inteligencia Musical

Habilidad para apreciar, reconocer y componer patrones musicales
Capacidad para pensar en términos musicales
Comunicación y creación a través del sonido

Inteligencia Kinestésico corporal

Capacidad para utilizar el cuerpo y crear o producir algo en función de ello

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

Habilidad para coordinar y controlar el cuerpo o partes del cuerpo
Se observa en atletas o artistas

Inteligencia Espacial

Capacidad para percibir el mundo en imágenes y reproducirlo
Puede utilizarse en el arte o las ciencias

Inteligencia Naturalista

Habilidad para reconocer y clasificar especies (flora y fauna) del medio ambiente
Discriminación de marcas o tipos de productos varios (autos, zapatillas, etc.)
Creación a partir de objetos naturales

Referencias: Gardner, Howard (2005). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Ed. Paidós: España.

Inteligencias Múltiples en el Aula

Como docente, puedes guiar a tus alumnos a que tomen provecho al máximo de sus experiencias de aprendizaje. Los educadores pueden aplicar la teoría I.M de varias formas. Algunas de ellas son: El método “Entry Points” o puntos de entrada, Centros de Aprendizaje, Modelo “ Pathways” o Caminos, y el enfoque de Reggio Emilia.

“Entry Points” o Puntos de Entrada

Investigadores de Proyecto Cero proponen que el mismo contenido pueda ser comprendido, explicado e investigado de varias maneras para aproximarse al aprendizaje de los mismos. Estas “ventanas” o puntos de entrada para el aprendizaje son:

- ✓ *Narrativo: aproximarse a un tema a través de la narrativa, ya sea leyendo un cuento u otro texto, o escribiéndolo.*
- ✓ *Existencial: realizar un cuestionamiento filosófico para comprender un concepto o tema.*
- ✓ *Lógico: usar relaciones lógicas para explorar o comprender un tema.*
- ✓ *Cuantitativo-numérico: aprender a través de números o medidas.*
- ✓ *Estético: usar elementos artísticos o estéticos para comprender o investigar un concepto.*

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

✓*Experiencial: usar la manipulación de objetos, producir materiales para acercarse a un tema.*

✓*Social: utilizar la interacción con los demás, involucrarse con los pensamientos y sentimientos de los otros para acercarse a un conocimiento.*

Centros de Aprendizaje

Hay una manera práctica de aplicar el método “Entry points” o puntos de entrada. Esto es a partir del diseño de centros de aprendizaje en los cuales, pequeños grupos de estudiantes trabajan sobre un mismo a la vez. Sin embargo, cada grupo aprende a través de un punto de entrada o “ventana”. Asimismo, el maestro cumple un rol de guía, y así los estudiantes obtienen mayor autonomía en su aprendizaje.

Por ejemplo, si tú estás enseñando acerca de animales salvajes en un tercer grado, puedes crear cuatro centros de aprendizaje: arte, teatro, lógico y lenguaje.

- Centro Arte: En diferentes láminas, dibuja un animal salvaje que vive en el bosque, selva y desierto.

- Centro Teatro: Piensa en un animal salvaje. ¿Cómo se comportará si se siente amenazado? Imita a una animal que le suceda eso, crea una historia y actúala.

- Centro Lenguaje: escribe una historia acerca de una relación entre un ser humano y un animal salvaje.

- Centro Lógico: juega al bingo que incluya animales salvajes de distintos hábitats.

Modelo Pathways o Caminos

El modelo Pathways o Caminos (Baum, Viens,& Slatin, 2005) es una forma eficaz para aplicar la teoría de las inteligencias múltiples en la educación. Este modelo consta de cinco caminos y cada uno de ellos puede aplicarse en diferentes momentos durante el año escolar.

Itinerario de exploración:

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

- ✓ *Camino de Exploración*, adultos pueden observar puntos fuertes e intereses de los niños y enriquecer el ambiente para dar a los niños experiencias en diversos dominios.
- ✓ *Camino Puente*, profesores pueden tener en cuenta las áreas de fortaleza de sus alumnos para apoyar el desarrollo de la alfabetización y el dominio de habilidades del niño menos desarrolladas.
- ✓ *Camino de Entendimiento*, educadores pueden proporcionar los estudiantes con distintas oportunidades para acceder a los contenidos y demostrar su comprensión de la forma que se aliñe con el área de fortaleza o interés del alumno.
- ✓ *Camino de Problemas Auténticos*, los estudiantes pueden implementar experiencias de aprendizaje auténtico, basado en problemas sobre la vida real, usando el marco de Inteligencias Múltiples.
- ✓ *Camino de Talentos*, educadores pueden desarrollar programas para identificar y nutrir el talento de los niños.

Enfoque Reggio Emilia

El enfoque de Reggio Emilia alienta la documentación, se centra en el trabajo en proyectos y hace hincapié en el proceso de aprendizaje. El poder de la documentación es vital para el enfoque de Reggio Emilia. La documentación incluye fotografías, transcripción de los comentarios de los niños y los debates y cualquier representación de su pensamiento y aprendizaje. Facilita la comprensión de las experiencias de los niños y promueve discusiones y crecimiento profesional entre docentes. La documentación también es crucial para la sistematización de las prácticas y permite estudiar las formas en que los grupos de niños desarrollan teorías, ideas y conceptos (Proyecto Cero & Reggio Children, Italia, 2001)

Las experiencias de aprendizaje en el enfoque Reggio Emilia son proyectos basados en la investigación. Las ideas para proyectos pueden originarse a través de una variedad de experiencias en las que niños y maestros construyen conocimientos juntos. Educadores pueden tomar estos conceptos claves y aplicarlas de acuerdo a las iniciativas e ideas de sus alumnos.

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

Inteligencias Múltiples y su aplicación al material TODO ACERCA DE LA RABIA!

Los materiales didácticos en este proyecto han sido diseñados para permitir que los estudiantes tomen conciencia de la prevención de la Rabia y su tratamiento, así como responsabilidad hacia sus mascotas, poniendo en práctica las inteligencias de manera significativa. Teniendo en cuenta que los estudiantes tienen diferentes formas de aprendizaje, los contenidos se muestran a través de varios puntos de entrada o "ventanas" para el aprendizaje.

Las actividades están organizadas en cinco temas o disciplinas: lengua, arte, música & teatro, matemática y ciencias naturales. Además, hay una actividad de cierre para cada nivel, en las cuales los estudiantes ponen en práctica los contenidos aprendidos.



Lenguaje

Las inteligencias principales involucradas en las actividades de esta disciplina son lingüísticas e interpersonales. La inteligencia lingüística es crucial para comunicarse eficazmente con los demás. Las actividades desarrolladas en este programa estimulan la inteligencia lingüística al proponer a que los estudiantes aumenten su vocabulario relacionado con el cuidado de mascotas y Rabia, practiquen lecto-escritura y comprensión de la lectura e incentivan a que se expresen oralmente.

Por ejemplo, los estudiantes de los tres niveles tienen deberes tales como crucigramas, unión de flechas, y completar las palabras que faltan. Durante las actividades tienen el desafío de leer información, escribir artículos o carteles, preparar presentaciones, etc..

Las actividades de esta disciplina utiliza los siguientes "entry points" o puntos de entrada:

- Narrativo:

. El cuento José el Saltarín permite a los estudiantes a comprender conceptos relacionados con la prevención y tratamiento de la Rabia.

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

- Existencial:

. A través del cuento *José el Saltarín* y otras actividades como *El cuidado de las mascotas* se reflexiona acerca la interacción entre humanos y animales, y se cuestiona acerca de las consecuencias de ciertas conductas (por ejemplo, interactuar con animales salvajes, tocar un perro cuando está comiendo, etc.)

- Lógico:

. La actividad de "Qué hacer si te muerde un perro" alienta a los estudiantes a aprender y seguir una secuencia lógica de pasos.

Artes Visuales



Las inteligencias principales involucradas en las actividades de esta disciplina son espacial y corporal - kinestésica. La inteligencia espacial se aplica principalmente a través de comunicar conceptos o ideas sobre el cuidado animal y prevención de la Rabia usando el arte.

Por ejemplo, los estudiantes dibujan y pintan las imágenes de la historia de José, diseñan un anuncio para prevenir la Rabia y hacen un libro de historietas. Por otra parte, desarrollan habilidades motrices finas asociadas con la inteligencia corporal -kinestésica practicando habilidades tales como cortar, pegar, pintar y dibujar.

Las actividades bajo esta disciplina usan los siguientes “entry points” o puntos de entrada:

- Estético:

. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar cómo cuidar de las mascotas al diseñar un desfile de moda para mascotas, o bien crear una mascota para el aula.

- Experiencial:

. Las actividades en esta disciplina son principalmente prácticas. Así, los niños aprenden haciendo.

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)



Matemática

La inteligencia central que participa en las actividades de esta disciplina es la lógico-matemática. La inteligencia lógica matemática se aplica principalmente mediante el uso de solución de problemas y operaciones básicas. Por ejemplo, los estudiantes de los tres niveles tienen actividades de tareas que incluyen problemas de acuerdo a su nivel de aritmética elemental (suma, resta, multiplicación, división, porcentajes, etc.). Además, muchas actividades incluyen hacer encuestas, diagramas de Venn y gráficos de barras.

Las actividades bajo esta disciplina usan los siguientes “entry points” o puntos de entrada:

- Cuantitativo-Numérico:

Los estudiantes trabajan usando habilidades aritméticas mientras adquieren información sobre control de la Rabia.

- Lógica:

. Las actividades como "Diagramas de Venn", "Encuesta de Mascotas" e "Informe sobre animales vagabundos" apuntan a que los estudiantes establezcan relaciones entre variables.



Ciencias Naturales

Las inteligencias principales involucradas en las actividades de esta disciplina son naturalistas y lingüísticas. La inteligencia naturalista se aplica al reconocer y comparar animales y enfermedades y cuando se aprende acerca de cómo se propaga el virus de la Rabia en el sistema de órganos. La inteligencia lingüística se utiliza al adquirir información

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)

a través de leer y escuchar.

Las actividades bajo esta disciplina usan los siguientes “entry points” o puntos de entrada:

- Lógico:

Las actividades de "Investiga y explica a tus amigos", "M & R", “ Comparando las enfermedades”, desafían a los estudiantes a establecer relaciones entre variables y encontrar un procedimiento lógico.

.Experiencial:

. Las actividades en esta disciplina son principalmente prácticas. Así, los niños aprenden haciendo.



Música y Teatro

Las inteligencias principales involucradas en las actividades de esta disciplina son musical y corporal-kinestésica. La inteligencia musical se utiliza al identificar melodías diferentes y crear letras que vayan con la melodía. La inteligencia corporal cinestésica se aplica en algunas actividades en las cuales los estudiantes pretenden ser animales o personas en determinadas circunstancias.

Las actividades bajo esta disciplina usan los siguientes “entry points” o puntos de entrada:

- Experiencial:

. Las actividades en esta disciplina son principalmente prácticas. Así, los niños aprenden haciendo.

Introducción

NIVEL 3 (grados 7-9, de 12 a 14 años)



Actividad de Cierre

Los estudiantes tienen la oportunidad de elegir entre tres centros de aprendizaje: lógica, artes y el drama. La elección se realiza mediante su inteligencia intrapersonal. Es decir, deben reflexionar sobre sus estilos de aprendizaje y elegir el centro de aprendizaje de acuerdo a su fuerza.

Centros de Aprendizaje:

- Teatro

Los estudiantes principalmente aplicarán su inteligencia corporal-kinestésica, moviendo sus cuerpos al pretender ser un animal o persona bajo una situación relacionada con rabia, prevención o tratamiento determinado.

- Arte

Los estudiantes aplican principalmente su inteligencia espacial mediante la creación de productos de moda que comunicarán su comprensión de la Rabia.

- Lógico:

Los estudiantes aplican principalmente sus inteligencias lógicas matemáticas jugando un Bingo o un juego de memoria.

Inteligencia interpersonal está involucrado en todos los temas. La mayoría de las actividades está basadas en grupo, por lo que los estudiantes necesitan interactuar con sus compañeros, resolver problemas, intercambiar ideas, comunicar sus hallazgos, etc.

ACTIVIDAD 1 “El cuento de José, el Saltarín”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-Kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los alumnos sobre las mascotas y animales.
- . Aprender a cuidar a los animales.
- . Aprender cómo acercarse y tratar animales.
- . Aprender cómo evitar ser mordido por un animal.
- . Aprender a aplicar los primeros auxilios para mordeduras de mascotas.
- . Aprender que buscar ayuda médica es una necesidad.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Comprensión lectora: contestar preguntas sobre el texto.
- . Escritura: gramática y contenido.
- . El uso de la creatividad en la escritura.
- . El aprendizaje cooperativo.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: “José el saltarín”, uno por niño o una cada dos.
- . Hojas de tarea: “Búsqueda de palabras.”; “Crucigrama”.
- . De ser posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso por paso

- ☐ Invita a los alumnos a leer el cuento por sí mismos. Diles que es un cuento para los niños más pequeños, y que le gustaría que analicen lo que el cuento quiere enseñarles.
- ☐ Analiza el texto con los alumnos. ¿De qué se trata? ¿Es una historia real o ficción? ¿Por qué? ¿Quién es el personaje principal? ¿Cómo está compuesto el texto (introducción -desarrollo - conclusión)? ¿Qué piensan de Tyson? ¿Qué piensan de Maiko? ¿Es un padre responsable y dueño de la mascota? ¿Qué es lo que el cuento nos está tratando de enseñar?
- ☐ Reflexiona acerca de la importancia de la vacunación, la amenaza de las enfermedades (tanto para seres humanos y animales), y el cuidado de mascotas.
- ☐ Divide la clase en grupos de 5 ó 6. Los alumnos deberán a escribir una historia creativa que incluya temas como el cuidado de mascotas, la Rabia, la manipulación de animales, primeros auxilios, etc.
- ☐ Este será un ejercicio de escritura en colaboración y se procederá de la siguiente manera:
 - . Cada alumno dentro del grupo deberá escribir las primeras líneas de un cuento.
 - . Cuando el profesor les diga de parar (después de 10 o 15 minutos), los alumnos deberán pasar su historia a la persona a su derecha.

- . El alumno continuará la elaboración del cuento.
- . El profesor les pedirá que repita este paso de nuevo después de 10 o 15 minutos más.

- ☐ Por lo tanto, habrá tantas historias como alumnos haya, pero las historias no pertenecen a los alumnos individuales, sino a todo el grupo.
- ☐ Al final de la clase, los cuentos serán leídos en voz alta.
- ☐ Se puede publicar las historias en la pared fuera del aula. También se pueden reunir las mejores historias en un libro para luego ponerse en contacto con una estación de radio local para que sean leídos por un artista local o por los propios alumnos.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea “Búsqueda de palabras.”; “Crucigrama” y en la próxima clase revísalas en grupos.

ACTIVIDAD 2 “ ¡Sé un periodista! El riesgo de la Rabia”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☒ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☐ Naturalista

Objetivos

- . Aprender sobre los riesgos de la Rabia.
- . Reflexionar sobre la importancia del cuidado de las mascotas, tanto para el propio animal y para la gente que está en contacto con él.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Diferenciar los tipos de textos.
- . Expresar ideas y opiniones por escrito.
- . Respetar las opiniones de los demás.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia: Hechos y Temas de discusión.
- . Hojas de tarea: “Búsqueda de palabras.”; “Crucigrama”.
- . De ser posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: Puede durar dos sesiones de 45 min.

* Esta actividad debe realizarse después de la Actividad 1 de Ciencia. También se debería haber trabajado en una actividad de Lengua y Literatura, ya que necesitan el conocimiento del cuento de José el Saltarín.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Invita a tus alumnos a ser PERIODISTAS. Explícales que van a experimentar los diversos aspectos del trabajo de un periodista:
Investigación, redacción, edición y corrección, comunicación.
- ✓ Tienen que escribir un artículo periodístico corto o un guión de radio que informe a los dueños de perros acerca de los riesgos de la Rabia y lo que pueden hacer para prevenirlo.
- ✓ Introduce el tema de la Rabia a sus alumnos. Recuérdales acerca del cuento de “José el Saltarín”.
- ✓ Además, revisa el contenido de la actividad 1 de Ciencia y pide a los alumnos de leer la información acerca de la Rabia que esta al final de este documento y/o la presentación Power Point, y/o buscar información sobre la Rabia.

- ✓ Brinda ejemplos de artículos periodísticos y guiones de radio para que los alumnos tengan un modelo para trabajar.
- ✓ Se puede pedir a los alumnos de realizar la actividad de forma individual o en parejas.
- ✓ Haz que lean y vuelvan a leer las hojas de datos, vean la presentación de Power Point y/o investiga en internet si está disponible.
- ✓ Luego, deben escribir un primer borrador.
- ✓ Una vez terminado un borrador del artículo o guión, que los alumnos den su trabajo a otro estudiante para la edición y corrección de pruebas de ese borrador.
- ✓ Pídeles que chequeen las sugerencias realizadas por el otro alumno y hacer los cambios necesarios para que quede listo para entregar. Se podría necesitar una segunda ronda de edición.
- ✓ Se podría planear compartir los artículos o guiones con un periódico o una emisora de radio. ¡Quizá los quieran publicar!

 Tarea para la casa: Entrega las hojas de tarea “Búsqueda de palabras.”; “Crucigrama” y en la próxima clase revísalas en grupos.
--

ACTIVIDAD 3 “¿Qué hacer si nos muerde un perro?”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Aprender sobre primeros auxilios para las mordeduras de mascotas.
- . Reflexionar acerca de la importancia de buscar ayuda médica después de los primeros auxilios.

Habilidades a practicar

- . Escuchar a los demás.
- . Seguir instrucciones.
- . Técnicas de escritura: uso de partes del discurso.
- . Uso de reglas ortográficas.
- . Comunicar un proceso.

Materiales

- . Presentación de Power Point acerca de la Rabia.
- . Información acerca de la Rabia.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.
- . Papel y lápices de colores, o marcadores.
- . Hojas de tarea para la casa: “Crucigrama”; “Trivia”; “Completar las palabras que faltan.”

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Comienza preguntando si alguna vez una mascota los mordió o si conocen a alguien que le sucedió algo parecido.
- ✓ Anima a los niños para que expliquen la situación, y hazles preguntas para comprender que sucedió antes, durante y luego de la situación en que una mascota mordió a alguien.
- ✓ Haz énfasis en que sucedió luego.
- ✓ Explica cuales son los pasos a seguir para los primeros auxilios, y para pedir ayuda médica. Usar el Power Point con la información, o mismo usar el pizarrón para explicar la información.
- ✓ Invita a los niños a hacer carteles para compartir todo lo que saben con los más pequeños, acerca de las mascotas, las enfermedades, etc.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea “Crucigrama”; “Trivia”; “Completar las palabras que faltan”, y en la próxima clase revísalas en grupos.

Hoja de trabajo “José el Saltarín”

Por Bert Sonnenschein

Timo está cepillando a José en el patio. “Hoy quiero estar muy lindo” dice Timo. José está muy contento.

- “Perdón por no jugar ayer José, había un montón de tarea para hacer. Pero hoy vamos a ir a jugar. ¡Prometido!” dice Timo.

- “Realmente crees que él te comprende, ¿no es así?” dice la mamá de Timo, riendo.

- “Él entiende mamá, mira.” “Sentado y quieto,” ordena Timo.

José se sienta rápidamente. Inclina la cabeza hacia la derecha y pega la oreja izquierda hacia arriba en el aire. Timo toma distancia, agarrando un aro con su mano izquierda y sostiene su mano derecha frente al aro.

“Señoras y señores, les presento a “¡José, el saltarín!”” anuncia Timo, “¡Salta José!” José corre hacia Timo, salta a través del aro, haciendo un salto mortal, agarra una galleta de la mano de Timo y aterriza perfectamente sobre sus pies”. ¡¿Mamá has visto eso?!” pregunta Timo.

José corre hacia Timo, ladrando y moviendo su cola, muy contento. Timo le da otra galleta. “Bien José, buen chico”.

- ¿Viste eso mamá?, pregunta Timo.

“¡Guauh!, ustedes dos deberían hacer trucos en el supermercado. Quizá pueden ganar dinero y comprarme galletas.” La mamá se ríe

“¿Es en serio mamá? ¡Vamos José!” dice Timo, y así se fueron juntos. “Chicos...” grita la mamá, pero Timo y José ya habían desaparecido.

Timo salta por la calle, mientras que José mueve sus piernas muy rápido. Cuando llegan a la esquina ven a Tyson, el perro más grande del barrio, ladrando y saltando salvajemente sobre un coche viejo que está en la calle hace mucho tiempo. Cuando se acercan, oyen el llanto de un niño.

Es B-Boy, el hijo menor de Maiko, el dueño de Tyson. Está atrapado dentro del coche.

Por el otro lado, los amigos de B-Boy estaban persiguiendo a Tyson, arrojándole

piedras. Pero eso enoja a Tyson mucho más. Tyson corre por todos lados, amenazando a B-Boy y sus amigos.

“¡Diles que paren!,” ladra José.

“¿Qué?” dice Timo mirando a José.

“Diles que dejen de tirarles piedras, y que se queden quietos”, ladra José.

“Dejen de tirar piedras”, grita Timo.

“¡B-Boy está atrapado ahí adentro!” responden los niños.

Timo mira a José, sin saber que hacer.

“Tenemos que calmarlo” dice José, “Quédense estáticos, y no lo miren a los ojos. Así Tyson creerá que son árboles”.

Aún con dudas, Timo se queda quieto, inmóvil, cruza sus manos por delante de su cuerpo y mira al piso.

“Espero que tu truco sirva” susurra Timo.

“Confía en mí” responde José.

Los demás niños siguen el ejemplo de Timo, y se quedan quietos también. Timo y los niños se sorprendieron al ver como Tyson se fue calmando lentamente.

“Continúen quietos” ladra José. “Si no se mueven, no van a ser una amenaza para él, ¡ni tampoco su comida!”, agrega sonriendo.

Poco fue el tiempo que paso para que Tyson pierda interés y desaparezca.

Timo se acerca al coche abandonado y abre la puerta. B-Boy seguía llorando.

“¿Te mordió?” pregunta Timo. B-Boy le muestra su mano.

“¡José tráeme un poco de jabón!” ordena Timo.

Timo lava la herida con mucha agua. José regresa con el jabón.

“Buen chico” dice Timo, mientras que limpia la herida con el jabón. “Tenemos que llevarlo al hospital para que curen la herida”.

En el hospital, el médico examina la herida.

“Hiciste bien en limpiar la herida, Timo” dice el médico. “Mi duda es si Tyson está vacunado o no...”

“No lo está” interrumpe un señor grande al entrar en la sala. “Es mi perro. ¿Cómo está mi hijo?” “El niño está bien”, dice el doctor, “pero vamos a tener que llevar a Tyson al veterinario para ver si tiene Rabia”.

“¿Es un chiste?” dice el señor, “La última vez que trate de llevar a Tyson al veterinario, ¡me mordió! ¡Tyson le teme a las inyecciones!”. Timo se ríe, mientras que mira a José que no puede creer lo que oye: Tyson el gigante, le tiene miedo a las inyecciones.

“En ese caso, tendré que tratar a B-Boy contra la Rabia” dice el medico. “Pero aún así, tendrás que conseguir alguna manera de vacunar a Tyson”.

“¿José puede llevarlo al veterinario!”, dice Timo.

“¿Quién es José?”, Maiko quiere saber.

José ladra y salta haciéndose notar.

“¿Tu perro puede llevar a mi perro al veterinario?” Pregunta Maiko desconfiadamente.

“Hablan el mismo idioma,” Timo responde con una sonrisa.

“¡Me estas hacienda un chiste!”, responde Maiko. “¿Por un paquete de galletas?” Timo desafía a Maiko. José ladra. “Dos paquetes de galletas,” Timo corrige. Temprano por la noche, Timo y José vuelven a su casa.

“¿Dónde han estado?” pregunta la mamá de Timo. Timo no responde. Con una sonrisa enorme apoya sobre la mesa tres paquetes de galletas.

“Uno para cada uno,” dice Timo. José salta y ladra muy contento. Timo le guiña el ojo a su mama “Nosotros nos entendemos”.

Hoja de tarea “Búsqueda de palabras”

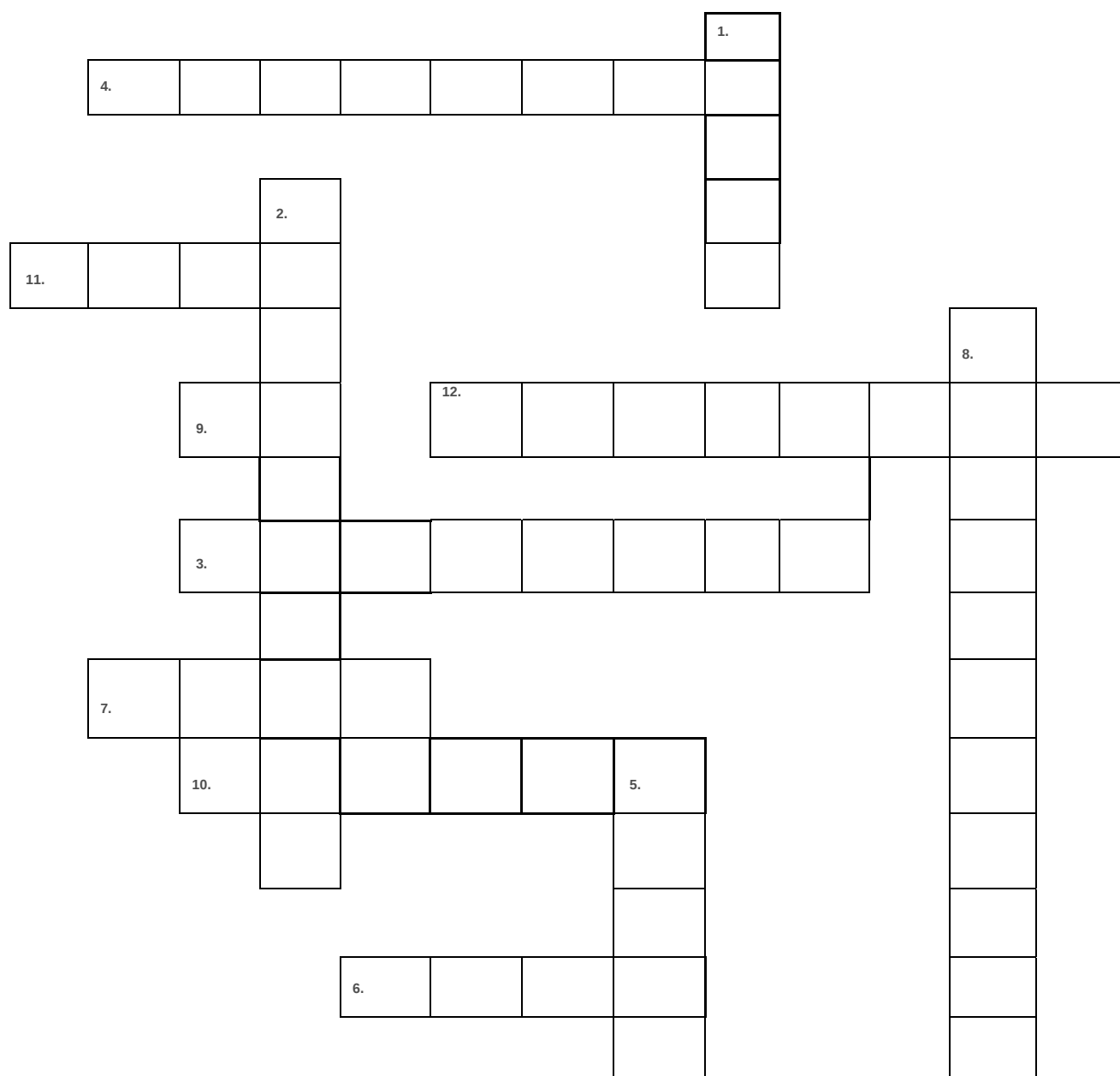
Los Orígenes de la Vacuna para la Rabia

En 1885, un científico francés llamado Luis Pasteur desarrolló una vacuna para prevenir la Rabia.

Busca qué otras vacunas ha desarrollado Luis Pasteur.

Busca qué significa la palabra ‘pasteurización’.

Hoja de tarea “Crucigrama”



Vertical

1. Una infección viral
2. Lo que haces para prevenir que tu gato contraiga rabia.
5. Un perro no morderá a un...
8. La persona que debes ver luego de lavar la herida

Horizontal

3. Animales que pueden contagiar la rabia
4. Lo usas para entrenar al perro
6. El más rápido: perro o gato
7. Un animal puede morder para proteger su...
9. De acuerdo a la leyenda china, el padre del gato
10. Para los animales, esto puede significar peligro
11. Una posición del cuerpo a tomar para que no te muerda un perro
12. Nunca..... animales que no conozcas

Hoja de tarea “Trivia”

Utilizar la información indicada a continuación para completar el crucigrama.

- ✓ Una historia en donde los animales o plantas tienen cualidades humanas, como el uso del habla, se llama fábula
- ✓ En el mundo animal todo lo que se mueve puede ser considerado como alimento o como amenaza.
- ✓ Para calmar a un perro, detente y simula ser un árbol. Cuando te ataca, simula ser una piedra.
- ✓ La prueba más antigua de convivencia de animales con humanos se remonta a fosas de 15,000 años encontradas en Alemania en donde están enterrados los hombres y los perros.
- ✓ Hay aproximadamente un perro por cada 35 personas en la tierra, lo que representa una suma de 2 a 3 millones de perros en el mundo.
- ✓ Las mascotas más comunes en el mundo son: 1- perros, 2- gatos y 3 – peces.
- ✓ El perro más rápido del mundo es el Greyhound, con una velocidad de 72 Km/h o 45 m/min. El gato doméstico más rápido del mundo es el Mau egipcio que tiene el record de 58 Km/h o 36 m/min.
- ✓ En la cultura China, se dice que el perro Fu trae felicidad y buena fortuna.
- ✓ Se ha registrado que los perros aúllan cuando sus dueños se mueren, aún estando separados de ellos por varios kilómetros.
- ✓ Alrededor del año 450 A.C, cualquiera que matara a un gato en Egipto era castigado de pena de muerte.

- ✓Una leyenda china nos dice que el gato es una mezcla entre un león hembra y un mono macho; heredando la dignidad del león y la curiosidad cualidad de juguetero del mono.
- ✓La caída más extensa en altura que jamás haya sobrevivido un gato es de 46 pisos o más de 100 metros.
- ✓Los perros tienen la capacidad para distinguir con su olfato algunas enfermedades, el miedo, y huellas digitales que tienen más de una semana.
- ✓Los gatos pueden ver en la oscuridad seis veces mejor que los humanos.
- ✓El virus de la Rabia puede vivir en cualquier mamífero, incluyendo perros y gatos.
- ✓La Rabia ataca el sistema nervioso y el cerebro.
- ✓Aproximadamente cincuenta y cinco mil personas mueren de Rabia cada año.
- ✓ Los primeros auxilios para combatir la Rabia es enjuagar la herida con agua y jabón, o desinfectante, durante 15 minutos.
- ✓Una persona con una probable infección de Rabia debería empezar un tratamiento médico dentro de las primeras 24 horas.

ACTIVIDAD 1 “ Diseño de un anuncio:

La Rabia es 100% prevenible” *

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☐ Naturalista

Objetivos

- . Aprender acerca de la Rabia y sus características en animales y personas.
- . Reflexionar acerca de la importancia de cuidar a los animales con el fin de prevenir la Rabia.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Comunicar ideas a través de un medio visual.
- . Identificar y utilizar la t de persuasión.
- . Creatividad.
- . Uso de una técnica de arte que hayan aprendido en clase.

Materiales

- . Hojas grandes de papel afiche para los carteles.
- . Bolígrafos, lápices de colores, y /o marcadores.
- . Publicidad impresa de revistas, de Internet, etc.
- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia: Hechos y Temas de discusión.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

* Se recomienda realizar esta actividad después de cualquiera de las actividades científicas.

Instrucciones paso por paso

- ✓ Invita a los alumnos a organizar una campaña escolar para la prevención de la Rabia.
- ✓ Divide la clase en grupos de 5 ó 6 alumnos. Asegúrate que tienes un aviso publicitario llamativo de una revista para cada grupo. Si tienes la posibilidad baja publicidad de Internet. También podrías obtener carteles de un comercio local. Si tienes un único cartel grande pégalo en el pizarrón. No uses carteles de salud pública. Sólo usa avisos de productos y servicios comerciales.
- ✓ Introduce el tema: Arte y Publicidad. Haz que los alumnos analicen los carteles. ¿Qué elementos se utilizan? (fotos, textos, logos). ¿De qué se trata la foto y qué nos transmite? (atractiva, o amenazante). ¿Qué nos transmite el texto? ¿Cuál es el estilo del texto? (autoritario, atractivo, poético). ¿A qué público creen ellos que está dirigido? Analiza la intención de los avisos.

Artes Visuales

NIVEL 3 (grados 7-9)

- ✓ Debate la intención de persuadir y seducir a clientes potenciales a través del uso de fotos lindas y textos poéticos que emplean muchos adjetivos, humor influenciando el subconsciente del cliente.
- ✓ Haz referencia al cuento de “José el Saltarín” haciendo algunas preguntas. La tarea de cada grupo es realizar un cartel o un aviso publicitario para una campaña de salud pública acerca del cuidado de mascotas a través de formas artísticas y técnicas de la publicidad.
- ✓ Posibles temas son: relacionarse sanamente con animales- (haz que los chicos permanezcan quietos y no arrojen piedras); cuidar bien de sus familias vacunando a sus mascotas; salvar la vida de un niño sabiendo qué hacer cuando lo muerde un animal. Asegúrate de que cada cartel tenga un único tema!
- ✓ Coloca todos los carteles en la clase y haz que los alumnos expresen sus ideas, dudas y sentimientos relacionados con cada uno de los carteles. Si alguno de los carteles no comunica claramente la idea, anímelos a hacer algunos cambios.
- ✓ Puedes colgar los carteles en las paredes de la escuela para ayudar a concientizar acerca de la prevención de la Rabia.

 **Tarea para la casa:** Comparte el aviso con tu familia y tus amigos.

ACTIVIDAD 2 “Diseño de moda para mascotas”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☐ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☒ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los alumnos acerca de las mascotas y animales.
- . Reflexionar acerca de la importancia de cuidar a los animales con el fin de prevenir la Rabia.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Comunicarse a través de medios visuales.
- . Explorar el uso de la moda para expresar una idea.
- . Creatividad.
- . Habilidades motoras finas.

Materiales

- . Hojas de papel blanco, marcadores de colores.
- . Retazos de tela, botones, y cualquier otro material para crear ropa.
- . Pegamento o un kit de costura
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Converse con los alumnos acerca del cuidado de mascotas. Explora si tienen mascotas u otros animales en casa, si lo llevan al veterinario, etc. No tome más de 10 minutos para esto.
- ✓ Debate sobre cómo cuidar una mascota: proporcionar refugio, alimentos y agua, llevarlo al veterinario, etc.
- ✓ En el contexto de una clase de arte, invita a los alumnos a convertirse en diseñadores de moda por el día, y ¡diseñar ropa para mascotas!
- ✓ Puedes proporcionar a los alumnos hojas de papel y marcadores de colores para dibujar los diseños.
- ✓ Si es posible, haga que los alumnos creen la ropa con retazos de tela, botones, etc., y organizar un Desfile de Moda para Mascotas, donde las mascotas utilicen la ropa creada por los alumnos!

Tarea para la casa: Comparte tu ropa con tu familia y amigos

ACTIVIDAD 3 “Cómics para prevenir la Rabia”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☒ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☐ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los alumnos acerca de las mascotas y animales.
- . Reflexionar sobre la importancia de cuidar a los animales con el fin de prevenir la Rabia.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Comunicarse a través de medios visuales.
- . Explorar los cómics para expresar una idea.
- . Creatividad.
- . Habilidades motoras finas.

Materiales

- . Hojas de papel en blanco, marcadores de colores
- . Power-point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia: Hechos y Temas de discusión.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Converse con los alumnos acerca del cuidado de mascotas. Explora si tienen mascotas u otros animales en casa, si lo llevan al veterinario, etc. No tome más de 10 minutos para esto.
- ✓ Debate sobre cómo cuidar una mascota: proporcionar refugio, alimentos y agua, llevarlo al veterinario, etc.
- ✓ En el contexto de una clase de arte, invita a los alumnos a crear su propio cómic para generar la toma de conciencia acerca de la Rabia en su comunidad.
- ✓ Se pueden crear las historias de forma individual o en parejas.
- ✓ Haz que todos compartan sus cómics para ser revisados y editados.
- ✓ Una vez que estén listos, pueden proporcionar una copia del libro de cómics a la biblioteca de la escuela e incluso distribuirlo entre los alumnos de otros grados.

 **Tarea para la casa:** Comparte tus cómics con tus amigos y tu familia.

ACTIVIDAD 1 “Investiga y cuéntale a tus amigos acerca de la Rabia”*

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☐ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Aprender acerca de la Rabia, sus características en los animales y en las personas.
- . Reflexionar acerca de la importancia de cuidar a los animales para prevenir la Rabia.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- Habilidades para la investigación:
 - . Observar y comprender información.
 - . Hacer preguntas.
 - . Hacer inferencias.
 - . Hacer predicciones.
 - . Interpretar datos.
- Otras:
 - . Comprensión lectora.
 - . Trabajo en equipo.
 - . Presentación oral.

Materiales

- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia.
- . Lápiz y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hojas de tarea: “Verdadero o falso”; “Haz un círculo en la respuesta correcta”; “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 60 min. aprox.

***Esta actividad puede ser dividida en dos partes. Por ejemplo, los alumnos pueden armar la presentación en un período de clase y presentarlo oralmente otro día.**

Instrucciones paso a paso

- ☐ Invita a los alumnos a convertirse en investigadores por unas horas, para que exploren acerca de la Rabia.
- ☐ Divide a la clase en grupos de 4 o 5 alumnos y brinda copias de la Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia. Si hay un proyector, puedes mostrar la presentación de Power Point (incluida al final del documento) a un grupo. Cada grupo deberá tener diferente información, de forma tal que cuando cada grupo haga

su presentación, el resto de los grupos pueda aprender sobre los otros temas. Por ejemplo, puedes hacer que cada grupo conteste una pregunta diferente:

- . ¿Qué es la Rabia?
 - . ¿Cómo se sabe cuando un animal tiene Rabia?
 - . ¿Qué sucede si un animal con Rabia nos muerde?
 - . ¿Qué se debe hacer para prevenir la Rabia?
- ☐ Deja que los niños lean y discutan la información durante 20 minutos. Anímalos a preparar su presentación utilizando disparadores visuales.
 - ☐ Haz que el líder de cada grupo haga la presentación frente al resto de la clase.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea: “Verdadero o falso”; “Haz un círculo en la respuesta correcta”; “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia” y en la próxima clase revísalas en grupos.

ACTIVIDAD 2 “De la mordida al cerebro”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☐ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Aprender acerca de la ruta infecciosa del virus en el cuerpo.
- . Ser más conscientes de las estrategias para prevenir la Rabia.

Habilidades a practicar

- . Crear una hipótesis.
- . Confrontar la hipótesis con información.
- . Comprensión lectora.
- . Comunicar la comprensión a través de medios visuales y lenguaje.
- . Trabajo en equipo.

Materiales

- . Hojas grandes de papel afiche para los carteles.
- . Marcadores negros y de color.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia: Hechos probados y temas para discutir acerca de la Rabia.
- . Hojas de tarea: “Haz un círculo en la respuesta correcta”, “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”; “Verdadero o Falso”
- . De ser posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 40-60 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Introduce la pregunta: ¿Cómo creen que el virus de la Rabia afecta a nuestros cuerpos?
- ✓ Escribir la hipótesis en la pizarra.
- ✓ Dividir la clase en grupos de 4 ó 5, y distribuye información acerca de la Rabia.
- ✓ Cada grupo tiene que leer información distinta y luego explicar al resto de la clase lo que entendieron del texto.
- ✓ Invítalos a diseñar y crear un cartel informativo que muestre la ruta infecciosa del virus de la Rabia, de la mordida al cerebro.
- ✓ Reflexiona acerca de la manera de evitar contagiarse con el virus de la Rabia. Los alumnos también pueden incluir esa información en el cartel.
- ✓ Pueden colgar los carteles en las paredes de la escuela para que todos los alumnos tengan la oportunidad de verlos.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea “Haz un círculo en la respuesta correcta”; “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”; “Verdadero o falso” y en la próxima clase revísalas en grupos.

ACTIVIDAD 3 “Comparando enfermedades”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☐ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Aprender acerca de las enfermedades zoonóticas.
- . Comparar y contrastar las enfermedades que afectan a los seres humanos versus las enfermedades que afectan a los animales.
- . Ser consciente de cómo se transmiten las enfermedades.

Habilidades para practicar

- . Comparar información.
- . Comprensión lectora.
- . Hacer inferencias.
- . Comunicar hallazgos.
- . Trabajo en equipo.

Materiales

- . Bolígrafos y papel.
- . Presentación de Power point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: Información acerca de la Rabia: Hechos probados y temas para discutir acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: Ejemplo de una presentación.
- . Hojas de tarea: “Haz un círculo en la respuesta correcta”, “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”; “Verdadero o Falso”.
- . De ser posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 40-60 min. aprox

Instrucciones paso a paso

- ✓ Divide la clase en grupos de 5 ó 6. Introduce el tema mediante preguntas acerca de lo que saben acerca de las enfermedades. Se pueden tomar ejemplos de enfermedades que puedan afectar a sus familias, animales, o a la comunidad.
- ✓ Si ya haz realizado la actividad 1, la Rabia será una de las enfermedades que mencionan. Si no se menciona la Rabia, sugiérela tú mismo.
- ✓ Es recomendable tener algunos prospectos y folletos de los servicios veterinarios y médicos, ONGs u organizaciones de las Naciones Unidas disponible para que los alumnos puedan consultar.
- ✓ Combina las enfermedades de a pares, y pídele a los alumnos que comparen y contrasten las dos enfermedades utilizando la información que ellos conocen.

Ciencia

NIVEL 3 (grados 7-9)

Introduce las preguntas del cuadro de abajo para que puedan comparar las enfermedades.

- ✓ Desafía a los grupos dándoles 10 puntos por cada respuesta correcta.
- ✓ Si no tienen la respuesta a algunas preguntas, pueden "comprar" las respuestas de los otros grupos.
- ✓ Reserva los últimos 20 minutos para las presentaciones de los grupos. Los grupos presentan los resultados y por cada respuesta correcta ganan un punto. Si compraron la respuesta de otro grupo, ambos grupos reciben medio punto.
- ✓ Felicita al equipo ganador y al resto de los equipos por completar la tabla.

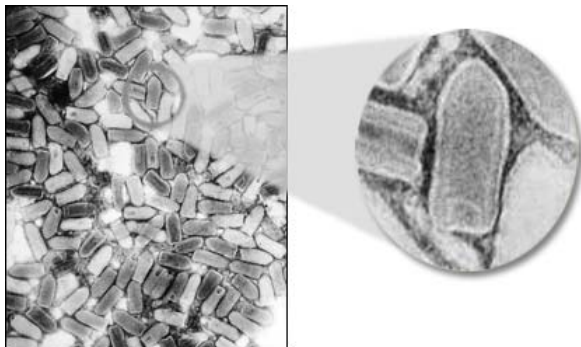
 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea “Haz un círculo en la respuesta correcta”; “Concurso: Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”; “Verdadero o falso”; y en la próxima clase revísalas en grupos.

Hoja de trabajo “Investiga y explica a tus amigos acerca de la Rabia”**¿QUE ES LA RABIA?**

La Rabia es una enfermedad viral prevenible en los mamíferos que se transmite con mayor frecuencia a través de la mordedura de un animal rabioso. La gran mayoría de los casos de Rabia notificados anualmente a los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC) se presenta en animales salvajes como mapaches, zorrillos, murciélagos y zorros.



El virus de la Rabia infecta al sistema nervioso central y finalmente enferma al cerebro y ocasiona la muerte. Los síntomas tempranos de la Rabia en las personas son similares a los de muchas otras enfermedades, como fiebre, dolor de cabeza y malestar o debilidad general. Conforme avanza la enfermedad, aparecen síntomas más específicos tales como insomnio, ansiedad, confusión, parálisis parcial o leve, excitación, alucinaciones, agitación, hipersalivación (aumento de la saliva), dificultad para tragar e hidrofobia (miedo al agua). Por lo general, la muerte sobreviene días después de que aparecen estos síntomas.



¿QUÉ RIESGO CORRE MI MASCOTA?

Cualquier animal que sea mordido o arañado por un animal salvaje, un mamífero carnívoro o un murciélago al que no se le puedan realizar pruebas debe considerarse expuesto a la Rabia.

Los perros, los gatos y los hurones no vacunados que hayan sido expuestos a un animal rabioso deben ser sacrificados de inmediato. Si el dueño se rehúsa a sacrificar a su mascota, se debe poner al animal en aislamiento estricto durante 6 meses y se le debe vacunar un mes antes de que sea liberado.

Los animales con vacunas vencidas necesitan ser evaluados según el caso particular. Los perros y gatos que están al día con su vacuna deben mantenerse bajo observación durante 45 días.

En los Estados Unidos, casi nunca se han detectado casos de infección por Rabia en mamíferos pequeños, como ardillas, ratas, ratones, hámsteres, cobayos, jerbos, ardillas listadas, conejos y liebres, y no se considera que estos animales transmitan Rabia a los seres humanos. Las mordeduras de estos animales no se suelen considerar un riesgo de contagio de Rabia a menos que el animal esté enfermo o se comporte de una manera extraña, y en el área donde vive la Rabia sea una enfermedad generalizada.

No obstante, entre 1985 y 1994, las marmotas americanas representaron el 86% de los 368 casos de Rabia en roedores notificados a los CDC. Las marmotas americanas o marmotas de América (marmota monax) son los únicos roedores que con frecuencia se envían a los departamentos de salud estatal por sospecha de que tengan Rabia. En todos los casos que involucren a roedores, se debe consultar con el departamento de salud local o estatal antes de tomarse la decisión de iniciar la profilaxis para posexposición.



¿CUÁLES SON LOS SIGNOS Y SÍNTOMAS DE LA RABIA?

Los primeros síntomas de la Rabia pueden ser muy similares a los de la influenza o gripe, como debilidad o malestar general, fiebre o dolor de cabeza. Estos síntomas pueden durar varios días.

También pueden presentarse malestar, punzadas o picazón en el sitio de la mordedura, y en días evolucionar a síntomas de disfunción cerebral, ansiedad,

confusión y agitación. Conforme avanza la enfermedad, la persona puede presentar delirios, comportamiento anormal, alucinaciones e insomnio.

El periodo agudo de la enfermedad termina normalmente después de 2 a 10 días. Una vez que aparecen los signos clínicos de la Rabia, la enfermedad es casi siempre mortal y por lo general, el tratamiento es de apoyo.

La prevención de la enfermedad incluye la administración de ambos anticuerpos pasivos mediante una inyección de inmunoglobulina humana y una serie de inyecciones de la vacuna antirrábica.

Una vez que la persona comienza a presentar los signos de la enfermedad son pocos los casos en que la persona sobrevive. Hasta la fecha, se han notificado menos de 10 casos documentados de supervivencia de seres humanos a la Rabia clínica y solo dos no tenían antecedentes de profilaxis para la pre o la posexposición.

Información extraída de: <http://www.cdc.gov/rabies/es/index.html>

Hoja de trabajo “Ejemplo de una presentación”

Enfermedad	SIDA	Rabia
¿Qué causa la enfermedad?	El virus del SIDA	El virus de la Rabia
¿Quién carga con la enfermedad?	Humanos	Todos los mamíferos incluyendo a los humanos
¿Cómo entra la enfermedad en tu cuerpo?	A través de relaciones sexuales sin protección, objetos cortantes, sangre infectada, De madre a hijo.	A través de mordeduras y arañazos.
¿Cómo sabes si tenes esta enfermedad?	Luego de algunas semanas de pruebas.	Observando y examinando al animal que te mordió.
¿En que parte del cuerpo podemos encontrar el virus?	En los fluidos del cuerpo, como el esperma y la sangre.	Saliva.
¿Qué hace la enfermedad?	La enfermedad destruye nuestro sistema inmune.	La enfermedad ataca nuestro sistema nervioso y nuestro cerebro.
¿Cuáles son los síntomas de la enfermedad?	Inicialmente, ninguno. Más tarde, problemas en la piel, tos y tuberculosis.	Inicialmente ninguno. Luego de una gripe ligera: malestar general, pérdida de apetito, sensación de dolor de cabeza, fiebre; Más tarde, espasmos, hidrofobia (miedo al agua), y momentos de agresividad.
¿Es una enfermedad mortal?	Sí, si no es tratada.	Sí, si no es tratada.
¿Cuánto tiempo después de la	3 meses- 10 años	3 días -3 años, a veces más.

Ciencia

NIVEL 3 (grados 7-9)

¿Infección la enfermedad se pone de manifiesto – (tiempo de incubación)?		
¿Cómo puedo prevenir la infección del virus?	Sexo seguro	Tratar a los animales con cuidado. Evitar mordidas de animales y rasguños. Vacunar el ganado y las mascotas. Evitar contacto con animales de la calle o que vivan en la selva. Vacunarse contra la Rabia.
¿Cómo se cura esta enfermedad?	No hay una cura disponible.	No hay cura disponible una vez que el virus se propaga, la enfermedad se hace evidente. Al lavar la herida y recibir las inyecciones apropiadas poco después de la picadura, puede evitar la propagación del virus y contraer la enfermedad.
¿Puedes vivir con la enfermedad?	Si, con el medicamento apropiado.	No, usted tiene que recibir el tratamiento antes de que los signos de la enfermedad aparezcan.
¿Cuándo hay que comenzar con los tratamientos?	En cualquier momento recomendado por un médico.	Tan pronto como sea posible, después de la mordedura. Preferentemente dentro de las 24 horas.

Hoja de tarea “Haz un círculo en las respuestas correctas”

1. ¿Cuántas personas mueren cada año por Rabia?

500 5000 50000 500000

2. ¿Cuántos años tienen las víctimas de las mordidas de perro?

menos de 15 más de 15

3. La mayoría de personas que se mueren de Rabia son mordidos por... infectados:

gatos caballos monos perros ratones

4. El tiempo entre una mordida y la aparición de los síntomas puede ser de:

minutos horas días semanas meses

5. Los animales y personas se contagian de Rabia a través de... infectada:

orina saliva sangre caca

Hoja de tarea “Concurso - Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia.”

Para calmar a un perro debes:

- ☐Acariciarle la espalda.
- ☐Simula ser una piedra.
- ☐Quedarte inmóvil y simular ser un árbol.
- ☐Quedarte inmóvil y mirarlo fijo a los ojos.

Los animales que pueden transmitir Rabia son:

- ☐Gatos y perros.
- ☐Todos los animales que muerden, como perros y serpientes.
- ☐Todos los mamíferos.
- ☐Sólo gatos y perros.

Para evitar la propagación de la Rabia tú debes:

- ☐Vacunarte.
- ☐Vacunar sólo a tus gatos y perros.
- ☐Vacunar a todos los mamíferos alrededor de su casa, incluyendo al ganado, chanchos y cabras.
- ☐Vacunar todo el ganado, incluyendo patos y gallinas.

Cuando un animal te muerde deberías:

- ☐A. lavar la mordida durante 15 minutos.
- ☐B. quedarte quieto como un árbol.
- ☐C. ir al médico.
- ☐Primero a) luego c)

Para entrenar a un perro, deberías:

- ☐Practicar todos los días.
- ☐Comer muchos biscochos.
- ☐Recompensarlo con cada buen movimiento.
- ☐Todas las tres de arriba.

Los gatos pueden ver en la oscuridad...

- ☐ Mejor que tú.
- ☐ Peor que un perro.
- ☐ Mejor que ambos.
- ☐ Los gatos no ven pero si huelen en la oscuridad.

Los murciélagos son...

- ☐ Pájaros.
- ☐ Ratas voladoras.
- ☐ Mamíferos.
- ☐ Perros voladores.

Siempre puedes saber cuando un animal tiene Rabia.

- ☐ No es verdad.
- ☐ Cuando muerde.
- ☐ Si se le cae baba.
- ☐ Si se comporta agresivamente.

En la cultura de China, los gatos Fu-a traen felicidad y fortuna.

- ☐ Verdadero.
- ☐ No es verdad, traen tristeza y desgracia.
- ☐ No es verdad, es el perro Fu.
- ☐ No es verdad eso es en el antiguo Egipto.

La Rabia es una enfermedad que existe en todos los países.

- ☐ No es verdad, solo en el Norte del ecuador.
- ☐ No es verdad, solo en el Sur del ecuador.
- ☐ Verdadero.
- ☐ Verdadero, pero no en mi país.

Hoja de tarea “¿Verdadero o Falso?”

1. La Rabia es causada por un virus.
2. Todos los perros tienen Rabia.
3. Puedes contraer Rabia de un animal vacunado.
4. Solamente los mamíferos son afectados por la Rabia.
5. No se puede curar la Rabia.
6. No se puede prevenir la Rabia.
7. La Rabia se transmite a través de la sangre.
8. Es fácil saber si un animal tiene Rabia.
9. La vida silvestre contrae Rabia a través de los perros.
10. La Rabia es una enfermedad que ataca el cerebro y la médula espinal.

ACTIVIDAD 1 “Diagrama de Venn para animales”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☐ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☒ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los estudiantes con respecto a las mascotas y los animales.
- . Reflexionar acerca de la importancia de la prevención de la Rabia.

Habilidades a practicar

- . Adición y sustracción
- . Ratio.
- . Utilización de gráficos para comunicar un resultado.
- . Resolución de Problemas.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power point acerca de la Rabia.
- . Hoja de tarea: Resolución de Problemas.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 40 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

Un Diagrama de Venn es un concepto matemático para clasificar y analizar datos. Es un gráfico simple que muestra las relaciones entre clases de datos. Es un primer paso que introduce la probabilidad, la estadística, la lógica y la programación de computadoras. Puede ser divertido para los alumnos jugar con el concepto de un Diagrama de Venn.

- ✓ Pide a todos los alumnos que formen un gran círculo y se den la mano. Cuenten cuántos son y recuerda el número. Si te encuentras en el aula dibuja un gran círculo en el pizarrón y escribe al lado de él: la población de alumnos = n .
- ✓ Pregunta a los niños quiénes de ellos son amantes de los perros. Pide que entren en el círculo y formen un círculo más pequeño sosteniéndose de las manos y deja que cuenten cuantos son los amantes de los perros.
- ✓ Dibuja un círculo más pequeño en el pizarrón en el interior del círculo más grande y escribe: la población amante de los perros = n_1 .
- ✓ Pide que resten del total de la población de alumnos, el número de los amantes de los perros. Esto le da el número de "los no amantes de perros" de la población de alumnos. Escribe en el interior del círculo más grande: la población de "los no amantes de perros" = n_2 .
- ✓ Pide que calculen la ratio de amantes de los perros como parte del total de alumnos (n_1 / n). Haz lo mismo con la relación de los no amantes de perros, (n_2

Matemática

NIVEL 3 (grados 7-9)

/ n). Pide que sumen los ratios: $n_1 / n + n_2 / n = (n_1 + n_2) / n = n / n$. Concluye que la respuesta es 1.

- ✓ Repite todo el ejercicio pero para los amantes de gatos. El círculo más grande puede quedar con pocos o ningún alumno, pero queda claro en el pizarrón. Si estas realizando este ejercicio en el patio, usa tiza, conos, o piedras para marcar el círculo más grande.
- ✓ Ahora pregunta a los alumnos si entre ellos hay alguno que sea amante de perros y de gatos. Haz que esos alumnos formen un tercer círculo para que los amantes de perros y los amantes de gatos interseccionen con los otros dos círculos (ver dibujo). Haz que cuenten exclusivamente el número de amantes de perros (L1), exclusivamente los amantes de gatos (L2), amantes de perros y de gatos (L3) y no amantes de animales (L4). Verifica con ellos:

El número total de alumnos $n = L1 + L2 + L3 + L4$

El número total de amantes de los animales $n_3 = L1 + L2 + L3$

El número total de amantes de los perros $n_4 = L1 + L3$

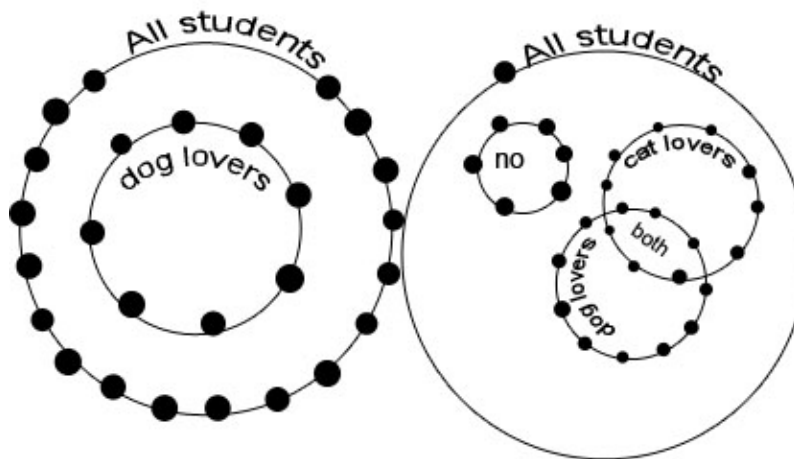
El número total de amantes de los gatos $n_5 = L2 + L3$

El número total de los no amantes de los animales $n_6 = n - L1 - L2 - L3 = n - n_3$

Deja que calculen los coeficientes, R3, R4, R5, R6.

Comprueba que $r_3 + r_4 + r_5 + r_6 = 1$.

- ✓ Luego, invita a los niños a usar diagrama de Venn con otra información, como el número de niños que tienen mascotas (perros o gatos) y si esas mascotas han sido vacunadas, los niños que tienen mascotas y no las han vacunado y si ha sido mordido o no, etc.
- ✓ Pide a los niños que dibujen diagramas de Venn para explicar sus resultados.
- ✓ Reflexiona con los niños cómo se puede prevenir la Rabia en su comunidad. Pon énfasis en la vacunación y la visita al veterinario con sus mascotas.



Tarea para la casa: Entrega la hoja de tarea “Resolución de Problemas” y en la próxima clase revisala en grupos.

ACTIVIDAD 2: “Informe de Perros Callejeros”*

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☐ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☒ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer las curiosidades de los alumnos acerca de sus mascotas y animales.
- . Aprender a cuidar a los animales.
- . Diferenciar entre los animales callejeros y no callejeros.
- . Encontrar formas de ayudar a los animales callejeros.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Observación.
- . Comparación.
- . Operaciones básicas, adición, sustracción y multiplicación.
- . Utilización de gráficos para interpretar la información.
- . Resolución de Problemas.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Hoja de trabajo: “Informe sobre Perros Callejeros”.
- . Hoja de tarea: “Resolución de Problemas”.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

*Esta actividad puede hacerse al mismo tiempo que la Actividad 3 de Ciencia.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Invita a los alumnos a investigar acerca de los perros callejeros en su comunidad y mostrar sus resultados en un Informe sobre Perros Callejeros durante la semana próxima.
- ✓ Debate de qué modo pueden investigar y tomar notas: visitar un veterinario, observar las calles, investigar en Internet, etc.
- ✓ Tienen que comunicar sus hallazgos en números y elegir un modo para compartir esos hallazgos: usando gráficos, porcentajes, etc.
- ✓ Asegúrate que recolecten información sobre la cantidad de perros callejeros que hay en su vecindario, ciudad, país; la cantidad de dinero gastado por el gobierno en este asunto, y las estrategias que se aplican; comparen la cantidad de mordeduras de perros callejeros y no callejeros., etc.
- ✓ Los alumnos pueden investigar y hacer una presentación en grupos o individualmente. La idea es que discutan los resultados durante la próxima clase.

 **Tarea para la casa:** Entrega la hoja de tarea “Resolución de Problemas” y en la próxima clase revísala en grupos.

ACTIVIDAD 3 “Gráfico de la Rabia”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☐ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☒ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad del alumno acerca de sus mascotas y animals.
- . Aprender acerca del procedimiento a seguir luego de una mordedura.
- . Llegar a los padres y a la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Solución de problemas.
- . Utilización de gráficos para interpretar la información.
- . Construcción de equipos.
- . Comunicar hallazgos.

Materiales

- . Bolígrafos y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de trabajo: “Gráfico de la Rabia”
- . Hoja de tarea: “Resolución de Problemas”.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: dos sesiones de 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Pide a los alumnos que formen equipos de 4 a 5 miembros. Cada equipo tendrá la oportunidad de elegir uno de los dos proyectos.
- ✓ Explícales cada proyecto e invita a los alumnos a que elijan uno de ellos. Asegúrate que hay un número par de equipos en cada proyecto.
- ✓ Distribuye las instrucciones y pedirles a los equipos que trabajen por su cuenta. Tendrás que tener copias de lo siguiente:

Proyecto A: Encuesta sobre mordeduras

Instrucciones:

- . Haz una encuesta y entrevista a 10 personas para saber si han sido mordidas por un perro. ¿Conocían al perro? ¿Qué estaban haciendo cuando fueron mordidos? ¿Qué parte de su cuerpo fue mordida?
- . Recolecta los resultados de todos y haz un gráfico donde se muestran los hallazgos.

Proyecto B: La Rabia en Africa y en otros países

Instrucciones:

- ¿Sabías que de las 55.000 muertes que ocurren cada año a causa de la Rabia 24.000 de ellas muertes suceden en África?
- Haz un gráfico circular para mostrar esta información.
- Recuerda agregar etiquetas a tu gráfico.
- Busca la cifra de muertes causadas por la Rabia en otros continentes.
- Dibuja otro gráfico circular para mostrar esta información.
- Busca la cifra de muertes causadas por la Rabia en tu país.
- Haz otro gráfico circular para mostrar esta información.
- Haz que los grupos compartan estos hallazgos con el resto de la clase.

 **Tarea para la casa:** Entrega la hoja de tareas “Resolución de problemas” y en la próxima clase revísala en grupos.

Hoja de trabajo “Gráfico de la Rabia”

Elige uno de estos proyectos con tu grupo.

Proyecto A: Encuesta sobre mordeduras

Instrucciones:

- . Haz una encuesta y entrevista a 10 personas para saber si han sido mordidas por un perro. ¿Conocían al perro? ¿Qué estaban haciendo cuando fueron mordidos? ¿Qué parte de su cuerpo fue mordida?
- . Recolecta los resultados de todos y haz un gráfico donde se muestran los hallazgos.

Proyecto B: La Rabia en Africa y en otros países

Instrucciones:

- ¿Sabías que de las 55.000 muertes que ocurren cada año a causa de la Rabia 24.000 de ellas muertes suceden en África?
- Haz un gráfico circular para mostrar esta información.
- Recuerda agregar etiquetas a tu gráfico.
- Busca la cifra de muertes causadas por la Rabia en otros continentes.
- Dibuja otro gráfico circular para mostrar esta información.
- Busca la cifra de muertes causadas por la Rabia en tu país.
- Haz otro gráfico circular para mostrar esta información.
- Haz que los grupos compartan estos hallazgos con el resto de la clase.

Hoja de tarea “Resolución de Problemas”

1. Anualmente 15 millones de personas obtienen el tratamiento post-exposición a la Rabia. Hay 300 millones de perros en el mundo. Asumiendo que todas esas 15 millones de personas fueron mordidas por un mismo perro, (aunque no es del todo cierto) y cada perro muerde a sólo a una persona, ¿cuántos perros se necesitan para que haya una persona mordida?

2. Comparar este número con la cantidad de perros que hay en el aula o en la comunidad. ¿Cuántos alumnos van a ser mordidos cada año?

3. Cada tratamiento post-exposición a la Rabia cuesta 40 USD, (pasar a moneda local). Vacunar a un perro cuesta 1 USD por año. ¿Cuánto dinero cuesta vacunar a cada perro cada año?

4. ¿El tratamiento es más caro o barato que la vacunación? ¿Cuántas veces?

5. Investiga y anota cuantos perros hay en la comunidad. Asegúrate de obtener un porcentaje que venga de una fuente segura, o toma el porcentaje que sacaron en el aula. Mundialmente hay 300 millones de perros y 55,000 mueren por Rabia anual.

¿Cuál es el ratio muertes/perro?

Con el porcentaje del número de perros en el país, ¿cuál es la predicción anual de muertes por Rabia en el país?

¿Tu país está por debajo o por encima del porcentaje mundial? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 1 “El concurso de la canción sobre la Rabia”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☐ Corporal-kinestésica
- ☒ Musical
- ☐ Espacial
- ☐ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los alumnos sobre las mascotas y animales.
- . Aprender sobre el cuidado de los animales.
- . Aprender sobre la prevención de la Rabia.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar:

- . El uso de la música para expresar ideas.
- . Crear letras de acuerdo a una melodía.
- . Diferenciar y usar ritmos.

Materiales

- . Lápiz y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Cuando sea posible: un CD con canciones y una grabadora

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Invita a los alumnos a crear una canción sobre la Rabia.
- ✓ Divide a la clase en grupos de 5 ó 6 alumnos. Pregunta a los alumnos que enumeren algunas de las canciones más populares. Asegúrate de que en cada grupo haya por lo menos un niño que sepa cantar bien la canción elegida.
- ✓ Antes de comenzar, refresca la memoria de los alumnos con información sobre la Rabia y anímalos a reflexionar sobre lo aprendido en las últimas actividades. Por ejemplo, pregunta acerca de la historia de *José, el Saltarín*, repasa los pasos a realizar si alguien es mordido por un animal, y reflexiona acerca de las medidas de prevención.
- ✓ También puedes proporcionar información desde el Power Point para ayudar a los alumnos a repasar estos temas. Este material puede ser útil para la creación de las letras de las canciones.
- ✓ Para comenzar, haz que los alumnos escriban las letras de las canciones que conocen. Pídeles que cambien el texto para que la nueva canción sea sobre mascotas, la interacción entre humanos-animales, y conocimiento preciso sobre la Rabia.
- ✓ Haz que los grupos presenten sus canciones. Durante las presentaciones, asegúrate de que las canciones contengan el mensaje correcto acerca de la interacción entre humanos-animales. Luego de cada presentación, enfatiza el mensaje y corrige cualquier error de información o haz que la clase indique cualquier tipo de imprecisión.

- ✓ Puedes organizar un concurso en tu escuela, distrito, o incluso llegar a la comunidad vía web.
- ✓ Si tienes la posibilidad, anima a los alumnos a grabar sus canciones y subirlas a YouTube. Consultar el sitio Web para obtener más información:
www.worldrabiesday.org

Ejemplo de Canción con la música de Feliz cumpleaños:

Feliz Día de la Rabia,
Feliz Día de la Rabia,
Lleva tu mascota a vacunar!!
Cuídate de animales desconocidos...
Y Celébralo con tus amigos!!

 Tarea para la casa: Escribe un poema sobre el cuidado de las mascotas.

ACTIVIDAD 2 “Juego de Roles: ¡Mordieron a mi perro! ... o... Un animal me mordió!”

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☐ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☐ Intrapersonal
- ☒ Corporal-kinestésica
- ☐ Musical
- ☐ Espacial
- ☐ Naturalista

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los alumnos sobre las mascotas y animales.
- . Aprender los pasos a seguir si un animal te muerde.
- . Aprender a cuidar y tratar a los animales domésticos.
- . Aprender a aplicar los primeros auxilios para mordeduras de animales domésticos.
- . Aprender que la búsqueda de ayuda médica después de primeros auxilios es una necesidad.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Uso del cuerpo para representar una idea.
- . Coordinación de la motricidad gruesa.
- . Trabajo en equipo.
- . Interpretar las intenciones e ideas de otras personas.

Materiales

- . Power Point o documento acerca de la Rabia.
- . Lápiz y papel.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- ✓Pregunta a los alumnos si alguna vez fueron mordidos por un animal, o si saben de alguien que haya sido mordido. Pídeles que describan la situación, por qué creen que fueron mordidos, y qué procedimientos siguieron después de la mordida. Luego pregunta si otro animal ha mordido a su mascota y explora lo que sucedió en esa situación.
- ✓Explica a los alumnos los pasos a seguir en ambas situaciones. Puedes utilizar la presentación de Power Point.
- ✓Invita a los alumnos a realizar una dramatización sobre la base de cualquiera de esas situaciones: un animal muerde a un animal o un animal muerde a una persona.
- ✓Arma grupos de 3 a 5 alumnos cada uno. Cada participante del equipo debe tener un papel específico en la dramatización.
- ✓Proporciona 15 minutos para que los grupos puedan intercambiar ideas. Asegúrate de que planeen el lugar de la acción, cual será la interacción humano-animal, etc. Los niños pueden tomar notas, escribir el guión, o improvisar.

- ✓ Ayuda a los niños a recordar los pasos a seguir después de la mordedura, anotándolos en el pizarrón.
- ✓ Haz que cada equipo represente la obra en la clase, y si es posible, organiza un evento en la escuela y compártelas con las otras clases.

 **Tarea para la casa:** Escribe un poema sobre el cuidado de las mascotas.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Esta actividad de cierre busca brindar a los alumnos la oportunidad de aplicar los conceptos y las habilidades aprendidas en las actividades anteriores.

Se proporcionan dos opciones. Una puede ser aplicada por los niños en su salón de clases y la otra consiste en llegar a la comunidad.

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- ☒ Lingüística
- ☒ Lógica-matemática
- ☒ Interpersonal
- ☒ Intrapersonal
- ☒ Corporal-cinestésica
- ☐ Musical
- ☒ Espacial
- ☒ Naturalista

Opción 1: dentro del aula

Diseño de centros de aprendizaje en torno a los temas aplicados en el proyecto de la Rabia:

Centro de arte, Centro de lógica, Centro de Teatro

El objetivo principal de esta actividad es permitir a sus alumnos a aplicar sus inteligencias múltiples en la práctica de los contenidos y las habilidades aprendidas en las actividades anteriores de la Rabia.

Los alumnos dispondrán de autonomía en su aprendizaje: se elige el centro de aprendizaje que les gustaría participar y poner en práctica la actividad como un equipo sin la guía del maestro-a. El- la maestro-a participará como facilitador de la actividad.

Instrucciones paso a paso

- ✓ Prepara el diseño de las aulas: divide a los niños en grupos de 3 ó 4 (según el número de centros que se creó).
- ✓ Ten los materiales preparados para cada centro.
- ✓ Explica a los niños la actividad: tendrán la oportunidad de trabajar en centros de aprendizaje. Aunque cada centro estará relacionado con una forma diferente de aprender, todos ellos tendrán el mismo tema: la Rabia. La diferencia entre cada centro es que los alumnos expresen su comprensión del tema de diferentes maneras, ya sea a través del arte, lenguaje, pensamiento lógico-matemático, o el teatro.
- ✓ Explicar qué juegos hay en cada centro y alienta a los alumnos a reflexionar sobre su estilo de aprendizaje antes de la elección de su centro.
- ✓ Se recomienda que cada centro tenga aproximadamente el mismo número de alumnos. Si en un centro hay demasiados niños, incentiva a los niños a que encuentren formas creativas para dividirse en otros grupos. También puedes sugerirles que elijan sus dos centros favoritos y luego asignar dónde irá cada niño.
- ✓ En cada centro estarán los materiales y las instrucciones para que los alumnos realicen la actividad por cuenta propia.
- ✓ Al final de la actividad, cada grupo puede compartir su aprendizaje con el resto de la clase.

CENTRO DE ARTE

Materiales: si se aplica la Actividad 3 de Artes Visuales, por favor, busca los materiales en su página correspondiente. Para la actividad descrita a continuación, proporcionar una gran hoja de papel blanco, revistas, lápices de colores o marcadores, tijeras y pegamento. Si es posible, plastilina, o piezas recicladas de papel y plástico.

- ✓Puede optar por aplicar la Actividad 2 ó 3, si aún no lo ha hecho.
- ✓O bien, puede invitar a los alumnos a elegir entre un concepto importante que hayan aprendido acerca de la Rabia, o algo que les haya llamado la atención, para expresarlo mediante las artes visuales.
- ✓Puede ser en el formato de un cartel, o en 3D, utilizando plastilina.
- ✓Animarlos a usar su creatividad y trabajo en equipo.
- ✓Debe comunicar su comprensión de la Rabia y el modo de prevenirla.

CENTRO DE LÓGICA

Materiales: si se aplica la Actividad 3 de Matemática, por favor, busca los materiales en su página correspondiente. Para la actividad descrita a continuación, haz una copia de las hojas de trabajo para el Juego de Bingo y corta cada tarjeta. Asegurarse de tener copias para cada alumno.

- ✓Puedes optar por aplicar la Actividad 3, si aún no lo ha hecho.
- ✓O bien, invitar a los niños a jugar un juego de Bingo. Un alumno será elegido para dirigir el juego, barajar las cartas y leer a la clase.

CENTRO DE TEATRO

Materiales: si se aplica la Actividad 2 de Música y Teatro, por favor, encontrar los materiales en su página correspondiente. Para la actividad descrita a continuación, haz una copia de las hojas de trabajo para el juego y corta cada tarjeta.

- ✓Puedes optar por aplicar la Actividad 2, si aún no lo ha hecho.
- ✓O bien, invita a los niños a jugar un juego de adivinanzas o Dígalo con mímica. Cada jugador toma una carta y expresa el concepto usando su cuerpo, sin usar palabras. El resto del equipo tiene que adivinar. Los alumnos se turnarán para que todos puedan participar.

<u>Opción 2: Llegar a la comunidad</u>
--

Prepara una feria en la escuela para presentar los proyectos de actividades anteriores (carteles, cuentos, juegos de rol, los gráficos, y-o encuestas) a los padres y miembros de la comunidad. Para ello puedes colocar los carteles fuera del aula o dentro de comercios locales. Si tienes la posibilidad, fotografía o escanea los carteles y súbelos a la pág. Web del Día Mundial de la Rabia:

www.worldrabiesday.org

CENTRO DE LOGICA: JUEGO DEL BINGO

- ✓ Haz copias de las plantillas A, B y C, una por cada jugador. Además, haz una copia de las tarjetas y córtalas por las líneas punteadas.
- ✓ Coloca las tarjetas en una caja o bolsa.
- ✓ Un estudiante será el líder del equipo y deberá sacar una tarjeta de la caja o bolsa por vez.
- ✓ El líder leerá en voz alta la tarjeta, y los jugadores se fijarán en sus plantillas si tienen a esa palabra. Si es así, deberán tachar ese casillero.
- ✓ El jugador que complete primero su plantilla es el ganador.
- ✓ El ganador deberá leer en voz alta cada palabra al final del juego.

PLANTILLA A

Animales que pueden transmitir Rabia	La Rabia es transmitida por ...
La Rabia es causada por ...	Una forma de prevenir la Rabia es ...
Una enfermedad causada por un virus que se encuentra en la saliva de animales rabiosos.	Si un animal te muerde, debes...

PLANTILLA B

Una forma de prevenir la Rabia es ...

Nunca molestes a un perro que esta...

El tiempo entre la mordedura de un animal y los síntomas pueden ser...

No hay para la Rabia

Si no es tratada, la Rabia puede ser

La Rabia es ...

PLANTILLA C

El tiempo entre la mordedura de un animal y los síntomas pueden ser...	La Rabia es transmitida por ...
Una forma de prevenir la Rabia es ...	Animales que pueden transmitir Rabia
Si un perro desconocido se acerca, pon tu cuerpo en posición de ...	Si un animal te muerde, debes ...

TARJETAS

Comiendo	cura	una enfermedad que se puede prevenir
Rabia	virus	mamífero
saliva	vacunar a tu mascota	. Consulta con un medico . Reporta a mordedura a servicios veterinarios
lavar la herida con agua y jabón por lo menos 15 minutos	No tocar animales salvajes o desconocidos	árbol

semanas o meses	fatal	Manten tu mascota lejos de animales callejeros
-----------------	-------	--

CENTRO DE TEATRO: JUEGO DIGALO CON MIMICA

Recorta cada tarjeta.

Simula que eres un perro rabioso	Simula que un perro te mordió entonces te estas lavando la herida con jabón
Simula que estás cuidando muy bien a tu perro	Simula que eres un perro sano

Simula que eres un murciélago entrando a una casa	Simula que eres un veterinario vacunando a un gato para prevenir la Rabia
Simula que vas a la veterinaria porque tu mascota fue mordida por otro animal	Simula que un perro desconocido se acerca a ti, entonces te paras en posición de árbol
Simula que eres el virus de la Rabia	Simula que eres un perro vagabundo que esta buscando comida y refugio

Actividad de Cierre

NIVEL 3 (grados 7-9)

(crea tu propia situación)

(crea tu propia situación)

Información acerca de la Rabia NIVEL 3 (grados 7-9)

Información acerca de la Rabia

¿Qué es la Rabia?

La Rabia es una enfermedad viral. El virus está presente en la saliva de animales rabiosos (específicamente mamíferos) y se propaga a los seres humanos a través de mordeduras y rasguños. Aunque las personas generalmente son infectadas por perros, también pueden infectarse por murciélagos, mapaches, mangosta y hurones. Potencialmente todos los mamíferos pueden propagar la enfermedad a los humanos. En el mundo alrededor de 15 millones de personas son mordidos por mamíferos y reciben atención médica conocida como Post exposición profilaxis (PEP). Unas 55.000 personas mueren debido a que no realizan tratamiento adecuado o tardan demasiado en recibir atención médica. Muchos de ellos son niños.

¿Cuáles son los síntomas de la Rabia?

La Rabia es una infección viral. Como la infección de SIDA, la Rabia puede permanecer sin ser detectado durante un período de tiempo, generalmente de varios días a tres meses. Durante este periodo de incubación, el animal parece sano. El virus tarda en multiplicar y viajar a través de la médula espinal al cerebro. Una vez iniciado los síntomas, la enfermedad progresa rápidamente, y el animal indefectiblemente muere.

Como cualquier enfermo, un animal enfermo también se comporta 'diferente'. Cualquier signo de "comportamiento inusual" es usualmente sospechoso y un signo de una enfermedad, un trastorno digestivo o una lesión. Animales rabiosos suelen carecer de apetito, dejan de beber y pueden parecer que quieren estar solos. Algunos animales rabiosos muerden a la menor provocación, mientras que otros pueden volverse somnolientos o mareados. Después de la aparición inicial de los síntomas, el animal puede ser vicioso o comienzan a mostrar signos de parálisis. Una vez que el animal muestra signos de parálisis, la enfermedad progresa muy rápidamente y el animal muere.

En las primeras etapas, los síntomas en seres humanos pueden ser confundidos con una gripe ligera: sentirse débil y febril y tener un poco de dolor de cabeza. Los síntomas luego progresan a dolor agudo, espasmos, emoción incontrolada, depresión e hidrofobia o temor de agua. Cuando la enfermedad entra en su etapa final la

Información acerca de la Rabia NIVEL 3 (grados 7-9)

persona experimenta manía y agotamiento y finalmente entra en coma y muere.

Prevención de la Rabia comienza con el dueño del animal

Como dueño de un animal, eres responsable de garantizar que tu animal sea saludable y no presente ningún riesgo para la comunidad. Protege a tus animales a que estén expuestos a enfermedades, al evitar dejarlos vagar libremente, vacunarlos, especialmente aquellos que están en contacto frecuente con la gente, como perros, gatos y hurones, ganado y caballos. Si posees mascotas, puedes esterilizarlos para reducir su tendencia a vagar y pelear con otros animales. Esto reduce la probabilidad de que se convierta en el animal infectado con Rabia u otras enfermedades.

Reduce el riesgo de exposición a la Rabia en los animales salvajes

Los animales salvajes pueden llevar Rabia y otras enfermedades a sus mascotas y animales y peor, a su familia y los niños. Por lo tanto, es aconsejable no llevar animales salvajes a su hogar. Los niños son curiosos y se sienten atraídos por ese lindo animalito que normalmente huye. Pero deben ser extra cuidadosos de no tocar los que parecen mansos y no huyen. Es probable que este enfermo y podría estar infectado con Rabia. Enseña a los niños a disfrutar de animales salvajes desde lejos y decirles de ser especialmente conscientes de los animales que reaccionan de forma diferente a lo esperado.

. Mantener su basura cubierta de forma segura y almacenar recipientes vacíos lejos después de alimentación y riego de mascotas. La bolsa de basura abierta y recipientes vacíos atraerán animales salvajes o vagabundos;

. Nunca tocar animales desconocidos – incluso si parecen amigables;

. No mantenerse animales silvestres como mascotas. Si ves un animal salvaje actuando extrañamente, informar a los servicios veterinarios;

. Los murciélagos pueden portar Rabia. Por lo tanto, protege tu casa contra los murciélagos.

¿Qué hacer cuando tu mascota muestra heridas de mordedura?

Información acerca de la Rabia NIVEL 3 (grados 7-9)

Si encuentras heridas de mordedura en tu mascota o animal, podría haber sido en una pelea con un animal rabioso. Si tu mascota no ha sido vacunada, podría estar infectado con Rabia u otras enfermedades. Tarde o temprano puede caer enfermo y transmitir la enfermedad a usted, su familia o vecinos. Si encuentras heridas de mordedura lleva a tu mascota al veterinario inmediatamente para examinarlo. Pregunta a tu veterinario dónde tienes que informar de la mordedura.

¿Qué hacer cuando un animal te muerde?

A diferencia de otras enfermedades como la poliomielitis, los niños no son vacunados contra la Rabia. Sólo la gente en las profesiones de alto riesgo como médicos veterinarios y especialistas en fauna están vacunados preventivamente contra la enfermedad. Cada año 15 millones de personas son mordidas por animales potencialmente rabiosos y por lo tanto reciben Post exposición de profilaxis. Alrededor de 55 mil personas no reciben atención médica adecuada y mueren de la enfermedad. La Rabia es una enfermedad fatal. Si tu mascota o un animal te ha mordido, a un miembro de la familia, un estudiante o un vecino, y no sabes si el animal ha sido vacunado contra la Rabia, esto es lo que debe hacer:

- . Lava la herida con abundante agua durante al menos 15 minutos, preferiblemente con jabón, desinfectante o cenizas;
- . Busca ayuda médica en el centro de salud más cercano o en servicios veterinarios;
- . Reporta la mordedura a los servicios veterinarios;
- . Y si es posible, toma el animal y llévalo a que sea examinado por un veterinario.

Links & Contactos

NIVEL 3 (grados 7-9)

Links

World Rabies Day: www.worldrabiesday.org

GARC: www.globalrabiescontrol.org

CDC: www.cdc.gov/rabies

WHO: www.who.int/rabies/en/

NASPHV: www.nasphv.org/documentsCompendia

Contactos

World Rabies Day: peter.costa@worldrabiesday.org

+1-570-899-4885 (USA)

Este material educativo ha sido desarrollado para conmemorar el Día Internacional de la Rabia, celebrado el 28 de Septiembre de cada año.

Desarrollado y traducido por Valeria Fontanals, Mag.

Colaboración en edición y traducción: Catalina Gotelli y Daniela Quattrini, Lic.

Un agradecimiento especial a Bert Sonnenschein, ya que varias actividades se han basado en el material *Jumping Joey*, publicado por FAO.

Publicado por GARC, Diciembre 2011.