

Todo acerca de la Rabia!

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



Basado en la **Teoría de Inteligencias Múltiples**

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

El material incluye:

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

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



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: “Cómo cuidar a las mascotas”.	
Actividad 3: “R-A-B-I-A”	
Hoja de trabajo: “José el saltarín”.	
Hoja de trabajo: “Completar con las palabras que faltan”; “Une con Flechas, las palabras y sus definiciones”	
. Sección de ArtesVisuales	25
Actividad 1: “Dibujando la historia de José el Saltarín”.	
Actividad 2: “Animales peligrosos y no peligrosos”.	
Actividad 3: “Crear una mascota para la clase”	
Hoja de trabajo: “José el saltarín”.	
. Sección de Ciencia	39
Actividad 1: “Día de la mascota”	
Actividad 2: “M & R (Mamíferos y Rabia) Juego de memoria”	
Actividad 3: “Safari por el vecindario”	
Hoja de trabajo: “Juego de memoria”	
Hoja de trabajo: “M y R (Mamíferos y Rabia) La búsqueda del tesoro”.	
Hoja de tarea: “¿Qué animales son mamíferos?”	
. Sección de Matemática	49
Actividad 1: “Encuesta de mascotas”.	
Actividad 2: “Informe sobre Animales Callejeros”.	
Actividad 3: “Números pares e impares con José el saltarín”	
Hoja de trabajo: “Encuesta de las mascotas”.	
Hoja de trabajo: “Informe sobre Animales Callejeros”.	
Hoja de tarea: “Resolución de Problemas”.	
. Sección de Música y Teatro	57
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	60
“Juegos para Centro de Arte, Centro de Lógica, Centro de Teatro”	
. Información acerca de la Rabia	70
. Links útiles, contactos y notas	73

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 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 y literatura, ciencias naturales y música y 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 y 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 y 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 1 (grados 1-3, de 6 a 8 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 conscientes 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 1 (grados 1-3, de 6 a 8 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.

Los 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
Habilidad para coordinar y controlar el cuerpo o partes del cuerpo

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

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 puede 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.*
- 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 tu 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:

¶ *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

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

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.

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.

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

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 lingüística 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.

- 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.

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

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.



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

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)

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 naturalista y lingüística. 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 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.

Introducción

NIVEL 1 (grados 1-3, de 6 a 8 años)



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.



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.

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

- . Lectura: comenzar a leer las palabras o frases de un texto simple.
- . Comprensión lectora: contestar preguntas sobre el texto.
- . Escritura: comenzar a escribir palabras o frases.
- . Habilidades motoras finas.

Materiales

- . Hoja de trabajo: "José el saltarín", uno por niño o una cada dos. Si elige leer el cuento, no hay necesidad de hacer copias.
- . Hojas de tarea: "Completar las palabras que faltan"; "Uniendo con flechas"

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Invita a los niños a leer juntos un cuento. Diles que será la introducción de un proyecto que van a hacer juntos por los próximos días / semanas. Espera hasta terminar de leer el cuento para discutir el tema con los niños para que puedan inferir su propia hipótesis al respecto.
- Distribuye una copia del cuento a cada alumno o cada dos alumnos. Lee el cuento, e invita a los alumnos a seguir la lectura con el texto mientras se lee. De lo contrario, se puede leer el cuento sin la distribución de copias, y que los niños sólo escuchen. Si algunos alumnos son capaces de leer, pedirles que lean algunos párrafos en voz alta.
- Haz preguntas después de cada párrafo para poner a prueba su nivel de comprensión. Por ejemplo: "¿Quién es José?", "¿Qué enseña Timo a José?", "¿Quién es Tyson?", "¿Qué pasó con Tyson?", "¿Cómo ayuda José a Maiko?", "¿Qué pasó al final del cuento?"
- Anima a los alumnos a expresar sus opiniones y a discutir los valores y actitudes. Trata de construir una comprensión de los puntos de aprendizaje.
- Asegúrate de que los alumnos entiendan que:
 - Deben cuidar de sus mascotas;
 - Nunca deben acercarse ni tocar animales desconocidos;
 - Deben detenerse y simular ser un árbol cuando un animal está inquieto o agresivo;
 - Deben vacunar a sus mascotas y animales para prevenir enfermedades.

Lengua y literatura

NIVEL 1 (grados 1-3)

- Pregunta a los niños cuál es el tema que creen que van a aprender los próximos días.
- Discute el final de la historia. Ayuda a los niños a relacionarlo con la necesidad de vacunación.
 - o ¿Qué hace que el final de esta historia sea un final feliz?
 - o ¿Qué podría haber ocurrido si Tyson no hubiese ido al hospital?
 - o ¿Les gusta ser vacunados? ¿Por qué es importante que los niños lo hagan?

- Invita a los estudiantes a escribir sobre lo que han aprendido del cuento. Se puede escribir palabras o frases clave en el pizarrón y se puede elegir qué conceptos son importantes para ellos. O bien, animar a los alumnos a escribir de manera espontánea de acuerdo a su nivel de alfabetización.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea "Completar las palabras que faltan"; "Uniendo con flechas" y en la próxima clase revísalas en grupos.

ACTIVIDAD 2 "Qué hacer y qué no hacer para cuidar una mascota"

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

Objetivos

- . Aprender a cuidar a los animales.
- . Reflexionar la importancia del cuidado de las mascotas, de los animales y de las personas que están en contacto con ellas.

Habilidades a practicar

- . Escritura: escribir algunas palabras o frases.
- . Lectura y comprensión de un texto.
- . Escuchar a los demás.
- . Expresar sus propias ideas y opiniones de forma oral.
- . Respetar las opiniones e ideas de otros.

Materiales

- . Carteles en blanco (2 o más).
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Marcadores o lápices y papel.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.
- . Hojas de tarea: "Completar las palabras que faltan"; "Uniendo con flechas".

Instrucciones paso a paso

- Pregunta a los niños si tienen mascotas y quién las cuida en su casa. Pregunta qué hacen para cuidarlas.
- Escucha sus cuentos y ayúdalos a que consideren cosas como la comida, actitudes, salud y refugio. Aquí están algunas indicaciones para discutir:

ALIMENTOS:

- ¿Qué tipo de alimentos puede comer una mascota? ¿Cuánta comida al día?
- ¿Qué puede tomar una mascota?

REFUGIO:

- ¿Dónde duerme la mascota? ¿Es el mismo lugar en verano que en invierno?
- ¿Qué podría pasar si la mascota sale de la casa sola?

SALUD:

- ¿Por qué es importante que su mascota visite al veterinario?
- ¿Por qué es importante que su mascota se vacune?

COMPORTAMIENTO:

- ¿Cómo se comporta su mascota?
- ¿Sabe algún truco que le hayan enseñado?
- ¿Puede identificar cuándo su mascota está contenta o enojada?

Lengua y literatura

NIVEL 1 (grados 1-3)

- ¿Tu mascota muerde, o ustedes muerden? ¿Cómo se comportan con otros animales o cómo te comportas con los demás animales?

- Escribe los conceptos principales en el pizarrón.
- Invita a los niños a hacer dos carteles, uno con LO QUE SE DEBE HACER y otro con LO QUE NO SE DEBE HACER para el cuidado de las mascotas.
- Divide a los alumnos en grupos de 4 o 5 niños y asígnalos a una de las dos categorías.
- Haz que escriban frases en un papel y pégalas en el cartel principal.
- Asegúrate de que los niños comprendan los siguientes conceptos:
 - Vacuna a tu mascota para prevenir enfermedades.
 - No permitir que tu mascota vaya a donde ella quiera.
 - Mantén a tus mascotas alejadas de animales callejeros.

- Cuelga el cartel en el aula o en las paredes de la escuela para que los demás alumnos puedan verlo.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea "Completar las palabras que faltan"; "Uniendo con flechas" y en la próxima clase revísalas en grupos.

ACTIVIDAD 3 "R-A-B-I-A"

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

Objetivos

- . Aprender acerca del significado de la Rabia.
- . Reflexionar acerca de la importancia de su prevención.

Habilidades a practicar

- . Lectura y escritura:
 - Conciencia fonológica.
 - Fluidez en la lectura.
 - Comprensión lectora.
- . Aumento del vocabulario.
- . Uso del diccionario.

Materiales

- . Diccionario.
- . Lápices y papel.
- . Pequeña pelota (si no tienes una a mano, haz una de papel).
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Abre la discusión preguntando a la clase si alguna vez han oído la palabra RABIA.
- Pide a los alumnos que expliquen lo que piensan que esto significa.
- Pregunta cómo creen que se escribe y escoge a un alumno para que la escriba en el pizarrón.
- Luego, sin decir si está bien escrito o no, los invitamos a ver la palabra en el diccionario. Repasa la forma de buscar palabras en el diccionario.
- Pide a los alumnos que comprueben si la ortografía de la palabra es correcta y escribe el significado de la palabra.
- Revisa el significado y explica sus características. Puedes utilizar la presentación de Power Point con información acerca de la Rabia.
- Invita a los niños a jugar a un juego para estimular la conciencia fonológica y ortográfica.
- El juego consiste en decir palabras para que los alumnos escriban el sonido de cada letra en el orden correcto (todo esto se hace sin la ayuda de la palabra escrita). El alumno que empieza el juego toma la pelota en sus manos, dice el primer

Lengua y literatura

NIVEL 1 (grados 1-3)

sonido de la palabra y luego pasa la pelota a otro alumno. El alumno que tomó la pelota por segunda vez, tendrá que decir el segundo sonido de la palabra y pasar la pelota a otro compañero de la clase hasta que termine la ortografía de la palabra. Al mismo tiempo, un alumno escribe en el pizarrón los sonidos que los estudiantes están diciendo. Entonces, toda la clase, busca la palabra (como está escrito en el pizarrón) en el diccionario y comprueban si se ha escrito correctamente.

Comienza con la palabra RABIA, y luego, selecciona palabras relacionadas con este concepto, como la saliva, virus, vacunación, mamíferos.

 **Tarea para la casa:** Entrega las hojas de tarea "Completar las palabras que faltan"; "Uniando con flechas" y en la próxima clase revísalas en grupos.

Lengua y literatura NIVEL 1 (grados 1-3)

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 medico 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 "Completar con las palabras que faltan"

1. La Rabia es causada por un v_____.
2. Sólo los m_____ se contagian de Rabia.
3. Si un perro se acerca, pararse como un a_____.
4. Nunca molestar a un perro que esta c_____.
5. V_____ a tu mascota.

Si necesitan ayuda, pueden encontrar las palabras aquí:

árbol - mamíferos - vacunar - comiendo - virus

Hoja de tarea "Une con Flechas, las palabras y sus definiciones"

Relaciona cada palabra con la definición correcta.

- | | |
|----------------|--|
| 1. Veterinario | (a) Peligro. |
| 2. Con Rabia | (b) Causa de muerte. |
| 3. Riesgo | (c) Infectado de Rabia. |
| 4. Rabia | (d) El doctor de los animales. |
| 5. Fatal | (e) Inyección contra la infección. |
| 6. Vacunación | (f) Enfermedad causada por un virus que se encuentra en la saliva de los animales con Rabia. |

Artes Visuales

NIVEL 1 (grados 1-3)

ACTIVIDAD 1 “Dibujando la historia 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 después de primeros auxilios es una necesidad.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Habilidades motoras finas.
- . Comunicar ideas a través de un medio visual
- . Explorar el uso de las líneas y los colores primarios.
- . Creatividad.
- . Expresar la comprensión de una historia a través de imágenes.
- . Uso de una técnica de arte que hayan aprendido en clase.

Materiales

- . Hojas blancas (5 o 6 por cuento)
- . Lápices o marcadores de colores, y papel.
- . Hojas de trabajo: Copias del cuento de “José, el Saltarín” (una por alumno o una por grupo)

TIEMPO: 60 min. aprox.

* Esta actividad sólo se podrá hacer luego de realizar la Actividad 1 de Lengua y Literatura.

* Esta actividad se puede realizar al mismo tiempo que la Actividad 3 de Matemática.

Instrucciones paso a paso

Luego de realizar la Actividad 1 de Lengua y Literatura, invita a los niños a crear su propia versión del cuento de “José, el Saltarín”.

OPCIÓN 1: ACTIVIDAD INDIVIDUAL

- Si hay una copia por alumno, y deseas que los alumnos trabajen individualmente, entrega una copia del cuento y 5 o 6 hojas blancas a cada alumno.
- Invita a los niños a releer el cuento y realizar su propio libro.
- Anima a los niños a que imaginen las características de los personajes principales y que visualicen las escenas de acuerdo con la descripción del texto. Haz que reproduzcan las imágenes en el papel.
- Asegúrate de que realicen la tapa y contra tapa del libro.

Artes Visuales

NIVEL 1 (grados 1-3)

- Promueve el uso de colores y las aplicaciones de técnicas de artes previamente enseñadas en clase.
- Invita a que compartan sus cuentos con el resto de la clase.
- También puedes organizar una clase donde los niños comparten sus cuentos con los grados más pequeños, y promueven la importancia de prevenir la Rabia.

OPCIÓN 2: ACTIVIDAD EN GRUPO

- Divide la clase en grupos pequeños (si es posible no más de 5 por grupo). Prueba de formar los grupos de acuerdo con las fortalezas de cada niño.
- Una vez divididos en grupos, invita a que los niños decidan quién es bueno dibujando o pintando, quien es bueno leyendo, quien es bueno comunicando ideas, y quién es bueno dirigiendo un grupo. Con esa información, agrupa a los niños de manera que en cada grupo haya esa combinación de fortalezas.
- Cuando los grupos estén listos, entrega una copia del cuento a cada grupo.
- Invita a los niños a releer el cuento en grupo y realizar su propio libro.
- Anima a los niños a que imaginen las características de los personajes principales y que visualicen las escenas de acuerdo con la descripción del texto. Haz que reproduzcan las imágenes en el papel.
- Asegúrate de que realicen la tapa y contratapa del cuento.
- Promueve el uso de colores y las aplicaciones de técnicas de artes previamente enseñadas en clase.
- Haz que los niños compartan sus cuentos con el resto de la clase.
- También se puede compartir las cuentos con otros grados, así los niños leen sus cuentos y promueven la importancia de prevenir la Rabia.

 **Tarea para la casa:** Hacer un dibujo de un perro que esté bien cuidado. Recuerda a los niños incluir agua, comida y refugio en su dibujo.

Artes Visuales

NIVEL 1 (grados 1-3)

ACTIVIDAD 2 “Animales peligrosos y no peligrosos”

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 los animales
- . Clasificar animales.
- . Diferenciar entre situaciones peligrosas y no peligrosas con los animales.
- . Aprender a identificar a los animales peligrosos.

Habilidades a practicar

- . Comunicación a través de un medio visual.
- . Explorar el uso de expresiones en máscaras.
- . Creatividad.
- . Habilidades motoras finas.
- . Uso del cuerpo para representar una idea.

Materiales

- . Cartón u hojas blancas de papel para las mascararas
- . Marcadores o lápices de colores.
- . Cinta adhesiva.
- . Power Point acerca de la Rabia
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 60 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Haz referencia a la historia de “José el Saltarín”. Pregunta a los alumnos qué aprendieron del cuento. Explora su conocimiento acerca de los animales, cuáles conocen y cuáles no, si tienen mascotas u otros animales en sus casas, sean salvajes o no, si los llevan al veterinario, etc. No tomes más de 10 minutos para esto.
- Luego, invita a los alumnos, solos o en parejas, a hacer una máscara de un animal que les guste. El animal puede ser doméstico o salvaje. Lindo como José, o peligroso como Tyson.
- Reparte el cartón o las hojas blancas para las máscaras. Puedes cortar previamente las hojas o pedirle a los alumnos que las corten en forma de óvalo.
- Luego, en parejas, los alumnos deberán planificar la presentación de un animal peligroso o uno no peligroso. Anímalos a actuar una escena representando una situación conflictiva entre un animal y una persona, o representar una situación agradable y armónica.
- Antes de realizar esta actividad, especialmente porque esto se relaciona con la Rabia, debate qué hace que un animal sea peligroso a que no lo sea. Invita a reflexionar que su carácter peligroso tiene mucho que ver en cómo lo tratamos nosotros. Pide que hagan una lista con sus ideas.

Artes Visuales

NIVEL 1 (grados 1-3)

☐ En parejas, haz que los alumnos representen la situación anterior, y que el resto de la clase debata qué tipo de situación están representando y porqué. Por ejemplo, un pájaro no es un animal peligroso para la Rabia porque no es un mamífero; un perro vacunado no es peligroso para la Rabia pero un perro no vacunado si lo es; si molesta a un perro mientras está comiendo estás en una situación peligrosa, etc.

☐ Conclusión:

- Animales domésticos deben ser cuidados y vacunados;
- Animales que están comiendo, que están enfermos o son cachorros pueden sentirse amenazados fácilmente y entonces pueden morder.
- Animales que no nos conocen pueden sentirse amenazados y mordernos.
- Animales salvajes son siempre potencialmente peligrosos, pero especialmente cuando están comiendo o amamantando, o bien cuando están enfermos o se sienten amenazados.

☐ Al final de la clase, recuerda a los niños acerca de los pasos a seguir si un animal peligroso los muerde. El procedimiento está incluido en la presentación del Power Point.

📄 **Tarea para la casa:** Hacer un dibujo de un perro que esté bien cuidado. Recuerda a los niños incluir agua, comida y refugio en su dibujo.

ACTIVIDAD 3 "Crear una Mascota para la clase"

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 para prevenir la Rabia.

Habilidades a practicar

- . Comunicación a través de un medio visual.
- . Explorar el uso de las líneas y los colores primarios.
- . Creatividad.
- . Empatía y hacia los animales.
- . Cuidar de los demás.
- . Trabajo en equipo.

Materiales

- . Retazos de tela, marcadores de colores, y materiales para hacer un animal de peluche, como goma espuma o algodón.
- . Goma de pegar o un kit para coser.
- . Power Point acerca de la Rabia.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Invita a los alumnos a crear una mascota para la clase. Puede ser un animal de ficción o uno imaginario (por ejemplo, pueden hacer que tenga orejas de perro, cola de gato, nariz de chancho, etc.).
- Divide la clase en grupos de 4 o 6 niños y pide que dibujen una mascota imaginaria para la clase.
- Haz que los grupos muestren su trabajo y expliquen porqué eligieron esa mascota.
- Luego, invita a toda la clase a reunirse y crear una mascota usando el formato 3D. Muestra los materiales que tienes e invítalos a dar sus ideas.
- Distribuye las tareas por grupos (por ejemplo, que un grupo haga la cabeza, otro el cuerpo y otro las piernas y otro la cola).
- Fomenta el trabajo en equipo y haz hincapié en la importancia de cada grupo para la elaboración del proyecto final.
- Una vez que tienen la mascota, los alumnos pueden ponerle un nombre. Puedes realizar un concurso para elegir el nombre.
- Debate cómo los alumnos van a cuidar de la mascota de ahora en adelante, ya que va a ser un miembro de su clase por el resto del año.
- Además, relacionar como van a tratar a la mascota en la clase y como van a tratar a los animales fuera de la clase: vivienda, comida, conducta, etc.

Tarea para la casa: Hacer un dibujo de un perro que esté bien cuidado. Recuerda a los niños incluir agua, comida y refugio en su dibujo.

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 mama?

¡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 medico 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 haciendo 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 mamá “Nosotros nos entendemos”.

ACTIVIDAD 1 "Día de la mascota"

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

Objetivos

- . Satisfacer la curiosidad de los niños acerca de las mascotas y animales.
- . Enseñar a los niños como acercarse y tratar a los animales.
- . Enseñar a los niños como evitar ser mordido por un animal.
- . Enseñar a los niños a entrenar a su perro.
- . Enseñar a los niños primeros auxilios para las mordidas de mascotas.
- . Enseñar a los niños que buscar ayuda médica después de primeros auxilios es una necesidad.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Observar y entender información.
- . Hacer preguntas.
- . Realizar inferencias.
- . Realizar predicciones.
- . Interpretar información.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de tarea: "¿Qué animales son mamíferos?"
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 60 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Organiza un evento para la clase o para toda la escuela. Podrías considerar contactarte con un servicio de veterinaria o una universidad para convertirlo en un evento de vacunación, también.
- Si no hay tiempo o recursos para organizar un evento de esa magnitud, ¡hazlo simple! Pide a 3-6 alumnos que traigan sus mascotas. Asegúrate de conocer información acerca de las mascotas que van a traer, incluyendo que los dueños de dichas mascotas puedan controlarlos y que los animales no se estresen fácilmente.
- Pide a los alumnos que preparen una breve charla para que hablen acerca de sus mascotas.
- Si no te sientes cómodo con esta situación, no les pidas a los alumnos que traigan sus mascotas a la escuela y simplemente pide a los alumnos que preparen una presentación corta con imágenes o dibujos de sus mascotas.
- Deja que la clase haga preguntas. Prepara algunas preguntas tales como: ¿Por qué eligieron esa mascota? ¿La tienen en su casa o en un pensionado? ¿Andan libremente por el vecindario? ¿Alguna vez peleó con otra mascota del vecindario?

Ciencia

NIVEL 1 (grados 1-3)

¿Por qué pasó eso? ¿Alguna vez se lastimó o enfermó? ¿Lo llevaron al veterinario/doctor? ¿Lo llevan preventivamente al veterinario/doctor? ¿Sabes si la mascota les puede transmitir alguna enfermedad?

Elabora un poco sobre las respuestas recibidas. Brinda información acerca de enfermedades locales conocidas que son transmitidas de animales a personas, como la malaria, el dengue, enfermedad de Lyme y la Rabia. Pregunta si conocen la definición de la Rabia.

Explicar la Rabia a la clase y destacar lo siguiente:

- la necesidad de cuidar a los animales,
- la necesidad de no estresar a los animales para evitar mordidas,
- la necesidad de tener mascotas vacunadas para proteger al animal y a ellos mismos de enfermedades,
- la necesidad de lavar las heridas y buscar ayuda médica cuando sean mordidos.

Se puede comparar la importancia de que las mascotas visiten al veterinario con la importancia de que los alumnos visiten al médico para controlar de que estén creciendo sanos.

 **Tarea para la casa:** Entrega la hoja de tarea “¿Qué animales son mamíferos?” y en la próxima clase revísala en grupos.

ACTIVIDAD 2 " M & R (Mamíferos y Rabia) Juego de memoria"

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

Objetivos

- . Aprender acerca de la clasificación de los animales (mamíferos)
- . Aprender acerca de la Rabia.
- . Aprender que animales pueden tener Rabia.

Habilidades a practicar

- . Hacer una hipótesis
- . Confrontar una hipótesis con información.
- . Clasificación.
- . Memoria Visual.

Materiales

- . Power Point acerca de la Rabia
- . Hoja de trabajo con imágenes para el juego de memoria. (blanco y negro o a color).
- . Hoja de tarea: "¿Qué animales son mamíferos?"
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 60 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Introduce la pregunta: ¿Qué animales piensan ellos que tienen Rabia? ¿Por qué?
- Escribe una hipótesis en el pizarrón.
- Luego explica que sólo los mamíferos pueden tener Rabia, y la definición de la palabra mamífero. Da ejemplos de animales mamíferos. Puedes utilizar la presentación de Power Point acerca de la Rabia o los ejemplos en PDF acerca de cuáles animales son mamíferos. Luego describe las características de otros animales que no sean mamíferos como los reptiles o insectos y explica por qué no son mamíferos. Haz que los niños provean ejemplos de animales mamíferos y no mamíferos.
- Luego, invítalos a participar de un juego de memoria. En este juego de memoria, en vez de tener que hacer pares con imágenes iguales, ellos tendrán que armar parejas de animales mamíferos, y parejas de animales no mamíferos.
- Si es posible, haz copias suficientes de las imágenes para el juego de memoria para poder dividir la clase en grupos de 4 o 5 niños. Si no, toda la clase puede participar del juego, por lo tanto agranda las imágenes para pegarlas en el pizarrón y utilízalo como si fuese la mesa del juego.
- Al finalizar la clase, haz que los alumnos recuerden las cualidades de los mamíferos y debate acerca de la Rabia.

 **Tarea para la casa:** Entrega la hoja de tarea "¿Qué animales son mamíferos?" y en la próxima clase revísala en grupos.

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

Objetivos

- . Aprender acerca de la Rabia.
- . Observar animales y diferenciarlos.
- . Revisar acciones necesarias para prevenir la Rabia.

Habilidades a practicar

- . Observar y recolectar información.
- . Registrar observaciones.
- . Realizar inferencias.
- . Comunicar resultados.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.
- . Hoja de tarea: "¿Qué animales son mamíferos?"
- . Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 40 min. aprox.

*** Esta actividad se puede realizar al mismo tiempo que la Actividad 2 de Lengua y Literatura**

Instrucciones paso a paso

- Lleva a los niños de paseo por el vecindario. Haz que lleven un anotador y lápiz para tomar nota. Trata de invitar a un veterinario o estudiante de veterinaria para que participe.
- Invita a los alumnos a encontrar la mayor cantidad de animales que sea posible, incluyendo animales domésticos y salvajes, así como insectos y reptiles. Puedes asignar roles diferentes a cada niño: algunos pueden quedar a cargo de observar animales salvajes mientras que otros pueden observar mascotas.
- Anímalos a que observen los animales, y que anoten o dibujen sus características.
- Durante la caminata, conversa acerca de la función de los animales en el ambiente y las enfermedades que pueden tener.
- Cuando hablamos de mamíferos (especialmente perros y gatos) enfatiza:
 - La Rabia es una enfermedad que se puede contagiar, especialmente a los niños.
 - Es la responsabilidad del dueño de la mascota hacer que sus animales estén vacunados.
 - No dejar que sus mascotas se desplacen por lugares desconocidos.

Ciencia

NIVEL 1 (grados 1-3)

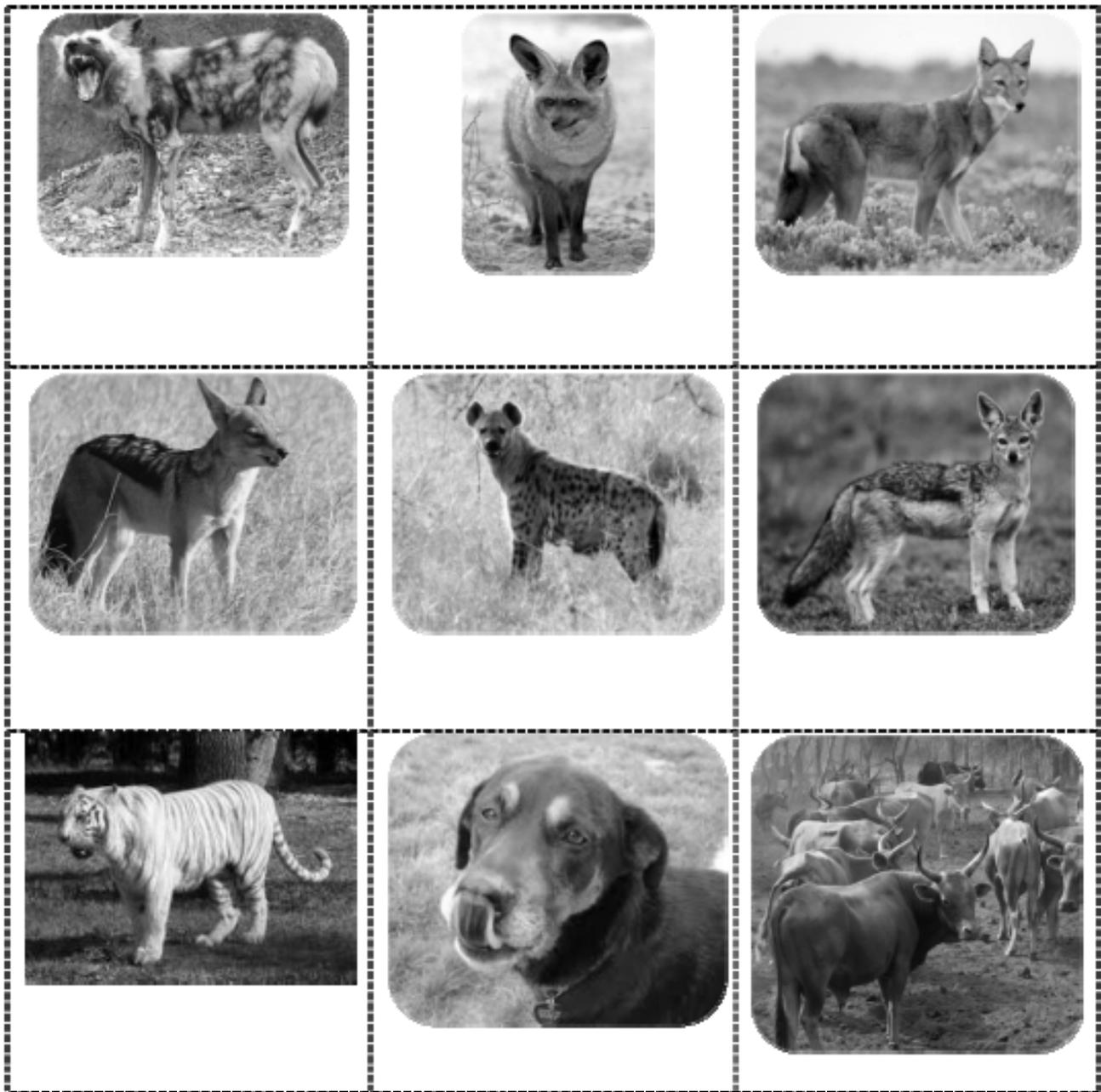
- Quedarse quieto cuando un animal se pone nervioso o se siente amenazado.
 - Simula ser una roca cuando un perro ataca.
 - Si son mordidos, lavar la herida preferentemente con jabón, desinfectante, o con cenizas durante 15 minutos.
 - Buscar ayuda médica inmediatamente y reportar la mordida a un servicio de veterinaria.
- Cuando vuelvan a la clase, haz que los niños compartan sus observaciones y notas en grupos pequeños.

 **Tarea para la casa:** Entrega la hoja de tarea “¿Qué animales son mamíferos?” y en la próxima clase revísala en grupos.

Hoja de trabajo "Juego de Memoria"

Recorta cada tarjeta para el juego. Puedes pegar las tarjetas en cartón para que queden más gruesas.





Ciencia

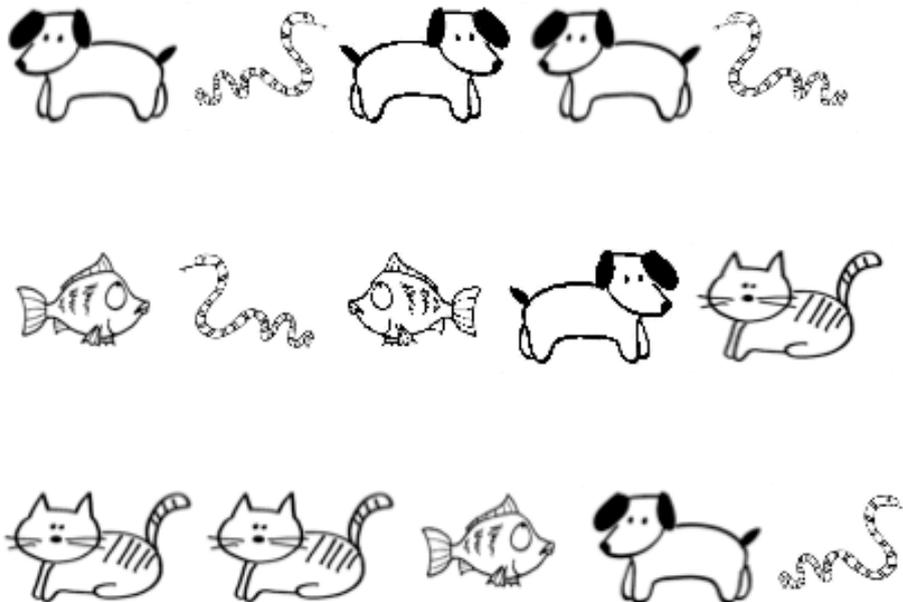
NIVEL 1 (grados 1-3)

Ciencia

NIVEL 1 (grados 1-3)

Hoja de tarea "¿Qué animales son mamíferos?"

Dibuja un círculo alrededor de los mamíferos.



¿Cuántos animales mamíferos puedes encontrar? _____

ACTIVIDAD 1 “Encuesta de Mascotas”

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.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Operaciones básicas: adición y sustracción.
- . Comparación.
- . Resolución de Problemas
- . Utilización de gráficos para interpretar información.

Materiales

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

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Si hay lugar en el aula, mueve los bancos a un lado y haz la actividad de pie. Lleva un registro de los números en el pizarrón. Si no hay lugar, puedes realizarla en el patio. Recuerda tener una hoja de papel y un lápiz para realizar un seguimiento de los números.
- Puedes elegir un alumno para que sea el asistente y escriba los resultados ya sea en el pizarrón o en el papel.
- Pide a los alumnos que formen un círculo y cuenten su número, empezando con el 1.
- Pregunta a los alumnos cuántas mascotas (o animales) tienen en su casa. Pide a los alumnos que no tienen mascota de ir a una esquina. Déjalos contar el número de alumnos en el grupo. Ahora pide a los alumnos que tienen 1 mascota de ir a otra esquina. Déjalos contar el número de alumnos en el grupo. Haz lo mismo para 3 mascotas, 4 mascotas y más de 4 mascotas.
- También puedes hacer el mismo procedimiento entre los que tienen mascotas y armar grupos de los que tienen perros, gatos, pájaros, etc.
- Haz que calculen cuántas mascotas hay en cada grupo y observa si hay más mascotas que alumnos o viceversa.
- Vuelve a juntar a todos los alumnos en un círculo. Pregunta si alguna vez algún animal mordió a alguno de ellos. Divide en dos grupos, uno para los niños que alguna

vez fueron mordidos por un animal y el otro para los que no. Hazlos contar el número de cada grupo y que los sumen.

Cuéntale a los niños cómo evitar ser mordidos. (Esta información está en el Power Point).

Pregunta a los alumnos si saben qué es un veterinario. Divide a los alumnos en dos grupos, los que saben y los que no saben. Haz que ellos cuenten cuántos son y que los sumen. Informarles la necesidad de llevar las mascotas al veterinario.

Divide la clase en pequeños grupos e invita a los niños a poner toda la información recogida en gráficos. Anímalos a usar su creatividad y a que escojan el tipo de gráfico que desean utilizar. Pueden utilizar gráficos de barras, círculos, o cualquier otro con el que estén familiarizados.

Haz que los grupos compartan sus gráficos con el resto de la clase.

También pueden utilizar la hoja de trabajo "Encuesta de mascotas" para rellenarla.

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

ACTIVIDAD 2 "Informe sobre Animales 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 acerca del cuidado de los animales.
- . Diferenciar entre los animales callejeros y no callejeros.
- . Encontrar formas de ayudar a los animales callejeros.
- . Llegar a los padres y a la comunidad.

Habilidades a practicar

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

Materiales

- . Lápices y papel
- . Hoja de trabajo: "Informe sobre Animales Callejeros".
- . Hoja de tareas: "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

Si realizas esta actividad con la Actividad 3 de Ciencia "Safari en el barrio":

- Lleva a los niños a caminar por el barrio, con un anotador y lápiz. Intenta invitar a un veterinario o estudiante de veterinaria a participar de la actividad.
- Antes de dejar el aula, asegúrate de que los niños entiendan que el objetivo principal de la actividad es hacer un informe sobre los animales callejeros.
- Debate qué significa hacer un informe y cómo pueden tomar notas (para los más pequeños, fomenta realizar dibujos, si no saben escribir todavía.)
- Asegúrate de que puedan diferenciar entre animales callejeros y no callejeros. Brinda ejemplos.
- Una vez en la calle, pide a los alumnos que encuentren la mayor cantidad de animales que puedan y que cuenten la cantidad de animales callejeros que ven.
- Regresa al aula y reflexionen sobre la experiencia.

- Haz énfasis acerca del peligro de la Rabia y los animales callejeros.
- Pregunta a los alumnos acerca de posibles alternativas para ayudar a los animales callejeros.

Si realizas esta actividad separada de la Actividad 3 de Ciencia "Safari en el barrio":

- Invita a los niños a hacer un Informe sobre Animales Callejeros durante la próxima semana.
- Debate qué significa hacer un informe y cómo pueden tomar notas. (para los más pequeños, fomenta realizar dibujos, si no saben escribir todavía.)
- Asegúrate de que puedan diferenciar entre animales callejeros y no callejeros. Brinda ejemplos.
- Reparte a cada alumno la Hoja de Trabajo: Informe sobre Animales Callejeros.
- Los alumnos tendrán que contar el número de perros callejeros que ven todos los días durante una semana. Pueden llevar un pequeño cuaderno, para anotar el número cada vez que ven uno.
- Deben observar si los perros callejeros están solos o en grupos. Deben anotar la ubicación de cada animal.
- Con esa información, los alumnos dibujarán un pictograma u otra forma de registro para mostrar el número de animales que vieron en cada lugar.
- Cada alumno debe traer su investigación individual a clase y todos discutirán los resultados en conjunto.

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

ACTIVIDAD 3 “Números Pares e Impares con José el Saltarín” *

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 acerca del cuidado de los animales.
- . Reflexionar acerca de la importancia de la vacunación.
- . Llegar a los padres y la comunidad.

Habilidades a practicar

- . Comparación de cifras.
- . Diferenciar números pares e impares.
- . Contar de a 2, 3 y 5.
- . Resolución de Problemas.

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Hoja de trabajo: “José, el Saltarín“ (que también se comparte con la Actividad 1 de Artes Visuales).
- . 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 1 de Artes Visuales.**

Instrucciones paso a paso

- En la Actividad 1 de Artes Visuales, los niños crearán su propio cuento de “José el Saltarín” dibujando partes del cuento y el diseño de la tapa y contratapa.
- Se puede utilizar ese libro de cuentos para practicar los números pares e impares. Haz que los alumnos escriban números en cada página y explica que todos los libros tienen números impares del lado derecho y números pares del izquierdo.
- También pueden practicar contar de a 2, 3 y 5. Jugar a un juego en el que un grupo de alumnos tengan que leer sólo las paginas que van de a 2, otro grupo las que van de a 3, y otro de a 5.
- Permite que los alumnos compartan lo que hayan leído del cuento.
- Al final de la actividad, reflexiona con los niños cómo se puede prevenir la Rabia en su comunidad. Enfatiza en la importancia de la vacunación y la visita al veterinario de sus mascotas.

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

Hoja de trabajo "Encuesta de las Mascotas"

- ¿Cuántos alumnos hay en el aula? _____
- ¿Cuántos de ellos son dueños de estas mascotas?
 - Perros _____
 - Gatos _____
 - Otros _____
- Dibuja un gráfico para mostrar cuántos alumnos son dueños de cada tipo de mascota.
- ¿Cuántos de esos perros están vacunados contra la Rabia? _____

Hoja de trabajo "Informe sobre Animales Callejeros"

- Contar cuántos perros callejeros ven en una semana.
- Anotar dónde los vieron.
- Anotar si están solos o en grupo.
- Dibujar un gráfico para mostrar la cantidad de perros que vieron en cada lugar.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
Cada marca es un perro							
NÚMEROS DE PERROS POR DÍA							

NÚMERO TOTAL DE PERROS CALLEJEROS EN UNA SEMANA:

Hoja de tarea "Resolución de Problemas"

Tomás contó 3 perros callejeros en la calle A, siguió caminando y se encontró con 10 perros callejeros en la calle B, y 5 perros callejeros en la calle C. ¿Cuántos perros callejeros encontró en total?

María está en una tienda de mascotas. Compró 3 cajas de golosinas para su perros. Si cada caja tiene 8 golosinas, ¿Cuántas golosinas de perro tiene María en total?

El Dr. Pedro Corber, veterinario, vacuna 20 mascotas por día. Si ya vacunó a 7 perros y 3 gatos, cuántas mascotas le quedan por vacunar hoy?

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 acerca del 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.
- . Uso de los ritmos

Materiales

- . Lápiz y papel.
- . Power Point sobre la Rabia.
- . Hoja de Trabajo: muestras de Canciones.
- . 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 basada en una canción de niños tradicional
- Primero, haz referencia al cuento de “José el Saltarín”, y pregúntale a los alumnos sobre lo que han aprendido del cuento. Escribe las palabras clave sobre prevención de la Rabia que los niños irán diciendo en base a lo aprendido del cuento.
- Haz referencia a la Hoja de Trabajo para obtener ideas y crear nuevas letras par una canción tradicional que sea conocida por todos.
- Invita a los niños a cantar juntos una canción tradicional. Por ejemplo, la canción del Feliz Cumpleaños.
- Luego, distribuye las letras de una canción, por ejemplo la de Feliz Cumpleaños, pero deja espacios en blanco para que los niños completen con palabras relacionadas con la Rabia.
- También puedes escribir la letra en el pizarrón. Anima a los niños a utilizar algunas de las palabras claves del cuento de José el Saltarín.
- Los niños pueden trabajar en parejas para completar las palabras que faltan.
- Pide a los niños de cantar las canciones que han creado.
- Puedes organizar un concurso en tu escuela, distrito, o incluso llegar a la comunidad via web.
- Si existe la oportunidad, anima a los niños a grabar sus canciones y subirlas a YouTube. Consultar el sitio web para obtener más información:
<http://www.worldrabiesday.org/es/home.html>

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: Cantar la canción que han creado a sus padres o amigos y hacer que aprendan las letras de las canciones.

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

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

- Lingüística
- Lógico-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 lo muerde.
- . Aprender a cuidar y manejar 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

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

Materiales

- . Lápices y papel.
- . Power Point acerca de la Rabia.

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

- Pregunta a los niños si algún animal los ha mordido, o si saben de alguien que ha sido mordido. Pídeles que describan la situación, por qué creen que fueron mordidos, y qué procedimientos se 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 en Power Point o el PDF del texto para apoyar su explicación.
- Invita a los niños 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 niños 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, cuál será la interacción humano-animal, etc. Los niños pueden tomar notas, escribir el guión, o improvisar.
- Ayuda a los niños a que recuerden los pasos a seguir después de la mordedura, anotándolos en el pizarrón.
- Cada equipo deberá representar la obra en la clase, y si es posible, organiza un evento en la escuela y compártelas con las otras clases.

Actividad de Cierre

INTELIGENCIAS EN ACCIÓN

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

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. Uno puede ser aplicado por los alumnos en su propia aula y el otro consiste en llegar a la comunidad.

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 aplicar sus inteligencias múltiples en la práctica de los contenidos y las habilidades aprendidas en las actividades acerca de la Rabia anteriores. Los alumnos dispondrán de autonomía en su aprendizaje: se elige el centro de aprendizaje que les gustaría participar y ponen en práctica la actividad como un equipo sin la guía del docente. El docente 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.
- Explica 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 alumnos, impulsa a los alumnos 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.

Actividad de Cierre

NIVEL 1 (grados 1-3)

- 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 en blanco, revistas, lápices de colores o marcadores, tijeras y pegamento. Si es posible, plastilina, o piezas recicladas de papel y plástico.

- Puedes optar por aplicar la Actividad 3, si aún no lo ha hecho.
- O bien, puedes invitar a los alumnos a elegir entre un concepto importante que han aprendido acerca de la Rabia, o algo que les llamó la atención, para expresarlo mediante las artes visuales. Brinda ejemplos:
EL CUIDADO DE MASCOTAS, QUE HACER SI UN ANIMAL TE MUERDE, QUE HACER SI UN ANIMAL MUERDE A TU MASCOTA.
- Puede ser en el formato de un cartel, o en 3D, utilizando plastilina o plástico.
- Anímalos a usar su creatividad y trabajar en equipo.

CENTRO DE LÓGICA

Materiales: si se aplica la Actividad 3 de Matemática, favor de buscar 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. Asegúrate de tener copias para cada alumno.

- Puedes optar por aplicar la Actividad 3, si aún no lo ha hecho.
- O bien, invita 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, favor de 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 Dígalos 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.

Opción 2: Llegar a la comunidad

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.

Si tienes la posibilidad, fotografía o escanea los carteles y súbelos a la pág. Web del Día Mundial de la Rabia: <http://www.worldrabiesday.org/es/home.html>

CENTRO DE LÓGICA: 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.

CENTRO DE LÓGICA: JUEGO DE BINGO

PLANTILLA A

VACUNACION	RABIA
VIRUS	ANIMAL SALVAJE
MORDEDURA	REFUGIO
AGUA	TRUCOS

PLANTILLA B

GOLOSINA	VETERINARIO
VIRUS	SALIVA
AGUA	MORDEDURA
RABIA	MAMIFERO

PLANTILLA C

ANIMAL CALLEJERO	RABIA
VETERINARIO	TRANSMISION
COMIDA	AGUA
TRUCOS	SALIVA

RESPUESTAS

Recorta cada tarjeta.

RABIA	MAMIFEROS	TRANSMISION
GOLOSINA	VETERINARIO	ANIMAL CALLEJERO
VIRUS	SALIVA	TRUCOS
AGUA	MORDEDURA	REFUGIO
VACUNACION	ANIMAL SALVAJE	COMIDA

CENTRO DE TEATRO - JUEGO DÍGALO CON MÍMICA

Recorta cada tarjeta.

Simula que eres un perro rabioso	Simula que un perro te mordió entonces te estás 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

<p>Simula que vas a la veterinaria porque tu mascota fue mordida por otro animal</p>	<p>Simula que un perro desconocido se acerca a ti, entonces te paras en posición de árbol</p>
<p>Simula que eres el virus de la Rabia</p>	<p>Simula que eres un perro vagabundo que está buscando comida y refugio</p>
<p>(crea tu propia situación)</p>	<p>(crea tu propia situación)</p>

Información acerca de la Rabia NIVEL 1 (grados 1-3)

¿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 los 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 confundido 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 persona experimenta manía y agotamiento y finalmente entra en coma y muere.

Información acerca de la Rabia NIVEL 1 (grados 1-3)

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 esté 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 cubierto 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?

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 donde tienes que informar de la mordedura.

Información acerca de la Rabia NIVEL 1 (grados 1-3)

¿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 profilaxis de exposición de Post. 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 1 (grados 1-3)

Links

World Rabies Day: <http://www.worldrabiesday.org/es/home.html>

GARC: www.globalrabiescontrol.org

CDC: <http://www.cdc.gov/spanish/>

WHO: <http://www.who.int/es/index.html>

NASPHV: www.nasphv.org/documents/Compendia

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.