¡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 2 (grados 4-6, de 9 a 11 años)

El material incluye:

- Actividades Individuales & Grupales
- Hojas de trabajo
- Tarea para el hogar
- 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: “Qué hacer y que no hacer para cuidar una mascota”
Hoja de trabajo: “José el saltarín”.
Hoja de trabajo: “Cómo cuidar a las mascotas”
Hoja de tarea: “Crucigrama”.
Hoja de tarea: “Trivia”.
Hoja de tarea: “Completar con las palabras que faltan”.
. Sección de Artes Visuales 28
Actividad 1: “Dibujando la historia de José el Saltarín”.
Actividad 2: “Animales peligrosos y no peligrosos”.
Actividad 3: “Crear una aviso publicitario para detener la Rabia”.
Hoja de trabajo: “José el saltarín”
. Sección de Ciencia 44
Actividad 1: “Investiga y cuéntale a tus amigos acerca de la Rabia”.
Actividad 2: : “M y R (Mamíferos y Rabia) La búsqueda del tesoro”.
Actividad 3: “Safari por el vecindario”
Hoja de trabajo: “Información acerca de la Rabia”.
Hoja de trabajo: “M y R (Mamíferos y Rabia) La búsqueda del tesoro”.
Hoja de tarea: “Verdadero o falso?”
Hoja de tarea: “Haz un círculo en la respuesta correcta”.
Hoja de tarea: “Concurso - Pon a prueba tus conocimientos acerca de la Rabia”
. Sección de Matemática 59
Actividad 1: “Encuesta de mascotas”.
Actividad 2: “Informe sobre Animales Callejeros”.
Actividad 3: “Diagrama de Venn para animales”.
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 64
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 72
“Juegos para Centro de Arte, Centro de Lógica, Centro de Teatro”
. Información acerca de la Rabia 82
. Links útiles, contactos y notas 85

Introducción NIVEL 2 (grados 4-6, de 9 a 11 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 nivel3 (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!

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 sóla 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

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
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 puedo 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 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.

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.

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 dibujar 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 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.

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.

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

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

. Lectura: leer un texto simple.
. Comprensión lectora: contestar preguntas sobre el texto.
. Escritura: gramática y contenido
. Habilidades motoras finas.

Materiales

. Hoja de trabajo del cuento: una por niño o una cada dos.
. Lápices y papel.
. Power Point acerca de la Rabia.
. De ser posible: información adicional recolectada por el docente.
. Hojas de tarea para la casa: “Crucigrama”;”Trivia”; Completar las palabras que faltan.”

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

☐ Invita a los niños a leer juntos un cuento. Decirles que será la introducción de un proyecto que van a hacer todos juntos durante 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 de la historia a cada alumno o cada dos alumnos. Pídele a cada niño que lea 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 de la historia?”

☐ 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:
  - • Nunca deben acercarse ni tocar animales desconocidos;
  - • Deben detenerse y simular ser un árbol cuando un animal está inquieto o agresivo;
  - • Deben hacer un ovillo con su cuerpo y simular ser una piedra cuando está siendo atacado por un animal;
  - • Deben vacunar a sus mascotas y animales para prevenir enfermedades.
- ☐ Pregúntale 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?

Tarea para la casa: Entrega las tareas para la casa "Crucigrama";"Trivia"; "Completar las palabras que faltan" y en la próxima clase revísalas en grupos.

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

ACTIVIDAD 2 “Cómo cuidar a las mascotas”

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

Objetivos

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

Habilidades a practicar

. 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

. Hoja de actividad: Disparadores para la discusión.
. Marcadores o lápices y papel.
. De ser posible: información adicional recolectada por el docente.
. Hoja de trabajo: “Cómo cuidar a las mascotas”.
. Hojas de tarea para la casa: “Crucigrama”; “Trivia”; “Completar las palabras que faltan.”

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

🗔 Pregunta a los niños si tienen mascotas y quien las cuida en su casa.
🗔 Escucha sus historias y escribe los conceptos principales en el pizarrón. Por ejemplo: comida, refugio, conducta, salud, etc.
🗔 Invita a los niños a dividirse en grupos de 4 o 5 para preparar una presentación sobre el cuidado de las mascotas.
🗔 Indica cuáles grupos prepararán su presentación del punto de vista de la MASCOTA y cuáles otros desde el punto de vista del HUMANO. Es decir, haz que los niños discutan los disparadores y respondan las preguntas según el papel asignado: deberán simular ser una mascota o bien el dueño de una mascota.
🗔 Haz que elijan si prefieren realizar una presentación oral o diseñar un cartel y explicarlo.
🗔 Puedes distribuir disparadores en los grupos. Aquí hay algunos ya preparados para ti.

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

☐ Durante la presentación introduce la palabra RABIA como el nombre de la enfermedad. Asegúrate de que los niños discutan lo siguiente:

- Vacuna a tu mascota para prevenir enfermedades
- No permitas que tu mascota vaya adonde ella quiera.
- Mantén a tus mascotas alejadas de animales callejeros.

☐ Haz que el líder de cada grupo haga una presentación oral acerca de uno o todos los temas discutidos en los grupos pequeños: comida, refugio, salud, y comportamiento.

Tarea para la casa: Entrega las tareas para la casa “Crucigrama”; “Trivia”; “Completar las palabras que faltan.” y en la próxima clase revísalas en grupos.

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

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 enfermedad, 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 mama 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 enserio 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 mi" 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".

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

Hoja de trabajo “Cómo cuidar a las mascotas”

Recorta estas pistas y entrégalas a los alumnos.

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:

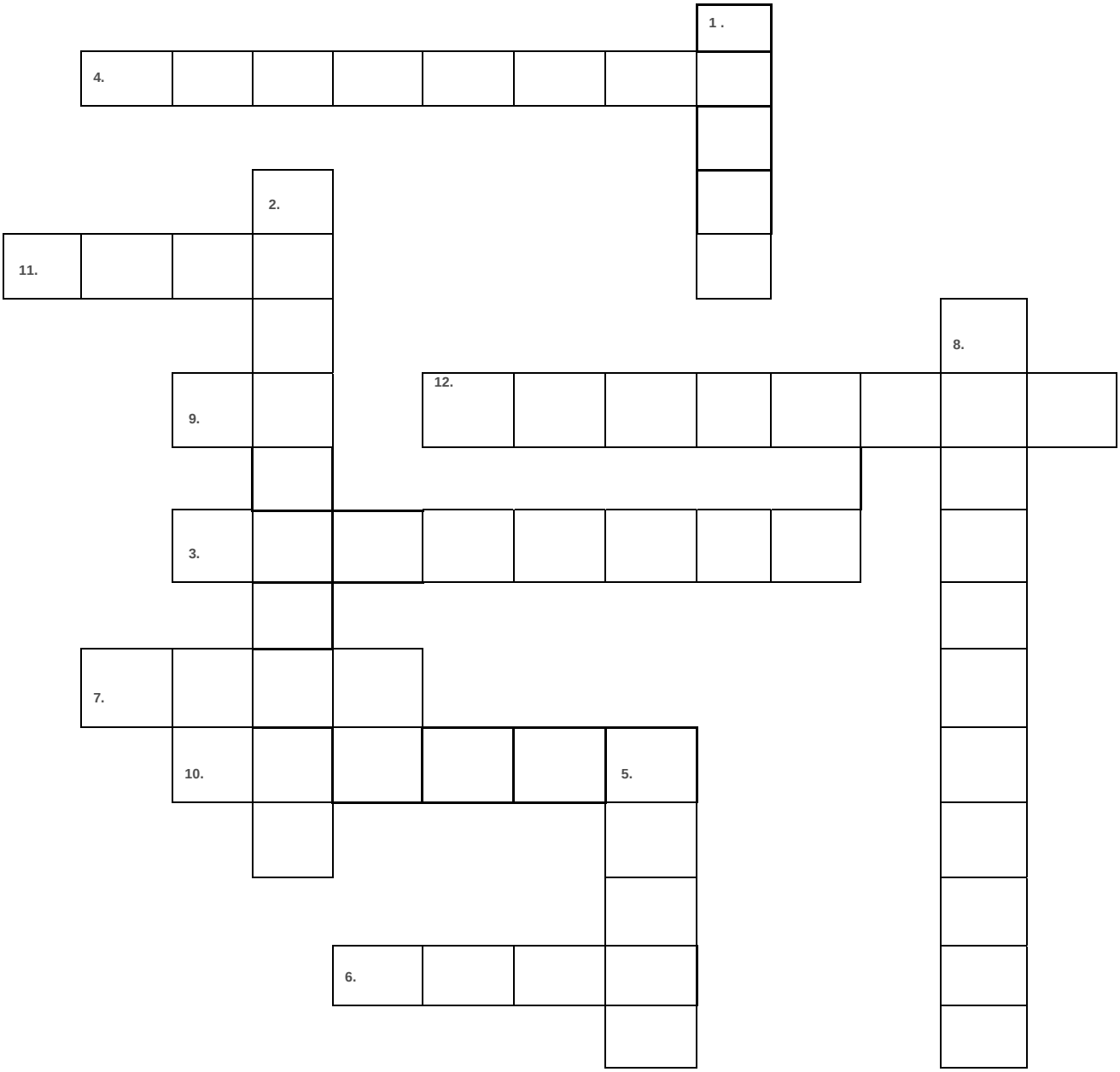
- ¿Por qué es importante que su mascota visite al veterinario?
- ¿Por qué es importante que su mascota se vacune?

COMPORTAMIENTO:

- ¿Cómo se comporta su mascota?
- ¿Sabe algún truco que le hayan enseñado?
- ¿Puede identificar cuando su mascota está contento o enojado?
- ¿Tu mascota muerde, o ustedes muerden? ¿Cómo se comporta con otros animales o cómo te comportas tú con los demás animales?

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

Hoja de tarea “Crucigrama”



Vertical

1. Una infección viral
2. Lo que haces para prevenir que tu gato contraiga rabia.
5. Un perro no morederá 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

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

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 una 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 y cualidad de juguetón 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.

Lengua y Literatura NIVEL 2 (grados 4-6)

Hoja de tarea “Completar con las palabras que faltan”

1. La Rabia es causada por un v_ _ _ _.

2. Solo 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.

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 del alumno sobre las mascotas y animales.
· Aprender sobre el cuidado de los animales.
· Aprender como acercarse y tratar a los animales.
· Aprender cómo evitar ser mordido por un animal.
· Aprender a aplicar los primeros auxilios para las mordeduras de mascotas.
· Aprender que buscar ayuda médica después de Primeros Auxilios, es una necesidad.
· Llegar a los padres y a la comunidad.

Habilidades a practicar

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

Materiales

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

TIEMPO: 60 min. aprox.

*** Esta actividad solo 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, reparte 5 o 6 hojas blancas a cada alumno.

☐ Invita a los niños a releer el cuento y realizar su propio cuento.
☐ Anima a los niños a que imaginen las características de los personajes principales y que visualicen las escenas de acuerdo con la descripción del cuento. Haz que reproduzcan las imágenes en el papel.
☐ Asegúrate de que hagan la tapa y contra tapa del cuento.
☐ Promueve el uso de colores y las aplicaciones de técnicas de artes previamente enseñadas en clase.
☐ Invita a que compartan sus historias con el resto de la clase.
☐ También se puede compartir las historias con otros grados, así los niños leen sus cuentos y promueven la importancia de prevenir la Rabia.

OPCIÓN 2: ACTIVIDAD EN GRUPO
☐ Divide la clase en grupos pequeños (no más de 5 por grupo es recomendable). Prueba de formar los grupos de acuerdo con las habilidades de cada niño.
☐ Una vez reunidos, invita a que los niños decidan quién es bueno dibujando y pintando, quién es bueno leyendo, quién es bueno comunicando ideas, y quién es bueno dirigiendo grupos. Con esa información, agrupa a los niños de manera que en cada grupo haya esa combinación de habilidades.
☐ 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 cuento.
☐ Anima a los niños a que imaginen las características de los personajes principales y a que visualicen las escenas de acuerdo con la descripción del texto. Haz que las reproduzcan en los papeles.
☐ 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 compartan sus historias con el resto de la clase.
☐ También se puede compartir las historias 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. Hacerles recordar que incluyan agua, comida y refugio.

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 de papel blancas para las máscaras.
· 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 sobre el 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.
☐ Luego, los alumnos, en parejas, deberán representar un animal peligroso o uno no peligroso. Animarlos 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 como lo tratamos nosotros. Pide que hagan una lista con sus ideas.
☐ En parejas, haz que los alumnos representen la situación anterior y que el resto de la clase debate 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 molestas a un perro mientras está comiendo está 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 aviso publicitario para detener la Rabia"*

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

Objetivos

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

Habilidades a practicar

. Comunicar a través de un medio visual.
. Explorar el uso de las líneas y los colores primarios.
. Creatividad.
. Uso de una técnica de arte que hayan aprendido en clase.

Materiales

. Grandes hojas de papel en blanco para hacer los posters
. Lápices o marcadores de colores, y papel.
. Revistas
. Presentación de Power Point acerca de la Rabia.
. Cuando sea posible: información adicional recolectada por el docente.

TIEMPO: 45 min. aprox.

***Se recomienda esta actividad luego de realizar las actividades de Ciencia.**

Instrucciones paso a paso

☐ Invita a los alumnos a organizar una campaña escolar para la prevención de la Rabia.
☐ Divide la clase en grupos de 5 o 6 alumnos. Asegúrate que tienes un aviso publicitario llamativo de una revista para cada grupo. Si tienes la posibilidad baja publicidad de internet. 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.

☐ 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 que 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: Hacer un dibujo de un perro que esté bien cuidado. Recuerda a los niños que incluyan agua, comida y refugio.

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 mama 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 mi” 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”.

Ciencia NIVEL 2 (grados 4-6)

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.

Ciencia NIVEL 2 (grados 4-6)

ACTIVIDAD 2 " M & R (Mamíferos y Rabia)

La búsqueda del tesoro"

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

Objetivos

. Aprender acerca de clasificación de los animales (mamíferos).
. Aprender acerca de qué animales pueden contraer Rabia.

Habilidades a practicar

- Habilidades para la investigación:
. Crear una hipótesis.
. Confrontar la hipótesis con. Hacer inferencias.
. Clasificación.
- Otras:
. Comprensión lectora.
. Trabajo en equipo.

Materiales

. Cinta adhesiva y tijeras.
. Power Point acerca de la Rabia.
. Hoja de trabajo: " M & R (Mamíferos y Rabia) Búsqueda del Tesoro".
. 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: 40 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

☐ Introduce las siguientes preguntas: ¿Qué animales crees que tienen Rabia? ¿Por qué?
☐ Escribe las hipótesis en el pizarrón.
☐ Divide la clase en grupos de 4 o 5 alumnos, e invita a los niños a jugar un juego.
☐ Usa la hoja de trabajo preparada para este juego. Recorta los párrafos por la línea punteada y escóndelas por el aula. Cada trozo de papel contiene información necesaria para responder las preguntas. Los grupos tendrán que encontrar una pieza del texto y pegarla en el pizarrón. Luego, todos juntos, organizan la información para armar un texto coherente.
☐ Lee con los niños el texto y confronta la hipótesis hecha con la nueva información.

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 3 “Safari por el vecindario”

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

Objetivos

. Aprender acerca de la Rabia y sus características.
. Aprender qué animales pueden tener Rabia.
. Aprender acerca de los síntomas de la Rabia y el tratamiento.

Habilidades a practicar

- Habilidades para la investigación:
. Observar y recolectar información.
. Registrar observaciones.
. Realizar inferencias.
. Comunicar resultados.

Materiales

· Lápiz y papel
. 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: 40 min. aprox.

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 un 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, conversar 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.
- 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.

- o Buscar ayuda médica inmediatamente y reportar la mordida a un servicio de veterinaria.

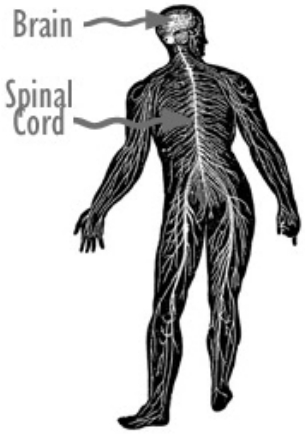
☐ Cuando vuelvan a la clase, haz que los niños compartan sus observaciones y notas en grupos pequeños.

Tarea para la casa: Entrega 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.

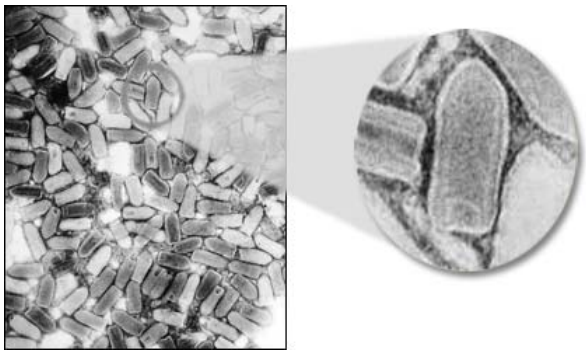
Hoja de trabajo "Investiga y explica a tus amigos acerca de la Rabia"

¿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 " M & R (Mamíferos y Rabia) Búsqueda del Tesoro"

Recorta los rectángulos y escóndelos en el salón de clases.

La Rabia es una enfermedad

Que afecta el cerebro

Se transmite generalmente de animal a animal y puede ser transmitida a los seres humanos. Es causada por un virus.

Un virus es un germen muy pequeño,

y sólo puedes ver el germen si tienes un microscopio especial.

Cualquier mamífero puede contraer Rabia.

Los mamíferos son

animales de sangre caliente con piel.

Nosotros somos mamíferos, como lo son nuestras mascotas, perros o gatos.

Muchos animales de granja

como vacas y caballos son mamíferos, así como también los animales salvajes. Como los zorros y los zorrillos. Todos podemos padecer de Rabia. ¡Hasta los murciélagos!

En Estados Unidos, mapaches, zorros y zorrillos, murciélagos son los principales animales que transmiten Rabia.

La Rabia es un gran problema en Asia, Africa y Latino América.

Medicinas y vacunas a veces no están disponibles, por lo que si alguien es mordido por un animal con Rabia, no podría obtener ayuda inmediatamente.

La Rabia es una seria enfermedad.

Este año, más de 55,000 personas morirán, en todo el mundo

debido a la Rabia. Esto es una persona cada 10 minutos. La mitad de las personas que mueren son menores de 15 años.

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.
- ☐ pretender 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. Solamente los mamíferos pueden contraer Rabia .

4. No se puede curar la Rabia.

5. No se puede prevenir la Rabia.

6. La Rabia se transmite a través de la saliva

7. Es fácil saber si un animal tiene Rabia.

8. Todos los animales callejeros están vacunados.

9. La Rabia es una enfermedad que ataca el cerebro y la médula espinal.

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, sustracción, multiplicación y división.
. Utilización de gráficos para interpretar información
. Resolución de Problemas.

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 una mascota 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 con 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 cuantos 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 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, sustracción y multiplicación y división.
. Utilización de gráficos para interpretar información.
. Resolución de Problemas.

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 principal objetivo 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 “Diagrama de Venn para animales”

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

Objetivos

. Satisfacer la curiosidad de los alumnos 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: 30 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 = n1.
☐ 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” = n2.
☐ Pide que calculen la ratio de amantes de los perros como parte del total de alumnos (n1 / n). Haz lo mismo con la relación de los no amantes de perros, (n2 / n).

Pide que sumen los ratios: n1 / n + n2 / n = (n1 + n2) / 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 intersecciones 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 = R1 + R2 + R3 + R4
El número total de amantes de los animales n3 = R1 + R2 + R3
El número total de amantes de los perros n4 = R1 + R3
El número total de amantes de los gatos n5 = R2 + R3
El número total de los no amantes de los animales n6 = n - R1 - R2 - R3 = n - n3

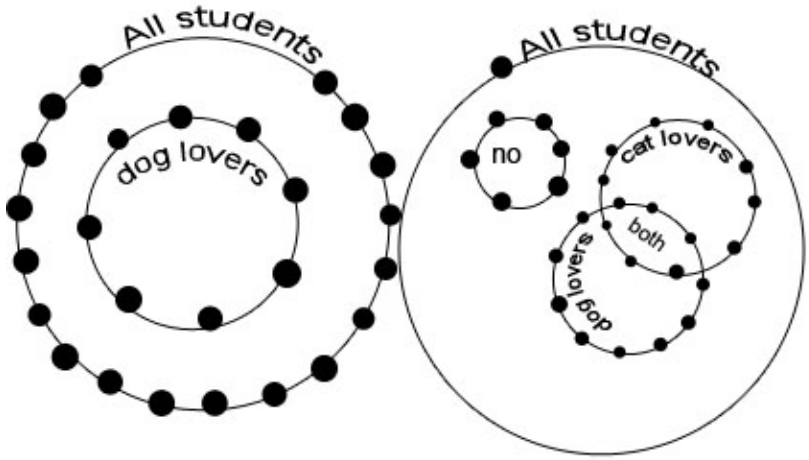
Deja que calculen los coeficientes, R3, R4, R5, R6

Comprueba que r3 + r4 + r + r 5 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 revísala en grupos.

Hoja de trabajo “Encuesta de las mascotas”

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

Hoja de Trabajo “Informe sobre Animales Callejeros”

o Cuenten cuántos perros callejeros ven en una semana.

o Anoten dónde los vieron.

o Anoten si están solos o en grupo.

o Dibujen 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 VISTOS EN UNA SEMANA:

Hoja de tarea “Resolución de Problemas”

RESPONDE

La Rabia mata una persona cada 10 minutos.

¿Cuántas personas mueren a causa de la Rabia por HORA? _____

¿Cuántas personas mueren a causa de la Rabia por DÍA? _____

DIBUJA UN GRÁFICO

- ☐ La Rabia es la causa de muerte de 55.000 personas por año, de ellas, unas 24.000 muertes ocurren en África.
- ☐ Dibuja un gráfico circular para mostrar esta información.
- ☐ Recuerda agregar etiquetas al gráfico.
- ☐ Averigua el número de casos de Rabia que se producen en otros continentes.
- ☐ Dibuja otro gráfico circular para mostrar esta información.

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

ACTIVIDAD 1 "El concurso de la canción sobre la Rabia"

Objetivos

. Satisfacer la curiosidad de los alumnos sobre las mascotas y animales.
. Aprender sobre el cuidado de animales.
. Aprender acerca de 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 ritmos.

Materiales

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

TIEMPO: 45 min. aprox.

Instrucciones paso a paso

☐ Invita a los niños a crear una canción sobre la Rabia.
☐ Divide a la clase en grupos de 5 o 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: 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**: 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

Objectivos

. 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 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, cuál 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

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. Una puede ser aplicado por los niños en su salón de clases y la otra 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 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 comparte 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 descripta a continuación, proporciona 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.

☐ Puedes optar por aplicar la Actividad 3, si aún no lo han 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. Proporcionar 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.
☐ Anímalos a usar su creatividad y trabajo en equipo.

CENTRO DE LÓGICA

Materiales: si se aplica la Actividad 3 de Matemática, por favor, busca los materiales en su página correspondiente. Para la actividad descripta 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 has hecho.
☐ O bien, invita a los alumnos 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, encuentra los materiales en su página correspondiente. Para la actividad descripta 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 alumnos 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.

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 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 frase 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

(crea tu propia situación)	(crea tu propia situación)

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 los animal muestra signos de parálisis, la enfermedad progresa muy rápidamente y el animal muere.

Información acerca de la rabia NIVEL 2 (grados 4-6)

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.

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 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.

Información acerca de la rabia NIVEL 2 (grados 4-6)

¿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.

¿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 2 (grados 4-6)

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/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.