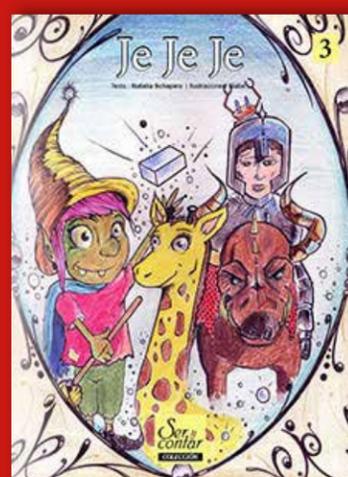
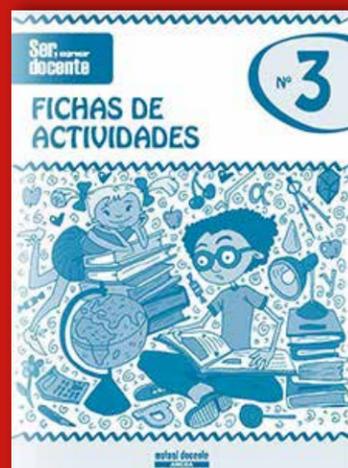
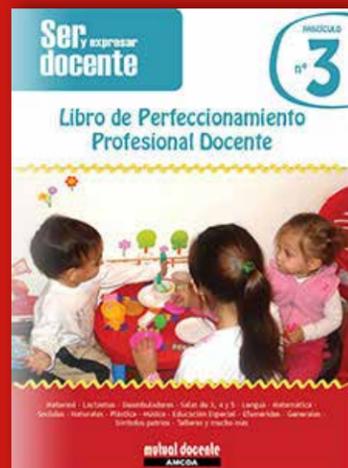


Libro de Perfeccionamiento Profesional Docente



- Los mejores especialistas en contenidos de la Educación Inicial, Primaria y Especial.
- Talleres de Lectura y Escritura, cuentos y animación a la lectura que formulan propuestas innovadoras.
- Fichas de actividades para los alumnos, de manera que apliquen los conocimientos construidos e incorporados.
- Una mirada sobre las efemérides no tan usuales.
- Tic al alcance de todos: sencillísimos paso a paso y propuestas concretas para el aula.
- En todas las entregas un cuento inédito de autores de literatura infantil reconocidos a nivel nacional e internacional, y con ilustraciones de los mejores ilustradores del país.
- Formularios para acceder a subsidios por nacimiento, casamiento y fallecimiento.
- Descuentos en Turismo y novedades de hoteles adheridos a nuestra Mutual.
- Mas de 100 páginas a todo color.
- ¡¡Diseño totalmente renovado!!!



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

mutual docente

AMCDA

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

COMPLETE EL FORMULARIO CORRESPONDIENTE

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

SUBSIDIO POR NACIMIENTO / ADOCIÓN:

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

SUBSIDIO POR CASAMIENTO:

- 1- PLAZO: 3 MESES A PARTIR DE LA FECHA DE CASAMIENTO.
- 2- FOTOCOPIA DE ACTA CORRESPONDIENTE (CERTIFICADA POR AUTORIDAD COMPETENTE).
- 3-FOTOCOPIA DNI DE LOS CÓNYUGUES.
- 4- FOTOCOPIA DEL ÚLTIMO RECIBO DE HABERES.
- 5- CARENCIA: 12 MESES.

SUBSIDIO POR FALLECIMIENTO:

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

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

Ser y expresar docente

FASCICULO N° 3 - Año 2016

Directora Editorial
Celeste S. Gonzalía

Diseño y Diagramación
Carlos Bonardi

Correcciones
Daniela Demarchi

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

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

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

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

SUMARIO

MATERNAL

- LACTANTES - Estimulación durante la lactancia / Betiana Beirich.....02
DEAMBULADORES - Compartir aprendizajes entre el jardín.../ Viviana Méndez...04
SALA DE 2 AÑOS - El cuidado de los dientes.../ Francisco Méndez06

JARDÍN

- SALA DE 3 AÑOS - Juego libre en sectores... / Castro Méndez.....08
SALA DE 4 AÑOS - El amigo invisible... / Castro Méndez.....10
PRESCOLAR - Banda musical: Los amigos / Castro Méndez.....12

PRIMER CICLO

- LENGUA - Trabajamos con la comprensión lectora / Silvia Lizzi14
MATEMÁTICA - Disociar en una suma abre camino / Silvia Alterisio.....16
CIENCIAS SOCIALES - Historia de la Bandera Nacional / Beatriz Montero.....18
CIENCIAS NATURALES - Integración Curricular I / S. Gonçalves - Mosquera...20
MÚSICA - Ser músico-docente... / Francisco Méndez.....22
PLÁSTICA - El taller de carpintería en la escuela / Viviana Rogozincky.....24

SEGUNDO CICLO

- LENGUA - Trabajamos con la comprensión lectora / Silvia Lizzi26
MATEMÁTICA - Ese número ¿es o no es divisor? / Mónica Micelli.....28
CIENCIAS SOCIALES - Manuel Belgrano / Beatriz Montero30
CIENCIAS NATURALES - Integración Curricular II/ S. Gonçalves -M. Mosquera.32
MÚSICA - La murga... / Francisco Méndez34
PLÁSTICA - Máscaras / Viviana Rogozinsky.....36

ARTÍCULOS ESPECIALES

- EDUCACIÓN ESPECIAL - Síndrome de Down... / Tiara Silva.....38
EDUCACIÓN ESPECIAL - Actividades para la discapacidad ... / Laura Guic.....40
GENERALES - juego con títeres Y marionetas / Betiana B. Beirich.....42
EFEMÉRIDES MUNDIAL - 8 de Junio - Día Mundial del océano / Betiana Beirich.44
EFEMÉRIDES DIARIAS - 15 de Junio - Día del Libro / Betiana B. Beirich.....46
JUEGOS TRANQUILOS PARA EL RECREO - / Elena Luchetti.....48

Estimulación durante la lactancia

En la sala de Lactantes cada momento es apropiado para estimular a los bebés y brindarles la seguridad y el afecto necesarios para su sano desarrollo. Veamos algunos pasos para este momento tan especial:

- Una vez preparada la mamadera hay que comprobar la temperatura de la leche para evitar quemar al bebé. La temperatura ideal es de alrededor los 37 °C. Deja caer unas cuantas gotas de leche en el interior de tu muñeca ya que la piel de esta zona es muy sensible, si es agradable le puedes dar la mamadera al bebé.
- Comprobar si el tamaño del agujero es el más apropiado para el bebé. Si es demasiado grande y sale mucha leche, puede que el bebé se atragante. Con un agujero muy pequeño puede que se frustre, por tener que succionar muy fuerte y conseguir poca leche. Puedes comprobar el tamaño del orificio dejando caer un par de gotas en el dorso de la mano.
- Colocar al bebé en los brazos. La cabeza se debe apoyar en tu axila a la altura de tu pecho. Este ligero ángulo asegura que la cabeza queda ligeramente elevada respecto al resto del cuerpo. Así el bebé podrá tragar mucho mejor. Podés colocarte una almohada debajo del brazo para facilitar que puedas aguantar todo el rato esta posición.
- No pongas directamente la tetina en la boca del bebé, no se lo pongas tan fácil, rózale la mejilla con ella o con tu dedo para que su propio cuerpo entienda lo que tiene que hacer, que reaccione. Así activamos su reflejo de búsqueda. También permite ver si el bebé tiene mucho hambre o no, puesto que sólo se activará a buscar la tetina si en realidad tiene hambre.
- Tocar suavemente los labios del bebé con la tetina. Esta es otra manera de potenciar su reflejo neonatal, el reflejo de succión. El bebé, sólo con el contacto de la tetina en los labios, tratará de succionar. En este momento puedes acercarle más la tetina para que pueda empezar a tomar. Observa que abra suficientemente la boca y que tenga la lengua por debajo de la tetina. Con esta posición y apertura de la boca se favorecen los movimientos naturales de la mandíbula y la lengua, como los que se producirían durante la lactancia materna.



- Mantener el biberón siempre suficientemente inclinado para que la tetina esté siempre llena de leche, así se evita que el bebé trague aire mientras bebe, que podría provocarle gases e hinchazón y dolor de estómago. Dar la mamadera a un bebé es fácil pero a veces pueden surgir pequeños problemas. Si el bebé se atraganta debes quitar de inmediato la mamadera. Endereza el bebé para que pueda toser mejor y pueda escupir o tragar la leche. Cuando esté calmado puedes seguir con la toma.

A veces, el bebé succiona tanto que se produce un pequeño vacío dentro del biberón o en la tetina. Esto conlleva que el bebé tiene que succionar muy fuerte y sale poca leche. Si ves que la tetina se aplasta, sólo tienes que tirar un poco de ella para eliminar el vacío. Si no puedes sacar el biberón de la boca del bebé porque ha creado también vacío en ella, bastará con que introduzcas un poco el dedo meñique dentro de su boca para que entre un poco de aire y puedas eliminar también este vacío.

Si ves que el bebé bebe muy poco pero aparentemente no hay ningún problema como el vacío podría ser que el agujero de la tetina sea demasiado pequeño para el tipo de alimentación que le das. De todas formas eso debes comprobarlo antes de empezar a darle la mamadera. También podría ser que la tetina estuviese taponada por algún grumo de leche. En ambos casos bastará con que cambies la tetina por una nueva y termines así con la "frustración" del pequeño que pese a sus esfuerzos no conseguía sacar suficiente leche.

Si el bebé te indica moviendo la cabeza o empujando la tetina con la lengua que no quiere beber más o si sencillamente se ha terminado la mamadera, es el momento de terminar la toma. Durante la toma el bebé ha ingerido no sólo leche sino también aire, y éste es mejor que, sea mucho o poco, lo elimine de su cuerpo para evitar gases y dolor de estómago.

Después de dar la mamadera al bebé, hay que tomarlo en brazos para que eructe. Lo más práctico es colocarlo apoyado en tu hombro para que sus vías estén completamente erguidas y el aire pueda salir con un eructo.

Si el bebé se quedase dormido mientras toma la mamadera, puedes sostenerlo dormido erguido apoyado en tu hombro y esperar que aún durmiendo expulse el aire. Si no sucede y pese a no eructar el bebé duerme bien y tranquilo no hace falta que lo despiertes, déjalo dormir. Si por el contrario el bebé está incómodo y molesto mientras duerme, tiene gases y es recomendable que lo despiertes, que eructe y que luego pueda seguir durmiendo sin problemas.



Compartir aprendizajes entre el jardín y la familia

“El niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipatorio o preparatorio seguramente a la par que elaborativo”.

Vigotsky Lev. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México, Grijalbo, 1988



En el jardín maternal, se comparte el objetivo de formación de los niños, junto a las familias, a los padres y madres, y el camino conduce a que tanto las familias como la institución, tienen el común horizonte de enseñanza.

Aunque, la tarea que realiza el jardín y la que realiza la familia desde las casas, aborda la enseñanza desde otros aspectos, las docentes tendremos que trabajar muchos sobre el carácter de nuestras intervenciones, la diversidad de experiencias que convidamos, el tipo de estimulación que proponemos, los materiales con los que contamos, etc.

Pero a los efectos de mejorar la calidad en la enseñanza, veremos de que manera compartimos con los padres nuestro propósito educativo, tanto desde lo general, como desde lo más específico, de manera que los roles

educativos de padres y docentes intente ir hacia el mismo lado y profundizar sobre su interrelación.

Los celos que se pueden generar hacia el jardín, institución en la cual los niños pasan en muchos casos más horas en actividad que en las propias casas, muchas veces pueden jugar en contra y esto puede producir ciertas rispideces que no favorecen la tarea en común.

Desde éste lugar se debe informar y comunicar a las familias, a través de carteleras, de fotos, de notas y de materiales lúdicos a compartir para que las acciones sean lo más mancomunadas que sea posible.

En ésta oportunidad daremos un lugar de análisis al ESCENARIO LUDICO.

Ya que éste espacio es un espacio de exploración, de descubrimiento, de creatividad y de socialización, buscaremos la manera de que al propio ritmo puedan incorporarse en una acción las familias completas.

Comenzaremos con una acción poética.

Para desarrollar la acción poética se repartirán unas bolsitas que en su interior tienen bollitos de papel de diario, y por fuera están forradas con papel crepe de colores diversos atados con una cinta larga de colores.

Cada bolsita lleva una frase, un verso o una rima. Mientras se espera la llegada de todas las familias, en el patio, se hace una ronda sentados o bien de pie, y se arrojan las bolsitas, unos a otros, se juega entre adultos, a atajar, aunque algunas van a caer, debe haber muchas bolsitas con acciones poéticas.

Así los niños pueden correr a buscar ellos también alguna acción y entregarla a un adulto quien luego la leerá, recitará o cantará para todos.

En el momento en que un adulto para la ronda para leer, se hace silencio, luego se aplaude y se vuelve a comenzar.

Una vez que han llegado todos los adultos a la cita, se procede a ingresar al salón sin zapatos, para compartir la acción lúdica en escenario preparado por las docentes.

El armado del escenario, dará la posibilidad de utilizar y

dominar el propio cuerpo, tanto en relación con el cuerpo del propio hijo, el cuerpo de otros niños, y los objetos y materiales que conforman el escenario.

Una música suave ayudará a entrar en clima, y una luz tenue también permitirá un cambio de sintonía, salir de lo cotidiano para ingresar en terreno lúdico.

Los adultos necesitarán una guía por parte de la docente para ir entrando en el juego.

Antes de ingresar, se puede conversar sobre la necesidad de buscar nuevos modos de comunicarse con los chicos, y que desde el jardín, se invita a las familias, a compartir enseñanza, de manera que la docente coordina y las familias juegan en el espacio buscando la manera de no usar la palabra, de agudizar la mirada, de profundizar las sonrisas, de elevar voces lúdicas, etc.

No solo el docente será entonces, quien se comprometa. A las propuestas diversas que éste ofrece, las familias contribuyen a generar espacios fantásticos y extra cotidianos, manteniendo un clima lúdico que ofrece riqueza en tanto y en cuanto unos pueden y es válido, copiarse de otros para jugar.

Conversar con las familias sobre la importancia de la imitación, no es lo mismo que vivenciarla.

Cuando ellos mismos vivencian que imitar a otro, puede ser el puntapié de la propia creatividad, se fortalecen hábitos de enseñanza.

El escenario que se propone consiste en un entre telonado de colores y texturas.

Telas brillantes, rugosas y suaves, tiras de tela, telas agujereadas, tules y cintas atraviesan el salón.

El movimiento, el juego y el despliegue de actividad corporal serán el eje del proceso.

Se invita tanto a los niños como a los padres a desplegar acciones motrices, acompañadas por el desplazamiento y los movimientos globales, y transformadas por las acciones espontáneas que tanto adultos como niños realizan en las cuales ponen en juego sus posibilidades, su curiosidad e intereses a través de acciones motoras como tocar, rolar, deslizarse, saltar, subir, bajar, desplazarse, mecerse, empujar, etc.

Luego del momento de juego, se buscará cerrar la actividad con una canción relajante, y para ello cada familia se reunirá con su hijo y a través de un encuentro amoroso, con caricias y masajes, se dará por terminado el encuentro.

El tiempo estimado puede ser 15 minutos o media hora, dependiendo del grupo de niños y de padres, y de la calidez y la fluidez con la que la docente guíe la sesión.

A guiar encuentros de éste tipo, también se aprende, no hay docente que haya nacido sabiéndolo, y aunque parece una obviedad, no lo es, y vale la pena mencionarlo, para que se considere, que el docente, también está aprendiendo y formándose día a día.

Probar acciones de juego compartidas, vale la pena.

Para dar cierre al encuentro, se puede hacer una pequeña devolución a las familias, rescatando desde cada uno una idea, una emoción, un sentimiento.

Se puede pedir que escriban una palabra o una frase que les generó en encuentro y la coloquen en una caja, para luego armar un pequeño rompecabezas con lo escrito y reenviarlo por cuadernos a todas las familias.

Si se han podido expresar sensaciones, si se ha podido jugar, conocerse, explorar el espacio y los objetos, vivenciar, moverse, usar la voz creativamente, entonces se habrá creado un escenario lúdico pertinente y posible de ser replicado, diverso, en las casas.

Recordando que la imitación es el primer paso para despegar y despertar, acciones genuinas creativas y originales.

Además de compartir la experiencia y volcar el torbellino de ideas que ellos expresaron, podemos dar a las familias, una guía de objetivos que se han trabajado desde el jardín en la acción compartida:

- Conocimiento del propio cuerpo y del cuerpo de los otros.
- La locomoción, equilibrio y postura.
- Control de los grandes movimientos y también de los pequeños movimientos.
- Registro kinestésico.
- Capacidad de interacción con otros y con objetos.
- Desarrollar el encuentro a través de la mirada, de la sonrisa, de la voz y del gesto.
- Desarrollar confianza en si mismo.

El cuidado de los dientes en sala de maternal

Para comenzar a cuidar los dientes y que los niños vayan adquiriendo la noción de salud bucal, de higiene de los dientes, de la incidencia que tiene el consumo de dulces en la salud de su dentadura, iremos poco a poco y trabajaremos con hábitos como lo son la limpieza de los dientes y la alimentación sana.

Nunca es demasiado temprano, sino todo lo contrario en éste tipo de enseñanzas.

Los niños pequeños disfrutan mucho aprendiendo a cuidar su boca y pasan con gran entusiasmo ratos en el baño lavando sus dientes, si éste hábito se enseña tempranamente.

Para abordar el tema, se comenzará haciendo un abordaje al tema de los alimentos saludables y de los alimentos menos saludables para los dientes.

Dentro de este abordaje se incluirá la ingesta de bebidas edulcoradas artificialmente y las gaseosas, y se enseñará a los niños las bondades del agua para ser consumida en lugar de las bebidas azucaradas artificialmente. Sobre los alimentos, sugerimos trabajar tanto sobre la necesidad de cuidar la ingesta de caramelos como también enseñaremos a distinguir cuando los alimentos son “dulces”, ésta enseñanza, no siempre es registrada por los niños tan pequeños, aunque eso no invalida que podamos enseñarla.

Cada niño aprenderá a su tiempo, algunos podrán internalizar algunas ideas y otros no, o quizá más adelante puedan interiorizar lo que se les enseña ahora.

Se separarán alimentos dulces de salados, se recomendará lavar los dientes luego de comer al mediodía y a la noche y también luego de comer muchos caramelos, motivo por el cual, se abrirá el sector de “higiene bucal” dentro de la sala.

La visita de un odontólogo puede ser muy favorable, un odontopediatra que tenga un consultorio cercano al jardín, o algún familiar de alguno de los niños, puede contribuir al desarrollo de un encuentro, el cual se realizaría en la escuela dado que los niños de dos años son aún muy pequeños para ir a un consultorio todos juntos.

La idea no es tomar una clase teórica, sino que el profesional les muestre como se debe realizar el cepillado. Muchas veces los dentistas tienen una boca de plástico o de otro material, construida en tamaño grande para graficar la enseñanza.

Otros tienen un títere con una boca muy grande que posibilita la explicación.

Existen unos pequeños espejos descartables que son redondos y vienen con pequeños manguitos, éstos sirven para que los niños miren el interior de la boca de otros compañeros.



Con espejos de cartera, se pueden observar la propia boca. Luego, se enseñaría como se debe cepillar los dientes y se inaugurará un espacio en el cual guardar los cepillos.

Lo ideal es que la docente o algún padre o madre que se ofrezcan, construyan un casillero para los cepillos, con el espacio para colocar los dibujos que identifiquen a quien pertenece cada cepillo.

También será tema para trabajar con el dentista, la selección de alimentos sanos y dañinos para los dientes, explicando a los chicos, que la ingesta si es escasa no es tan perjudicial y que lo ideal es el cepillado luego de comer caramelos, el almuerzo, el desayuno y la cena.

El día que el dentista visita el jardín, se dará de regalo a cada chico, un cepillo de dientes y una pasta dental.

En ocasiones, las marcas más reconocidas, se complacen en enviar muestras para éste tipo de actividades, y preveerlas y compartir con dichas empresas el proyecto que se llevará adelante, puede además ser enriquecedor, porque en ocasiones ellos también ofrecen algo de papelería o algún elemento adicional que puede servir para enriquecer el proyecto.

Entre las actividades para el reconocimiento del espacio interior de la boca, está el recorrido con los dedos para reconocer los elementos que constituyen, tanto la boca desde su cara externa como su espacio interior.

Para llevarla adelante, se invita a los niños a tener las manos limpias y recién lavadas.

Se palparán los labios, los dientes, se reconocerán las muelas, la lengua, el paladar.

Jugar a contar los dientes es posible, los chicos ponen mucha atención en realizar el recorrido para descubrir cuantos dientes tienen, aunque, obviamente, no se espera una respuesta numérica ni se intenta enseñar la misma.

Simplemente, reconocer que hay muchos dientes, y que se ubican en la parte de arriba y la parte de abajo de la boca.

Para cerrar la acción, se puede acceder a la poética literaria y se comparte la leyenda de los dientes en la historia de “El ratón Pérez”.

Para contar ésta historia se puede invitar a alguna abuela o abuelo que quieran contarla, y para finalizar, se preparan cajitas para guardar dientes.

Cada alumno pintará una cajita de fósforos pequeña con témperas de colores.

Se separa la caja externa de la interna. A la interna no se la modifica, pero la tapa externa, se pinta a gusto. Una vez seca, se le entrega a cada niño su cajita para que cuando pasen los ratones por su casa, encuentren una cajita donde colocar el diente y a la vez, para que los ratoncitos puedan dejar en su interior el regalito que les ofrecen.

La cajita puede estar revestida en algodón, y éste se puede cambiar cada vez que un diente se caiga.

Para ello, se dará un folletito en el interior de la cajita, cuando la lleven a sus casas, en el cual se explicará el funcionamiento de la cajita.



Juego libre en sectores de la sala



Educar en valores es transitar un camino con los niños que los ayude a comprender, elegir, renunciar, conquistar, respetar, dar, es también reconocer, sostener, alentar.

Es darle los elementos para que puedan comprender que al elegir siempre se pierde algo, se renuncia a algo: es estar dispuesto a sacrificar algún aspecto en pos de lograr mejorar la comunicación o la relación con los demás. En esta elección es más lo que se gana que lo que se pierde.

Es renunciar a intereses o deseos individuales para conquistar algo compartido, de lo grupal y colectivo. En este educar incluimos el respeto por el otro y la necesidad de reglas consensuadas y la incentivación de la cooperación.

El juego asume gran importancia, ayuda a comprender actitudes y reacciones infantiles y en consecuencia a orientar la acción educativa. Este juego es un espacio propio del niño en donde el docente debe desempeñar su rol brindando un momento enriquecido, amplio y óptimo hacia el logro de los aprendizajes.

Les propongo revalorizar el juego en los sectores de la sala, mediante el cual se ponen en práctica todas y cada una de las cualidades mencionadas anteriormente.

Actividades

Vamos a realizar diferentes actividades que permitan interactuar, generar acuerdos, ceder, colaborar y aceptar ayuda del otro, compartir, elegir, etc.

- Sentados en ronda en la sala les proponemos elegir un lugar dentro de la sala para jugar.
- Desde el rol docente se deben dar consignas claras, que es lo que se puede hacer y que no.
- Aceptar el juego que eligen los niños sin las exigencias del adulto.
- Observar permite: conocer, ver posibilidades y limitaciones y evaluar.
- Registrar todo lo observado. Conflictos, resoluciones, características del grupo y de los niños en particular.
- Es mediador de toda situación que lo requiera.
- El juego se desarrolla durante el tiempo que el docente considere adecuado. Es importante avisar antes de finalizar el juego para que los niños puedan concluirlo de manera adecuada.

Cierre del proyecto

• Es importante una vez finalizado realizar un intercambio entre todos haciendo una puesta en común de lo que jugó y organizó cada uno. En este momento es el rol docente el que adquiere importancia para enriquecer, profundizar y generar nuevas propuestas para el próximo encuentro.

• Esta evaluación del juego realizado nos permite un nuevo punto de partida, que podemos mejorar y que decisión debemos proyectar para favorecer la continuidad de los nuevos aprendizajes.



El amigo invisible

Nos proponemos hoy avanzar en el camino de ayudar a los niños a reflexionar, descubrir y actuar con libertad responsable.

La transmisión de la cultura, los valores y las destrezas necesarias para desenvolverse adecuadamente en la vida cotidiana y, en general, dentro de la sociedad, son contenidos que, si bien comienzan a desarrollarse en el ámbito familiar y el entorno social más cercano, la escuela responde a ellos desde lineamientos pedagógicos-didácticos.

Los valores no solamente aparecen como finalidad o propósito de toda la actividad educativa sino también como contenidos concretos a ser aprendidos a lo largo de la escolaridad de los alumnos.



Actividades

- Compartimos algunas conversaciones sobre la amistad, ¿quiénes son nuestros amigos? Proponemos diferentes actividades que los ayuden a integrarse socialmente, ayudarse entre sí, y permitir que otros los ayuden.
- Realizamos una cartelera con palabras y dibujos significativos que surgieron del intercambio realizado anteriormente.
- Jugamos con una pelota, se la tiro a un amigo y digo su nombre, no puedo repetir el que dijo el compañero anterior.
- Baile en parejas siguiendo los movimientos de la canción, cuando para la música cambio de pareja.
- Hacemos un dibujo eligiendo los materiales que deseen, escriben su nombre y si pueden, con ayuda de la docente escriben el nombre del amigo.
- Armamos rompecabezas en grupos por mesas.
- Compartimos una merienda!!!! Este es un momento que permite a los niños hablar con sus pares libremente, tienen que esperar turnos, colaborar en el orden e higiene individual y grupal, colaborar en repartir las galletitas y servir el té.
- Llegó el momento.....**jugamos al amigo invisible!!!!**

- Cada niño debe preparar un regalo para hacerle a un amigo, podemos sugerir que sea algo preparado por ellos o pueden elegir un libro de cuentos de los que tengan en casa.

- Pueden realizar una tarjeta con su nombre para colocar en el regalo.

Cierre del proyecto

- Llegamos al jardín con el regalo para el amigo invisible. Ponemos todos los paquetes en una gran caja o bolsa para luego repartirlos.

- Nos sentamos en ronda y vamos a realizar la entrega de regalos. Vamos llamando de a uno a los niños y, sin mirar, ponen la mano en la bolsa y eligen un regalo.

- Podemos proponer abrir todo los regalos juntos, o de a uno mientras van pasando y pueden mostrar a todos el que recibieron, e intentar leer la tarjeta y saber quién es el amigo que preparó ese regalo.

Darles la oportunidad de estar cerca de otros niños en diversas situaciones ayudará a establecer la base de la amistad y les permitirá aprender cómo hacer amistades a lo largo de sus vidas.



Banda musical: Los amigos

Educar en valores implica enseñar a relacionarse con el otro, con el mundo que lo rodea. Somos seres sociales y desarrollamos nuestras vidas con otros.

Se trata entonces de acompañar a los niños en el desarrollo de diferentes cualidades: tomar decisiones y asumir responsabilidades, respetar a los demás, asumir compromisos y sostenerlos, alimentar su autoestima.

Es ayudarlos a pensar y actuar al respecto estableciendo jerarquías justamente entre esos modos de relacionarse.

Si los niños aprenden a desarrollar una buena convivencia escolar, serán capaces de trasladar y ejercer sus vivencias en otros ámbitos.

En las pequeñas cosas de todos los días podemos encontrar la oportunidad para trabajar normas de convivencia, valores, respeto y solidaridad.

Siguiendo la propuesta del Diseño Curricular nuestra tarea consiste en favorecer en cada niño el desarrollo de la propia identidad y de la confianza y seguridad en sus capacidades, para actuar con iniciativa y autonomía, para aprender, para defender sus derechos y para expresar pensamientos, sentimientos, emociones.

Asumir actitudes democráticas que permitan que los niños se apropien de valores y los principios necesarios para la vida en comunidad: la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y el aprecio de la diversidad de género, cultural y étnica; y el respeto a los derechos de los demás. (Diseño Curricular 2008, pág 50).

Para cumplir con estos propósitos es importante generar espacios y tiempos de juego que permitan a los niños conocerse a sí mismos, conocer a los demás, al mundo que los rodea y expresarse.

A través del juego, los niños, aprenden acerca de ese mundo que encuentran a su alrededor, aprenden lengua, desarrollan sus habilidades motrices y también aprenden cómo llevarse bien con los demás.

Las actividades relacionadas con la amistad ayudan a los niños a desarrollar habilidades interpersonales, comunicacionales y emocionales, promoviendo un clima de colaboración y aceptación.

La amistad es un vínculo, sin ningún interés determinado, es afinidad con el otro, el cual requiere un compromiso sincero, rodeado de respeto y solidaridad.



Nos proponemos avanzar en este camino de guiar a los niños para que puedan generar lazos de amistad disfrutando de cada uno de los momentos de juego con el otro.

Actividades

En esta oportunidad les propongo organizar un juego. Siguiendo los contenidos que propone el Diseño Curricular, en cuanto al juego en general, implica: integración al grupo de pares; construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites; inicio en la coordinación de las acciones propias con las acciones de sus pares; búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema; colaboración e interacción con los pares; intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego; desarrollo de la imaginación; expresión de necesidades, sentimientos y emociones.

Por eso es importante dejar jugar a los niños, un juego a través del cual el niño pueda conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, un juego que le ofrezca la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independiente. (Diseño Curricular, 2008, pag. 65)

- Organizamos una banda!!!! Improvisamos instrumentos con ollas, sartenes, cajas, cucharas, o algún otro material que encuentren en la sala y esté disponible para la creación y uso de los niños.
- Pueden cantar canciones todos juntos o escuchar las canciones que cantan los otros niños. Esto hace que cada pequeño se sienta parte del grupo. Aprenden a compartir sus "instrumentos" y esperar turnos para intercambiarlos y explorar otros diferentes.
- Pueden crear sus propios instrumentos, aquellos que consideren que necesitan. Proponer traer algunos instrumentos de casa, o materiales para su elaboración.
- Inventar diferentes canciones.
- Con ayuda de la profesora de música pueden grabar un cd.
- Organizamos un recital con la banda invitando a todas las salas del jardín y docentes.
- En este punto hay que organizar el espacio de juego asumiendo diferentes roles.
- Creamos un nombre para la banda!!!! Podemos guiarlos hacia algún nombre referente a la amistad....
- Pueden crear una remera que los identifique con un logo.
- Votación para la elección del logo distintivo del grupo musical.
- Preparamos las invitaciones y entradas.
- Armar el listado de canciones para el recital.
- Organizamos los diferentes ensayos de la banda.

Cierre del proyecto

Llegó el gran día....**Recital en vivo!!!**

- Por cuaderno de comunicaciones pueden salir invitaciones para las familias.
- Pueden preparar alguna merienda para compartir con amigos luego del recital, festejando el éxito de la banda!

En esta dinámica se proponen diferentes momentos de encuentro con el otro, y como dije anteriormente, es en las pequeñas cosas de todos los días donde podemos encontrar la oportunidad para trabajar normas de convivencia, valores, respeto y solidaridad.

Trabajamos con la comprensión lectora

“Enseñar un conocimiento puede ser una tarea relativamente fácil para quien lo domina, pero educar en el conocimiento, en cambio, sólo puede ser tarea de los verdaderos maestros, capaces de despertar en el niño la sed de conocer.”

María Eugenia Dubois

Mucho se ha hablado acerca del valor de la lectura y del impacto que tiene en la adquisición de conocimientos. Pero aún se ve en las aulas diversos modelos de lectura que desalientan la relación que los niños lectores pueden establecer con los libros.

Los modelos de lectura que se han utilizado- y aún se aplican- son los siguientes:

- **Como conjunto de habilidades:** El sentido del texto se halla en las oraciones que lo componen y la tarea del lector es decodificar lo escrito.
- **Como proceso interactivo:** El sentido del texto se encuentra en la mente del autor y en la mente del lector cuando éste reconstruye el texto en forma que le sea significativa.
- **Como proceso transaccional:** La comprensión surge de la compenetración de lector y texto. Se dice “compenetración porque trasciende el enfoque interactivo al poner el énfasis en la dinámica del proceso en el cual el lector y el texto se confunden en un tiempo único y emergen de éste transformados.



Trabajar en el aula con la lectura de forma activa, supone adherir al último modelo citado.

Bruno Bettelheim, autor de Psicología de los cuentos de hadas, sostiene lo siguiente:

“El autor plasma un cúmulo de ideas y sensaciones en un objeto, el libro, mediante un código determinado; el lector decodifica el mensaje y, si la relación es buena, sobrecodifica el material impreso, es decir, traza múltiples relaciones entre aquello que está ante sus ojos y aquello que se encuentra en su propio imaginario. Esta actividad de la lectura va a permitir al niño actuar de alguna manera sobre lo real por medio de lo imaginario”.

Ahora bien, no hay que considerar que el sentido del texto es único y pretender que todos entiendan exactamente lo mismo, ya que en realidad se trata de una unidad plurisemántica.

De acuerdo con el semiólogo Umberto Eco, “se trata de redescubrir que la idea original de signo no se basa en la igualdad, en la correlación fija establecida por el código, en la equivalencia entre expresión y contenido, sino en la inferencia, en la interpretación, en la semiosis.”

Si bien hay cierto consenso respecto de que leer es otorgar sentido, no siempre se tiene en cuenta que hay distintos procesos para llegar a él. Muy por el contrario, en ocasiones se estimula a que se siga un mismo camino.

Hay que hacer hincapié en el hecho de que la lectura es asociativa y por eso mismo, cuando una persona lee construye **su propio texto** a partir de las relaciones que establezca entre ese texto y las asociaciones con sus conocimientos y experiencias previas.

El rol del maestro

La intervención docente es la de mediar entre los lectores y el texto, no la de transmitir el sentido del texto o la de conducir para que todos los alumnos hallen un mismo sentido.

¿Cómo lograr esto, entonces? Pues andamiando, en términos de Jerome Bruner. Es decir, brindando orientaciones ya que es el docente el que conoce las capacidades y los conocimientos que poseen los alumnos. Es necesario que éstos infieran información y se acerquen paulatinamente a la comprensión textual.

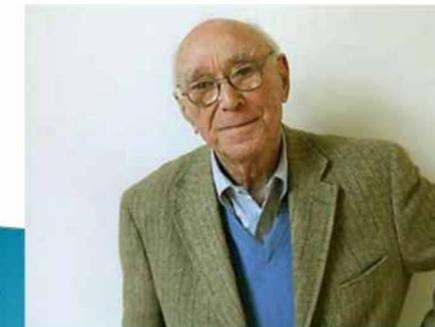
El término andamiar supone proporcionar orientaciones, en el caso de que los chicos no logren la comprensión en forma autónoma y luego, hay que ir retirándolas cuando puedan hacerlo solos.

También los alumnos más avanzados pueden asistir a sus compañeros, dando recomendaciones, opiniones y sugerencias.

La interacción entre estudiantes propicia la construcción de las capacidades lectoras, ya que comparten numerosos códigos.

JEROME BRUNER

TEORÍA DEL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.



Disociar en una suma abre camino a otros aprendizajes

“La escuela ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos y alumnas la comparación de procedimientos utilizados para resolver problemas y el análisis de la validez de las respuestas por su adecuación a la situación planteada.”
N.A.P.

Como se ha señalado en otras oportunidades en artículos de esta publicación, una operación entre números es una relación que a todo par de números le asigna un único número que es el resultado de la operación. Puede haber muchas operaciones que tengan el mismo resultado pero ninguna puede tener más de un resultado por lo tanto es posible determinar la corrección o incorrección de cada operación efectuada.

Se ilustra lo expuesto con algunos ejemplos para el caso de la suma de números naturales:

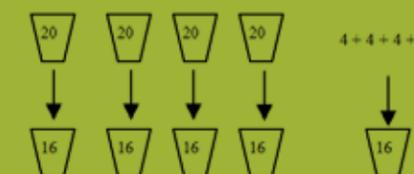
El único resultado de la suma $15 + 79$ es 94 y el número 94 es también la suma de $90 + 4$, o de la suma $83 + 11$, o de $1 + 93$ o de muchas otras sumas de dos sumandos que se podrían indicar. La suma goza de propiedad asociativa, por lo tanto también se pueden proponer sumas de más de dos sumandos cuyo resultado sea 94, sumas que, por aplicación de la mencionada propiedad, se resuelven mediante sumas sucesivas de dos números. La suma $13 + 28 + 53$ tiene como resultado el número 94 y puede resolverse de dos maneras por aplicación de la propiedad asociativa: $(13 + 28) + 53$ o sea $41 + 53$ o $13 + (28 + 53)$ o sea $13 + 81$. Se podrían dar numerosísimos ejemplos de sumas con distinto número de sumandos y resultado 94, y lo mismo se podría realizar para cualquier otro número natural preestablecido que se quiera obtener como resultado.

Este panorama posibilita el planteo de ejercitación que en la gran mayoría de los casos no tiene única respuesta y que, por ello, encierra una gran riqueza por su valor didáctico. Las situaciones problemáticas que requieren encontrar los sumandos conocida la suma dan lugar a aprendizajes más abarcativos que aquellos que solo requieren aplicar propiedades y efectuar cálculos aritméticos. En principio, la disociación de un número en la suma de dos o más se puede hacer de cualquier manera, pero a través de consignas se debe orientar la actividad de forma tal que el número de posibilidades se reduzca y aparezca la exigencia, señalada por los Núcleos de Aprendizaje Prioritario, de análisis de la validez de una respuesta en la medida de su adecuación a las condiciones de cada situación. El hecho de que no haya única respuesta no implica que cualquier respuesta sea válida ya que las consignas dadas deben ser atendidas y cuando se alcanzan resultados que no las cumplen se debe volver atrás y comenzar nuevamente, y valorizar el error como oportunidad de aprendizaje. El rol del maestro es esencial en esta modalidad de trabajo, le toca a él determinar la manera de presentar las actividades que derive en aprendizaje significativo. La vinculación con hechos de la realidad de los alumnos no puede olvidarse y, además, el aspecto lúdico presente en el juego con los números entusiasma a los niños. Agregar instancias que lleven a definir ganadores perdedores es una cuestión que depende de las características de cada grupo, que el docente conoce, y por lo tanto a él corresponde la decisión de incluirlas o no en el quehacer del aula.

Es importante recordar que en el desarrollo de las mencionadas actividades se debe tener en cuenta el rango de numeración prescripto para cada grado. La utilización de la resta no se indica expresamente en las consignas pero, como los alumnos la conocen, pueden recurrir espontáneamente a su uso y, a medida que aumenta la complejidad de los ejercicios propuestos, llegará un momento en que sea imprescindible efectuar restas para arribar a la solución que se encuadre en las consignas dadas.

En **primer grado** es conveniente comenzar presentando una situación que dé sentido concreto a la disociación, por ejemplo la redistribución de productos ya envasados abriendo envases ya cerrados. Una consigna que limita las formas posibles de hacerlo es el requerimiento de que se reduzca la cantidad de envases que se abren. Una situación del tipo es la siguiente: Tenemos más de cuatro bolsitas de 20 chupetines cada una y disponemos de bolsitas vacías pero no de más chupetines de los ya envasados. Necesitamos armar 5 bolsitas de 16 chupetines cada una y queremos abrir la menor cantidad de bolsitas ya cerradas. ¿Cómo conviene hacerlo? Escribimos las sumas correspondientes al procedimiento. Si el docente lo considera necesario se puede utilizar material concreto, se pueden reemplazar los chupetines por tapas de gaseosas y efectuar el movimiento de objetos que lleva a la solución del problema.

$$\begin{aligned} & 20 + 20 + 20 + 20 = \\ & = 16 + 4 + 16 + 4 + 16 + 4 + 16 + 4 \\ & = 16 + 16 + 16 + 16 + 4 + 4 + 4 + 4 \\ & = 16 + 16 + 16 + 16 + 16 \end{aligned}$$



A medida que avanzan en el conocimiento de los números, los niños pueden escribir distintas sumas cuyo resultado sea un número dado o un número exacto de decenas. En una primera instancia no se darán otras condiciones, lo que permitirá que elijan libremente los números sin otro cuidado que el de controlar el resultado de la suma, así irán tomando conciencia de la existencia de varias respuestas correctas. En una etapa posterior se les plantearán consignas que reduzcan el número de soluciones válidas, ya sea fijando el número de sumandos o determinando qué números pueden colocar como sumandos.

En **segundo grado** se incrementa la complejidad de las operaciones y la cantidad de condiciones. Las consignas dadas pueden dar lugar a que en algún caso la respuesta válida sea única. Resulta interesante detenerse frente a estas particularidades e invitar a los alumnos a que opinen sobre las razones que llevan a excluir cualquier otra alternativa de solución. Por ejemplo, si se pide escribir a 15 como suma de cuatro números naturales distintos hay varias formas de hacerlo, entre ellas: $1 + 2 + 3 + 9$, $1 + 3 + 4 + 7$, $1 + 2 + 4 + 8$. Si se pide escribir a 15 como suma de 5 sumandos diferentes, hay una única forma de hacerlo: $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ ya que no hay otro número menor que los utilizados, luego cualquier cambio en los números llevaría a un resultado mayor que 15. Esta situación, cuando se da, puede ser descubierta por los niños y señalada como única aunque no puedan todavía construir verbalmente la justificación. No se debe olvidar que estas actividades se proponen como juego, por lo tanto si se presentan dificultades se espera y se retoma la disociación en otro momento repitiendo las consignas con otros números a obtener como resultado.

En **tercer grado** se agregan en las consignas propiedades de los sumandos. Se trata de traducir los descubrimientos de los niños en enunciados sencillos de algunas propiedades numéricas, por ejemplo las referidas a sumas de números pares e impares. Al aumentar la dificultad de las propuestas es necesario impulsar el trabajo en equipo pues los aportes individuales se integran y van dando forma a una posible solución que responda a lo pedido. Se trata de presentar actividades elaboradas con la intención de promover en los alumnos la comunicación de la manera propia de pensar y la atención a los argumentos de los compañeros.



Historia de la Bandera Nacional



La construcción de conocimientos históricos en el Primer Ciclo se trabaja a partir de la investigación de la realidad social pasada desde huellas del presente, a través de bibliografía, desde la que se lea a los niños testimonios, cartas, documentos de la época; de visitas a museos, monumentos, edificios, etc. que den cuenta de la vida cotidiana del momento histórico en estudio.

El período comprendido entre las efemérides del 25 de Mayo, 20 de Junio, 9 de Julio y 17 de Agosto tienen desde la vida cotidiana características similares (clases sociales, juegos, vestimenta, alimentos, costumbres, etc.). “La historia no es ahora descripción o narración de hechos sino la comprensión e interpretación de procesos históricos estructurados; tratando de explicar hechos organizados e interrelacionados que den cuenta de los cambios, las permanencias y los conflictos”. Los sujetos que vivieron en el pasado, se vestían, comían, se casaban, quedaban en soledad, tenían y criaban a sus hijos, construían viviendas y trabajaban. La dimensión humana está presente en ese hacer de hombres y mujeres, y es allí donde cobra sentido la vida cotidiana como modo de conocer, en ciencias sociales, en el Primer Ciclo.

La Bandera es el símbolo que nos reúne a todos los argentinos. No es sólo un paño que flamea en un día festivo o en algún evento deportivo, dado que la bandera de un país representa su soberanía, y la capacidad de definirse ante el mundo global en todos los escenarios posibles.

La enseñanza del área de Ciencias Sociales reviste una importancia por demás significativa. Representa la construcción del conocimiento histórico y social, dentro de un espacio geográfico en relación con el resto de las áreas. Se debe generar conciencia de que los ciudadanos son encargados de diseñar una nación. La creación de la Bandera Nacional invita a reflexionar sobre su significado, Manuel Belgrano y los sujetos que actuaron en los diferentes escenarios.

Lograr un pensamiento crítico resulta complejo. No obstante, siempre es posible a partir de prácticas docentes que generen la búsqueda, la indagación, la inferencia, la curiosidad. Prácticas que conduzcan a desplegar la imaginación para lograr la apropiación del conocimiento, partiendo de que siempre es posible cambiar lo que se tiene signado por origen. El conocimiento acontece en las aulas y es el desafío para implementar prácticas docentes innovadoras, incorporando nuevos recursos y estrategias didácticas para lograr la tensión entre los propios saberes y aquellos que revisar y adquirir. Proponer situaciones problemáticas puede ser una entre otras múltiples estrategias, que colabora a despertar la curiosidad, provocar la indagación y la ruptura de las prácticas habituales, para entretener otros caminos. De esta manera, y como sugerencia para el trabajo en el aula de Primer Ciclo se puede recurrir a textos, relatos y cuentos históricos que el docente podrá seleccionar para trabajar con el grupo de alumnos.

La primera bandera:

“Conforme a la tradición rosarina, la primera bandera de Belgrano, confeccionada por María Catalina Echavarría de Vidal, constaba de dos paños verticales, uno blanco del lado del asta, y otro celeste. Esta bandera fue enarbolada el 27 de febrero de 1812 en las barrancas del río Paraná (Rosario). Los elementos de esta bandera coinciden en número y disposición con la bandera de los Andes, a la que se agregó el escudo, y tiene sentido, porque es lógico que San Martín, al disponer su confección, debió necesariamente inspirarse en la Bandera que le legara o bien mostrara Belgrano, en el período en que ambos estuvieron juntos en el norte del país (enero a marzo de 1814). En un retrato de batalla durante la estadía de Belgrano en Londres (1815), aparece una bandera en el fondo con dos franjas horizontales, la superior blanca y la inferior celeste, por lo cual se puede suponer que las indicaciones fueron dadas por Belgrano. Se desconoce las causas por las cuales comenzó a disponerse las franjas de distinta manera a la hasta este momento acostumbrada. Las primeras indicaciones de la bandera de tres franjas horizontales aparecen en una nota de fecha 16 de octubre de 1813, que envía Vigodet a su ministro de Estado en España: “Los rebeldes de Buenos Aires han enarbolado un pabellón con dos listas azul celeste a las orillas y una blanca en el medio...”



María Catalina Echavarría de Vidal

Según este texto y la opinión de diferentes historiadores, aún es incierto si la bandera que Belgrano izó en Rosario en febrero de 1812 era de dos o tres franjas, si esas franjas eran, en relación con el asta, horizontales o verticales, si fue jurada por las tropas o no y si la bandera presentada por Belgrano a las tropas en Jujuy era la misma izada en Rosario u otra diferente. Tampoco es seguro por qué Belgrano eligió esos colores y si era azul y blanco o celeste y blanco.

Este hecho histórico, que parece tan estudiado y trabajado, es sumamente importante que sea incluido en las actividades del aula y se utilice como motivo de investigación despertando la curiosidad de los alumnos y su necesidad de buscar información en diferentes fuentes, ya sean escritas, visuales, virtuales, documentales, etc.



Integración Curricular I

En este artículo les proponemos reflexionar sobre un enfoque didáctico muy potente como es la **Integración Curricular**.

Antes de seguir avanzando, resulta indispensable aclarar que la palabra *integración* es un vocablo muy amplio que permite varias interpretaciones. Se puede considerar desde una correlación mínima hasta una unificación total que dé como fruto una síntesis transdisciplinaria.

Desde luego, creemos que lo más productivo para el ámbito educativo es pretender llegar a un punto intermedio, es decir a la articulación.

La idea es subrayar las conexiones entre contenidos, manteniendo la identidad de los mismos y su pertenencia a cada disciplina. Al respecto, resulta muy ilustrativa la analogía que ofrece el reconocido educador colombiano, Carlos Vasco, en su libro "El saber tiene sentido: una propuesta de integración curricular". El compara la integración curricular con la articulación del codo. En este ejemplo, se hace foco en los ligamentos del codo, mientras que brazo y antebrazo conservan su identidad. Agrega que en una buena unidad didáctica la correlación es un requisito indispensable, aunque no suficiente. Afirma que es necesaria la articulación, al mismo tiempo que advierte que no es deseable la unificación.

Lamentablemente, en contraste con esta propuesta, en la realidad curricular tradicional y en las prácticas didácticas dominantes, cada disciplina es una isla.

Las divisiones marcadas entre disciplinas pueden resultar útiles para analizar ciertos contenidos y para proporcionar un marco conceptual que permita organizar las ideas que se van construyendo en torno a ellas. Sin embargo, una visión tan atomizada del conocimiento no refleja la forma de funcionamiento del mundo.

Por otro lado, en las escuelas se evidencia una fuerte tendencia a desarrollar exclusivamente contenidos y no atender a procesos de pensamiento, ni a las competencias.

Si una de las funciones principales de la escuela es dar a conocer la realidad, es necesario superar la fragmentación del conocimiento escolar, es decir la separación entre escuela y vida.

Nuestros alumnos deben aprender a vincular más estrechamente los contenidos del sistema escolar con su entorno y obtener conocimiento de cada tema desde múltiples perspectivas.

¿Cómo podemos ayudarlos a lograr ese objetivo?

En vez de abordar los temas desde un enfoque exclusivamente disciplinar, sería conveniente, implementar la resolución de problemas para apuntar a un aprendizaje significativo y funcional.

Recordemos que, tanto desde la psicología cognitiva como desde la epistemología de la complejidad, se insiste en la necesidad de desarrollar de manera intencional competencias que favorezcan el desarrollo de modelos de pensamiento integrador, sistémico u holístico. Este tipo de modelos no se encuentra habitualmente en la mente de los niños, ni en la mayoría de los adultos. Por este motivo, las opiniones de unos y otros, suelen ser reduccionistas y

parciales. Es decir, no fundamentadas en todos los aspectos de la realidad. Pongamos un ejemplo para aclarar este punto:

Si un niño contrae gripe, la mayoría de las personas, la asociarán a un contagio, pero no considerarán aspectos tales como la ocasional baja de defensa o las condiciones climáticas.

Como es obvio, la integración y la significación de los contenidos que hacen los estudiantes, depende directamente del tipo y calidad de estructuras presentes en su sistema cognitivo.

Si logramos que el alumno pueda asociar mentalmente conocimientos, procedimientos y valores vinculados a una determinada problemática, estaremos propiciando y fortaleciendo su capacidad de construir modelos y teorías.

Por lo antes expuesto, se desprende que el trabajo docente dentro de esta propuesta está dirigido al diseño de prácticas pedagógicas que hagan foco, tanto en el enriquecimiento y potenciación de estructuras mentales como en el aprendizaje significativo.

Esta forma de trabajo implica una revisión y ajuste del enfoque de la labor docente. El objetivo es que sus propuestas favorezcan la construcción de una visión amplia de los saberes y de su aplicación en diferentes contextos. Esto permitirá que los educandos demuestren sus capacidades, destrezas y habilidades para desenvolverse en situaciones reales; formándose como seres competentes y capaces de asumir retos y desafíos ante un mundo globalizado.



Para **Primer Año** proponemos una integración de Ciencias Naturales con Plástica. En la misma, sugerimos realizar un collage, pero podría cambiarse por cualquier otra manifestación plástica.

Para **Segundo Año y Tercero Año** sugerimos la integración con Ciencias Sociales. En el caso de segundo, a partir del análisis de mapas. En Tercer Año, la relación entre sonido y contaminación ambiental.,

Ser músico-docente. Ser docente-músico

Introducción

Si un docente o una docente, del área artística, sienten que están dejando de ser artistas para trabajar en la educación de sus alumnos y alumnas, ¿por qué ellos deberían sentir que están participando de un hecho artístico durante la clase?

- ¿Qué fue lo que nos llevó a estudiar una disciplina artística?
- ¿Qué es lo que disfrutamos en nuestro ejercicio del arte?
- ¿Por qué nos gusta cantar, tocar un instrumento, bailar?
- ¿Podemos lograr que ellos y ellas sientan algo parecido?
- ¿Qué disfruten de lo que nosotros disfrutamos?

Objetivos, contenidos, propósitos...

A veces partimos de contenidos consignados en el currículum, sin pensar en función de qué objetivos los elegimos. Los contenidos no son el origen de los objetivos de nuestra tarea, sino que los seleccionamos, de una variedad de posibles temas de trabajo, en función de los objetivos que nos proponemos lograr.

- ¿Por qué tenemos que enseñar el pulso, el acento o el ritmo? ¿Por qué una coreografía?
- ¿Porque es lo que el currículo prescribe para determinada edad o nivel educativo?
- Es una respuesta posible.
- Pero, ¿para qué lo enseñamos?. ¿Qué esperamos realmente que los chicos y chicas hagan con ese contenido?
- Ese para qué, es el objetivo. Puede servir leerlo o copiarlo del Diseño curricular o de algún otro texto bien redactado, pero, ante todo, el objetivo, es una conducta que esperamos que el alumno y la alumna pongan en acción. No lo que nosotros o nosotras nos proponemos lograr, sino lo que esperamos que él o ella logren.
- Hay una ligera diferencia entre, por ejemplo:
 - Promover la expresión a través del canto (propósito del o la docente), y,
 - Que los alumnos y alumnas canten (objetivo).
- Creo que, así escrito, resulta una forma clara de expresar un objetivo.
- ¿Cuántas veces nuestros alumnos y alumnas nos miran, a menudo con inocultable expresión de interés, pero no cantan? ¿O cantan con sus bocas casi cerradas?
- Lograr que canten. O, mejor dicho, que logren cantar. Que se apropien de su instrumento vocal como medio de expresión.

Elección de recursos

A veces un recurso es tan rico, o motivador, que toda la actividad depende de él (videos o salidas, por ejemplo). A veces de su elección, surgen nuevos objetivos.

Pero el camino hacia determinados objetivos no debería depender absolutamente de ellos. Si el equipo reproductor, no funciona, o llueve cuando vamos a salir, la contrariedad puede ser grande. También puede pasar que una propuesta que parecía interesante para los alumnos, deje de serlo.

Actividades

Pero si tenemos claros unos pocos objetivos, podemos trabajar en función de ellos, aunque tengamos que cambiar sobre la marcha las actividades y los recursos planificados.

Sigamos con el ejemplo de objetivo propuesto: Que los alumnos y alumnas canten.

Podemos redactarlo como sigue y proponernos dos **objetivos:**
Que los alumnos canten
Que articulen con claridad
Entre los abundantes o escasos recursos con los que, según los casos, podemos contar, hay uno privilegiado: la canción

Una maestra de primer ciclo está trabajando con un cuento. Éste incluye un fragmento de Duerme negrito, popular cubano, recopilado por Atahualpa Yupanqui. La maestra pide al maestro de música que consiga la letra completa de la canción.
Es una buena razón para elegir esa canción como recurso.

Se pueden planificar varias actividades.

- Escuchar la canción. Con ayuda de Internet se pueden conseguir varias versiones. El propio Yupanqui, Mercedes Sosa, Jairo, Quilapayún.
- Se pueden reconocer instrumentos, voces, tal vez algún ritmo que se repite.
- Ejecutar esos ritmos corporalmente.
- O simplemente hacer oír la mejor versión que podamos ejecutar

Y ahora a cantar:

- Vamos a hacer dormir al negrito. Cantemos muy suave. Más suave aún. Que si no veo mover sus labios casi no me dé cuenta de que están cantando. Podemos ayudarlo a dormir con gestos, acunando en nuestros brazos, un muñeco, una cartuchera, un instrumento...
- Pero hay que abrir grande la boca para que se vea.
- Si algunos todavía no la abren, podemos invitarlos a cantar con la boca cerrada, susurrando una m. Algunos pueden hacer esto. Otros cantar con el texto.
- Con cajas de cartón podríamos encontrar tres timbres diferentes que evoquen las sonoridades de un trío de tambores. Y habrá que acompañar de manera que no tape los susurros.
- También se puede susurrar la canción al oído de otro destinatario, interponiendo un tubo de cartón que conecte la boca de uno con el oído del otro. Esta forma íntima de expresar y transmitir, era practicada por algunos "susurradores" con los visitantes del Centro Cultural Kirchner, cuando ese monumental sitio de cultura y encuentro no había sido aún cerrado por el actual Gobierno.
- La mamá que trabaja sin pago, tosiendo y de luto puede cantar esto con enojo, con fuerza.

- Promete traer "codornices, carne de cerdo, muchas cosas para tí". Cada alumno puede imaginar lo que le gustaría que le traigan y cantar solo, o acompañado por los demás, esa parte de la canción.

Sin duda se están trabajando muchos otros objetivos. Y expresando sentimientos a través del canto. Y no fue necesario marcar pulso, acento y ritmo, como, a menudo parece inevitable.

El taller de carpintería en la escuela

...” El aburguesamiento del juguete no sólo se reconoce en sus formas, absolutamente funcionales, sino también en su sustancia.

Los juguetes corrientes son de una materia desagradable, productos de un proceso químico, no de la naturaleza... El juguete de madera, la materia ideal por su firmeza y su suavidad, el calor natural de su contacto, la madera elimina cualquiera sea la forma que sustente, la lastimadura de los ángulos demasiado agudos, el frío químico del metal, cuando el niño la manipula y la golpea, ni vibra ni chirría, tiene sonido sordo y limpio al mismo tiempo, es una sustancia familiar y poética, que permite al niño una continuidad de contacto con el árbol, la mesa, el piso. La madera no hace daño ni se descompone: no se rompe, se gasta, puede durar mucho tiempo, vivir con el niño, modificar poco a poco las relaciones del objeto y de la mano. La madera hace objetos esenciales, objetos de siempre creados para el placer.”

Roland Barthes, en Mitologías.

El proyecto que se desarrolla a continuación, es de carpintería y consta de varias etapas sucesivas, que pueden ser articuladas con otras áreas curriculares.

Para dar inicio, los niños deberán realizar una investigación sobre los propios juguetes.

Sacar conclusiones sobre los materiales de que están contruidos.

Luego se realizarán sucesivas entrevistas a personas de distintas generaciones, hermanos, padres, abuelos y si los hubiera bisabuelos o vecinos mayores, para saber que experiencia han tenido con juguetes, específicamente, de que material estaban contruidos los juguetes de antes.

Una vez llegado al punto de encontrar que los juguetes más duraderos se contruían en madera, se visitará, a través de una Experiencia directa, a la CARPINTERÍA.

Si bien no es habitual que los niños realicen éste tipo de experiencia directa, se puede encontrar una carpintería que reúna condiciones de cuidado necesarias para que la visita sea exitosa.

En el siglo pasado, durante la época en la que la Escuela Nueva tuvo furor, las hermanas Cossetini, llevaban habitualmente a los alumnos a la carpintería y allí aprendían muchos conocimientos que cuando volvían a la escuela, se manifestaban como grandes estímulos, habilitándose un espacio en el deseo de los alumnos, que los llevaba a construir objetos de uso, necesarios para el buen funcionamiento de la escuela.

El hecho de que los niños entren en contacto con materiales nobles y que tengan que realizar tareas de precisión, utilizando sus manos, puede ser muy beneficioso, y conllevar más ventajas que peligros para los más pequeños.

El hecho de construir, es además de un acto de invención, un acto artístico.

El uso de las manos en actividades cotidianas, se está perdiendo, los niños realizan cada vez menos acciones lúdicas y aunque se sabe que el buen desarrollo de las áreas intelectuales y del carácter, se benefician de ésta acciones, la escuela no siempre se involucra generándolas.

Los alumnos pasan cada vez mas tiempo sentados produciendo solo objetos intelectuales e interaccionando y “construyendo” a partir de encuentros virtuales.

Las acciones que se desenvuelven en el taller de carpinteria serán estimulantes y de gran satisfacción.

Para realizar el taller, se propone invitar a algunos padres o madres, o abuelos, de manera que ellos participen colaborando con la tarea de los alumnos, y para que el docente pueda acercarse a los diversos grupos o mesas de trabajo para sugerir y colaborar con el grupo total, sin tener que preocuparse por abordar a todos los alumnos solo. En una tarea como ésta resultaría estresante.

La madera al colocarse sobre otra madera, genera formas no estereotipadas, que son aceptadas por el realizador y que ofrecen satisfacción inmediata, por el solo y no menor hecho de “unir materiales” con las propias manos, artesanalmente y replicando las acciones de un oficio muy antiguo y bello, como el del carpintero.

No es casual que el la mítica de la infancia, se represente en los cuentos a los carpinteros casi como duendes, por lo noble del material con el que lidiaban.

El objetivo de armar éste proyecto de carpintería tiene que ver con que los niños puedan construir objetos en los cuales queden expresadas tanto su imaginación, como su madurez para enfrentarse con los materiales y sus habilidades y coordinación para operar con las herramientas permitidas para tal fin.

Para trabajar plenamente la idea del juguete de madera y de la carpintería, desde la literatura, y articulando con las Prácticas del lenguaje, se visitarán los primeros capítulos del libro original Pinocho, de Carlos Collodi, en el cual se lo describe.

La idea del viejo carpintero, padre de la criatura, las imágenes que éste carpintero y su espacio de trabajo despiertan en los niños también serán estímulo para la tarea...”Pinocho está hecho de madera, y la palabra madera tiene su origen en la palabra latina materia, a través de la cual los latinos se referían, precisamente, a la madera para la construcción. Pero la misma palabra madera comparte su raíz con la palabra latina mater, es decir: la madre que es la matriz de la vida. Pinocho entonces no tiene sólo un padre, como todos opinan y que es Geppetto, maestro de madera; él tiene también una madre: la madera que es su matriz y desde la cual sale el muñeco, así como el niño sale desde el útero de su madre natural”- Pinocho, un mito moderno. Primo Siena, 1997.



Los materiales disponibles, el cuidado necesario y la organización del espacio y del recurso humano para colaborar con el taller son la materia prima. El resto, lo ponen los niños.

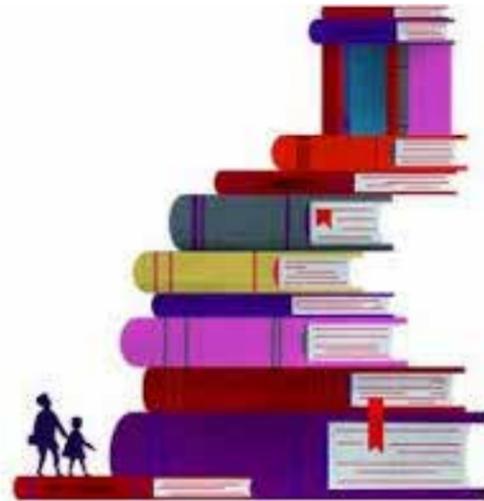
Los diversos recorridos en las Prácticas del Lenguaje

Las prácticas del lenguaje se focalizan a partir del lenguaje en usos concretos. Es decir, el objeto de estudio se compone de las prácticas sociales (Diseño Curricular) que lleva a cabo el usuario, dicho de otro modo, las cosas que hace con el lenguaje en las diferentes situaciones comunicativas.

En esta mirada convergen diferentes disciplinas, las cuales realizan sus aportes, a saber: la psicolingüística, la gramática textual, la sociolingüística, la teoría de la enunciación, la teoría de la lectura, la teoría de la escritura, entre otras.

Pero también en esta mirada hay un cruce con la teoría del aprendizaje constructivista, la cual asume un proceso de enseñanza y aprendizaje apoyado en saberes previos.

Las prácticas del lenguaje se potencian en aulas alfabetizadoras que se generan como espacios en los cuales circula la palabra escrita y la palabra hablada. El docente es un mediador entre el niño y el conocimiento, y en consecuencia, dicho alumno participa activamente en el proceso al reflexionar, cuestionar, compartir con sus pares y socializar sus prácticas.



Las prácticas del lenguaje plantean un trabajo dentro de situaciones comunicativas con intenciones puntuales y establece tres campos o ámbitos en los cuales enmarcar estos textos:

El ámbito de formación del estudiante en el cual se aprende a trabajar a partir de una lectura extractiva que permite buscar en diversas fuentes, seleccionar el material adecuado, organizar la información pertinente y dar cuenta de dicha lectura.

El ámbito para formar al ciudadano nos plantea una formación en camino a una lectura crítica que permita tomar partido de las situaciones y actuar en consecuencia, ya sea opinando, argumentando, eligiendo, etc.

El ámbito de formación del lector de literatura se presenta como un camino de aproximación a una lectura placentera y de disfrute y una escritura creativa.

En cuanto a la evaluación, ésta forma parte de proceso de aprendizaje con sus variadas instancias:

Diagnóstico, evaluación escrita u oral que permite tener un primer panorama sobre el tema a tratar, lo cual implica que no es únicamente una instancia a llevar a cabo en el inicio del ciclo escolar.

Proceso que refiere precisamente al recorrido permanente que atraviesa el alumno en el camino escolar y cuyos instrumentos atienden a la participación, al compromiso, a la responsabilidad con la cual asume su rol protagonista. Sumativa es la evaluación que da cuenta, en cierta forma, de los logros y las debilidades. No es la única instancia y debe verse como parte del proceso cuyo aporte nos permite también tomar decisiones o modificar estrategias.

Autoevaluación es una instancia que permite transitar hacia la autonomía y que debe formar parte del proceso, al igual que la coevaluación o evaluación con sus pares.

En cuanto a las habilidades que se ponen en juego en el marco de las prácticas del lenguaje, ellas son ejes de toda propuesta:

HABLAR

ESCUCHAR

LEER

ESCRIBIR

Y esto implica poner en juego las características específicas de cada habilidad, como así también el pensar en propuestas para trabajarlas en todos los espacios disciplinarios puesto que no atañe únicamente a las horas de Prácticas del lenguaje o al docente de dicha materia.

En síntesis:

Asumir una propuesta enmarcada en las Prácticas del lenguaje requiere pensar en la secuenciación de saberes que permitan circular el conocimiento de manera cohesionada y con estrechos y sólidos vínculos.



Ese número ¿es o no es divisor?

“Cuando uno puede darse cuenta del placer de dudar, de pensar, de frustrarse con un problema y que eso no va en desmedro de la persona, entonces empieza a aprender”
Adrian Paenza

Lo invito a resolver estos dos ejercicios le tomará unos minutos para responderlos pero será importante para luego poder reflexionar juntos sobre el tema a desarrollar en esta ocasión.

Primer ejercicio:

De la lista tache los números que no sean divisores de 20.

2 - 3 - 4 - 5 - 6

Segundo ejercicio:

Completa el cuadro, luego de resolver la cuenta

dividendo	divisor	cociente	resto
20		10	0
20		4	0
20		5	0
20		6	2
20		3	2

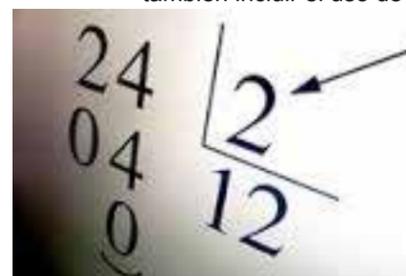
¿Pudo completar los cinco casilleros? Pero ¿no había tachado algunos de esos números en el ejercicio anterior?

Entonces, por ejemplo, el 3 ¿es o no divisor de 20? ¿No son contradictorias las dos respuestas dadas?

La intención de empezar el artículo con una actividad al docente no es para evaluarlo sino empezar a reflexionar sobre nuestra propia práctica. Para esta ocasión se ha elegido el tema de divisibilidad, por eso me pareció pertinente comenzar con estos dos ejercicios que nos enfrentan a qué entendemos por divisores. Mientras que en un contexto significa que el resto sea cero, es decir que sea un divisor como uno de los factores en los cuales puede descomponerse un número, en el segundo ejercicio se hace referencia al algoritmo de la división donde el resto no requiere que sea siempre cero. Vale preguntarse si nos hemos percatado de estas ambigüedades en relación al término “divisor” que acepta distintos significados. Lo cual lleva a una pregunta más compleja, ¿nuestros alumnos pueden entender en qué contexto se está trabajando para poder saber qué interpretación hacer de este vocablo?

El objetivo de esta propuesta es trabajar el tema de divisibilidad sin caer en la memorización de los criterios de divisibilidad y su aplicación o en procedimientos mecánicos para factorizar los números.

El tema de divisibilidad permite otro tipo de trabajo donde sean los alumnos partícipes de la construcción de conjeturas y este campo permite fácilmente validar si esas conjeturas son aplicables a los casos trabajados. No se espera una validación general de esa conjetura pues para eso necesitamos pasar del trabajo en el campo aritmético al algebraico y no es terreno para trabajar en segundo ciclo de la escuela primaria. Por lo tanto, la propuesta de actividades tiene la finalidad de proponer situaciones donde el alumno pueda extraer conclusiones, ya que el contexto de la divisibilidad permite presentar actividades que favorezcan la reflexión, el planteo de conjeturas, la argumentación entre otras acciones. Para dicho fin se debe dar un momento de exploración que puede ser con un trabajo con lápiz y papel pero también incluir el uso de la calculadora y hasta de planilla de cálculo si los alumnos tienen manejo de la misma.

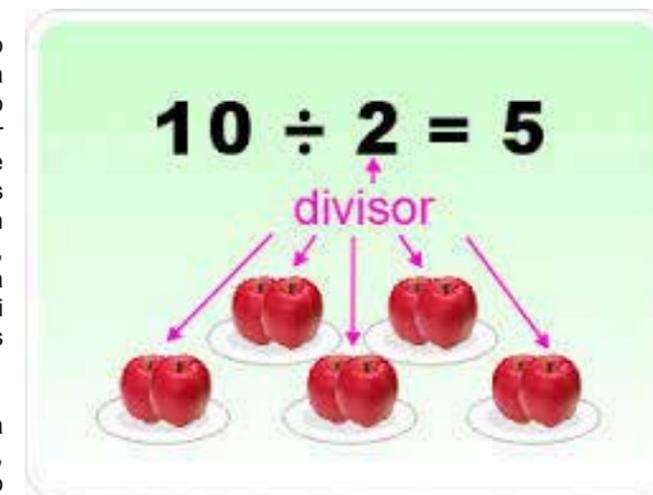


Desde tiempos remotos en la historia de la Matemática, el estudio de múltiplos, divisores de números naturales ha pasado a ser un capítulo importante de la Aritmética. Podemos leer sobre sus propiedades en las proposiciones de la obra de Euclides, Elementos, pero tenemos ejemplos más factibles de llevar al aula, como la clasificación que hicieron los pitagóricos como ser: números primos, números perfectos, números defectuosos, números abundantes o números amigos. Sin irnos más lejos es en Grecia donde gracias a Eratóstenes se planteó el método que aún se encuentra presente en nuestros libros de textos escolares. ¿No es sorprendente que el método conocido como “Criba de Eratóstenes” siga vigente por más de 22 siglos? Pero nos hemos preguntado qué es criba,

esta sería una forma de incluir la historia de la matemática al aula.

A lo largo del tiempo los números primos han despertado el interés por los matemáticos para hallar una fórmula que permita encontrar todos los números primos, pero ¿por qué tanto interés? El tema no solo permite incluir el pasado sino que el contenido de divisibilidad permite hacer referencia a la aplicación de los números primos en la actualidad. Como estos números se convierten en una herramienta importante para la criptografía, y así claves bancarias se mantienen seguras. La criptografía es parte de nuestros días sin darnos casi cuenta, ejemplo al encender nuestros celulares ya nos piden un PIN.

En las actividades presentes en la ficha, podrá encontrar consignas que permitan la exploración, un poco guiada para poder orientar la actividad pero que permite una amplia gama de reflexiones que dependerán de las intervenciones que el docente pueda generar para aprovechar las conjeturas que vayan surgiendo en el grupo para refutarlas o plantear unas nuevas. El tema de divisibilidad es un contexto que permite todas estas acciones, pero también se ha incluido en cada una de las fichas, una actividad más de carácter lúdico. En especial el juego pensado para sexto año tiene el fin de retomar la aplicación actual de los números primos en el trabajo de criptografía simulando con valores más pequeños lo que pasa con números primos de cientos de cifras. Es importante destacar que luego de cada juego se ha diseñado una serie de preguntas para reflexionar sobre la actividad pues el juego está pensando con intencionalidad didáctica para trabajar conceptos matemáticos y no como un juego libre.





Manuel Belgrano



Las efemérides son una oportunidad para reflexionar, por ejemplo sobre el concepto de nación e identidad, desde la perspectiva intercultural y teniendo en cuenta la diversidad. Los hombres que escribieron la historia, nos transmitieron imágenes, que se constituyeron en 'lugares comunes', en la representación de un imaginario que personas de generaciones muy distintas, escuchamos desde muy pequeños en la escuela. Los hombres y las mujeres del proceso revolucionario se representaron como aquellos que, por una parte, iban a establecer la libertad, la igualdad, la justicia y, por otra, iban a ser los artesanos de un movimiento de progreso material y espiritual de la sociedad entera.

Con el correr de los años los argentinos fuimos perdiendo el sentido de los sucesos realmente significativos, dando lugar a la idea de que la Patria sólo existe en las fechas específicas y festejándolo sólo porque es un día feriado. El presente nos convoca para otorgarle una nueva significación, es una nueva oportunidad para repensarnos como ciudadanos y asumir a la Argentina en toda su dimensión para delinear el futuro, fortaleciendo las formas de identificación. El sentido de identidad, debe abonar de alguna manera la posibilidad de generar una reflexión más integradora, más ajustada a las necesidades de cambio que tiene nuestro pueblo. Este punto de vista incluye una mirada crítica hacia las formas de construcción política, plantea interrogantes respecto a cómo construir una sociedad plural y democrática, en el sentido pluralista del término.

El "Día de la Bandera" es una oportunidad para reflexionar sobre las cuestiones que hoy atraviesan a los argentinos. Recuperar el significado de la "Bandera", de Manuel Belgrano y de las mujeres que actuaron en ese escenario, seguramente, nos ayudará a incorporar en las aulas de Ciencias Sociales una mirada crítica para redescubrir a los actores sociales.

El propósito consiste en relacionar las perspectivas del pensamiento de los intelectuales españoles del Siglo XVIII, y su influencia en el pensamiento de Manuel Belgrano, frente al camino abierto por un lado hacia la

transformación política, económica y cultural y, por otro, la aplicación de esas mismas ideas que nuestro prócer intentó plasmar en el Plata, dado que Manuel Joaquín del Corazón de Jesús Belgrano, trató de llevar a la práctica.

En un plano más general, es nuestro propósito recuperar la figura de Belgrano como pensador desde el lugar que ocupa en la educación. Fundamentalmente consideramos apropiado señalar que los manuales escolares ignoran o a veces apenas esbozan el pensamiento del prócer, destacando sólo su papel de "general", lo cual incluye la falta de profundidad con referencia a los contenidos disciplinares de la enseñanza de la historia.

El objetivo es concretar la transmisión a los niños y jóvenes, para que logren interpretar los procesos que se desarrollaron a partir de la década de 1810. En particular, nos motiva el poder gestar en la educación la valoración de hombres que, como en el caso de Manuel Belgrano, tuvieron un pensamiento que generó, desde estas nuevas perspectivas, la construcción de una conciencia histórica cimentada en la recuperación de las ideas. En este caso nos referimos a las que sostuvo nuestro prócer, inserto en el contexto de la época, para lograr la construcción de una república verdadera.

En una primera etapa, se vuelve indispensable recuperar a Manuel Belgrano, a través de su autobiografía. Algunos hombres, tal el caso de Manuel Belgrano, nos dejaron escritas sus impresiones y sentimientos, su propia mirada sobre los acontecimientos que los tuvo como protagonistas. Recuperar al hombre a partir de sus palabras (fuentes primarias) colabora para acercarnos al pasado desde interpretaciones presentes.

Las temáticas dispuestas en la enseñanza de la historia nacional, produjeron que generaciones de argentinos ignoren el pensamiento de los próceres, en el caso que nos ocupa, el pensamiento orgánico de Manuel Belgrano. Razones que consideramos significativas para interpretar la dimensión de esa figura. Ello conlleva la necesidad de revisar, con nuevas miradas, la producción historiográfica

sobre el tema para contextualizar a Manuel Belgrano dentro del marco de su época, encontrando nuevos caminos que nos conducen a revalorizar su pensamiento y figura.

Pretender una tarea de este orden resulta fundamental para recuperar su figura e intentar un mayor conocimiento de las ideas que lo motivaron para desarrollar sus acciones. Asimismo esta labor sería inacabada si no se entrelaza la política dispuesta por el Iluminismo en España. El éxito de la acción política transformadora, y la concreción de sus postulados teóricos, dependió de la peculiar combinación de múltiples circunstancias históricas, tales como el grado de apoyo que obtuvieron las tesis revolucionarias, y la táctica que desplegaron los conductores políticos para seleccionar sus objetivos y agrupar sus fuerzas en la obtención de los mismos.

Pero fue Manuel Belgrano quien introdujo en el Plata por vez primera la opción teórica alternativa al coloniaje español, que con la maduración de los individuos y de las circunstancias definirá la eliminación del régimen colonial español. Fue en ambas facetas, la de funcionario servidor de España y la de patricio argentino y militante revolucionario, la que gestará en el vientre de una libertad comercial relativa para la independencia política de nuestra patria.

Numerosos libros, enciclopedias, manuales y documentales nos hablan de Manuel Belgrano en todas sus facetas, es necesario acercarse a los estudiantes a ellos. Un documental muy interesante es "Belgrano, la película".

Dirigida por Sebastián Pivotto con la supervisión de Juan José Campanella, protagonizado por Pablo Rago y Valeria Bertuccelli. Este filme es una de las dos grandes producciones históricas realizadas con motivo del Bicentenario por la Televisión Pública, Canal Encuentro y la Unidad Bicentenario, con el apoyo del Ente Cultural de Tucumán, el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) y la Universidad de San Martín.

Actividades: Texto a modo de sugerencia:

"Manuel Belgrano nació el 3 de junio de 1770 en Buenos Aires, su papá Domingo Francisco Belgrano era italiano, había nacido en Oneglia al norte de Italia y trabajaba en el comercio, su mamá María Josefa González Casero,

había nacido en Buenos Aires, eligieron para el octavo de sus hijos un nombre que seguramente al niño Manuel le costaría escribir cuando comenzó sus estudios lo llamaron Manuel José Joaquín del Corazón de Jesús, siendo niño habrá disfrutado de la compañía de sus hermanos y hermanas ya que eran más de diez, lo curioso es que: casi todos los varones los llamaron José y casi todas las niñas las llamaron María como la mamá. Aprendió a leer y a escribir en el convento de Santo Domingo (por aquel tiempo la educación era responsabilidad de los sacerdotes católicos) cursó el colegio secundario y recibió el diploma de licenciado en Filosofía y continuó estudiando en España, allí se recibió de abogado, aprendió idiomas, hizo traducciones para solventar su vida en Europa y siempre agradeció a sus padres quienes pagaron sus estudios.

En una oportunidad defendió a su papá quién estaba involucrado en un sumario aduanero del que finalmente salió absuelto. Tan importante fue su responsabilidad en la causa por la independencia americana que Belgrano tuvo dos hijos, murió soltero, su primer hijo que nació de un gran amor con Josefa Ezcurra fue criado por su tía Encarnación y su tío Juan Manuel de Rosas, lo llamaron Pedro Rosas Belgrano y su hija Manuela Mónica nació de un amor con una joven tucumana María Dolores Helguera la niña sólo tenía un año y medio cuando murió Manuel un 20 de Junio de 1820."

"Manuel José Joaquín del Corazón de Jesús Belgrano fue un intelectual, economista, periodista, político, abogado, militar de destacada actuación durante las dos primeras décadas del siglo XIX."

- Solicitar a los alumnos que transcriban los contenidos que despierten tu curiosidad.
- Investigar a cerca de lo apuntado por ellos y realizar afiches o trípticos para informar a la comunidad escolar quién fue Manuel Belgrano.

Analizar en grupos y explicar al resto de la clase qué significan las siguientes citas de Belgrano:

- "Mucho me falta para ser un verdadero padre de la patria, me contentaría con ser un buen hijo de ella."
- "Sin educación, en balde es cansarse, nunca seremos más que lo que desgraciadamente somos."



Integración Curricular II

Continuamos trabajando con la propuesta de integración curricular.

Este enfoque didáctico, favorece el diálogo entre saberes de las distintas disciplinas que se trabajan en la escuela.

La idea es establecer relaciones entre los conceptos, la gramática y la metodología propia de cada una de las disciplinas o áreas del saber. De este modo, se intenta romper la fragmentación y segmentación del conocimiento, típica en los diseños curriculares disciplinarios. En la integración curricular, las disciplinas cooperan y se complementan, generando valiosos intercambios y ayudando a enfrentar los retos del nuevo milenio.



Entre las razones que dan sustento a la implementación de este enfoque, podemos decir que sus principales propósitos pedagógicos son:

- Mejorar e incrementar la comprensión de lo que se enseña.
- Desarrollar herramientas cognitivas fundamentales en la resolución de situaciones problemáticas contextualizadas.

Estas dos cuestiones son esenciales, si lo que deseamos es lograr es un aprendizaje significativo.

Recordemos que el principio de funcionalidad de los aprendizajes, señala que un aprendizaje es más significativo cuando el alumno comprende los conceptos en una situación contextualizada, cercana a la vida real.

Howard Gardner y David Perkins, afirman que para que un alumno comprenda, no basta con que sea capaz de asimilar y asociar



TICs

conceptos teóricos en forma clara, sino que, también, es preciso que sepa para qué sirven esos conocimientos y cómo funcionan en diversas situaciones de la vida cotidiana.

En definitiva, la articulación promueve un tipo de aprendizaje que le permite a los alumnos comprender el mundo altamente complejo en el que viven y participar activamente en él.

Para lograr un mejoramiento de la calidad educativa, la implementación de este enfoque no debería limitarse a la aplicación del mismo en un proyecto aislado, sino que debería conseguir su institucionalización, de manera que acabe

formando parte del funcionamiento habitual de la escuela. Para que esto sea posible, se necesitan además de compromiso docente para la articulación, un adecuado asesoramiento y acompañamiento institucional por parte del equipo directivo. Nos referimos específicamente al apoyo a las iniciativas de innovación y experimentación, en relación con la articulación.

La articulación puede darse en dos ámbitos:

- Contenidos que se presentan a través de problemas y se trabajan en el marco de proyectos desde distintas áreas.
- Estrategias didácticas comunes en los distintos docentes que trabajan con un mismo grupo de alumnos, como por ejemplo el trabajo con:
 - Operaciones de pensamiento (Observación, clasificación, elaboración de hipótesis, argumentación, etc.)
 - Metacognición (favoreciendo instancias de autoevaluación del alumno)
 - Actividades contextualizadas.

Se pueden reconocer seis modalidades de integración curricular o articulación: en torno a un tema, un proyecto, tópico generador, un problema o una actividad.

- Integración en torno a un tema: Esta es la forma más sencilla y generalizada de integrar. Se selecciona un cierto tema o contenido y se aborda desde las distintas disciplinas en forma simultánea. Por ejemplo: la actividad que proponemos para cuarto año.
- Integración en torno a un proyecto: Implica una secuencia de tareas planificadas como unidad compleja con la intencionalidad de obtener un determinado producto. Ejemplo: la actividad que proponemos para quinto grado.
- Integración en torno a un tópico generador: es decir de algún contenido que posea poder movilizador, es decir, capacidad de afectar, de conmover y de interesar a maestros y alumnos. Frecuentemente se trata de temas que generan contradicciones o paradojas. Por ejemplo: El tema de la desaparición de los dinosaurios.
- Integración en torno a problema práctico: Implica la identificación de un problema concreto de la vida cotidiana y su consecuente abordaje desde varias disciplinas en forma simultánea. Por ejemplo, resolver el problema de contaminación sonora en la escuela.
- Integración en torno a una actividad: A diferencia de la integración por tema, el foco se pone en la actividad. Por ejemplo, la visita a un museo.
- Integración en torno a un relato: el trabajo de integración surge a partir de una narración lo suficientemente atractiva, amplia y compleja como para que sirva de marco para articular diversos temas, preguntas, problemas y actividades. Por ejemplo, a partir de las cosmogonías de los pueblos aborígenes.

La Murga: Una expresión cultural vigente

En los últimos meses cobró notoriedad un episodio de violencia institucional, en el que efectivos de la Gendarmería balearon a integrantes de una murga del Bajo Flores, muchos de ellos niños y niñas. A pesar de que muchos medios, enrolados en sus habituales lunas de miel iniciales con los gobiernos flamantes, trataron de no darle mucha difusión, la reacción unánime de repudio popular y la aparición de estos niños y niñas en el escenario, junto a Fito Páez, en el evento denominado Plaza de los Artistas, puso de manifiesto la vigencia de esta forma tradicional de expresión del pueblo de Buenos Aires y el Conurbano, y de su valor como afirmación identitaria de la cultura ciudadana. Hace algunos años, desde estas páginas, nos referimos al auge que los proyectos de murgas escolares tenían en muchas escuelas de la ciudad de Buenos Aires y el conurbano bonaerense. Hoy elegimos retomar esta temática, por la vigencia estética, social y cultural que expresa este fenómeno.

Fundamentos

Decíamos entonces, que la murga es arte callejero. Representativo de lo que ocurre en las calles. Expresión de libertad creativa, objeto de persecuciones frecuentes, durante las dictaduras. No parece casual, que redoblantes, zurdos, bombos, y ritmos típicos, acompañen protestas, reclamos y festejos populares.

La murga es una expresión popular identificatoria de una cultura regional, urbana y vigente.

Sus temáticas se vinculan al barrio, la actualidad, los intereses de sus integrantes. La creación de textos para las canciones, permite desarrollar un trabajo creativo, donde se ponen en juego vivencias rítmicas, métricas, uso y selección del vocabulario y una mirada participativa y crítica, sobre los temas de interés de la comunidad. Favorece, además, el enriquecimiento, mediante el propio aporte de los chicos, de las canciones de moda, frecuentemente pobres en cuanto a creatividad, y más de una vez chabacanas, cuando no groseras, o destinadas a fomentar el consumo, o, a reivindicar conductas antisociales.

Entre los medios expresivos, cobran importancia la ejecución rítmica organizada, el canto, el baile, la mímica.

También son importantes el maquillaje, el vestuario, los estandartes. La murga requiere aprendizajes de destrezas, que enriquecen la expresión y fomentan la creación. Además requiere compromiso con la actividad; el aprendizaje de distintos roles grupales; cuidado de los elementos que servirán para el uso de todos, y ejercicio de formas de organización colectiva, que se nutren en el respeto por las decisiones del conjunto. Las actividades que se llevan a cabo pueden formar parte de distintas áreas del trabajo escolar.

Diagnóstico.

Indagaremos sobre los conocimientos que los alumnos y alumnas, o, sus familias, tengan sobre murga. Es frecuente que algunos bailen, canten, o toquen instrumentos en murgas. O que miembros de sus familiares lo hagan, o hayan tenido esa experiencia. También es común que en alguna plaza, parroquia, club u otro lugar del barrio funcione una, como la citada al comienzo de este artículo.

A través de nuestra investigación diagnóstica, es probable que detectemos posibles colaboradores, con quienes se pueda organizar una jornada en la que se muestren pasos, ritmos, canciones, instrumentos, ropa, según lo que esté al alcance.

Pasos, instrumentos, ropa, ritmos

Los pasos se relacionan con los toques del bombo con platillo, clásico de la murga porteña. Si la escuela tiene taller, u orientación manual, quizás una tira de madera terciada, mojada y atada mientras se seca, formando un cilindro, pueda oficiar como cuerpo del bombo. Trozos de cuero, celuloide, radiografías, atados entre sí y tensados como en un bombo legüero, pueden servir de parche. Platos de metal como platillo, atornillado en la parte superior. Un palo, con una media rellena en la punta, será el mazo. De lo contrario, en todas las murgas se hacen colectas y rifas. Esto también fortalece la participación y el sentido de pertenencia.

En el sitio de Internet de la Murga Mundo Azul, encontramos este texto:

La murga es una expresión artística y popular que tiene su raíz en la cultura esclava de Buenos Aires, más específicamente en sus celebraciones del carnaval, en las que los esclavos eran "liberados" durante los cuatro días que duraba la celebración, y al ritmo de sus tambores realizaban danzas y cantos, con el espíritu crítico y de burla que caracteriza desde tiempos inmemoriales el festejo de carnaval. En este ritual, los participantes se vestían con las levitas viejas de sus dueños, a las que les agregaban retazos de telas de colores para ridiculizarlas. La tradición se mantuvo, y es por esto que hoy el vestuario característico de la murga porteña es una levita confeccionada en colores brillantes y adornados con apliques de lentejuelas y mostacillas; pantalón, galera, guantes y moño, satirizando el ropaje de la antigua aristocracia. En lo que refiere al baile, la murga porteña posee un esquema que se lleva a cabo durante la Demostración de baile, que implica: Rumba, Tres Saltos y Matanza. Cada una de estas instancias está ligada a la vivencia de la esclavitud: la rumba se caracteriza por pasos cortos, con los pies relativamente cerca, representando los pies encadenados de los esclavos. Los tres saltos representan la ruptura de esas cadenas y la Matanza es la liberación, el momento de explosión del baile, que sirve también para que el murguero demuestre sus habilidades como bailarín. En cuanto a las canciones, la estructura básica comprende; un Saludo de Presentación, Crítica, Homenaje y Retirada. En la Crítica, la murga expresa con humor su rechazo o descontento con aquellas cosas que le molestan, que cree incorrectas, etc.

Veamos ahora dos aspectos. Sobre el resto cada docente profundizará, si lo desea.

Tres saltos: Movimiento de una pierna hacia atrás, el costado y adelante, como si se pateara una moneda y luego se intentara despegar algo del zapato revoleándolo. Después, el salto casi simultáneo de ambas piernas hacia arriba y adelante. Esto se repite tres veces, con una combinación de golpes de platillo seguido de parche, que pueden ser sustituidos por el silbato y cualquier parche, o, dos sonidos, uno en registro agudo y otro más grave.

Las canciones: Elección de una canción. Canciones de cualquier género pueden llevarse al ritmo de murga. Un suave acompañamiento en corcheas, acentuadas cada cuatro, (redoblante o lo que lo reemplace) y un pulso sobre cualquier bombo más grave, bastarán. Elección de la temática: Anotar todas las ideas que se les ocurran sobre el tema elegido, por desconectadas que parezcan. Luego buscar rimas entre las palabras anotadas o con otras nuevas. Tratar de ubicarlas en oraciones con sentido, que encajen con la música.



Máscaras

Dad una máscara al hombre y os dirá la verdad
Oscar Wilde

El término máscara viene del latín, *masculus*, *masca* = «fantasma», y el *maskharah* árabe = «bufón», «hombre con una máscara».

La máscara es a su vez una representación, cargada de intenciones y simbolismos, representan los temores y aspiraciones de una civilización.

Elina Matoso, en su libro “El cuerpo, territorio escénico”, dice: “... Las máscaras, adquieren dimensión escénica cuando empiezan a poblarse de personajes: seres pequeños o gigantescos que nos habitan, que se instalan plácida o penosamente en cualquier rincón del cuerpo y que, a medida que se desarrolla el trabajo corporal, van haciendo escuchar sus voces, sus sonidos. Se perfilan personalidades que, abarcando diferentes escenarios y épocas, representan nuestro propio “drama” o historia dramatizada en el cuerpo.”

Aunque a la máscara también se le llama “careta” es importante aclarar que ésta se usa exclusivamente para cubrir el rostro y disimular los rasgos de la cara y que es muy diferente conceptualmente de la máscara.

Mientras que la careta es un accesorio, un adorno, la máscara es un objeto dramático de carácter plástico.

Una máscara es una pieza de material, generalmente opaco que se coloca sobre el rostro.

Entre la gran diversidad de material o materiales de los que puede estar constituida encontramos a la tela, plástico, madera, piel, etcétera. Las máscaras se han utilizado desde la antigüedad con propósitos ceremoniales y prácticos.

Las máscaras de teatro tienen sus orígenes en diferentes culturas de todo el mundo.

Una de las imágenes más familiares que representan al drama y al teatro es la máscara dual de la tragedia y la comedia. Éstas fueron creadas dentro del drama griego alrededor del año 600 antes de Cristo, el cual surgió como una celebración religiosa del dios Dionisio.

Se pueden encontrar otras máscaras en el teatro renacentista italiano y en el teatro japonés Noh.

La máscara del drama (o teatro) es generalmente un símbolo de la identidad de un personaje o de las emociones que se expresan.

Dice la Magister el educación Nora Ros... “Se las utilizó para invocar a las fuerzas de la naturaleza, a los espíritus, a dioses, dieron comienzo al Teatro, acompañaron en la conformación de religiones, están presentes en los carnavales, y en fiestas de celebración como cumpleaños, etc. Las utilizan personajes tales como el Zorro, Batman, Robin, el Guasón, Gatúbela, la Mujer Maravilla, el Hombre Araña, los Increíbles... y también los hinchas de fútbol, los integrantes de una banda de rock y sus seguidores. Hasta podría decirse que las cirugías estéticas a las que se somete una importante parte de la sociedad no se trataría de otra cosa que la de “ponerse una máscara” (en este caso la de la “juventud”).

Si nos preguntamos el por qué de este hecho podemos responder que a pesar de los miles de años que median entre la primera y la “última máscara” que se acabe de inventar, todas encuentran una constante subyacente: el transformarse en otro. .



Esta posibilidad de transformación es la que la hace tan atrayente, aunque todos sepamos que existe un engaño, no podemos escapar al influjo de su sortilegio, de su magia, a su posibilidad de libertad, de dejarnos, aunque sea por poco tiempo, ser otros.

Cotidianamente el hombre no se coloca máscaras en el sentido estricto de la palabra, pero no obstante en su vivir, su rostro aparece como una máscara que revela u oculta para sí mismo o para los demás, aspectos importantes de su personalidad”.

Vamos a desarrollar una actividad plástica, que tiene un doble objetivo.

Por un lado se va a observar y conocer, para luego producir máscaras, luego se va a poner a las mismas en acción teatral y lúdica.

Es importante hacer un recorrido por las diversas máscaras que existieron en la humanidad, las máscaras africanas, muy distintas a las japonesas o a las indonesias, las americanas y las europeas.

Las máscaras indígenas argentinas de las tribus chané, del Chaco, o las de los yámanas fueguinos, talladas en diversos materiales, serán fuente de inspiración.

Los niños disfrutaban de ver y conocer máscaras de otras épocas y de otras tierras lejanas y también se interesan, además del origen por el uso de las mismas según las diversas culturas.

Vamos a enseñar la diferencia entre las máscaras rituales y las máscaras teatrales, que son las que hemos heredado del Viejo continente.

Una vez recorrido el universo de las máscaras, se pensará que máscara desea construir cada uno.

Luego de construir las máscaras se procurará un espacio de investigación y dramatización para que los chicos profundicen sobre su capacidad de jugar y aprendan a compartirla con el público, divirtiéndose y divirtiéndolo.

Un meticuloso trabajo sobre diversas técnicas de actuación, que les permite capitalizar sus singularidades, desarrollar la confianza en sí mismos, y contactarse con sus compañeros de escena y con el público.

La máscara les permitirá ingresar en las leyes del juego escénico y la comicidad, utilizando el cuerpo para completar lo que el rostro, escondido y desnudo tras la máscara, oculta y desenmascara. Mostrando una nueva totalidad del ser de cada niño.

Las máscaras se pueden construir en diversos materiales y pueden ser máscaras de rostro completo o medias máscaras.

Hay alumnos que no se sienten cómodos cubriendo todo el rostro y mucho menos con una máscara con elástico que queda en el rostro fija, y prefieren en cambio, construir medias máscaras o máscaras con una varilla al estilo de las máscaras venecianas, para poder ponerlas y sacarlas a gusto.

Esta necesidad es importante, y el docente debe respetarla sin imponer a los chicos la obligatoriedad de construir tal o cual sistema de máscara, dado que ésta obligación acaba frustrando la tarea individual con repercusión en lo grupal.

Vamos a ofrecer la posibilidad de construir máscaras con globos y cartapesta, una técnica que permite replicar las redondeces del rostro, y una superficie posible de ser modelada, cortada y diseñada, a la medida de cada uno.

Para cubrir las máscaras se recomienda utilizar una tela suave para el interior, de manera que el contacto del niño con la máscara resulte agradable.

El síndrome de Down (DS)

Parte 1

Es un trastorno genético causado por la presencia de una copia extra del cromosoma 21 (o una parte del mismo), en vez de los dos habituales, por ello se denomina también trisomía del par 21. Se caracteriza por la presencia de un grado variable de discapacidad cognitiva y unos rasgos físicos peculiares que le dan un aspecto reconocible.

Debe su nombre a John Langdon Down que fue el primero en describir esta alteración genética en 1866, aunque nunca llegó a descubrir las causas que la producían. En julio de 1958 un joven investigador llamado Jérôme Lejeune descubrió que el síndrome es una alteración en el mencionado par de cromosomas.

No se conocen con exactitud las causas que provocan el exceso cromosómico, aunque se relaciona estadísticamente con una edad materna superior a los 35 años.



El síndrome de Down, también conocido como trisomía 21, es una anomalía donde un material genético sobrante provoca retrasos en la forma en que se desarrolla un niño, tanto mental como físicamente. Los rasgos físicos y los problemas médicos asociados al síndrome de Down varían considerablemente de un niño a otro. Mientras que algunos niños con síndrome de Down necesitan mucha atención médica, otros llevan vidas sanas.

Aunque el síndrome de Down no se puede prevenir, se puede detectar antes del nacimiento. Los problemas de salud que pueden acompañar a este síndrome tienen tratamiento y hay muchos recursos disponibles para ayudar tanto a los niños afectados por esta anomalía como a sus familias.

Normalmente, en el momento de la concepción, un bebé hereda información genética de sus padres en la forma de 46 cromosomas: 23 de la madre y 23 del padre. Sin embargo, en la mayoría de los casos de síndrome de Down el niño hereda un cromosoma de más, el nº 21, teniendo un total de 47 cromosomas en vez de 46. Es este material genético de más el que provoca los rasgos físicos y los retrasos evolutivos asociadas al síndrome de Down.

A pesar de que no se sabe con seguridad por qué ocurre el síndrome de Down y no hay ninguna forma de prevenir el error cromosómico que lo provoca, los científicos saben que las mujeres mayores de 35 años tienen un riesgo significativamente superior de tener un niño que presente esta anomalía.

¿Cómo afecta a los niños el síndrome de Down?

Los niños con síndrome de Down tienden a compartir ciertos rasgos físicos, como perfil facial plano, ojos achinados, orejas pequeñas y protrusión lingual.

El bajo tono muscular (médicamente conocido como hipotonía) también es propio de los niños con síndrome de Down, sobre todo de los bebés, que son muy flácidos. Aunque es algo que puede y suele mejorar con el tiempo, la mayoría de los niños con síndrome de Down alcanzan los hitos evolutivos en el plano de la motricidad (como sentarse, gatear y caminar) más tarde que los demás niños.

Al nacer, los niños con síndrome de Down suelen tener una estatura promedio, pero tienden a crecer a un ritmo más lento y acaban siendo más bajos que los demás niños de su edad. En los lactantes, su escaso tono muscular puede contribuir a que tengan problemas de succión y alimentación, así como estreñimiento y otros trastornos digestivos. Los niños pueden presentar retrasos en la adquisición del habla y de las habilidades básicas para cuidar de sí mismos, como comer, vestirse y aprender a usar el baño.

El síndrome de Down afecta a la capacidad de aprendizaje de los niños de muchas formas diferentes, pero la mayoría de ellos tienen una deficiencia mental de leve a moderada. De todos modos, los niños con síndrome de Down pueden aprender y aprenden, y son capaces de desarrollar habilidades y destrezas a lo largo de la vida. Lo único que ocurre es que alcanzan los distintos hitos evolutivos a un ritmo diferente, por eso es importante no comparar a un niño con síndrome de Down con otros hermanos que siguen pautas evolutivas normales ni tampoco con otros niños que padecen el mismo síndrome. Poseen un amplio abanico de capacidades, y no hay forma de saber en el momento del nacimiento de qué serán capaces conforme vayan creciendo.

Problemas médicos asociados al síndrome de Down

Algunos niños con síndrome de Down no tienen problemas de salud de importancia, otros tienen una gran cantidad de problemas médicos que requieren cuidados adicionales. Por ejemplo, casi la mitad de los niños que nacen con síndrome de Down presentan cardiopatías congénitas.

También son más propensos a desarrollar hipertensión pulmonar, una afección grave que puede provocar daños pulmonares de carácter irreversible. Por este motivo, todos los bebés que tienen el síndrome de Down deben ser evaluados por un cardiólogo pediátrico.

Casi la mitad de los niños con síndrome de Down tienen problemas visuales o auditivos. Las deficiencias auditivas pueden obedecer a la acumulación de líquido en el oído interno o a la existencia de problemas estructurales en el mismo oído. Los problemas visuales suelen incluir el estrabismo (o bizquera), la miopía, la hipermetropía y las cataratas. Otras afecciones médicas que afectan más a menudo a los niños que tienen el síndrome de Down son los problemas tiroideos, las anomalías intestinales, los trastornos convulsivos, los problemas respiratorios, la obesidad, las infecciones y la leucemia infantil. A veces presentan trastornos en la parte superior del cuello que deben ser evaluadas por un médico (estos trastornos se pueden detectar mediante radiografías de la columna cervical). Afortunadamente, muchas de estas afecciones tienen tratamiento.

Actividades para la discapacidad motora significativa Parte I

Durante estos años de trabajo siempre busqué que los alumnos con dificultades motoras significativas (personas con poca movilidad, andadores, sillas de ruedas, etc) disfrutaran las clases de Educación Física, que sea un espacio entretenido y accesible pero sin sobreprotecciones ni sobreexigencias. Para ello y tratando de ser lo más objetivo posible, busco maneras de actividades efectivas dependiendo de las necesidades individuales y grupales, estas últimas un tanto complejas para poder abarcar las posibilidades de cada uno.

En esta primera parte hablaré de **Boccia** accesible deporte que se realiza desde los ámbitos escolares y recreativos hasta competencias paralímpicas. Requiere una habilidad motriz específica significativa (concentración mental y precisión) que hacen de este juego uno de los más indicados para incluir en la programación de alumnos con lesiones cerebrales y/o cerebelosas. Es deporte paralímpico, de fácil adaptación en las infraestructuras institucionales dada las dimensiones del campo 6 x 12,5 mts, lo más complejo son las bolas ya que deben tener el material adecuado para el juego.

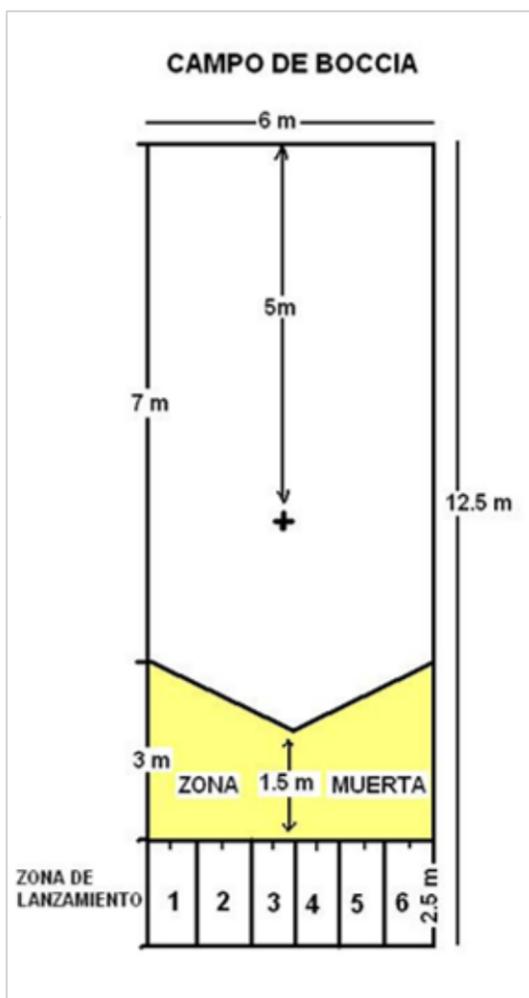
Campo: con las medidas y forma que figuran en el gráfico. La zona de lanzamiento se divide en 6 compartimentos o boxes de 1 m. de ancho. Los números 1,3 y 5 se reservan a los locales y el 2, 4 y 6 a los visitantes. Se puede jugar en cualquier superficie siempre que esté lisa.

Bolas: se utilizan 13 bolas; 6 de color azul, 6 rojas y una blanca, son de cuero y tienen unos 10 cm. de diámetro.

Medios auxiliares para lanzar. Cuando los lanzadores no pueden utilizar adecuadamente ni las manos ni los pies se utilizan medios auxiliares que son: Canaletas para dirigir la bola Punteros sujetos a la cabeza para sujetar la canaleta

Otro material:

Cinta métrica o compás de madera para medir la distancia entre las bolas Raqueta de tenis de mesa con un lado azul y el otro rojo con la que el árbitro indica a los participantes el color de la bola a lanzar.



El Juego

Bolas de Boccia: Un juego de bolas de Boccia está compuesto por 6 bolas rojas, 6 bolas azules y 1 bola blanca o bola diana. Las medidas serán de 270 mm. (+/- 8 mm.) de circunferencia y 275 gr. (+/- 12 gr.) de peso.

Pista: La superficie debe ser llana y lisa como el suelo de un gimnasio. El terreno de juego mide 12'5 m. x 6 m. y el suelo preferentemente es de madera o sintético, materiales habituales en los polideportivos. El área de lanzamiento se divide en 6 boxes de lanzamiento desde donde el/la jugador/a deberá lanzar sin que ninguna parte de su cuerpo o de la silla pise en las líneas que lo delimitan.

Técnica

Un buen lanzamiento se realiza sobre la base de una buena equilibración del tronco, un correcto armado del brazo y una coordinada extensión del brazo en dirección al objetivo. También de un control lo más armónico posible del tono muscular de los músculos motores y los adyacentes.

Muy importante la correcta fijación de la silla al suelo para que sirva de base firme y estable en el momento del lanzamiento. Manejo y utilización adecuada de los medios auxiliares para lanzar si se utilizan (canaleta, puntero.) Coordinación y entendimiento con la persona que actúa como auxiliar o ayudante para realizar esta actividad.

Reglas

Siempre comienzan rojas y tras un turno de azules, los turnos de lanzamiento van variando siempre inversamente a la situación de las bolas, esto es, lanza siempre aquel que vaya perdiendo.

El competidor que deje la bola de color más cercana de la bola blanca/diana anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la blanca que la más próxima de las del contrario. Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán, siendo ganador el que más puntos haya sumado.

En el caso de obtenerse la misma puntuación, se juega un parcial de "desempate". En el conjunto de partidos, los puntos anotados en el desempate no contarán en el marcador del jugador en ese partido; sino que servirán únicamente para determinar el ganador. Ver también en el sitio oficial web: <http://www.bisfed.com/about-boccia/rules/>

Etapas para el aprendizaje: Podemos plantear a este

deporte dentro de los contenidos curriculares y como proyecto institucional donde se pueden plantear los mismos a través de 3 etapas.

1ª Etapa:

Objetivos: Aprender a relajarse y mejorar el tono muscular, Mejora el equilibrio del tronco sobre la silla de ruedas, Descubrir formas de armar el brazo para lanzar, Formas de colocarse en la silla para mejorar el lanzamiento

Contenidos relajación: tomar conciencia de la contracción – relajación, presión manual, posibilidades de agarre, posiciones fundamentales de equilibrio sobre la silla.

2ª Etapa:

Objetivos: Aprender a sujetar la bola con una mano, hacer el gesto de lanzamiento relajando el resto del cuerpo Aprender a inmovilizar bien la silla Aprender a orientar e inclinar adecuadamente la canaleta Conocer los aspectos importantes del reglamento.

Contenidos

Relajación: saber mantener relajadas durante el lanzamiento las partes del cuerpo que no intervienen en el mismo Descomponer el lanzamiento en sus distintas fases: agarre, armado, tensión – relajación en las zonas implicadas, lanzamiento, suelta de la bola y recorrido del brazo hasta el final. Planteamientos tácticos del juego. Resolver y decidir sobre problemas sencillos respecto a posiciones de las bolas Reglamento. Forma de empezar el juego. Organización de turnos para lanzar.

3ª Etapa:

Objetivos: Lanzar con soltura Controlar bien el tronco, no levantar el culo al lanzar Reglamento. Conocer las formas de puntuar y las bolas fuera Establecer códigos de señales y gestos entre el lanzador y el auxiliar Contenidos Armado del brazo, control del tronco y finalización del movimiento Comunicación gestual en alumnos que tienen dificultad con la verbal. Códigos de comunicación lanzador-auxiliar Planteamientos tácticos en jugadas + - complejas Reglamento: bolas fuera, formas de puntuar.

Como podemos ver un deporte como propuesta durante el ciclo escolar y adaptado a necesidades tanto particulares de los alumnos como accesibilidad para su ejecución.

JUEGO CON TITERES Y MARIONETAS

EL LUGAR DE LA LÚDICA EN EL TEATRO DE TITERES

Jugar con bloques sin otra intención que el juego de construcción en sí mismo, sin agregados, sin intervenciones docentes está habilitado, entonces los chicos construyen, ponen en acción su conocimiento físico, dramatizan con algunos de los bloques, destruyen, crean, copian, elaboran teorías.

Pensar en la oferta de experiencia con los títeres, es casi lo opuesto a pensar el dar de jugar con bloques.

Se ofrecen títeres y la idea es que hay que enriquecer la propuesta en cada encuentro, ya sea desde el material que se ofrece o desde las propias intervenciones.

Y es así, pero antes, hay que dar la posibilidad de conocer el material, de entrar en contacto, de entrar en código.

Se trata de ampliar la mirada sobre el lenguaje de los títeres como un mundo posible de ser jugado y experimentado y con posibilidades de desarrollo y de crecimiento con sus propios tiempos.

Se necesita mirar al niño, al grupo, a las necesidades de todos y cada uno, pensando como acompañarlas, sostener desde la palabra, desde la mirada, desde el accionar conjunto, si se va a intervenir el espacio para facilitar el movimiento y los desplazamientos.

Revisando la necesidad de volver sobre un material una y otra vez y pensando cuando la propuesta se agotó y amerita ampliar el horizonte de los materiales ofrecidos.

Jugar con títeres también es un conocimiento que se construye y que aporta elementos para construir otros conocimientos. (1)

La intención de proyectar el juego con títeres es que cada docente elabore conceptos, repiense, juegue con títeres y se sensibilice con ellos para luego poder transmitir la magia y la poesía que despiertan esos seres que han aparecido hace muchísimo tiempo,"Cuando el primer hombre descubrió su propia sombra"..., al decir de Javier Villafañe, nuestro gran maestro y poeta -titiritero.

En lo espontáneo del juego con títeres aparecen escenas de gran riqueza, mucha metáfora y vuelo creativo, aun cuando se trate de escenas muy simples, de pequeños diálogos tónicos entre personajes. ¿Sencillas y posibles de ser repetidas?, esto no siempre es ni tan sencillo...ni tan posible, y me pregunto siquiera si es deseable.

(1) Rogozinski Viviana, *Titeres en la escuela. Expresión, comunicación y juego. Novedades Educativas, año 2001.*



Particularidades del lenguaje de los títeres

El juego con títeres es aquel que se enriquece cuando más acciones se desarrollan y menos palabras se pronuncian.

Los movimientos que los títeres pueden realizar son limitados.

Aunque limitado en sus movimientos, al títere lo acompaña una magia intrínseca que es la que les permite hacer lo que desee, ir más allá de lo que el animador cree estar animando con su accionar.

Hay gestos que logramos "manipular", y gestos que nos superan, que aparecen sin que los provoquemos, son imperceptibles, incluso, al titiritero.

¿Quién realmente domina la acción? ¿El titiritero, o la materia que constituye al títere, que también se expresa y comunica?

En su libro "Maese Trotamundos por el camino de Don Quijote", Javier Villafañe sostiene un diálogo con Maese Trotamundos, su títere de cabecera, presentador de la compañía, quien le cuestiona:

... "Ante la pregunta ¿Qué es un mimotítere? Usted respondió: Cuando el títere es un mimo y no necesita la voz del titiritero, se comunica a través de los limitados movimientos que tienen la mano, la cabeza, el cuerpo".

Y nada más, ¿No es cierto? Pero hay unos ilimitados movimientos que el titiritero no alcanza a percibir y por lo tanto no puede controlar.

Cuando el títere mueve los labios y grita cuando abre los ojos y mira, cuando cierra los ojos y llora, cuando ama y le golpea el corazón en el pecho.

Y cuando habla, no con la voz prestada del titiritero sino con su propia voz. Porque el titiritero -me estoy refiriendo a usted- no conoce la voz de ninguno de los personajes que cree manejar...

El género de los títeres tiene mucha más tela de la que lleva el vestido de los muñecos, y son los niños, que, si me permiten, diré que son los mejores maestros.

Ellos logran "escuchar" el pedido de la materia, del objeto títere.

No tienen miedo de mezclar juguetes y títeres, no se preocupan por romper reglas ni se condicionan con estructuras dramáticas preconcebidas.

El niño liberado en su juego produce no solo un juego liberador sino también fusiona el uso de su propio cuerpo al cuerpo del títere, utiliza objetos, juguetes.

Improvisa espacios escénicos.

Arma su escenario y su escena de juego.

El niño utiliza la técnica a su servicio, reinventa técnicas, no es purista. (2)

En el caso de los niños, el títere como producción lúdico-artística se funde con sus deseos de expresión, hay un recorrido que se inicia en los primeros juegos en los que el titiritero niño y el títere no se diferencian, se involucra con él.

Lo importante es lograr a través del títere, un buen vínculo, comunión con los otros. Comunión en el sentido de estar en común, habitando el mismo espacio, compartiendo, dramáticamente pero dentro de un esquema lúdico, no forzando a representar una obra de títeres a los niños.

(2) Purismo: m. Actitud que pretende mantener un arte, doctrina o técnica dentro una estricta ortodoxia, sin cambios fundamentales

8 de mayo Día Internacional de la Cruz Roja y la Media Luna Roja

El Movimiento Internacional de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja, es un movimiento humanitario mundial y está integrada por:

- Comité Internacional de la Cruz Roja (CICR).
- Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja (FICR).
- 188 Sociedades Nacionales de la Cruz Roja y la Media Luna Roja.

La Cruz Roja es una organización imparcial, neutral e independiente. Su misión humanitaria es proteger la vida en situaciones de guerra, tragedias, sismos, maremotos e inundaciones. También, junto con la Media Luna Roja y el Cristal Rojo sobre fondo blanco, son emblemas humanitarios reconocidos oficialmente por casi la totalidad de países del mundo y su uso está enmarcado en el Derecho Internacional Humanitario, por lo que deben ser respetados en toda circunstancia, para que se puedan desarrollar las labores humanitarias en los desastres y conflictos armados.

Otra de sus funciones es prestar atención médica, comida, vestido y refugio, sin discriminar condición social, económica, raza o credo.

Se celebra el 8 de mayo porque ese día, en 1828, nació Jean Henri Dunant, un banquero suizo, fundador de la Cruz Roja Internacional. Dunant se preocupó al ver el mal servicio médico brindado a los militares y la agonía que sufrían los heridos durante la batalla de Solferino (Italia), que enfrentaba a franceses con austriacos.

Estos organismos se encuentran en todos los

países del mundo y existen sedes que se encargan de ser los primeros en asistir, en corto tiempo, a los afectados y luego, si es una situación de desastre a nivel mundial, todos los países colaboran a través de ella.

Sus 7 principios fundamentales son:

Humanidad: El Movimiento Internacional de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja tiende a proteger la vida y la salud, así como a hacer respetar a la persona humana. Favorece la comprensión mutua, la amistad, la cooperación y una paz duradera entre todos los pueblos.
Imparcialidad: No hace ninguna distinción de nacionalidad, raza, religión, condición social, ni credo político.

Neutralidad: Con el fin de conservar la confianza de todos, se abstiene de tomar parte de las hostilidades y, en todo tiempo, en las controversias de orden político, racial, religioso e ideológico.

Independencia: El Movimiento es independiente. Auxiliares de los poderes públicos en sus actividades humanitarias y sometidas a las leyes que rigen los países respectivos, las Sociedades Nacionales deben, sin embargo, conservar una autonomía que les permita actuar siempre de acuerdo con los principios del Movimiento.

Voluntariado: Es un movimiento de socorro

voluntario y de carácter desinteresado.

Unidad: En cada país sólo puede existir una Sociedad de la Cruz Roja o de la Media Luna Roja, que debe ser accesible a todos y extender su acción humanitaria a la totalidad del territorio.

Universalidad: El Movimiento Internacional de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja, en cuyo seno todas las Sociedades tienen los mismos derechos y el deber de ayudarse mutuamente, es universal.



El símbolo de la **Cruz Roja** sobre un fondo blanco fue adoptado oficialmente en la Primera Convención de Ginebra en 1864, pero el emblema ya fue decidido el 28 de octubre de 1863 en la Conferencia Internacional preparatoria de la Convención de Ginebra. El emblema inicialmente propuesto como distintivo internacional era "un brazal blanco en el brazo izquierdo" sin incluir ningún símbolo (la bandera blanca era y es universalmente utilizada como símbolo de alto el fuego), desconociéndose cómo se decidió finalmente añadirle una cruz roja.

El emblema de la **Media Luna Roja** fue utilizado por primera vez en el conflicto armado ruso-turco entre el Imperio Otomano y Rusia (1877-1878),

debido a que el Imperio Otomano, aunque respetaba el símbolo de la Cruz Roja, consideraba que hería las susceptibilidades del soldado musulmán. El símbolo fue oficialmente adoptado en 1929.

El **Cristal Rojo** por inconvenientes en relación con los emblemas de la Cruz Roja y la Media Luna Roja. En algunos conflictos se ha interpretado que estos símbolos poseen un significado religioso, lo que ha provocado una interpretación errónea de la naturaleza de la organización. El 8 de diciembre de 2005, en respuesta a la creciente presión para dar cabida a la Sociedad Magen David Adom de Israel como miembro del Movimiento de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja, un nuevo emblema sin ninguna connotación religiosa, conocido como el Cristal Rojo, fue adoptado por una modificación de las convenciones de Ginebra conocidas como Protocolo III.

En este día es necesario destacar el importante papel que cumple la Cruz Roja, que tanto en tiempo de paz como en el de guerra proporciona ayuda y asistencia, moral y material. Dado que siempre tenemos cerca una sede de la Cruz Roja, podríamos organizar una salida a la misma, preparar encuestas para las personas que encontremos allí y averiguar si aceptan donaciones de algún tipo para colaborar con ellos.

Otras actividades podrían ser: Armar un botiquín e invitar a alguna persona especializada para que nos enseñe primeros auxilios. Investigar origen, fundación, misión de la Cruz Roja y el significado de su emblema. Buscar información sobre la misión que tiene la Cruz Roja en los países que lo necesitaron y dibujar el emblema de la Cruz Roja.



11 de Mayo Día del

Himno Nacional Argentino



“Todos los países tienen un himno. El himno Nacional es un canto de honor a la Patria, es una canción que nos identifica como argentinos. Desde pequeños reconocemos su melodía y en todas sus manifestaciones nos emociona: interpretada por una gran orquesta o por Charly García, cantado en los estadios de un campeonato mundial o en un sencillo acto escolar, en nuestro país o en otro lejano. Siempre nuestro himno nos hace sentir mucho más argentinos, porque es la canción de nuestra patria. El 11 de mayo recordamos el día en que la letra presentada por Vicente López y Planes fue escogida como canción patria, la que, posteriormente, sería llamada “Himno”. La obra sufriría distintos arreglos musicales hasta adoptar su forma actual.

Historia de su creación:

En un oficio dirigido al Cabildo en el año 1812 el Triunvirato sugirió la necesidad de tener una canción de la Patria, para ser ejecutada en las funciones importantes y en las escuelas, debiendo ser escuchada de pie. Pero recién fue la Asamblea General Constituyente del año 1813 la que mandó a componer la “Marcha Patriótica”. Vicente López y Planes fue el autor de la letra y Blas Parera compuso la música. Fue aprobado el 11 de Mayo de 1813.

Según la tradición, el 14 de mayo de 1813, en la casa de Mariquita Sánchez de Thompson se cantó por primera vez, siendo aquella dama quien interpretó sus estrofas.

Durante mucho tiempo hubo debates alrededor de la letra y música de la marcha patriótica. Recién el 24 de abril de 1944 el decreto 10.302 puso fin a las disputas acerca de sus versos, ritmo y armonía, quedando así establecida la letra oficial del Himno Argentino. Allí se establece como letra el texto de la canción compuesta por el diputado Vicente López, sancionado por la Asamblea General Constituyente el 11 de mayo de 1813, y comunicado un día después por el Triunvirato al Gobernador Intendente de la provincia.

Recién en 1847 se lo tituló como “HIMNO NACIONAL ARGENTINO”. Originalmente fue un extenso poema que



constaba de 9 estrofas de 8 versos, más un estribillo de 4. Durante la presidencia del General Julio Argentino Roca, en el año 1900 fue sancionado un decreto por el cual la canción patria tuvo una modificación y desde entonces hasta la actualidad se cantan la primera y la última cuarteta y el coro.

En cuanto a la música, el Poder Ejecutivo aceptó oficialmente la versión de Juan Pedro Esnaola, el 25 de septiembre de 1928. La versión del músico Esnaola fue editada como arreglo de la música del maestro Blas Parera, en el año 1860.

En cuanto a la letra, el 30 de marzo de 1900 se sancionó un decreto para que en las festividades oficiales o públicas, así como en los colegios o escuelas del Estado, sólo se canten la primera y la última cuarteta y el coro de la canción sancionada por la Asamblea General del 11 de mayo de 1813.

El 30 de marzo de 1900, un decreto que llevaba la firma del presidente de la Nación, Julio Argentino Roca dispuso: “Que, sin producir alteraciones en el texto del Himno Nacional, hay en él estrofas que responden perfectamente al concepto que universalmente tienen las naciones respecto de sus himnos en tiempo de paz y que armonizan con la tranquilidad y la dignidad de millares de españoles que comparten nuestra existencia, las que pueden y deben preferirse para ser cantadas en las festividades oficiales, por cuanto respetan las tradiciones y la ley sin ofensa de nadie, el presidente de la República, en acuerdo de ministros decreta:

Artículo 1º. En las fiestas oficiales o públicas, así como en los colegios y escuelas del Estado, sólo se cantarán la primera y la última cuarteta y coro de la canción nacional sancionada por la Asamblea General el 11 de marzo de 1813”.

Desde entonces, sólo se canta una selección de la marcha completa sancionada por la Asamblea del Año XIII.

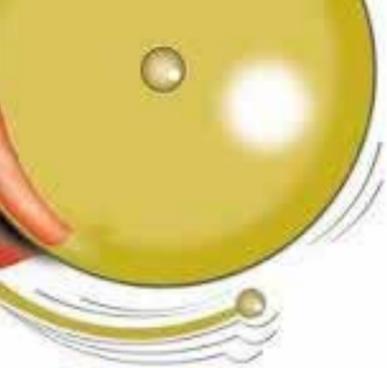
Los himnos y marchas patrióticas son cantos líricos creados para rendir homenaje y mostrar respeto a la patria. Forman parte de los símbolos patrios y merecen el reconocimiento y respeto de todos nosotros. Como educadores es importante enseñarles a los niños el valor de estos cantos, puesto que fueron creados por personas de la época colonial, quienes nos dejaron un legado, y una de las tantas formas que existen para identificarnos como país.

Para trabajar el Himno Nacional dentro del aula, en un primer momento indagaremos saberes previos. Conversaremos con los niños sobre qué es un himno para ellos. Haremos hincapié en el concepto de identidad y libertad. Conversaremos sobre quien conoce el himno nacional, dónde y cuándo y quienes lo cantan e investigaremos quién lo escribió y quién lo cantó por primera vez.

Presentaremos reproducciones de obras de arte de la época a fin de que los niños disfruten de dichas imágenes y realicen lectura de las mismas haciendo descripciones y comparaciones.

Escucharemos el Himno Nacional Argentino y conversamos sobre el respeto a los símbolos patrios, estableciendo pautas de comportamiento al escucharlo.

Relacionaremos su creación con la etapa histórica en que se generó. ¿Qué significan los versos del Himno que cantamos actualmente? Análisis del texto. ¿Cuántas versiones de nuestro Himno existieron? ¿Qué cambios tuvo a través de los años?



Juegos tranquilos para el recreo

Si estos juegos se realizan con grandes dados de gomaespuma, y, en el caso que lo requiera, dibujando el tablero en el piso con tiza, se pueden jugar con jugadores y espectadores: verdaderos torneos que pasan de un recreo a otro y hasta con un fixture.

Juego del tanto en uno como en los dos

Cantidad de jugadores: los que se desee
Cantidad de dados: 3

- Todos tiran un dado y comienza el que sacó el puntaje más alto, Le sigue el que obtuvo el puntaje siguiente y así sucesivamente. Si dos o más jugadores lograron el mismo puntaje, vuelven a tirar para desempatar.

2 - Por el orden que les corresponde, cada jugador tira un dado. Luego tira los otros dos. Hay que lograr el mismo número de puntos con la suma de los dos dados lanzados en segundo término que la cantidad que marcaba el primero.

Por ejemplo:

6 y 3 + 3; o 4 + 2; o 5 + 1: GANÓ
6 y 3 + 2; o 3 + 1; o 5 + 5; o 6 + 6; o...: NO GANÓ

3 - Tira el que le sigue en orden y así sucesivamente.

Gana el primero que en una tirada consiga que la suma de los dos dados lanzados en segundo término sea igual al valor del primer dado obtenido.

Se pueden repetir las rondas, si en la primera no ganó nadie.

Juego de los doce hermanos

Cantidad de jugadores: 2 (A y B)
Cantidad de dados: 1
1 tablero como el que se muestra
Cantidad de fichas: 12 de un color y 12 de otro (pueden ser botones, redondeles de cartón o fichas de otro juego)

1 - Ambos jugadores tiran el dado y comienza el que sacó el puntaje más alto. Si los dos lograron el mismo puntaje, vuelven a tirar para desempatar.

2 - Por el orden que les corresponde, el jugador que llamaremos A tira el dado y pone una pieza en la casa que el dado le indica.

A					
6	5	4	3	2	1
●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
6	5	4	3	2	1
B					

3 -El jugador B reitera el paso 2.

4 - Tira otra vez el jugador A y coloca otra ficha en la casa que el dado le indica. Puede ocurrir que ya tenga una ficha allí. Puede haber hasta dos fichas por casa.

5 - Se alternan los jugadores hasta ubicar todas sus fichas. Si en una casa ya tiene dos fichas propias, avanza a la casa siguiente. Puede ser que ingrese al espacio del otro jugador. Si allí encuentra una ficha de su oponente, la captura, la saca fuera del tablero y el dueño tiene que volver a ingresarla, como en el paso 2.

Gana el que antes logra ubicar dos de sus propias fichas por casa (casa propia o de su adversario).

Juego del doble

Cantidad de jugadores: 2 (A y B)
Cantidad de dados: 1
1 tablero como el del juego anterior
Cantidad de fichas: 12 de un color y 12 de otro

1 -Ambos jugadores ubican sus fichas de a dos, superpuestas, en cada casa de su sector.

2 - Ambos jugadores tiran el dado y comienza el que sacó el puntaje más alto. Si los dos lograron el mismo puntaje, vuelven a tirar para desempatar.

3 - Por el orden que les corresponde, el jugador que llamaremos A tira el dado y saca una fichade la casa que el dado le indica.

4-El jugador B reitera el paso 3.

5 - Tira otra vez el jugador A y saca otra ficha de la casa que el dado le indica. Puede ocurrir que ya haya sacado su ficha de allí. En ese caso, cede su tirada al jugador B, que retira de su propia casa la ficha que el dado indicó. Igual no pierde su oportunidad de tiro y la ejecuta a continuación.

6 - Se alternan los jugadores hasta dejaren todas sus casas una sola ficha.

Gana el que antes se quede con una sola ficha por casa.

Juego del medio emperador

Cantidad de jugadores: 2 (A y B)
Cantidad de dados: 1
1 tablero como el del juego anterior
Cantidad de fichas: 15 de un color y 15 de otro

1 - Ambos jugadores ubican todas sus fichas en su casa 1.

2 - Ambos jugadores tiran el dado y comienza el que sacó el puntaje más alto. Si los dos lograron el mismo puntaje, vuelven a tirar para desempatar.

3 - Por el orden que les corresponde, el jugador que llamaremos A tira el dado, saca una fichade la casa 1 y la ubica en la que el dado le indica.

4 - El jugador B reitera el paso 3.

5 - Tira otra vez el jugador A y puede sacar otra ficha de su casa 1 o adelantar la ficha anterior hasta la casa que el dado le indica. Puede ocurrir que ingrese al sector del jugador B.

6 - Tira otra vez el jugador B y reitera el paso 5.

7 - Tira nuevamente el jugador A y decide si saca una nueva ficha de su casa o adelanta alguna de las anteriores. Si su ficha cae en una casa donde el jugador B tiene una suya, obliga al jugador B a volver esa ficha al punto de partida.

8 - Se alternan los jugadores.

Gana el que antes lleve todas sus fichas de regreso a su casa 1.

Estos y otros muchos juegos pidió que los pusieran por escrito el rey Alfonso X, en el libro Juegos diversos.



Esta es la reproducción facsimilar del antiguo libro del rey Alfonso