

Ciencias Sociales

Los niños disfrutan con las aventuras. Cuando piensan en ellas, generalmente imaginan que visitan lugares lejanos. Sin embargo, también pueden tener experiencias emocionantes en lugares cercanos y cotidianos. Todo lo que necesitan es un poco de ánimo, algo de orientación y otro tanto de imaginación. En esta sección, los estudiantes tendrán una aventura de pensamiento crítico en el Museo de Historia. Deberán emplear destrezas para resolver problemas mientras adquieren información importante relacionada con la historia de nuestro continente.

Sugerencias para la cartelera

- Los alumnos pueden crear sus propias colchas de colores. Utilice como referencia la página 9: "¿Cosé qué?". Dé a cada estudiante un cuadrado de cartulina blanca de 15 x 15 centímetros aproximadamente. Muéstreles cómo medirlo y dividirlo en 25 cuadrados de 3 x 3 centímetros.

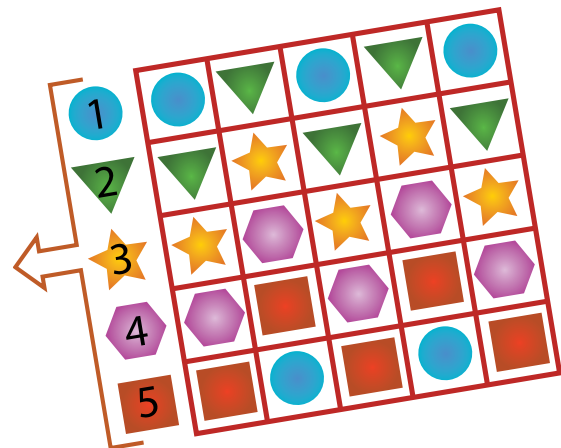
Explique con cuidado algunos modelos. Con los números del 1 al 5, los niños escribirán de forma suave, con un lápiz, estos cinco números en los 25 cuadrados siguiendo un modelo definido. He aquí algunos ejemplos:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

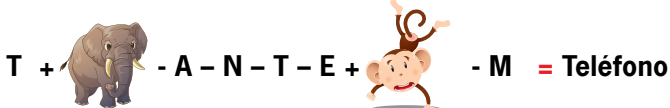
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 5 | 1 | 5 | 1 | 5 |

Verifique y asegúrese de que cada estudiante ha creado un modelo definido. Después, diseñarán y colorearán sus colchas escogiendo un color para cada número del 1 al 5. Exhiba los trabajos en la cartelera con el título: "Colchas de colores".



Aprendamos jugando

- Sus alumnos crearán jeroglíficos. Escriba nombres de inventos al respaldo de varias tarjetas. Dé una o dos tarjetas a cada estudiante. Invítelos a crear un jeroglífico que represente cada invento.



Animémoslos a mostrar a la clase los jeroglíficos y pida a los demás estudiantes que traten de adivinar de qué invento se trata.

- Los niños diseñarán símbolos para personajes famosos, reales o ficticios. Enfátice en el empleo de un elemento que represente o se identifique con cada personaje. Los símbolos pueden elaborarse en cartulina con marcadores negros. Luego, identificarán los personajes de sus compañeros.

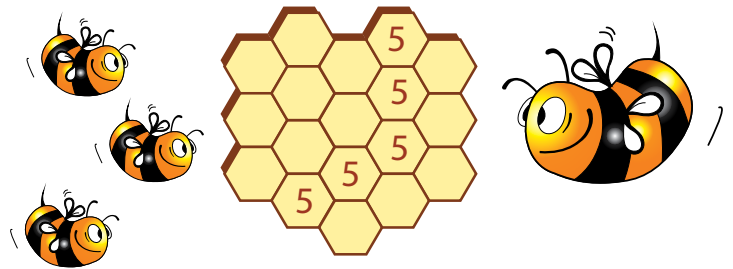


Matemáticas

Los números son parte integral de todos los aspectos del aprendizaje y, sin embargo, los estudiantes con frecuencia los relacionan con actividades matemáticas aisladas. Un mayor contacto con problemas relacionados con otras materias, logrará que los alumnos se sientan más atraídos por las Matemáticas. En esta sección, los niños utilizarán sus destrezas de pensamiento crítico para resolver los problemas. Los ejercicios están planteados de manera que dan a los estudiantes la oportunidad de ver el porqué las Matemáticas son tan necesarias en las situaciones diarias.

Sugerencias para la cartelera

- Cada estudiante debe elaborar una abeja marcada con su nombre; puede emplear cartulina, recortes de papel y marcadores. Después, dibuje un gran panal como el que aparece en la página 67. Coloque el panal en el centro de la cartelera con todas las abejas de los alumnos alrededor. Finalmente, agregue una tira con una oración que diga: "Traza en el panal un camino con este número: ". Cada día coloque un nuevo número en el cuadro. Dé a los niños 5 minutos aproximadamente para que escriban tantos problemas matemáticos (+ - x ÷) como puedan, empleando números contiguos del panal.



Coloque un asterisco en la abeja que corresponda a los estudiantes ganadores del día; ofrezca premios para motivarlos.

Aprendamos jugando

- Elabore un juego de dominó como el de la página 68. Las piezas deben ser lo suficientemente grandes para que los estudiantes puedan saltar sobre ellas. Emplee cartulina o pintura negra para las bases y blanca para los puntos. Divida la clase en tres equipos. Un miembro de cada equipo ordenará diez fichas de dominó en fila, de tal manera que el equipo pueda jugar al 'salto de la rana'. Escoja a una persona de cada equipo para que sea la primera rana, o sea, quien salta primero. Señale dónde debe comenzar cada alumno y cuántos cuadrados debe saltar antes de 'aterrizar'. El niño debe sumar oralmente los números donde aterriza en cada salto. Si un estudiante suma mal, pídale que corrija y luego réstele al resultado 5 puntos como penitencia. Continúe hasta

que todos los miembros del equipo hayan pasado. Luego, escoja a un alumno de cada equipo para que sume el total de puntos de su grupo. El equipo con mayor número de puntos gana.

- Cada día escriba en el tablero un número de 3 a 6 cifras. Los estudiantes escribirán con esas cifras tantas combinaciones de números como puedan. (Ver página 73). Ésta es una actividad fácil y divertida que 'pondrá en marcha' el pensamiento de los alumnos. Puede hacerse en la mañana, a primera hora, o mientras los estudiantes preparan sus útiles.

Formas de Pensar

Esta sección proporciona actividades que fortalecen las habilidades de pensamiento de los estudiantes:

Pensamiento crítico: La práctica de habilidades incluye clasificar, ordenar, analizar, observar, comparar y contrastar, y solucionar problemas.

Pensamiento creativo: La práctica de habilidades incluye fluidez, flexibilidad, ideas originales, pensamiento divergente, visualización y solución de problemas.

Pensamiento lógico: La práctica de habilidades incluye generalización, patrones, razonamiento deductivo y solución de problemas.

¿Por qué es importante desarrollar las habilidades de pensamiento en los alumnos?

* Dichas habilidades son esenciales para lograr éxito no solo en sus tareas académicas sino en las actividades de su vida cotidiana. * Las investigaciones indican que los niños pueden aprender a pensar críticamente si son entrenados con la práctica adecuada. * Aprender a pensar de manera crítica, creativa y lógica es fundamental en esta época competitiva, cambiante y basada en la tecnología.

Sugerencias para la cartelera

• Cada grupo debe pensar en un elemento de uso diario y dibujarlo en una cartulina de medio pliego. Como ejemplo, usted lleva la imagen de un lápiz y la pega en la mitad de la cartelera. Encima de la imagen escriba: ¿Cuáles usos puede tener este lápiz?



Haga una *Lluvia de ideas* con sus alumnos. Formule la pregunta y escuche sus respuestas. Tenga en cuenta las siguientes reglas durante el proceso de Lluvia de ideas. * Todas las ideas son valiosas (no juzgue ni evalúe las ideas durante esta etapa).

* Es posible complementar una de las ideas propuestas. * Las ideas inusuales son bienvenidas.

Una vez han sido generadas las ideas por parte de los niños, pase a clasificarlas y evaluarlas. Tenga en cuenta lo siguiente: * Combine las ideas que son similares. * Agrupe las ideas en categorías.

* Evalúe con sus estudiantes las ideas como posibles o imposibles.

Los niños hacen un dibujo para cada una de las ideas aceptadas como posibles. Luego, pegan las imágenes en la cartelera alrededor del lápiz.

Aprendamos jugando

• Seleccione un rompecabezas diferente para cada grupo. Antes de entregarlos, obtenga de cada juego una copia de algunas de sus piezas. Pida a cada grupo que arme su rompecabezas. Ayude a los niños a visualizar la relación que existe entre una parte y el todo. Observen algunas de las piezas sueltas y haga preguntas de este tipo: ¿Les parece que estas líneas forman parte de ____ o de ____? o ¿Dónde ven la misma forma en el rompecabezas armado? (Ver página 89). Luego, los niños indican la fila y la columna que corresponden a la ubicación de cada pieza en el rompecabezas.

