

# Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales son emocionantes, cambian constantemente e influyen en cada uno de nosotros. Es importante que los niños vean cómo esta fascinante materia afecta nuestras vidas. Mientras ‘viajan’ por ciudades y lugares de Colombia en las páginas de actividades, los estudiantes desarrollan las destrezas de pensamiento en sus diferentes niveles para encontrar soluciones a problemas que a su vez constituyen interesantes desafíos. Los alumnos aprenderán datos útiles y llamativos mientras ejercitan su capacidad crítica y ponen en práctica habilidades necesarias para su crecimiento como individuos.

## Sugerencias para la cartelera

- Coloque un gran mapa de Colombia en la cartelera. Con un hilo de color, conecte las diferentes ciudades que se mencionan en las páginas de actividades. También, pida a los estudiantes que dibujen o recorten ilustraciones de lugares especiales, tales como museos, atracciones turísticas, sitios históricos, entre otros, para ubicarlos en el mapa. La cartelera será más útil para los alumnos si ellos mismos trabajan en ella. Pídales que aporten nombres de ciudades que hayan visitado o en las cuales tengan un especial interés.

## Aprendamos jugando

### Composición

- Pida a los niños que investiguen sobre una ciudad o departamento de Colombia y después inventen una corta adivinanza escrita en primera persona. Lea estos ejemplos:

Si te vas a cabalgar  
solo llanura y vacas  
en mí vas a encontrar. (Meta)

Puedes llamarme ‘opita’,  
y en verdad no me molesta,  
mi departamento es la tierra  
de ‘la rodadita’. (Huila)


Soy tierra de hormigas  
y llevo por nombre  
de las leyes al hombre. (Santander)

No hay nadie que no lo sepa  
en mi tierra los frijoles se comen  
con mucho aguardiente y arepa. (Antioquia).

¡Los estudiantes podrán, con un poco de investigación y mucho entusiasmo, crear adivinanzas como estas!

### Jeroglíficos

- Los niños deben crear jeroglíficos con nombres de ciudades o países de América. Esta actividad puede dejarse como tarea para la casa. Luego, pegue los jeroglíficos en una pequeña cartelera titulada:

(Em  +za) a + a + (÷) – sión + nar

(Respuesta: Empieza a adivinar). Los estudiantes pueden copiar sus jeroglíficos en el tablero para que sus compañeros los adivinen.

# Lenguaje

¡Bienvenidos! Tanto los niños como los adultos disfrutan con las aventuras. No importa si son misteriosas, absurdas, terroríficas, reales o ficticias; siempre vamos a encontrar en ellas una buena dosis de emoción, suspenso y diversión.

En esta sección, los estudiantes viajarán por un mundo de aventuras. Practicarán sus destrezas de pensamiento crítico y tratarán, entre otros, temas de Lenguaje tales como palabras homógrafas, analogías, palabras derivadas y compuestas.

## Sugerencias para la cartelera

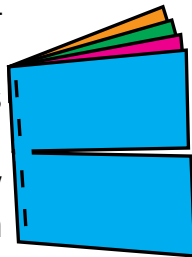
- A través de la cartelera usted puede suscitar el interés hacia temas como las palabras compuestas. Cada alumno conectará dos palabras que normalmente no se combinan y creará una palabra compuesta nueva. (Ejemplo: guardalapice-ros). Luego, dibujará una ilustración de la nueva palabra. Exhiba las ilustraciones en una cartelera titulada: ¡Diversiones compuestas!

Posteriormente, sitúe las ilustraciones a un lado de la cartelera y, en el otro, tarjetas donde han escrito las nuevas palabras. Los estudiantes utilizarán un hilo para conectar cada ilustración con su tarjeta. Otra idea más para la cartelera: retire las tarjetas y pídale que adivinen las palabras compuestas a partir de las ilustraciones.

## Aprendamos jugando

### Diccionario de palabras derivadas

- Los estudiantes crearán un 'Diccionario de locas palabras derivadas'. Dé a cada estudiante 4 o 5 hojas de papel de 22 X 36 centímetros. Coloque las hojas una sobre otra y dóblelas por la mitad. Engrape a un centímetro del pliegue, aproximadamente. Luego, corte los papeles por la mitad desde el borde derecho hasta justo antes de las grapas (ver ilustración).



Los niños inventarán nuevas palabras derivadas: ilustrarán una palabra en la mitad superior de la página e ilustrarán la otra palabra en la parte inferior. (Ejemplo: **Montaña** arriba y **oso** abajo: montaña-oso). Repita esto en cada página del folleto. Además de las palabras derivadas, originalmente escogidas, los alumnos crearán otras



palabras al abrir y al cerrar diferentes secciones del diccionario. Esta actividad también puede hacerse con palabras compuestas comunes (por ejemplo: 'sobre' en la parte superior y 'mesa' en la inferior: sobremesa).

### Escritura análoga

- Después de discutir cuáles son las analogías y cómo crearlas, los estudiantes escribirán algunas propias. Utilice la página 19, 'Analogías Extraterrestres', como ejemplo para comenzar.

### Construcción de vocabulario

- 'La rueda de los nombres', de la página 28, demuestra que al cambiar una letra en una palabra puede aparecer otra. Los niños cambiarán seis veces una palabra, una letra cada vez. Luego, dibujarán ilustraciones que representen cada cambio. Como reto, los alumnos pueden crear su propia 'Rueda de los nombres'. Los estudiantes pueden terminar con la misma palabra o con una diferente.

# Ciencias Naturales

Nuestro mundo contiene gran riqueza de información. Cuando se responde una pregunta, aparecen otros nuevos interrogantes. Eso hace del estudio de las Ciencias Naturales un interesante desafío.

En esta sección del libro, los estudiantes se familiarizarán con temas tales como: el reino animal, el reino vegetal, el clima y el sonido. La información incluye datos básicos, ejercicios variados y conceptos científicos. Además, al resolver los problemas planteados, los alumnos podrán ejercitar sus habilidades y su capacidad crítica, adquiriendo así algo más que 'simplemente datos'.

## Sugerencias para la cartelera

- Asigne a cada alumno el estudio de un animal. El estudiante investigará acerca del animal y elaborará una lista de al menos cinco puntos importantes y/o especiales sobre él. Los libros de la biblioteca o internet son fuentes válidas para obtener la información. Luego, pida a los niños que dibujen sus animales y los coloreen. Exhiba sus ilustraciones y datos en una gran cartelera con el título 'Mundo animal'. Examine con toda la clase la información expuesta en la cartelera y vea cuántas analogías pueden crear los alumnos. La página 33, llamada 'Analogías animales', puede proporcionarle ideas.

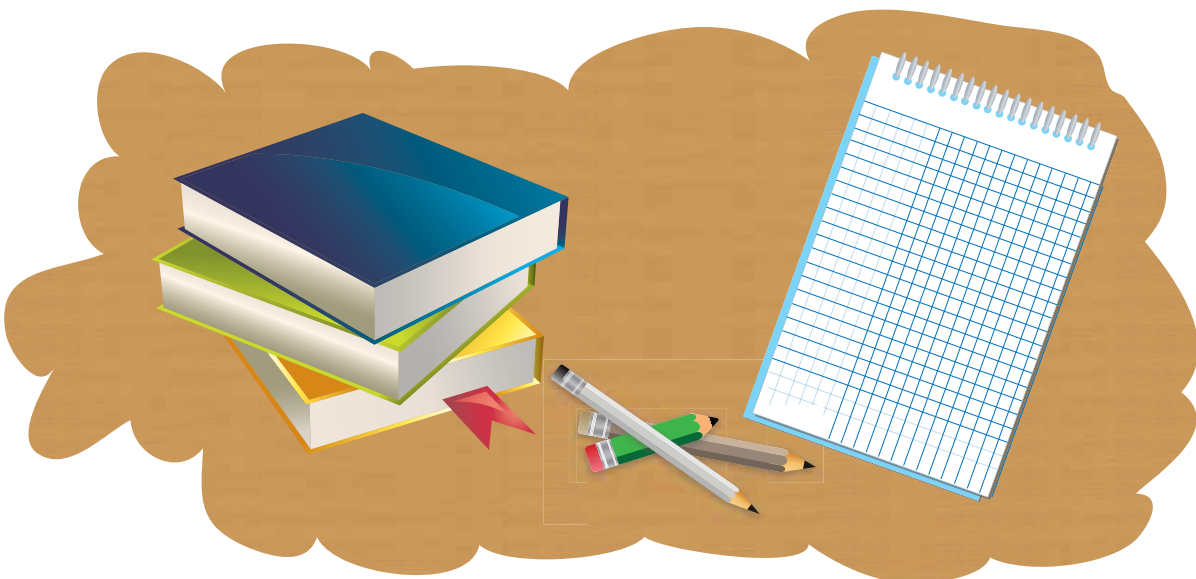
## Aprendamos jugando

### Sopas de letras

- Los estudiantes crearán sus propias sopas de letras. Cada niño escogerá un tema determinado y utilizará una enciclopedia o internet para encontrar las palabras difíciles y las pistas apropiadas (Ver página 35 como ejemplo). Suministre a cada alumno una hoja de papel cuadriculado; allí escribirá diversas palabras, algunas de ellas entrecruzadas. Los niños utilizarán lápices para este trabajo puesto que algunas veces deben cambiar la ubicación de las palabras.

Luego, los estudiantes escribirán en forma clara las pistas para las palabras de la sopa de letras, al lado o debajo. También incluirán un Banco de Palabras que muestre la ortografía correcta de las palabras que deben encontrarse.

Haga copias de las sopas de letras para que las resuelva toda la clase; entregue una o dos cada semana. Observe cómo disfrutan los estudiantes ejercitándose y asombrándose unos a otros.



# Artes Creativas

El término 'artes creativas' nos trae a la mente áreas como las artes visuales, la música vocal e instrumental, la danza, la escritura y la poesía. Aunque estas materias son tan diferentes y presentan una amplia variedad, todas tienen un elemento unificador: la creatividad. Todos poseemos algún grado de creatividad, pero a menudo necesitamos aprender la manera de desarrollarla. Como educadores, debemos poner en contacto a nuestros estudiantes con las diferentes facetas de las artes creativas. Mientras mayor sea dicho contacto, mejor será la motivación y el interés del niño, quien a su vez podrá descubrir sus aptitudes y ejercitarlas desde una edad temprana. En esta sección, los alumnos estarán en contacto con diversos aspectos y aplicarán destrezas de pensamiento crítico y de solución de problemas en situaciones relacionadas con la creatividad.

## Sugerencias para la cartelera

- Con cartulina arme una caja de lápices de colores, similar a la de la página 48, titulada 'Nombres coloridos'. Enumere los lápices de colores. Después, juegue a *Estoy pensando en un color*. Dé pistas, una por vez, y sugiera la ubicación del lápiz de color en forma más precisa con cada pista. Entre menos pistas necesiten los niños para encontrar la respuesta, ganan más puntos. Este juego puede realizarse por equipos o individualmente. Ejemplo:

**Pista 1:** Estoy pensando en un color. Está en la segunda fila (10 puntos si aciertan).

**Pista 2:** Estoy pensando en un color. Está a la derecha de la fila (5 puntos si aciertan).

**Pista 3:** Estoy pensando en un color. Tiene solamente un vecino a su lado (3 puntos si aciertan).

Esta actividad puede variarse ubicando flores de papel en la cartelera. Los mismos estudiantes las elaborarán y las encontrarán con las pistas que usted les dé.

## Aprendamos jugando

### Patrones

- El empleo y la identificación de patrones son elementos importantes en las artes creativas. Entre más patrones utilicen los estudiantes, con mayor facilidad los podrán identificar. Dé a cada alumno una tira de 20 cuadrados continuos.



Después de explicar los patrones, los niños empezarán a colorear un patrón definido, utilizando de 6 a 8 cuadrados. Luego, cada estudiante pasará la tira a su vecino quien debe colorear dos cuadrados más, según el patrón ya comenzado. Continúe hasta que cada tira esté totalmente coloreada. Al final, la clase discutirá los patrones creados.

Con práctica, los modelos se volverán más difíciles, como los presentados en la página 50, 'Los enredos del tejido'.



# Matemáticas

¡Símbolos, símbolos y más símbolos! Las Matemáticas están llenas de símbolos como:  $+$ ,  $-$ ,  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Mientras más se estudia, más símbolos aparecen: signos y letreros en las calles, señales y símbolos en las carreteras, así como en las ciudades.

Los estudiantes utilizarán sus destrezas de pensamiento crítico para solucionar problemas matemáticos con el tema fundamental de los 'símbolos'. Los problemas están escritos de tal manera que dan a los alumnos la oportunidad de ver cómo las destrezas matemáticas son necesarias en las situaciones cotidianas.

## Sugerencias para la cartelera

- Coloque en la cartelera un gran letrero que diga ¡Se vende! Los estudiantes traerán ilustraciones de artículos que ellos quieran 'vender'. Péguelas en la cartelera y póngale a cada ilustración una etiqueta con precio. Distribuya a cada alumno la misma cantidad de dinero imaginario. Pida a los niños que inventen diferentes combinaciones de artículos que ellos puedan comprar con determinada cifra. Luego, pregunte: ¿Cuánto dinero sobró? Fije los resultados en la cartelera. El desafío será más interesante si se incluyen descuentos y negocios especiales (ver página 67).

## Aprendamos jugando

### Gráficos

- Por grupos, los alumnos crearán un ejercicio similar al de la página 61, titulado 'Miren sus relojes'. Pídeles que planteen cierta situación, estableciendo la duración de diferentes eventos. A partir de esto, los compañeros deben realizar una lista con diferentes combinaciones hasta obtener las respuestas correctas. Este podría ser un ejercicio divertido para comenzar cada día; los estudiantes tendrán la oportunidad de imponerse retos unos a otros.

### Aprendizaje cooperativo

- Trabajando en grupos pequeños, haga que los niños compongan sus propios problemas matemáticos de pensamiento crítico. Utilice la página 66, titulada 'Apunta y gana', como ejemplo. Pídale a cada grupo que plantee un ejercicio similar; luego, intercambie los trabajos entre los grupos para que los resuelvan. Se harán más complejos los problemas a medida que los estudiantes practican. Realizar esta actividad de manera progresiva agudiza las destrezas de pensamiento crítico.

### Patrones

- Los alumnos dibujarán conjuntos de cartas con números que sigan cierto patrón tomando como ejemplo la página 63, titulada ¡Qué mano! Después de verificar que cada conjunto sí sigue un patrón definido, los estudiantes volverán a dibujar sus cartas, dejando ciertos números en blanco. Distribuya copias a la clase y haga que se impongan desafíos entre sí escribiendo todos los números faltantes. Los niños disfrutan porque son los propios autores del juego y se divierten desafiándose unos a otros.



# Formas de Pensar

Todos queremos que nuestros niños desarrollen las destrezas necesarias para pensar de forma crítica. Gracias a la Taxonomía Ampliada de Bloom (TAB), tanto los profesores como los padres pueden fortalecer y desarrollar en los alumnos las habilidades para pensar.

Desafortunadamente, casi siempre, maestros y padres formulan a los niños preguntas tales como *quién, qué, dónde, cuándo* y *por qué*, que corresponden al primer nivel del pensamiento: **recordar**. Estas preguntas exigen que los estudiantes solo empleen la memorización para responder; en consecuencia, ellos están repitiendo la información con sus propias palabras, lo cual no ayuda a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico.

Los profesores deben emplear la TAB para alinear los estándares con los niveles del aprendizaje; esto es, para medir los conocimientos adquiridos de acuerdo con los estándares planteados. Por su parte, los padres no han sido entrenados para utilizar la Taxonomía Ampliada de Bloom cuando hablan con sus hijos o les ayudan en sus actividades académicas. Que tanto maestros como padres tengan en cuenta la TAB en su relación diaria con los niños, permite el desarrollo de su pensamiento crítico.

Benjamin Bloom desarrolló la clasificación de preguntas según los seis niveles del pensamiento. Tres niveles son de orden inferior (recordar, entender y aplicar) y tres, de orden superior (analizar, evaluar y crear). A medida que los alumnos van superando los primeros niveles de pensamiento comienzan a responder preguntas que se relacionan con aplicaciones complejas generadas por el análisis, la evaluación y la creación. En ese punto, los niños están aplicando su pensamiento crítico.

Es fundamental que el estudiante recorra los seis niveles de la Taxonomía Ampliada de Bloom:

**Recordar:** Se centra en recuperar y reproducir información. Formule al niño preguntas tales como: ¿Qué sucedió después de...? ¿Cuántos...? ¿Quién fue el que...? ¿Qué es...?

**Entender:** En este nivel, se relaciona y organiza la información aprendida; pida al alumno que explique ideas o conceptos. Usted puede hacer preguntas de este tipo: ¿Qué piensas de...? ¿Puedes escribir un breve resumen de...? ¿Qué diferencia existe entre...? ¿Podrías dar una definición de...?

**Aplicar:** El estudiante pone en práctica un conocimiento con el fin de obtener un resultado. Haga

preguntas como estas: ¿Conoces otro caso donde...? ¿Por qué crees que esto puede ser significativo...? ¿Cuáles factores cambiarías si...? ¿Cuál es tu predicción; qué crees que pasará en esta historia...?

**Analizar:** El niño es capaz de fragmentar la información para explorar comprensiones y relaciones. Formule preguntas tales como: ¿Cuáles son las causas que originaron... en esta historia? ¿Puedes explicar lo que habría sucedido si...? ¿Cuál era el problema con...? ¿Cuáles eran algunos de los motivos detrás de...?

