

Programas Educativos

educar es el primer paso para conservar

Actividades didácticas para
el trabajo en el aula

PEQUEÑOS AVENTUREROS

Departamento de Educación Ambiental Mundo Marino

Lic. Morón Sergio G.
Lic. Argañaraz Eugenia
Lic. Cerles Melisa

Departamento de imagen Mundo Marino

(diseño e ilustración)

Lic. Cabrera Andrea
D.C.V Herrera Claudio A.
D.C.V. Herrera Cristian H.

Autores

Lic. Morón Sergio G.
Ing. Balzarini Adriana
Lic. Alvarez Carla



ÍNDICE

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DE PEQUEÑOS AVENTUREROS	2
--	---

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR EN EL AULA	3
--	---

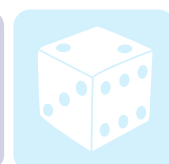
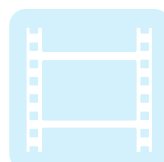
ACTIVIDAD 1: EL TREN DE PEQUEÑOS AVENTUREROS

- Cómo se desarrolla el juego "El Tren de Pequeños Aventureros"	3
- Consigna general	3
- Posibilidades para registrar y documentar la labor áulica	8
- Algunas consideraciones didácticas al respecto	9

ACTIVIDAD 2: EL SAFARI DE NUEVOS AMIGOS.

(La carrera del ñandú y el venado)

- Organización del grupo para jugar	12
- Reglas	12
- Análisis didáctico del juego	12



Actividades didácticas de Pequeños Aventureros ¹

Una propuesta para los más chiquitos

Algunos animales tienen plumas, otros pelos y otros sólo piel... Algunos vuelan, otros saltan, algunos reptan y otros nadan. Este programa educativo nos permitirá conocer a los animales marinos y descubrir cómo están vestidos para vivir en el mar o en la tierra. Compararemos sus cuerpos con el de otros animales, observaremos sus particulares maneras de desplazarse, y los ambientes donde habitan. Entre risas, juegos, rondas y canciones pasaremos un día inolvidable.

Objetivos:

Ofrecer diversas situaciones de enseñanza con la expectativa de:

- Despertar en los niños y docentes el interés por el ecosistema marino, acercándoles información sobre las distintas formas de vida que lo pueblan, y realizando actividades que estimulen la capacidad de observación y registro.
- Fomentar en niños y docentes, el sentimiento de pertenencia al universo natural que nos rodea, reflexionando sobre la importancia de usarlo responsablemente, favoreciendo su preservación.



Ideas para el docente.

A continuación, se ofrece una serie de actividades que pretenden introducir a los niños en el mundo de los animales marinos y terrestres. Se recomienda leer todo el material y luego elegir las actividades que se estimen más convenientes a la realidad áulica, adecuando el vocabulario en el caso de que sea necesario. Las actividades se presentan en "El Tren de Pequeños Aventureros", a través de 14 desafíos para ir resolviendo mientras se recorren las Estaciones elegidas. El resultado será la construcción grupal del plano del Parque con la señalización de las especies que en él se encuentran. Este recorrido aportará un conjunto de datos, y a la vez que se afianzan algunos contenidos, se trabaja en grupo, practicando también las actitudes que lo hacen posible.

1. El presente material ha sido elaborado por personal del Departamento de Educación Ambiental de la Fundación Mundo Marino.

| Propuesta didáctica para trabajar en el aula

| ACTIVIDAD 1

EL TREN DE PEQUEÑOS AVENTUREROS



Ideas para el docente.

- ***Adecúe el planteo de las consignas a sus necesidades didácticas, y a las capacidades cognitivas de los alumnos, tanto en el uso del vocabulario, como en la cantidad de consignas a resolver.***
- ***Imprima y recorte todos los recursos didácticos necesarios que encontrará en el Anexo: Plano del Parque, Tren, Fichas de señalización. Situaciones a resolver en las estaciones de este viaje (14 consignas).***
- ***Lea atentamente cada una de las 14 consignas y planifique las situaciones de enseñanza por anticipado, por ejemplo: si resolverán sólo algunas consignas, si resolverán todas pero de a dos por día, si todos resolverán todas las consignas, o si se dividirán en grupos y cada uno se avocará a algunas. De esto depende la cantidad de copias necesarias en cada caso, y los materiales que solicite en cada caso (tijeras, ganchitos mariposa para los móviles, cola vinílica, lápices, etc).***

Cómo se desarrolla el juego “El Tren de Pequeños Aventureros”

El juego consiste en que los alumnos/as orientados y ayudados por la docente aprendan sobre la vida y las características de los diferentes animales que van a conocer en la visita a Mundo Marino. En este caso resolviendo y completando 14 consignas que van a estar planteadas en un recorrido de un tren sobre un mapa del parque, algunas de las consignas son de sólo lectura y otras son lúdicas y recreativas.

A continuación, se presentan las consignas y su resolución. El material para trabajar en el aula se incluye en el anexo.

Consigna general:

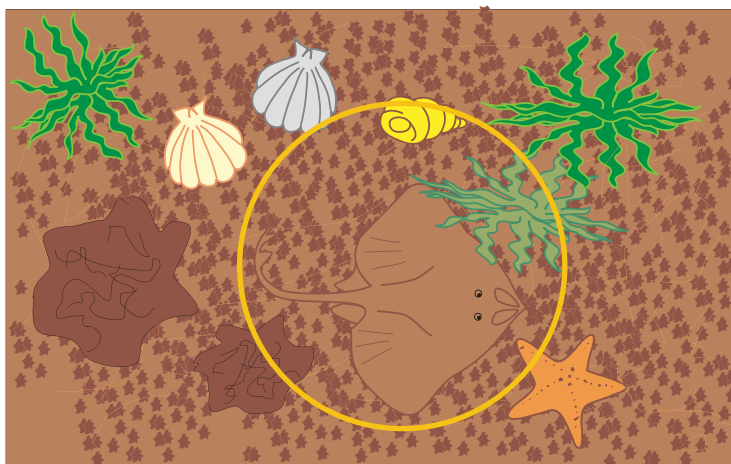
Dentro de..... días, los alumnos dey la seño visitaremos un lugar muy especial en el que aprenderemos sobre algunos interesantes animalitos.

¿Nos subimos al Tren de Pequeños Aventureros para empezar a conocerlos?

1. Entrada: Los exploradores pasan muchas horas al aire libre y deben protegerse del sol, por eso en esta Estación recordamos llevar el día de la visita, nuestro "Sombrero de exploradores".

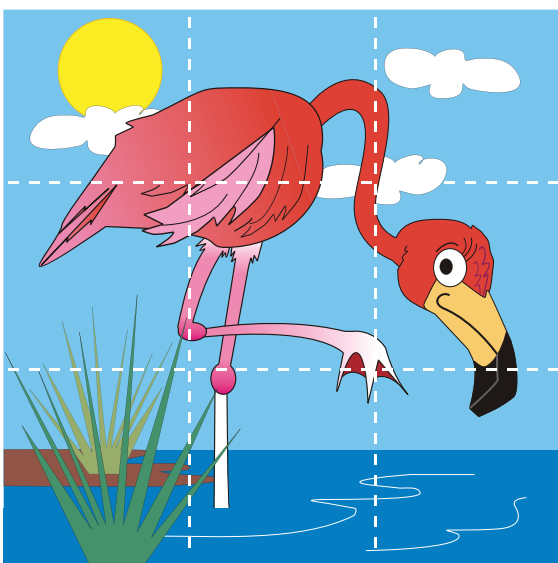
2. Lobos. ¿Sabías que el Mar Argentino empieza en la ciudad de San Clemente del Tuyú?

3. Rayas... Tienen esqueleto de cartílago, que es un material muy resistente y liviano y por eso requiere menos energía que los peces óseos para desplazarse ². Descubrí su forma en el estanque de la **Figura 1**.



ANEXO
figura 1

4. Lago paraíso. Aquí habitan unas aves de bonitos tonos rosados y laaaaaaaaargas patas, ¿quiénes son? Armá la **Figura 2** y descubrirlas.

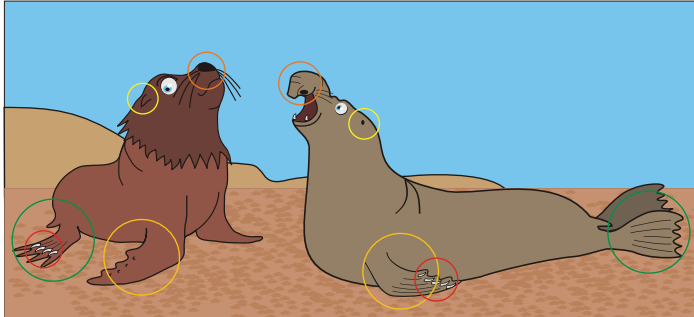


ANEXO
figura 2

2. [Http://www.contactosilvestre.com.ar/extractos/ebamar.htm](http://www.contactosilvestre.com.ar/extractos/ebamar.htm)

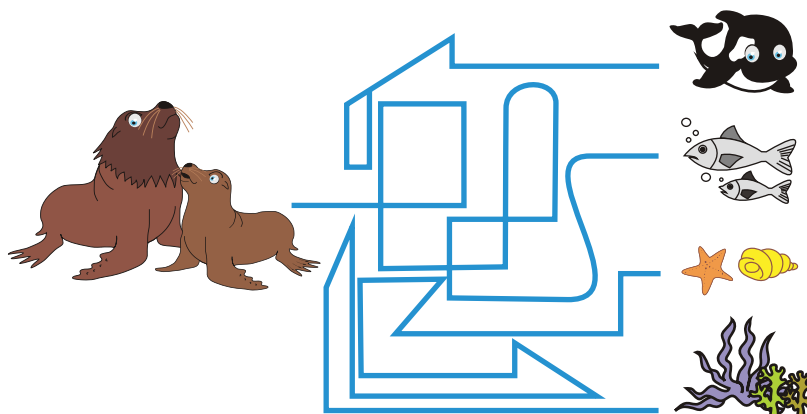
5. Estación Lobos ¿Sabías qué....? Los lobos y elefantes marinos son buenos nadadores e incluso bucean... y así cazan a sus presas. Solamente salen a la tierra firme para tener a sus bebés, reproducirse y descansar. Sin embargo, lobos y elefantes marinos poseen diferencias entre sí, encontralas en la **Figura 3**.

ANEXO
figura 3



6. Estadio de Lobos Marinos. Los lobos marinos son buenos buceadores, descubrí de qué se alimentan siguiendo el camino hacia su comida en la **Figura 4**.

ANEXO
figura 4



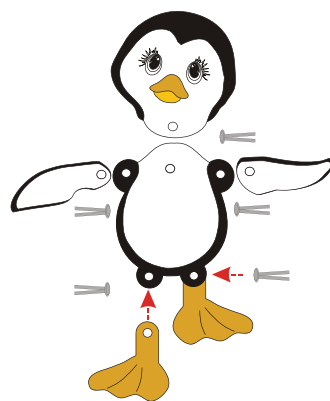
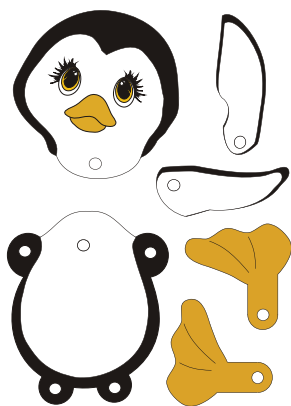
7. Centro de Rehabilitación. ¿Sabías que la Fundación Mundo Marino se creó en el año 1987 para ayudar a las aves y mamíferos marinos enfermos, a regresar al mar?



Fundación Mundo Marino,
Instalaciones del Centro de Rescate
y Rehabilitación de Fauna Marina

8. Nidos en pequeños aventureros. Aquí viven unas aves muy particulares que construyen sus nidos... ¡con piedras!. Descubrilas armando el móvil de la **Figura 5**.

ANEXO
figura 5

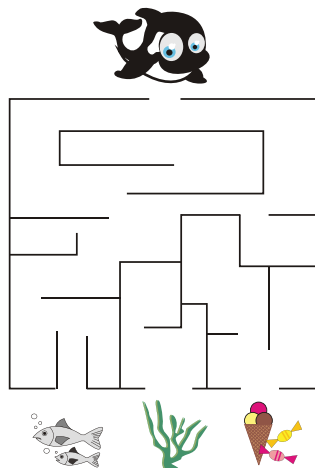


Cantidad:

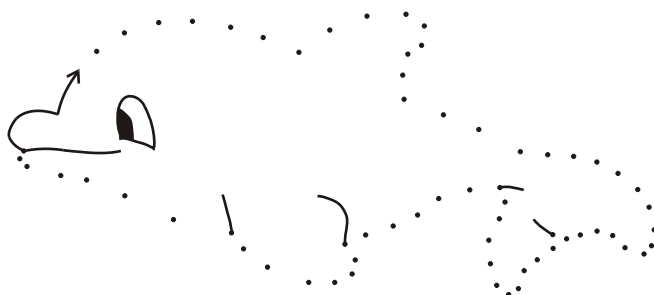
5

9. Estación Orca ¿Sabías qué....? Las mamás orcas tienen a sus bebés luego de un largo embarazo de 17 meses (casi un año y medio)... Si querés saber qué comen, resolvé el laberinto de la **Figura 6**.

ANEXO
figura 6

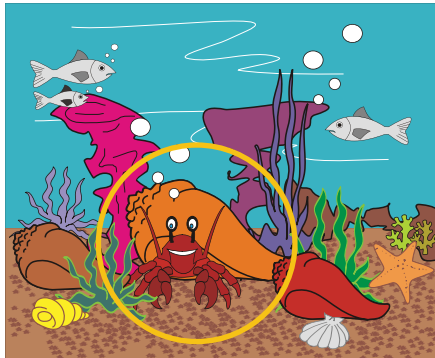


10. Encuentro submarino. Aquí encontraremos a unos simpáticos animales que pueden comunicarse debajo del agua emitiendo sonidos que los humanos no podemos oír (se llaman ultrasonidos). Completá la **Figura 7** y los descubrirás.



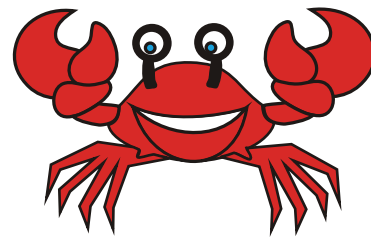
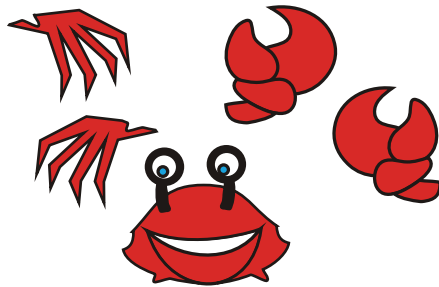
ANEXO
figura 7

11. Imagen Show ¿Sabías que... algunos cangrejos se meten dentro de conchillas de caracoles para refugiarse?. Se llaman “cangrejos ermitaños”. Encontrá uno en la **Figura 8**. y señalalo con un círculo.



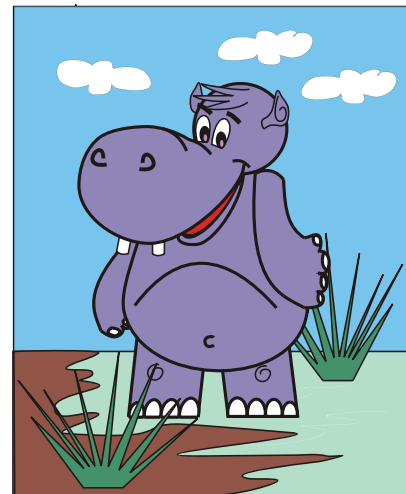
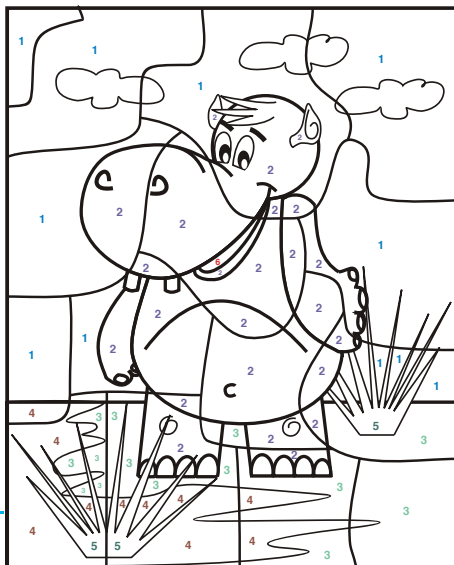
ANEXO
figura 8

12. Acuario intermareal... Cerca de aquí viven unos animales que tienen pinzas en lugar de manos, ¡¡y 8 patas más para desplazarse!! Algunos encuentran su alimento en el barro. Descubrilos armando la **Figura 9**.



ANEXO
figura 9

13. Hipopótamos. Coloreá la **Figura 10** y descubrí qué animal vive acá... le gusta descansar en el agua o en el barro durante el día, y por la noche salir a comer.



ANEXO
figura 10

14. Salida. Para repasar lo que aprendimos en este Tren de Pequeños Aventureros: completá el paisaje de la **Figura 11** pegando los animales en los lugares que más les gusta estar.



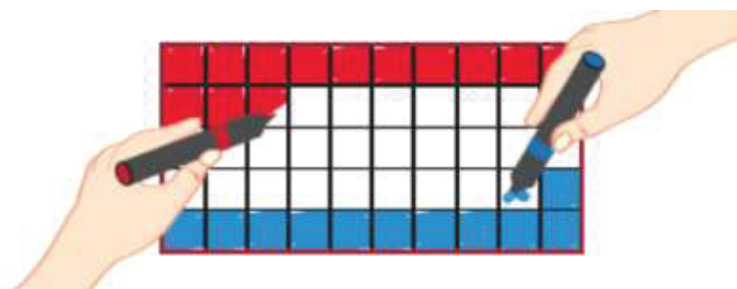
ANEXO
figura 11

Posibilidades para registrar y documentar la labor áulica

La Invasión de colores.³

Objetivo: registrar la cantidad de consignas resueltas; si se hace en más de una jornada, podría usarse un color para cada día de trabajo.

Es un juego simple y muy ágil que nos ofrece una estrategia de conteo efectiva, ya que para determinar la cantidad de cuadraditos a pintar hay que sumar las consignas resueltas. Los alumnos deberán proponer alguna manera de “controlar” el conteo buscando una estrategia que les permita ordenarse y organizar la tarea. Tal vez, a alguno se le ocurra marcar los cuadrados que contó para no volverlos a contar; otros pueden contar y marcar los cuadrados por columnas o filas; tal vez algunos anoten lo que van contando... en todo caso, serán los mismos niños los que decidan cómo hacerlo. Por otro lado, la variable didáctica involucrada es “el tamaño de la cuadrícula”, es decir, la cantidad de cuadraditos que deberán contar al final. En el “Tren de Pequeños aventureros” hay 14 consignas o situaciones y ese será el tamaño máximo de la cuadrícula.



3. Fuente: Cuadernos para el aula: Nivel inicial - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio e Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007. Serie Núcleos de Aprendizajes Prioritarios NAP. SBN 978-950-00-0581-4

Algunas consideraciones didácticas al respecto.

Los primeros acercamientos a la suma. ⁴

Los niños inician sus primeros aprendizajes sobre los números naturales adquiriendo distintos conocimientos. Pueden, por ejemplo, establecer algunas relaciones de orden entre esos números, particularmente entre los dígitos; pueden también comenzar a comprender que cada número -nombrado o escrito- posee un valor estable.

Apoyándonos en estas primeras aproximaciones numéricas, es posible iniciar una paulatina familiarización con determinados aspectos de la suma. Es importante destacar que en el nivel inicial, a la suma hay que entenderla como el resultado de ciertas acciones sobre las colecciones, es decir, como la unión de dos o más colecciones de objetos o a partir de la transformación de una colección dada (agregando, reuniendo, duplicando sus elementos, etcétera).

Los procedimientos de los niños.

Una de las formas más utilizadas por los niños para resolver la reunión de dos o más colecciones es el conteo. Por ejemplo, cuando tienen que decidir quién ganó en un juego en el que han anotado puntajes a través de rayitas, cuentan todas las marcas registradas.

Para que este procedimiento esté a disposición de los niños cuando lo necesiten, es fundamental que conozcan el recitado de una porción estable de números en un orden convencional, es decir, que hayan superado algunos de los problemas que aparecen con frecuencia cuando están aprendiendo a contar: saltarse números, decir una porción en forma convencional y otra no (uno, dos, tres, ocho, catorce), recitar más rápido que los objetos que se está contando, etc. No obstante, sabemos que en interacción con otros niños estos problemas suelen resolverse con rapidez.

Otro procedimiento que suele aparecer ante situaciones de suma -principalmente frente a problemas de unión de dos colecciones que están presentes- es el sobreconteo. Podemos observar esta forma de resolución en juegos en los que hay que tirar dos dados y evaluar el puntaje obtenido. Por ejemplo, si sacan: pueden decir "cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once" o "seis, siete, ocho, nueve, diez, once".

Hemos observado que muchos niños suelen utilizar indistintamente conteo y sobreconteo, y también que otros nunca usaron o adoptaron estos modos de resolver. Esto nos lleva a considerar que estos procedimientos son construcciones personales que a algunos niños pueden resultarles más sencillas o familiares que a otros. Es conveniente que los docentes estemos atentos a las formas que los niños decidan utilizar, sin imposiciones, ya que ninguna es más válida que otra.

4. Adaptado de: Cuadernos para el aula: Nivel inicial - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007. ISBN 978-950-00-0581-4 Núcleos Prioritarios de Aprendizaje NAP Pág 54 a 57.

Por otro lado, el tercer procedimiento que suele ser utilizado es el cálculo o lo que entendemos por suma. Desde ya, debemos decir que es el menos frecuente de hallar en el Nivel Inicial, pero como docentes seguramente podremos observar algunos esbozos o apariciones incipientes en algunos niños que pueden determinar el resultado de la suma sin apelar a ninguno de los procedimientos anteriores.

Es probable encontrar en las últimas etapas del año en las salas de cinco, algunas aproximaciones al cálculo o la presencia de resultados memorizados. Por ejemplo, lo observamos cuando los niños tienen que agregar un “1” a una colección dada (tenía 7, gané 1 punto más: ¡8!) o también cuando calculan algunas sumas con el mismo sumando ($1 + 1$ o $2 + 2$, etc.). Estos procedimientos suelen coexistir y lo hacen por mucho tiempo. También pueden utilizarse alternativamente según el tipo de números que se presenten. Así, por ejemplo, un niño que determina que $2 + 2$ es igual a 4 sin pensarlo demasiado, puede utilizar el conteo para $2 + 3$ y el sobreconteo para $5 + 3$. Como sabemos, el valor de los números en juego es muy importante para decidir cómo resolver. Entendemos que en el jardín los niños pueden encontrarse con múltiples oportunidades para construir procedimientos variados que les permitirán decidir cuándo utilizar uno u otro.

El diario mural ⁵.

Sugerimos implementar el uso del Diario mural en el aula, como una de las maneras de elaborar un registro colectivo; en este caso podríamos denominarle: “El Diario de Pequeños Aventureros”. En él podemos ir contando lo que aprendemos en torno a esta visita educativa, ilustrando con:

- Fichas de las especies que conocimos durante el juego (que los mismos alumnos pueden elaborar).
- Imágenes de las vivencias durante la visita.
- Curiosidades.
- Relatos, cuentos afines.

El registro podrá ser escrito o ilustrado.

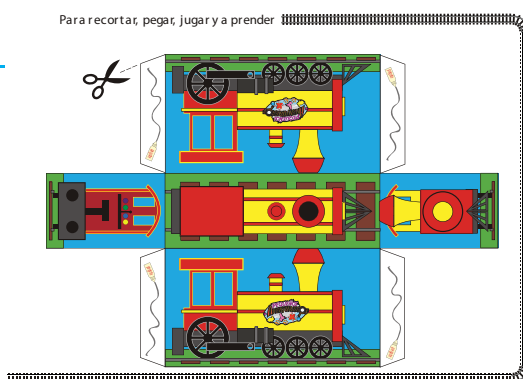
Un diario mural en el aula nos permite registrar lo que nos acontece día a día y, al mismo tiempo, preservarlo para que otros y nosotros mismos podamos volver a esos textos en el futuro.

5. Adaptado de: Cuadernos para el aula, Lengua 1 - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007. 224 p. ; 22x17 cm. Cuadernos para el aula. Núcleos de Aprendizaje Prioritarios NAP.

El diario mural hace posible que, a partir de lo que se esté trabajando en los distintos campos del conocimiento (Lengua, Matemática, Ciencias, Educación Artística, etc.), el grupo actualice diaria o semanalmente lo que ha aprendido, trabajado, discutido, creado. En Lengua, se pueden pegar en la cartelera recomendaciones de las lecturas que más se han disfrutado, curiosidades, juegos de palabras, chistes, adivinanzas; además, a partir de los relatos de experiencias personales, se pueden escribir las noticias del aula y darlas a conocer.

Revisitar el diario con cierta periodicidad es una práctica en sí misma: lleva implícita la idea de que lo que se escribió tiene valor y también ayuda en el proceso de ir reconociéndose en las propias escrituras.

ANEXO
figura 12



I ACTIVIDAD 2

EL SAFARI DE PEQUEÑOS AVENTUREROS: La carrera del ñandú y el venado.

Proponemos un Juego con tablero y fichas. ⁶

Materiales

Un dado común.

Fichas para tapar casilleros: 20 con la imagen de ñandú y 20 con la del carpincho.

Un tablero.

Organización del grupo para jugar

Grupos de 2 jugadores.

Reglas

Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje elige el animalito, se coloca en el tablero, y comienza el juego.

Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado.

Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.

Análisis didáctico del juego

En los juegos de completar tableros los niños tienen que colocar tantas fichas como indica el dado; es decir, el problema consiste en construir una colección equivalente de fichas a la cantidad obtenida en el dado.

Para poder resolver este problema, los chicos tienen que coordinar dos acciones:

- Retener en la memoria el puntaje obtenido en el dado.
- Extraer tantas fichas como puntos han logrado.

Una vez más, los procedimientos que utilizan los niños son, en primer lugar, el de correspondencia término a término, dado que podría sacar una ficha cada vez que señale un punto del dado; y en segundo lugar, tomar un montón -procedimiento que, como ya dijimos, es bastante impreciso pero que suele ser uno de los elegidos por los niños en una primera instancia. Otro mecanismo posible es el de retener en la memoria

6. Adaptado de: Cuadernos para el aula : Nivel inicial - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007. ISBN 978-950-00-0581-4. Núcleos Prioritarios de Aprendizaje NAP Página 40 y 41.

el puntaje obtenido y contar las fichas sin pasarse de esa cantidad, es decir, controlando el conteo.

Las dos primeras opciones de resolución, sacar una ficha y tomar un montón, son formas que evitan una solución numérica. Si bien es esperable que estos procedimientos aparezcan, también es importante que, a través de nuevas propuestas como las que aquí planteamos, los niños vayan abandonando paulatinamente estas respuestas y comiencen con resoluciones cuantitativas, es decir, en las que los números estén presentes.

Por otro lado, el tablero con dos pistas paralelas hace más fácil saber quién va ganando al comparar las dos filas de fichas. Pues, para detectar quién es el ganador o cuál de los jugadores tiene más chance, los chicos pueden comparar la longitud de la hilera de fichas o de casilleros ocupados u observar la cantidad de fichas que faltan según el número de los casilleros vacíos. En este último caso, es interesante el tipo de comentarios que van haciendo los niños, ya que tienden a anticipar lo que deberían obtener en el dado para ganar.

Es importante que los docentes estemos atentos a este tipo de verbalizaciones de los niños para luego socializarlas en la puesta en común o bien para plantear con ellos algún problema nuevo.

ANEXO
figura 13

