

La mascota de la maestra

Tabla de contenidos

La mascota de la maestra	2
Desde el aula	7
Programas oficiales de estudio y objetivos.....	9
Recursos.....	10
Crear una encuesta	12
Interpretar visualmente la información.....	13
<i>Interpretar visualmente la información 2</i>	14
La mascota de la maestra: presentando las lecciones.....	15
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 2</i>	16
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 3</i>	17
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 4</i>	18
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 5</i>	19
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 6</i>	20
<i>La mascota de la maestra: presentando las lecciones 7</i>	21
Preguntas para el diario	22
Observación minuciosa	23
Ejemplo de trabajo del estudiante	24
<i>Ejemplo de trabajo del estudiante 2</i>	25
Lista de control del boletín	26
Lista de control de la presentación	27
Mi mascota está extraviada	28
Matriz de valoración del proyecto en general.....	29
<i>Matriz de valoración del proyecto en general 2</i>	30
Guía para el puntaje del estudiante	31
Matriz de valoración del boletín	32



La mascota de la maestra

Resumen de unidad

La maestra anuncia que desea conseguir una mascota, y le pide a su clase que la ayude a determinar cuál sería la mascota perfecta para ella. Los estudiantes investigan sobre mascotas comunes, descubren sus hábitos y necesidades diarias, y comparan los animales domésticos con sus homólogos salvajes. A lo largo del camino, los estudiantes aprenden sobre los hábitats y el comportamiento animal, y desarrollan una nueva comprensión sobre la responsabilidad de los seres humanos con respecto a la salud y el bienestar de todos los animales.

Preguntas para orientar el plan de unidad

- **Pregunta esencial**
¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?
- **Preguntas de la unidad**
¿Cualquier animal puede ser una mascota?
¿En qué se parecen (y se diferencian) las mascotas y los animales salvajes?
¿Cómo pueden ayudarte las encuestas a recolectar e interpretar información?
- **Preguntas de contenido**
¿Qué necesitan los animales para sobrevivir?
¿Cuáles son las características de una buena mascota?
¿Por qué no pueden todos los animales vivir y prosperar en el mismo hábitat?

Procedimientos

Preparación de la unidad

Visite la tienda de mascotas y/o la clínica veterinaria de su localidad, y recolecte material informativo que detalle cómo cuidar a las mascotas (para una variedad de animales). Si es posible, contacte a un veterinario para que visite la clase, u organice una visita de estudio a la tienda de mascotas o a un refugio de animales, para que los niños puedan aprender más sobre el cuidado responsable de mascotas. Localice en Internet recursos útiles, los cuales les servirán a los estudiantes mientras llevan a cabo investigaciones sobre las mascotas y cómo cuidarlas.

Introducción a la unidad

En el primer día de la unidad, anuncie que usted planea conseguir una nueva mascota familiar y le gustaría que la clase la ayude a escoger la ideal. Converse sobre las mascotas. En un cuadro Saber-Preguntar-Aprender (S-P-A), registre lo que los niños saben y se preguntan acerca de las mascotas y cómo cuidarlas. Pida a los estudiantes que piensen en cuáles pasos podrían seguir para responder sus preguntas, y registre también estas estrategias. A lo largo de la unidad, lean libros acerca de las personas y sus mascotas, incluyendo algunos que ilustren cómo se domesticaron los animales para usarlos como alimentos, ayudantes para labores diversas y compañeros. Finalmente, describa su casa familiar, sus intereses, el espacio que tiene disponible, la presencia de otras mascotas y su horario, de modo que los estudiantes puedan tomar en consideración estos factores al definir cuál sería la mascota ideal para la familia.

Cuando los estudiantes hayan rellenado el cuadro S-P-A, coménteles que usted quisiera saber cuáles tipos de mascotas tienen en sus casas. Infórmeles que ellos realizarán una encuesta para que usted lo averigüe. Aclare en qué consiste una encuesta y cómo podría llevarse a cabo una. Haga una encuesta de muestra: entreviste a algunos estudiantes y enséñeles cómo exponer los resultados. Revise la comprensión y luego pídale que se dividan en parejas.

Solicíteles que empiecen a pensar en la pregunta esencial: ¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos? Formule la pregunta y pídale que anoten sus ideas en su diario de Ciencias. Continúe con una discusión con toda la clase, y registre los pensamientos de los estudiantes en papel para gráficos (cuadrículado).

Crear una encuesta

Para responder la pregunta de contenido: ¿Cómo pueden ayudarlos las encuestas a recolectar e interpretar información?, los estudiantes recolectarán y analizarán datos de los miembros de la clase. Cada pareja elaborará una lista con las seis mascotas que, en su opinión, tiene la mayoría de los estudiantes de la clase. Luego pídale reducir su lista de seis a solamente cuatro, para usarla como parte de su encuesta. Dígales que abran una copia de la [plantilla de la hoja de cálculo](#) y que añadan sus cuatro selecciones para la encuesta sobre mascotas, en las columnas de la B a la E de la fila uno del cuadro; también, deben dar un nombre al archivo y guardar los cambios. Antes de cerrar el archivo, las parejas de estudiantes deben imprimir una copia en papel, para usarla al llevar a cabo la encuesta. Antes de comenzar el proceso de la encuesta, los estudiantes deben predecir qué tipo de mascota creen que tiene en casa la mayoría de los estudiantes, y registrar sus predicciones en su diario.

Ficha técnica

Niveles: 2-3
Materia: Ciencias de la Vida, elaboración de gráficos
Temas: mascotas, animales, responsabilidad
Aprendizajes claves: comportamiento animal, ciclo de vida, hábitat, observación, recolección y análisis de datos, cómo hacer comparaciones
Tiempo requerido: 4 semanas, 5 horas por semana
Antecedentes: [Desde el aula](#) en Washington, Estados Unidos

Lo que usted necesita

- Programas oficiales de estudio
- Recursos

Llevar a cabo una encuesta

Una vez que las parejas hayan creado su formulario de encuesta y hayan realizado sus predicciones, circularán por el salón y entrevistarán a todos los demás estudiantes. Recuérdeles que solo deberán consultar a sus compañeros si tienen alguna de las mascotas incluidas en su formulario de encuesta. Si un estudiante al que entrevistan tiene una o más de esas mascotas, deben colocar una marca para cada una de las mascotas que correspondan, en la columna correcta del animal, al lado del nombre del estudiante. Por ejemplo, si el estudiante entrevistado se llama Juan y ha respondido que tiene gatos, y de hecho, tiene tres gatos, entonces el estudiante que efectúa la encuesta deberá colocar tres marcas en la columna de gatos, junto al nombre de Juan. Modele el proceso nuevamente, para que los estudiantes se aseguren de haber comprendido cómo realizar la encuesta y cómo registrar adecuadamente sus datos.

Analizar los datos

Después de que los estudiantes hayan entrevistado a todos los alumnos de la clase y hayan recolectado todos los datos necesarios, tabularán el número total para cada mascota registrada en su formulario de encuesta y agregarán esta información a su cuadro. Luego, regresarán al archivo de la hoja de cálculo que guardaron, y registrarán electrónicamente los datos de su encuesta. Indíqueles que el siguiente paso consistirá en transformar esta información en un gráfico, de manera que puedan ver los resultados de la encuesta. Los estudiantes tienen la opción de elaborar un gráfico de barras o uno lineal. Muestre varios ejemplos de gráficos (de barras, lineales, circulares, y así sucesivamente). Demuestre y discuta cómo representa visualmente los datos cada tipo de gráfico.

Crear un gráfico

Enseñe a los estudiantes cuán fácil es crear un gráfico a partir de datos, si se usa el botón *Insertar gráfico* en el *software* para hojas de cálculo. Projete una imagen de computadora en el monitor o en una pantalla de televisión, y demuestre cómo un programa de hoja de cálculo puede representar los mismos datos en un gráfico de barras, así como también en [diferentes tipos de gráficos](#). Describa las diversas funciones de cada uno (por ejemplo, un gráfico circular muestra las partes de un todo, un gráfico de barras muestra diferencias numéricas, y un gráfico lineal muestra cambios a lo largo del tiempo), y permita que los estudiantes practiquen cómo interpretar los datos. Usando una [plantilla de la hoja de cálculo](#) en la computadora, ponga a los estudiantes a trabajar, en parejas, en la elaboración de gráficos que representen el resto de los datos de la encuesta. Cuando el proyecto esté más avanzado, los gráficos podrán escanearse o importarse hacia boletines informativos y presentaciones con diapositivas. Permita que los estudiantes seleccionen el tipo de gráfico que consideran idóneo para representar sus datos, y ayude a las parejas de estudiantes conforme lo necesiten, mientras crean sus propios gráficos.

Comparar y contrastar gráficos

Cuando todas las parejas hayan creado sus gráficos, reúna a la clase para compartir y comparar sus gráficos y los datos recolectados. Guíe la discusión y plantee preguntas según sea necesario, para comprobar que los estudiantes estén involucrados, expresen sus pensamientos y observaciones, y saquen conclusiones a partir del análisis de los datos recolectados. Comente cuáles tipos de mascotas tienen los compañeros y por qué. Las predicciones iniciales pueden compararse con los datos obtenidos por la clase. Una encuesta en papel o en la web, efectuada por estudiantes en una clase amiga, sería un buen complemento, pues proporcionaría más oportunidades para comparar e interpretar.

Crear una segunda encuesta

Una vez que los estudiantes hayan adquirido experiencia en cuanto a la creación y realización de una encuesta, será difícil detenerlos. Para reforzar y practicar sus habilidades recientemente aprendidas, pida a las parejas de estudiantes que empiecen a pensar en otra pregunta para la encuesta sobre mascotas, que les resultaría interesante investigar o sobre la cual querrían averiguar algo. Diga a los estudiantes que cada pareja hará una segunda encuesta, pero esta vez la pregunta de encuesta de cada grupo será diferente. Su tarea consistirá en idear una pregunta única sobre las mascotas, y luego darle seguimiento mediante la investigación, al llevar a cabo la encuesta, analizar los datos y plasmarlos en un gráfico, e informar a la clase sobre lo que aprendieron cuando intentaron responder a la pregunta. Ayude a los estudiantes a desarrollar preguntas para una encuesta sobre mascotas. Algunas de las preguntas podrían parecerse a las siguientes:

- ¿Qué mascota es más difícil de cuidar?
- ¿Cuántas mascotas hay en cada hogar estudiantil? (Ocho estudiantes no tienen ninguna, cuatro estudiantes tienen una, tres estudiantes tienen dos, y así sucesivamente)
- ¿Cuántas de cada tipo tiene cada compañero? (3 perros, 8 gatos, 42 peces, y así sucesivamente)
- ¿Cuál es la mascota más deseada entre los compañeros? (8 caballos, 3 perros, y así sucesivamente)

Supervise y ayude a los grupos a medida que realizan esta encuesta, así como durante la actividad en que reportan sus hallazgos.

Plantear preguntas que inciten a pensar

Pida a los estudiantes que comiencen a pensar en las preguntas de la unidad: *¿Cuáles son las características de una buena mascota? ¿Cualquier animal puede ser una mascota?* Empiece a discutir por qué una mascota es una mascota. Solicíteles sus respuestas y regístrelas en un trozo de papel para gráficos.

Presente la siguiente situación: ustedes son dueños de una tienda de mascotas totalmente nueva y necesitan abastecer su negocio con una variedad de animales antes de la gran apertura la próxima semana. Su meta consiste en seleccionar animales que serían buenas mascotas para sus clientes, que sean fáciles de mantener mientras estén en la tienda, y que se vendan rápidamente para obtener ganancias. Quieren que su tienda sea exitosa, y se enfrentan a la decisión de cómo abastecer el negocio con las mascotas indicadas, y cuál es el número indicado de cada mascota. ¿Qué mascotas habrá en su tienda?

Después de presentar la situación, indique a los estudiantes que empiecen a investigar para averiguar cuáles mascotas deberían vender en su tienda. Para ayudarlos a orientar sus investigaciones, plantee las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué tipo de cuidados necesita la mascota?
- ¿La mascota y sus cuidados son caros?

- ¿Qué objetos deberán comprarse para la mascota?

Crear anuncios para la tienda de mascotas

Cuando los estudiantes hayan concluido sus investigaciones, deberán crear afiches para promocionar las mascotas que tienen en venta en su negocio. Recuérdelos que las mascotas seleccionadas deberían cumplir los criterios presentados en la situación anterior, y deben estar respaldadas por su investigación. Si tuviera ejemplos de afiches publicitarios disponibles, enséñelos y resalte el hecho de que son cortos y persuasivos. Junto con los estudiantes, establezca lineamientos y una lista de criterios que deberían incluirse en los afiches. Entre los objetos de muestra podrían incluirse una imagen, un título para el afiche, una descripción corta, el costo, los materiales adicionales que el animal necesita, y cómo cuidar a la mascota.

Después de establecer los lineamientos, demuestre cómo crear un afiche de aspecto profesional usando *software* de edición de escritorio. O bien, muestre a los estudiantes cómo pueden modificar un machote existente. Ayúdelos y oriéntelos conforme lo necesiten, mientras elaboran sus propios anuncios para mascotas.

Cuando hayan terminado sus anuncios, organice a los estudiantes en grupos pequeños de tres o cuatro, y dígalos que compartan sus afiches. Posteriormente, vuelva a reunir a toda la clase para una sesión informativa. Facilite una discusión que conduzca a los estudiantes a extraer conclusiones acerca de qué tipos de animales son las mejores mascotas y por qué. Sus respuestas deberían enfocarse en las necesidades de los animales, sus características, su hábitat, etc. Después, exhiba los afiches en la biblioteca, en los pasillos o en la oficina, para que los estudiantes los vean.

Aprender sobre la supervivencia de los animales

Muestre la presentación de diapositivas [Adivina la mascota](#), para introducir la pregunta de contenido: *¿Qué necesitan los animales para sobrevivir?* Diga a los estudiantes que registren sus ideas en un diario de observación de mascotas. (Las preguntas para el [diario de observación](#) pueden usarse frecuentemente para verificar la comprensión durante el curso de la unidad; los estudiantes pueden escribir, dibujar o dictar sus respuestas.) Permita que surjan las siguientes características durante la discusión: *espacio* para comportarse normalmente y ejercitarse, *abrigo*, *alimento*, *agua*, *aire* y *luz*. (Más adelante, en el caso de los animales salvajes, añada *sitios para tener crías*.) Introduzca el término *hábitat*, como el que engloba estas características. Otras preguntas podrían ser:

- ¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?
- ¿Cuáles son nuestras responsabilidades hacia nuestras mascotas?
- ¿En qué se parecen (y se diferencian) las mascotas y los animales salvajes?
- ¿Cuáles son las características de una buena mascota?
- ¿Cuáles son las características y los hábitos de las mascotas y de los animales salvajes?

Explorar los hábitos de los animales

Después de ayudar a los estudiantes a comprender qué hace falta para que un animal sobreviva, guíelos en una discusión sobre las diferencias entre *simplemente sobrevivir* y *prosperar*. Continúe la discusión con la pregunta de contenido: *¿Por qué no pueden todos los animales vivir y prosperar en el mismo hábitat?* Para explorar y ayudar a los estudiantes a contestar esta pregunta, anote una variedad de hábitats/entornos en tiras separadas de papel y distribúyalas a los estudiantes. Por ejemplo, podría anotar: bosque, océano, casa, patio, apartamento, playa, desierto, granja y bosque lluvioso. Reúna imágenes de animales domesticados y salvajes. Entregue a cada uno una tarjeta con un hábitat/entorno y una tarjeta con un animal. Pida a los estudiantes que decidan si el animal que se les dio podría vivir y prosperar en el ambiente dado. Solicíteles registrar sus pensamientos acerca de si creen que el animal podría sobrevivir, y luego si creen que el animal podría prosperar. Dígalos que compartan con todo el grupo cuál animal y ambiente tienen, y por qué consideran que el animal puede (o no puede) sobrevivir y prosperar en el entorno. Después, solicíteles intercambiar las tarjetas de animales, pero conservar las tarjetas con el entorno. Los estudiantes pueden continuar registrando sus respuestas con el animal nuevo. Dependiendo del tiempo, usted puede solicitarles que conserven el animal e intercambien los entornos. Pídale que compartan sus descubrimientos en una discusión con todo el grupo. Después de esta actividad, podría abordarse la pregunta de la unidad: *¿Cualquier animal puede ser una mascota?*, y las respuestas podrían anotarse en papel para gráficos o registrarse en su diario.

Observar el comportamiento animal

Como una actividad para la casa, solicite a los estudiantes que se dediquen a la observación sistemática de una mascota. Los estudiantes que no tengan mascotas pueden organizarse para realizar las observaciones de la mascota de un amigo, un vecino o un familiar. Comente cuáles actividades observarán más probablemente, e inclúyalas en un [formulario de observación animal](#) modificado. Con ese formulario, muestre a los estudiantes cómo registrar sus observaciones: deberán tomar una muestra del comportamiento de la mascota cada 30 minutos durante tres horas. Practique esto un poco en clase; utilice la mascota de la clase como el sujeto. Cuando realicen la observación en casa, los estudiantes deberían contestar las preguntas asociadas respecto de sus experiencias, para comentarlas más adelante.

De regreso en el centro educativo, organice una discusión, y permita a los estudiantes comparar sus observaciones. Discuta comportamientos corolarios entre las mascotas y sus contrapartes salvajes, con base en las observaciones directas (por ejemplo: *Mi gata se acerca a un tazón para comer; la alimentación no representa una parte central de su día, y ella depende de mí. Un lince obtiene su propio alimento, y pasa una gran parte de su día cazando. Depende de sí mismo, y los humanos interferirían.*)

Crear un boletín editorial estudiantil

Organice pequeños grupos para que se turnen el laboratorio de cómputo. Los estudiantes desarrollarán los artículos que compondrán un [boletín de mascotas](#) sobre el animal doméstico que han estado estudiando. El boletín aborda y responde a la pregunta esencial: *¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?*, así como también muchas de las preguntas de la unidad. Debería incluir los siguientes componentes:

- Introducción
- Consejos sobre el cuidado básico para la mascota doméstica

- Reportaje editorial basado en la investigación, las observaciones de primera mano del estudiante registradas en la actividad anterior, y conclusiones extraídas de la información recolectada, que contesten la pregunta esencial
- Anécdota que relate una observación personal o experiencia con el animal, y que respalde la pregunta esencial
- Artículos adicionales que se refieran a las preguntas de contenido y las respondan
- Fotografías digitales, gráficos o ilustraciones escaneadas

Reparta la [Lista de control del boletín](#) a los estudiantes, y responda sus preguntas antes de que empiecen. Díales que usen la lista de control como una guía mientras terminan el boletín. Cuando estén listos los primeros borradores de los artículos, solicite a los estudiantes que compartan su trabajo con otros, para obtener ideas sobre modificaciones. Al terminar las versiones finales, ayúdelos a ensamblarlas para conformar el boletín.

Comparar animales domésticos y salvajes

Para ayudar a los estudiantes a comprender y responder a la pregunta de la unidad: *¿En qué se parecen (y se diferencian) las mascotas y los animales salvajes?*, divídalos en grupos y asigne un animal doméstico y su primo salvaje a cada uno (por ejemplo, gato/lince, perro/lobo, guppy/trucha, periquito/curruca). Muéstrelas cómo acomodar en una tabla T las características comparadas, y este les servirá, más adelante, como base para sus presentaciones multimedia. Después de concluir los cuadros en T, los estudiantes deben elaborar diagramas de Venn usando la información de sus cuadros T, para exhibir las similitudes y diferencias entre la mascota y la contraparte salvaje.

Crear presentaciones multimedia estudiantiles

Cuando los estudiantes terminen sus investigaciones, diga a los grupos que ellos crearán una presentación multimedia para resumir todo su aprendizaje y enseñar al resto de la clase todo acerca de su mascota doméstica y su contraparte. Las presentaciones deberían abordar las preguntas discutidas anteriormente e incluir los siguientes componentes:

- Diapositiva con el título
- Explicación de los elementos universales del hábitat (espacio, abrigo, alimento, agua, aire, luz y sitios para tener crías)
- Descripción de los hábitos y las necesidades diarias del animal doméstico
- Descripción de los hábitos y las necesidades diarias de la contraparte salvaje
- Explicación de cómo las personas pueden ser buenas amigas de ambos

Reparta a los estudiantes la [Lista de control de la presentación multimedia](#), y respóndales cualquier pregunta antes de que comiencen. Díales que usen la lista de control como una guía mientras realizan la presentación. Pídale que empiecen por redactar un primer borrador en papel. Cuando lo tengan listo, solicíteles participar en una reunión con el docente, para asegurarse de que todos los componentes estén presentes, y para editar y corregir los errores gramaticales. Al terminar el borrador en limpio, indíqueles que comiencen a crear su presentación en la computadora. Una vez concluidas las presentaciones, diga a cada grupo que presente la suya al resto de la clase. Facilite una sesión informativa después de cada presentación grupal. Dedique un tiempo para que los estudiantes planteen preguntas, compartan sus pensamientos y saquen conclusiones acerca de lo aprendido.

Después de que todos los grupos hayan presentado, oriéntelos en una discusión sobre la pregunta esencial: *¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?* Solicite respuestas y agréguelas al papel para gráficos que empezó a rellenar al comienzo de la unidad.

Exponer su caso

La actividad final de los estudiantes consistirá en armar un caso para defender la mascota que, en su opinión, usted debería adquirir. Demuestre cómo los hechos y el lenguaje persuasivo se combinan para conformar una propuesta convincente. Su elección debería basarse en la consideración del hogar familiar del docente, así como también de las necesidades de la mascota. Los estudiantes también abordarán la pregunta esencial en su propuesta; deberán aclarar por qué creen que usted necesita la mascota y por qué la mascota lo necesita a usted. Permítale elegir el medio (poesía, tira cómica, presentación con diapositivas, canción, etc.) que utilizarán para presentar su elección. Esta actividad culminante les exigirá a los estudiantes abordar la pregunta esencial: *¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?* También, contestará la pregunta de la unidad: *¿Cuáles son las características de una buena mascota?*

Extender el aprendizaje: crear afiches para mascotas perdidas

Si el tiempo lo permite, quizás usted quiera indicar a los estudiantes que completen esta actividad opcional, pero muy divertida. Díales que ellos crearán un [afiche para mascotas perdidas](#), para sus propias mascotas, sus mascotas imaginarias o sus peluches. Ayúdelos a idear y conformar una lista final de lo que debería incluirse en el afiche. Esta lista podría contemplar elementos como: la descripción de la mascota, la información de contacto, una fotografía de la mascota, y cualquier recompensa que se ofrezca. Una vez establecida la lista de elementos requeridos, ayude y oriente a los estudiantes conforme crean sus afiches de mascotas perdidas, con un programa de edición de escritorio. Cuando terminen los afiches, esconda una fotografía de la mascota o del peluche en alguna parte del centro educativo. Después de que las fotos de las mascotas estén escondidas y los rótulos se hayan colocado por todo el centro educativo, solicite la ayuda de otras clases para encontrar sus mascotas. Al ver los afiches, los estudiantes de otras clases buscarán las mascotas y las devolverán a la clase a cambio de una recompensa.

Destrezas requeridas

Destrezas básicas de computación (usar el ratón y, un poco, el teclado; guardar e imprimir)

Aprendizaje diferenciado

Adecuación curricular

- Estos proyectos son abiertos, y permiten que todos los estudiantes participen exitosamente.

- Dividir cada asignatura en las tareas que la componen, resulta útil para los estudiantes que tienen dificultades para concentrarse o problemas para organizarse.
- Los estudiantes con necesidades especiales deberían asignarse a grupos con compañeros serviciales; deberían recibir asistencia adicional por parte de adultos, además de tiempo extra para realizar su trabajo, y modificaciones a las tareas
- También, pueden distribuirse machotes a los estudiantes, para ayudarlos en el desarrollo de sus proyectos finales.

Estudiantes talentosos

- Los estudiantes dotados pueden fungir como expertos en lectura, composición y uso de los recursos tecnológicos.
- Solicíteles que entrevisten al dueño de una tienda de mascotas, para aprender qué hace falta para dirigir el negocio y obtener ganancias. Luego pueden informar a la clase al respecto. O bien, pueden enviar un correo electrónico a un centro de rescate de animales salvajes, para averiguar qué pueden hacer para ayudar con sus esfuerzos, e informar a la clase al respecto.
- Permita que los estudiantes lleven a cabo investigaciones sobre un aspecto de las mascotas (o los animales) o el hábitat, que vayan más allá del enfoque en clase.

Aprendices de lengua extranjera

- El docente de lengua extranjera podría ayudar a los estudiantes a traducir términos básicos, para elaborar un glosario español/lengua materna.
- Si se colocan los términos traducidos en las paredes del aula, todos los estudiantes aprenden.
- El docente de Español puede explicar los conceptos difíciles y ayudar a los estudiantes a realizar las entradas en el diario, así como a efectuar la investigación.
- La redacción en el diario puede realizarse en su lengua materna, para traducirse más adelante.
- Las asignaciones pueden adaptarse, o se puede otorgar más tiempo si fuera necesario.
- También, pueden distribuirse machotes a los estudiantes, para ayudarlos en el desarrollo de sus proyectos finales.

Procesos de evaluación

Los estudiantes demuestran su aprendizaje a menudo al responder las [preguntas del diario de observación](#). Mediante revisiones frecuentes, se puede ajustar la enseñanza. Las respuestas del diario y la presentación con diapositivas se evalúan usando la [matriz de valoración del proyecto](#). La docente y los estudiantes deberían reunirse a menudo para realizar revisiones durante los proyectos, y así asegurarse de que los estudiantes estén bien encaminados y obtengan la ayuda y retroalimentación necesarias antes de entregar su producto final. El boletín se evalúa por medio de una [guía para el puntaje del boletín](#) y la [matriz de valoración del boletín](#). La [Lista de control de la presentación multimedia](#) y la [Lista de control del boletín](#) son útiles para establecer las expectativas y mantener a los estudiantes bien orientados.

Créditos

Jennifer Bills participó en el programa de Intel® Educar para el Futuro, a partir del cual obtuvo esta idea para un proyecto en clase. Un equipo de profesores amplió el plan para convertirlo en el ejemplo que usted ve aquí.

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Desde el aula

Persuasión con mascotas

Jennifer Bills, una maestra de segundo grado en la escuela Annie Wright School, en Tacoma, Washington (USA), ofrece la siguiente advertencia a cualquiera que decida replicar su proyecto “La mascota de la maestra” en sus aulas. “Los estudiantes terminaron el proyecto aportando pruebas convincentes que pueden ser propietarios responsables de mascotas,” dice. “Los padres fueron sorprendidos por los persuasivos argumentos de sus chicos y un impresionante número de estudiantes ¡obtuvieron mascotas luego del trato!” A partir de compañeros encuestados en cuanto al cuidado y propiedad de mascotas, hasta la observación furtiva del comportamiento de sus mascotas; pasando por una representación de la búsqueda de una “mascota perdida” en la escuela, los estudiantes de segundo grado de Jennifer se divirtieron y aprendieron mucho acerca de los animales domésticos y sus contrapartes silvestres. Paralelamente, emplearon hojas electrónicas para recolectar y desplegar información de encuestas y de observaciones, extrajeron información de Internet relativa a cuidado de las mascotas y emplearon software para la publicación y presentación con el fin de demostrar lo que han aprendido.

Una escuela, tanto antigua...

Los estudiantes de Jennifer son el 118^{vo} grupo de segundo grado en beneficiarse de la educación en el Annie Wright School, Situado en un *campus* de 4 hectáreas con vista a la bahía *Commencement* en Tacoma, Washington (USA), la escuela Annie Wright es una de las más antiguas en el Oeste del país. Cuando la línea férrea transcontinental en la zona septentrional fue completada en 1880, “la prosperidad viajó rápidamente por los rieles desde Chicago hasta Tacoma.” Siguieron bulliciosos comercios y una creciente masa de ciudadanos y así surgió la necesidad de escuelas. Un ejecutivo de la *Pacific Northern Railroad*, Charles Wright, y el obispo misionero John James Paddock fundaron la Escuela Episcopal Annie Wright para señoritas, y la nombraron –posteriormente- en honor a la hija menor de Wright. La escuela Annie Wright ha proveído de una educación cristiana “a la creciente generación de hijas de pioneros” de manera continua desde 1884. En 1949, los chicos se unieron al cuerpo estudiantil y actualmente, Annie Wright es una escuela diurna y mixta hasta el nivel 8, y una escuela preparatoria con internado para señoritas, entre los niveles noveno hasta el duodécimo.

...como nueva

Tratándose de una escuela que inició el mismo año que “los franceses honraron a la joven Estados Unidos con el regalo de la Estatua de la Libertad,” la escuela Annie Wright puede reclamar ser también una de las más nuevas en cuanto a medios. Siendo la primera escuela en el estado de Washington en contar totalmente con una red de computadoras inalámbricas (completa, con sistemas administrados por estudiantes entrenados), la AWS fue designada escuela modelo para la tecnología escolar a nivel nacional, por la *Cisco Networking Academy*. La escuela ostenta una impresionante gama de recursos tecnológicos y un calificado personal que sabe como hacer uso de ellos a través de proyectos innovadores. Junto a Jennifer, muchos de los docentes han participado en el programa Intel® Educar para el Futuro y la tecnología se encuentra integrada en todo el quehacer académico, desde las lecciones diarias hasta los reportes de asistencia enviados por correo electrónico a la oficina administrativa, pasando por libros electrónicos de notas y la administración estudiantil de una estación meteorológica oficial, con presencia en la Red ([oficial weather station*](#)).

¿Por qué “mascotas”?

Jennifer asistió a las sesiones de entrenamiento del curso Intel® Educar para el Futuro, durante las tres últimas semanas del verano. “Quería desarrollar algo que pudiera utilizar de inmediato, que pudiera utilizar mientras todavía estuviese reciente en mi mente.” Decidió adaptar una serie de lecciones que imparte a inicios del año escolar y sabe que los niños adoran. “El proyecto de mascotas resulta una excelente manera de empezar, éste se origina de la lectura de unidad “Pet Show Today” de la serie de lecturas Houghton-Mifflin que suelo impartir las primeras semanas de clase.” Los chicos leen “The Cats of Tiffany Street” (*Los gatos de la calle Tiffany*), “Arthur’s Pet Business” (*La tienda de mascotas de Arthur*), y otros relatos referentes al tema y para cuando leen respecto a Julius, un cerdo de granja que vuelve a casa con una niña, se hayan inmersos debatiendo las calidades de una buena mascota y los buenos propietarios de mascotas. Inmediatamente se encuentran listos y tras la búsqueda de la mascota perfecta.

Estudiantes de segundo nivel y la tecnología

Jennifer Bills habla del abordaje práctico que asume al utilizar tecnología con sus jóvenes estudiantes: “intento integrar la tecnología en donde mejor calce,” dice, “realmente intento conseguir un balance. Si puedo mejorar o sustituir alguna actividad con tecnología, lo hago, pero no es gratuito. Soy entusiasta con estos recursos, pero también tengo algunos titubeos. Hay algunas cosas que no pueden ser sustituidas, tal como leerles un buen libro a los niños.” Por otro lado, ella aprecia como la tecnología ayuda a sus niños hacer cosas que nunca antes no eran capaces de hacer, tal como hacer visible la información de una encuesta de mascotas empleando funciones de tablas en un programa de hojas electrónicas. Asimismo, a medida que el año avanza y sus estudiantes se convierten en lectores consumados, ella les enseña a encontrar lo que quieran conocer utilizando Internet. “Nuestro profesor de computación me ayuda a señalar los sitios adecuados más amigables para los niños en Internet, para el tema que estamos estudiando. Justamente ahora, los chicos están utilizando un sitio de la NASA llamado StarChild, para estudiar el sistema solar. Es un gran sitio, con una inmensa cantidad de información a la cual solo podemos acceder con computadoras.”

Jennifer le ofrece una sugerencia a los docentes que trabajan con estudiantes de primaria. “Puedes enloquecer tratando de ayudar a los chicos, cuando entran todos juntos al laboratorio de computación. Me gusta incorporar el trabajo con computadoras en mis centros de rotación (en donde los estudiantes se desplazan a través de diversas actividades que requieren de distintos niveles de apoyo, por parte del docente). En este nivel, resulta más fácil trabajar con seis u ocho chicos en un proyecto, que con veinte o más, todos necesitando ayuda al mismo tiempo.” Jennifer también obtiene ayuda de compañeros mayores. “Cuando terminamos una presentación de diapositivas, hacemos que ingresen estudiantes de los niveles superiores de primaria. Ellos les ayudan a mis estudiantes a incorporar animaciones y sonido a las diapositivas. Reservé todo un espacio y los estudiantes presentaron sus diapositivas a todos. Fue un tiempo bien invertido; invitamos a nuestro director y fue una maravillosa manera de cerrar nuestros proyectos y una excelente práctica para hablar en público.”

Referencia

"Annie Wright makes the dreams of 1969 become reality," Dr. Stanley L. Cummings, Head of Annie Wright School, *Business Examiner*, April 1, 2002, www.businessexaminer.com*

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Programas oficiales de estudio y objetivos

Programas oficiales referidos y parámetros (Estados Unidos)

Programas oficiales de Oregón

Ciencias: vida, nivel 3

- Comprende la estructura, funciones e interacciones de los organismos vivos con el medio ambiente
- Describe las características, estructura y funciones de los organismos vivos
- Reconoce las características que son similares y diferentes entre organismos
- Describe un hábitat y los organismos que viven en él
- Identifica cómo los animales recolectan y almacenan alimentos, se defienden y buscan refugio

Matemática: probabilidad y estadística, nivel 3

- Recolecta, organiza, interpreta, despliega y describe datos empleando rectas numéricas, gráfico de barras y gráficos lineales
- Recolecta y organiza datos para responder a una pregunta o probar una hipótesis
- Extrae conclusiones a partir de los datos recolectados y comunica los resultados
- Emplea materiales concretos para analizar datos para el valor más frecuente, el menos frecuente, el rango superior y el rango inferior
- Interpreta los datos y determina la sensatez de las afirmaciones hechas a partir de los datos

National Educational Technology Standards (NETS) (*Estándares educativos nacionales en tecnología*)

Indicadores de desempeño para estudiantes de Alfabetización tecnológica (niveles Pre-K-2)

- Utiliza dispositivos de entrada (tales como el ratón, el teclado y el control remoto) y dispositivos de salida (tales como el monitor y la impresora) para operar exitosamente computadores, videograbadoras, cintas de audio y otras tecnologías
- Emplea una variedad de medios y recursos tecnológicos para actividades de aprendizaje dirigido e independiente
- Emplea hábilmente recursos multimedia apropiados (tales como libros educativos, software educativo y enciclopedias multimedia elementales) para apoyar el aprendizaje
- Crea hábilmente productos multimedia apropiados con ayuda de los docentes, miembros de la familia o compañeros
- Utiliza los recursos tecnológicos para la resolución de problemas, la comunicación y la ilustración de pensamientos, ideas y relatos

Objetivos estudiantiles

Objetivos de Ciencias

Los estudiantes podrán:

- Describir las características y los hábitos de los animales domésticos, y compararlos con sus contrapartes silvestres
- Describir una variedad de hábitats animales y cómo estos apoyan al animal
- Comprender que una mascota depende de los seres humanos para permanecer saludable y contenta
- Comprender que los animales salvajes necesitan de hábitats naturales intactos para estar saludables y contentos

Objetivos de Matemática

Los estudiantes podrán:

- Crear cuadros y gráficos para registrar datos de una encuesta y de su observación
- Interpretar el significado de exhibiciones visuales de datos y tomar decisiones con base en ellas
- Completar problemas de palabras relacionados con gráficos (encontrar diferencias, rango, entre otros)

Habilidades de proceso

Los estudiantes podrán:

- Trabajar en forma cooperativa, en grupos pequeños
- Documentar observaciones en un diario o en una bitácora de aprendizaje
- Plantear preguntas, recolectar investigaciones, organizar información, preparar datos y presentar hallazgos verbalmente y por escrito

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Recursos

Tecnología y recursos

Materiales impresos

Libros que no sean de ficción

- Pringle, Laurence. (2001). *Scholastic Encyclopedia of Animals*. New York: Scholastic.
- Taylor, Barbara. (2000). *Animal Encyclopedia*. New York: DK Publishing Inc.
- Wilson, Don E. (2001). *Animal: The Definitive Visual Guide to the World's Wildlife*. New York: DK Publishing Inc.

Cuidados de animales domésticos

- Bartlett, R. D. (1998). *Snakes: Everything About Selection, Care, Nutrition, Diseases, Breeding, and Behavior (Barron's Complete Pet Owner's Manuals)*. Hauppauge, NY: Barron's Educational Series.
- Berman, Ruth. (2000). *My Pet Dog (All About Pets)*. Minneapolis, MN: Lerner Publications.
- Evans, Mark. (2001). *Kitten: Pet Care Guides for Kids (ASPCA Pet Care Guide)*. New York: Dorling Kindersley Publishing.

Revistas de animales

- *Wild Animal Baby*, National Wildlife Federation
- *Ranger Rick*, National Wildlife Federation
- *Your Big Backyard*, National Wildlife Federation

Libros de ficción

- Brown, Marc. (1993). *Arthur's Pet Business: An Arthur Adventure*. New York: Little, Brown and Company.
- Leaney, Cindy. (2003). *Taking Care of Mango: A Story About Responsibility*. Vero Beach, FL: Rourke Publishing.

Suministros

- Materiales básicos de artes
- Objetos como recompensa para las *mascotas perdidas*

Recursos de Internet (Usted puede buscar en la Red sitios en su propio idioma)

Para los estudiantes

- 411Pets
www.411pets.com/PETS/UNUSUAL_PETS*
Información sobre mascotas inusuales
- Allpets.com
www.allpets.com*
Con enlaces a páginas individuales sobre el cuidado de perros, gatos, aves, peces, reptiles y más.
- American Veterinary Medical Association
[Care for Pets](http://www.avma.org/careforpets)*
Información sobre las mascotas y las personas que las cuidan.
- El zoológico electrónico
<http://netvet.wustl.edu/ssi.htm>*
Recursos sobre animales
- ExoticPets.com
www.exoticpets.com*
Cuidados para mascotas inusuales
- Monstruo de datos-Mascotas de Learning Network
www.factmonster.com/pets.html*
Datos curiosos sobre todo tipo de mascotas
- Guía de insectos y mascotas para la clase
<http://web2.airmail.net/kboyle/Insects.htm>*
Guía con datos interesantes e información acerca de cómo cuidar de las mascotas en la clase
- Mascota del día
www.petoftheday.com*
Exhibición de la mascota del día, junto con datos interesantes
- Mascotas de la Casa Blanca
www.presidentialpetmuseum.com/whitehousepets-1.htm*
Descripciones y fotos de las mascotas presidenciales

Para el docente

- Mascotas
<http://edtech.kennesaw.edu/web/pets.html>*
Una excelente lista de enlaces

Tecnología—Hardware

- Computadoras, para elaborar las presentaciones multimedia, los boletines y los afiches de animales
- Impresora, para imprimir los proyectos
- Proyector, para modelar y demostrar cómo crear un gráfico a partir de datos
- Conexión a Internet, para realizar la investigación sobre animales y ver los sitios web

Tecnología—Software

- Base de datos u hoja de cálculo, para elaborar los formularios de la encuesta, registrar datos y crear gráficos
- Programa de edición de escritorio, para elaborar el afiche del anuncio para la tienda de mascotas, el boletín y el afiche opcional para la mascota perdida
- *Software* multimedia, para crear las presentaciones estudiantiles con diapositivas
- Enciclopedia en CD-ROM, para investigar sobre mascotas y animales

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Crear una encuesta

[Ver como documento Excel*](#)

	Tortuga	Perro	Hamster	Pájaro
Greg	1	1		
Dania				1
Chris		1		
Frank		1		
Lonnie				
Julie			1	
Tanya		2		
Richard			1	
Mark	1			
Heather			1	
Natalie		1		1
Ken				
Roger		1		
Avery	1			
Jessica		1	1	
Ryan		1		
Jacob		1		
Lauren				1
Suzie			1	
Total:	3	10	5	3

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

La mascota de la maestra

Diferentes tipos de gráficos empleando la información de la encuesta

Gráfico de barras o columnas

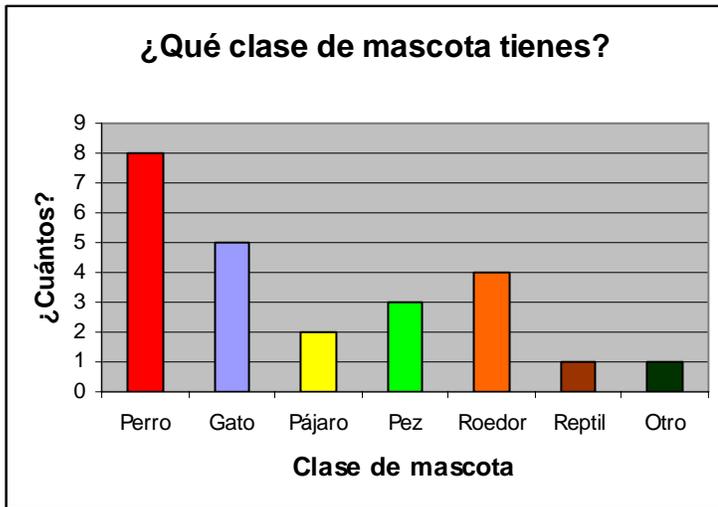
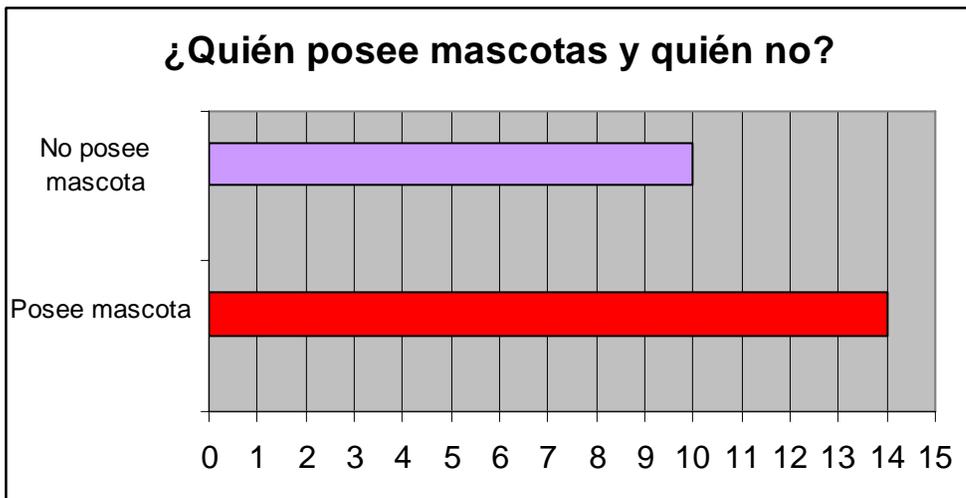


Gráfico de barras horizontales



La mascota de la maestra

Diferentes tipos de gráficos empleando la información de la encuesta

Gráfico de pastel

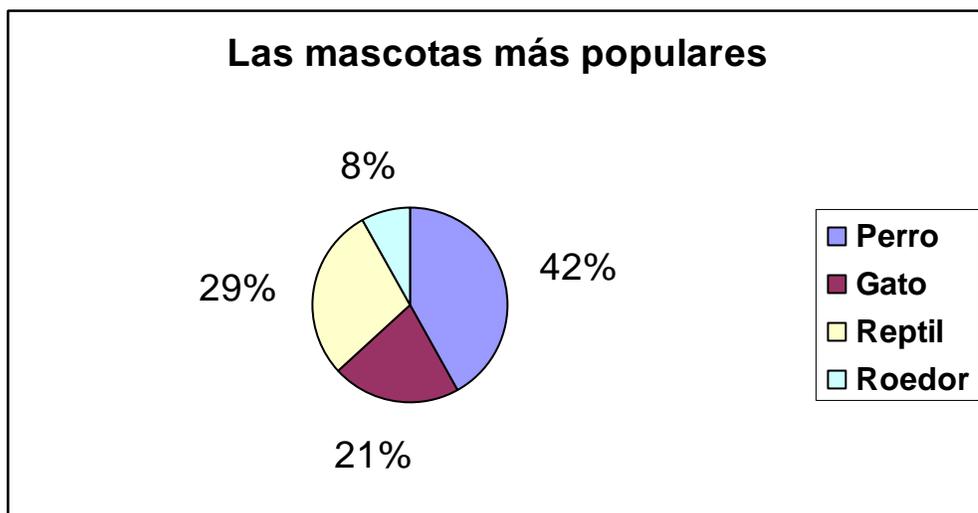
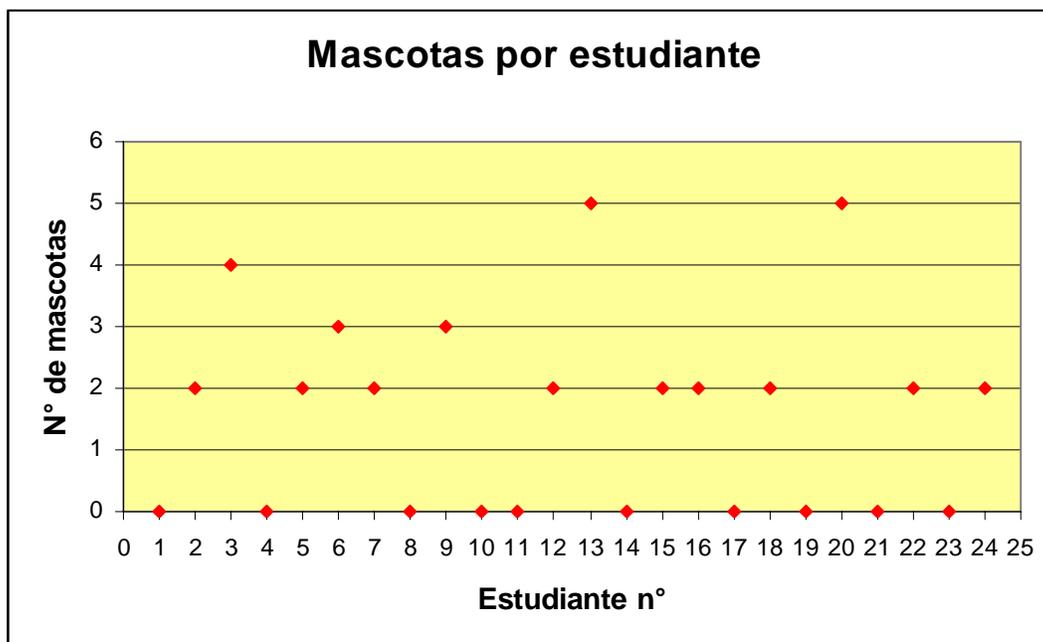


Gráfico de puntos (X-Y)



Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

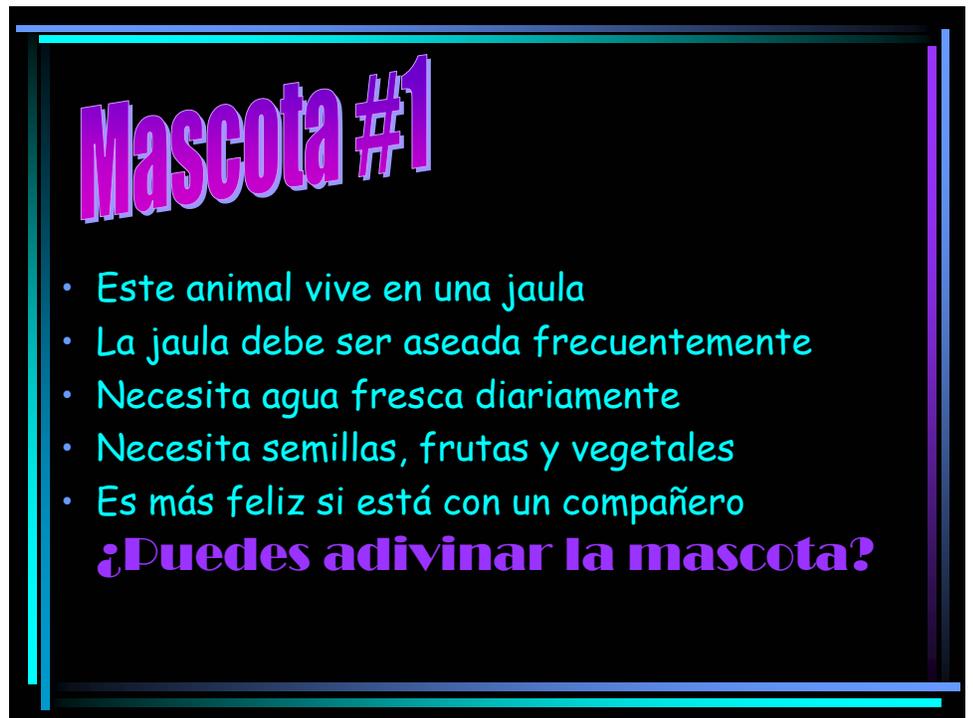
La mascota de la maestra: presentando las lecciones

[Ver como presentación PowerPoint*](#)



[Página 1 de 7 | Siguiente >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)



Mascota #1

- Este animal vive en una jaula
- La jaula debe ser aseada frecuentemente
- Necesita agua fresca diariamente
- Necesita semillas, frutas y vegetales
- Es más feliz si está con un compañero

¿Puedes adivinar la mascota?

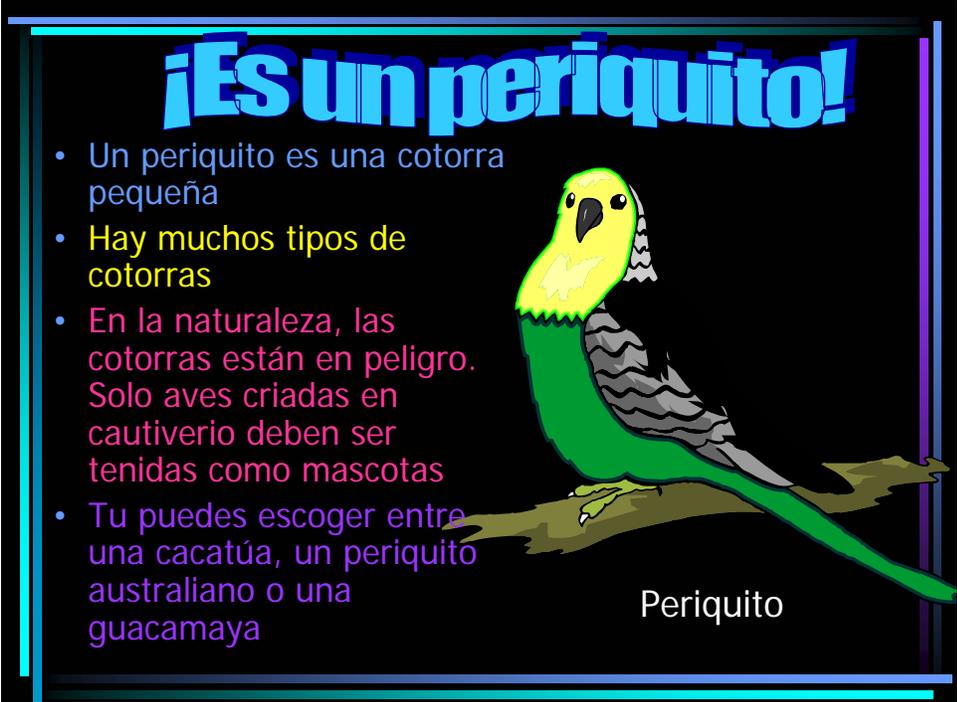
[<< Atrás](#) | [Página 2 de 7](#) | [Siguiete >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

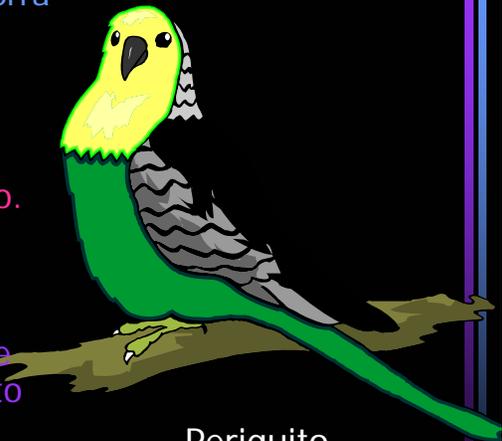
La mascota de la maestra: presentando las lecciones

[Ver como presentación PowerPoint*](#)



¡Es un periquito!

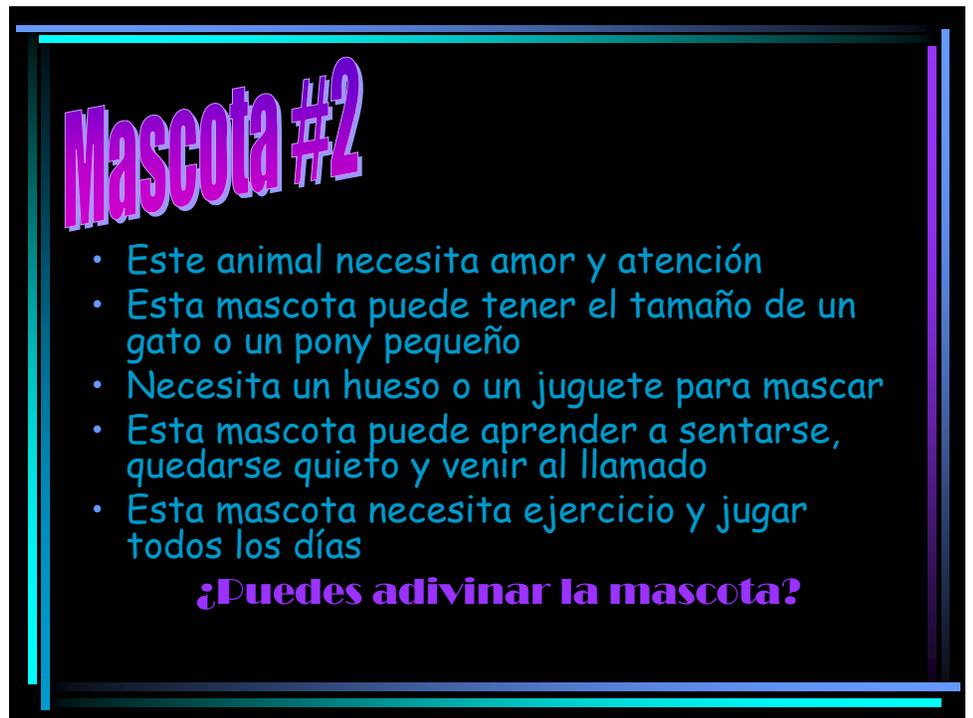
- Un periquito es una cotorra pequeña
- Hay muchos tipos de cotorras
- En la naturaleza, las cotorras están en peligro. Solo aves criadas en cautiverio deben ser tenidas como mascotas
- Tu puedes escoger entre una cacatúa, un periquito australiano o una guacamaya



Periquito

[<< Atrás | Página 3 de 7 | Siguiete >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)



Mascota #2

- Este animal necesita amor y atención
- Esta mascota puede tener el tamaño de un gato o un pony pequeño
- Necesita un hueso o un juguete para masticar
- Esta mascota puede aprender a sentarse, quedarse quieto y venir al llamado
- Esta mascota necesita ejercicio y jugar todos los días

¿Puedes adivinar la mascota?

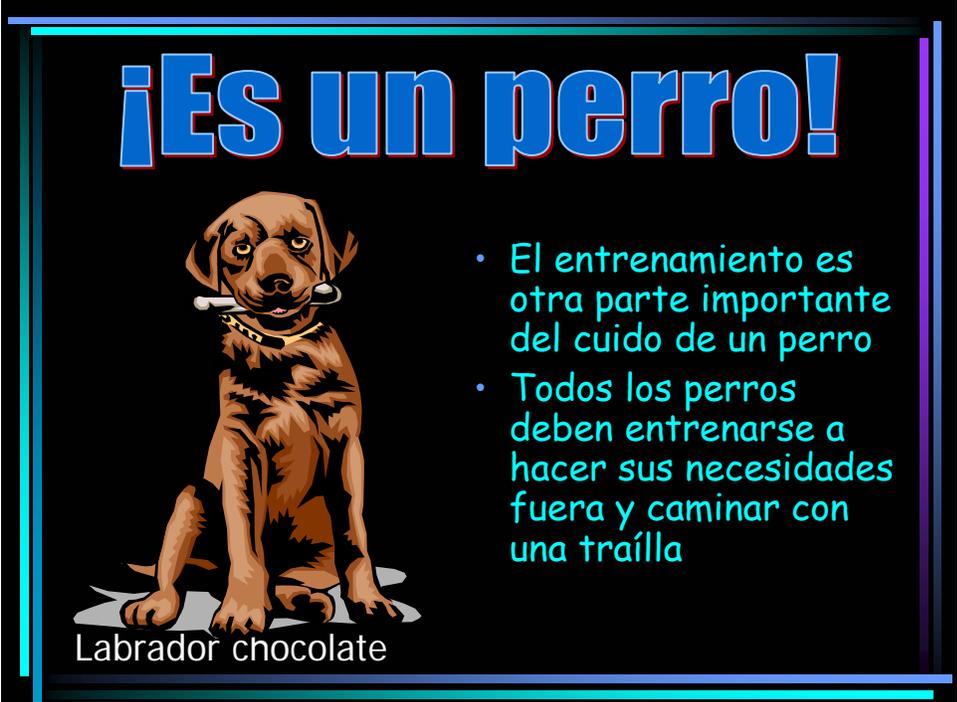
[<< Atrás](#) | [Página 4 de 7](#) | [Siguiente >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

La mascota de la maestra: presentando las lecciones

[Ver como presentación PowerPoint*](#)



¡Es un perro!



- El entrenamiento es otra parte importante del cuidado de un perro
- Todos los perros deben entrenarse a hacer sus necesidades fuera y caminar con una trailla

Labrador chocolate

[<< Atrás](#) | [Página 5 de 7](#) | [Siguinte >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Mascota #3

- Esta mascota necesita alimento y agua fresca
- Necesita juguetes con los cuales jugar y un regazo donde sentarse
- Algunas veces necesita ser peinado
- Necesita una letrina limpia

¿Puedes adivinar la mascota?

[<< Atrás](#) | [Página 6 de 7](#) | [Siguiete >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

La mascota de la maestra: presentando las lecciones

[Ver como presentación PowerPoint*](#)



¡Es un gato!

- Si viven en interiores, los gatos necesitan un poste donde arañar
- Si salen fuera, los gatos deben ser vigilados. Matan aves silvestres ¡por miles!



Gato atigrado

[<< Atrás | Página 7 de 7](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Preguntas para el diario

[Ver como documento Word*](#)

La mascota de la maestra

Preguntas para el diario

Cada pregunta se plantea después de terminar la actividad didáctica relacionada. Durante el transcurso de la unidad, los estudiantes escriben, dibujan y dictan sus respuestas en sus diarios de mascotas.

1. ¿Qué necesitan las mascotas para sobrevivir?
2. ¿Qué clase de consideraciones deberían hacer las personas antes de adquirir una mascota?
3. ¿Cuáles son nuestras responsabilidades hacia nuestras mascotas?
4. ¿Cuáles son las características de una buena mascota?
5. ¿Por qué no pueden todos los animales vivir y prosperar en el mismo hábitat?
6. ¿Cuál es el mejor hábitat para su mascota favorita? Descríbalo. ¿Cómo ayudaría este ambiente a la mascota?
7. ¿Cuál es el mejor hábitat para su animal salvaje preferido. Descríbalo. ¿Podría este animal vivir con la gente? ¿Por qué?
8. ¿Qué puede hacer usted para ayudar a un animal salvaje a mantenerse saludable y contento?
9. ¿Se necesitan mutuamente los animales y los seres humanos?
10. ¿Cuáles son las características y los hábitos de las mascotas y de los animales salvajes?
11. ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre los hábitos de una mascota y los de un animal salvaje?
12. ¿Qué sabe usted ahora sobre las mascotas que no sabía antes?
13. ¿Qué sabe usted ahora sobre los animales salvajes que no sabía antes?
14. ¿Qué aspectos sobre las mascotas o los animales salvajes le gustaría estudiar ahora?
15. ¿Cómo pueden ayudarlo a usted las encuestas a recolectar e interpretar información?
16. ¿Cualquier animal puede ser una mascota?

Tareas para la evaluación final

1. Describa, en tantas formas como pueda, en qué se parecen los animales salvajes y las mascotas.
2. Describa, en tantas formas como pueda, en qué difieren los animales salvajes y las mascotas.
3. ¿Cuál mascota sería la mejor para su maestro(a)? ¿Por qué?

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Observación minuciosa

[Ver como documento Word*](#)

Formulario para la observación del animal – La mascota de la maestra

(Nota para el docente: en “Diseño de impresión” algunas opciones están encerradas en círculos. Esta página puede ser utilizada como plantilla de tarea borrando las respuestas de ejemplo.)

Nombre: **Mary**

Mi mascota se llama: **Ángela**

Es un(a): **Gata**

Instrucciones:

Observe furtivamente a su mascota una vez cada 30 minutos, durante tres horas (en total, seis observaciones). Observe por unos cuantos segundos y encierre en un círculo la acción que su mascota esté efectuando en ese momento. Cuando concluya todas las observaciones conteste las preguntas más abajo.

Observación 1	Observación 2	Observación 3	Observación 4	Observación 5	Observación 6
Durmiendo	Durmiendo	Durmiendo	Durmiendo	Durmiendo	Durmiendo
Sentado	Sentado	Sentado	Sentado	Sentado	Sentado
Comiendo	Comiendo	Comiendo	Comiendo	Comiendo	Comiendo
Jugando	Jugando	Jugando	Jugando	Jugando	Jugando
Caminando	Caminando	Caminando	Caminando	Caminando	Caminando
Otro (diga qué)					

1. ¿A qué se dedica su mascota la mayor parte del tiempo? Emplee números para decir cómo lo averiguó. Por ejemplo: *mi gata pasa la mayor parte del tiempo durmiendo. Estaba durmiendo cuatro de las seis veces que lo inspeccioné. Eso es más de la mitad de las veces.*
2. ¿A qué dedicó su mascota la menor parte del tiempo? Emplee números para decir cómo lo averiguó. Por ejemplo: *mi gata nunca comió mientras la estuve viendo. Tampoco jugó. Estaba sentada y caminando solo una vez. Estaba durmiendo la mayor parte del tiempo.*
3. ¿Tuvo alguna dificultad durante esta observación? Por ejemplo: *Ángela me vio observarla y empezó a caminar sobre mí. No sabía qué apuntar y mi mamá me dijo que anotara lo último que estaba haciendo cuando la estaba viendo, y era dormir.*
4. ¿Qué fue lo más interesante que sucedió cuando realizaba esta observación? Por ejemplo: *no sabía que los gatos dormían tanto. Si los dejas solos duermen bastante todo el día.*
5. ¿Qué más te gustaría decir? Por ejemplo: *quiero ver si Melissa obtuvo los mismos resultados cuando observó a su gato.*

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

**Escrito por Jamie, Alex y Ann
Salón 18**

**Volumen 1, número 1
2 de febrero, 2004**

¡Los perros son las mascotas perfectas!

Cuidados para tu perro Por Alex

Sé responsable
Tener una mascota no es siempre tan fácil como parece. Para asegurarte de que tu mascota sea saludable y esté contenta, tienes que responsabilizarte por ella y por su cuidado. Esto incluye seguir unos cuantos simples pasos.

Un hogar seguro
Revisa y prepara tu casa para que no haya accidentes. Ten cuidado con los venenos, como los anticongelantes en el garaje (a los perros les encantan), y con las plantas venenosas como las flores de Nochebuena. Tu cachorro podría masticar los cables eléctricos; idebes estar atento!

Anda al veterinario
Lleva tu perro al veterinario para revisiones regulares, y no sólo cuando está enfermo. Asegúrate de que tu perro tenga todas las vacunas que necesita para evitar enfermedades como la rabia. El veterinario puede hacer un examen y decirte qué hacer para mantener a tu perro saludable y contento.

Comida y juegos
¡Ejercita a tu perro todos los días! Llévalo a pasear o lanza una bola para que él la recupere. No le des demasiada comida a tu perro. Mira la bolsa de alimento para perros, y verás cuánto necesita. Los perros obesos su-

fren de problemas de salud, como complicaciones cardíacas. No le des comida de humanos a tu perro. Él es capaz de comerse cualquier cosa; ¡puede engordar y sus dientes se pudrirán! Si sigues estos pasos, tu perro debería gozar de una vida saludable y feliz. Recuerda: ¡él te necesita!



¡Lleva tu perro al veterinario regularmente!

Cuánto cuesta ese perrito en la ventana Por Jamie



El verano pasado, mi familia adoptó un galgo de un grupo de rescate llamado

Greyhound Pets of America. Ellos recogen galgos que ya no participarán en carreras y les buscan hogares. Nuestro galgo es un macho, llamado Rufus. Su nombre de carreras era Steel Cruiser. Es un perro muy relajado y dul-

ce. La mayor parte del tiempo sólo le gusta tenderse en el sillón. ¡Aunque todavía le gusta correr! Nos encanta llevarlo al parque para perros y verlo "volar" cuando corre. Para más información sobre cómo rescatar galgos, llama al 1-800-366-1472.

En este número:

Consejos para el cuidado de los perros	1
Mi primera mascota	1
Reportaje de observación de perros	2
El mejor amigo del hombre	2
Los perros y los lobos	2

Datos interesantes:

- ¡Los perros tienen muy buen oído! Pueden oír sonidos de tonos agudos que los humanos no oyen!
- En los Estados Unidos, una de cada tres familias tiene un perro.
- ¡No le des chocolate a los perros! Les hace mal!
- El perro más viejo que jamás vivió fue un boyero australiano llamado Bluey en Victoria, Australia. Vivió 29 años y 5 meses. El perro promedio vive aproximadamente 15 años.
- El perro más popular en los Estados Unidos es el labrador, seguido del pastor alemán.

Comportamiento canino: colas móviles y narices olfativas

Por Ann

De tarea para el fin de semana pasado, debíamos observar una mascota cada media hora durante al menos tres horas. Yo no tengo ninguna mascota, así que fui a la casa de mi vecino para observar a su perra, Spotty. Spotty es una labradora color chocolate y tiene 5 años. Yo juego mucho con ella y la llevo de paseo.

Comencé a observar a Spotty a las 8:00 a.m. Ella tomaba su desayuno. Cuando volví a mirarla (a las 8:30 a.m.),

estaba dando vueltas afuera. A las 9:00 a.m. dormía en su casita en el porche. A las 9:30 a.m. y a las 10:00 a.m., también

dormía. A las 10:30 a.m. estaba en la puerta y quería entrar. Entonces, ella comía, paseaba, dormía, dormía, dormía, paseaba. Estaba dormida la mitad del tiempo (3/6). A partir



¡A los cachorros les gusta masticar cosas!

de lo que yo observé, ¡pareciera que los perros duermen mucho! Sus vidas son bastante aburridas, pero les gusta la rutina de sus días. Yo comparé mi observación con Megan, y su perro dormía en un momento, y durante el resto del tiempo paseaba o jugaba. Megan tiene un perro realmente hiperactivo, si se compara con Spotty. ¿Tal vez sea porque Spotty tiene 5 años y su perro tiene 1?



Los perros y los humanos se necesitan

El mejor amigo del hombre

Por David

Los perros necesitan a los humanos. Cuando una persona escoge un perro como mascota, asume una gran responsabilidad. Los perros necesitan alimento, agua, cariño y ejercicio, y sus dueños deben proporcionárselos. Una vez que los perros se convierten en mascotas, dependen de sus dueños para que les den una buena casa y todas las cosas que necesitan para sobrevivir. Cuando los dueños cuidan bien de sus perros y les brindan lo que necesitan y todo el amor que puedan, los perros se vuelven leales y ayudan a cuidar de sus dueños. Los perros pueden proteger la casa de

ladrones y cuidarla cuando el dueño está dormido o trabajando.

Los perros también pueden ayudar a su dueño a estar en forma. Si sacan a su perro a pasear y correr, el perro lo agradecerá, y esto mantendrá tanto al perro como al dueño muy saludables.

Si los dueños no cuidan bien de sus perros, estos pueden enfermarse y morir. Si permiten que sus perros anden sueltos, pueden ser atropellados o alguien puede llevarlos a la perrera. Los perros necesitan a los humanos para ayudar a cuidarlos y así vivir una vida larga y saludable.

Los humanos necesitan a los perros

Los perros guía pueden ayudar a las personas ciegas a contestar el teléfono, abrir la puerta y hacer mandados. Los perros pueden ayudar a la gente enferma a sentirse mejor mientras está en el hospital. Las personas mayores disfrutan de los perros, y sus vidas son más largas y felices si tienen una mascota. Los perros nos necesitan, ¡pero nosotros también necesitamos a los perros! Por eso decimos que son "el mejor amigo del hombre".

Los perros y los lobos

Por Sarah

Los perros y los lobos son de la misma familia. Tienen algunas similitudes y diferencias.

Los perros ahora están domesticados, y viven con las personas en sus casas. Los lobos aún son salvajes.



Los perros y los lobos tienen peludos, pero los

lobos generalmente son más grandes y tienen patas más largas.

Los perros comen alimento para perros y prácticamente cualquier cosa que encuentren. Los lobos cazan otros animales grandes, como venados y renos.

Los lobos generalmente viven en manadas con otros lobos. Los perros pueden vivir solos.

Los lobos pueden aullar y a veces ladrarán igual que los perros.

Los perros disfrutan de la compañía de los humanos, y los lobos generalmente les tienen miedo.

Aunque los perros y los lobos son de la misma familia, son dos animales muy diferentes.



Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Lista de control del boletín

[Ver como documento Word*](#)

Lista de control del boletín - La mascota de la maestra

Nuestros nombres: _____

Las ideas

- El artículo tiene un inicio, un desarrollo y un final
- Incluimos los nombres de las personas que conforman el grupo
- Usamos un planificador de libreto para organizar las ideas
- Indicamos las fuentes de las ideas e imágenes que usamos
- Escuchamos las sugerencias del maestro y de otras personas

El plan de la presentación

- Las palabras son fáciles de leer
- Las imágenes ayudan a que los lectores comprendan el mensaje
- Hay suficiente tiempo para leer y ver todo lo incluido en las diapositivas

Buena redacción

- Las oraciones empiezan con mayúsculas
- Las oraciones terminan con la puntuación correcta
- Las palabras están escritas correctamente

Recursos

- Usamos expertos, libros, revistas o computadoras para encontrar información
- Observamos dibujos y fotografías para encontrar información
- Pedimos ayuda cuando la necesitamos

Tecnología

- Nos turnamos en la computadora (al usar el ratón, digitar, insertar imágenes, guardar e imprimir)
- Investigamos en Internet: usamos la enciclopedia en línea y visitamos los sitios web recomendados
- Guardamos nuestro trabajo en la carpeta del escritorio

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Lista de control de la presentación

[Ver como documento Word*](#)

Lista de control de la presentación - La mascota de la maestra

Nuestros nombres: _____

Las ideas

- Utilizamos un guion gráfico como planificador para organizar las ideas
- El título de la diapositiva de presentación sugiere de lo que se trata la presentación
- Incluimos el nombre de los participantes del grupo
- La información es correcta
- Otorgamos los créditos por las ideas y las fotografías que incluimos
- Escuchamos sugerencias de la maestra y de otras personas

El plan de la presentación

- Las palabras son fáciles de leer
- Las imágenes ayudan a que los lectores comprendan el mensaje
- Hay suficiente tiempo para leer y ver todo lo incluido en las diapositivas

Buena redacción

- Las oraciones empiezan con mayúsculas
- Las oraciones terminan con la puntuación correcta
- Las palabras están escritas correctamente

Recursos

- Usamos expertos, libros, revistas o computadoras para encontrar información
- Observamos dibujos y fotografías para encontrar información
- Pedimos ayuda cuando la necesitamos

Tecnología

- Nos turnamos en la computadora (al usar el ratón, digitar, insertar imágenes, guardar e imprimir)
- Investigamos en Internet: usamos la enciclopedia en línea y visitamos los sitios web recomendados
- Guardamos nuestro trabajo en la carpeta del escritorio

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)



Perro extraviado

Hank es un macho de dos años de edad, pesa 36 kilogramos, es pelicorto de color negro y canela con un lunar blanco en el pecho y el cuello. Porta un collar con marbete. Fue visto por última vez cerca de Mill Creek, el 8 de enero del 2002.

**Por favor contacte a Jane en
el aula 9**

RECOMPENSA

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Matriz de valoración del proyecto en general

[Ver como documento Word*](#)

Matriz de valoración del proyecto en general – La mascota de la maestra (continúa...)

	4	3	2	1	0
<p>Contenido y comprensión</p> <p>Objetivos de Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea tablas y gráficos para registrar datos y observaciones <p>Objetivos de Ciencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende el ciclo de vida de un animal y sus necesidades a través de la vida • Describe las características y los hábitos de una mascota específica y los compara con su contraparte en la naturaleza • Describe el hábitat de una mascota y como le proporciona sustento, luego compara y contrasta este con su contraparte en la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Completa todos los componentes de la tarea • Demuestra una comprensión a profundidad de los conceptos relevantes y/o los procesos • Escoge procesos eficientes y/o sofisticados para completar el proyecto • Ofrece interpretaciones originales o ampliaciones (generalizaciones, aplicaciones, analogías) 	<ul style="list-style-type: none"> • Completa la mayoría de los componentes más importantes de la tarea • Demuestra comprensión de los principales conceptos. Pasa por alto o malentiende algunas ideas de apoyo o detalles • Escoge procesos que le permite completar el proyecto • Ofrece las interpretaciones o ampliaciones esperadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Completa algunos de los componentes de la tarea, no los más importantes • Demuestra que hay lagunas en la comprensión conceptual • Necesita asistencia para escoger los procesos para completar el proyecto • Ofrece pocas o ningunas interpretaciones o ampliaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo está incompleto • Demuestra una comprensión mínima. La solución puede ser incorrecta o irrelevante • Necesita asistencia para escoger los procesos • Necesita de asistencia para completar los pasos básicos del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • En blanco, no contesta o no puede ser evaluado
<p>Presentación oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante emplea las herramientas de presentación para comunicar el aprendizaje de manera efectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica de manera efectiva • Transmite claramente las ideas centrales, apoyadas con bien escogidos detalles y ejemplos • Emplea herramientas para mejorar la comunicación del contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica completamente • Transmite las ideas centrales, apoyadas con detalles y ejemplos relevantes • Emplea herramientas para apoyar la comunicación del contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica de manera parcial • Transmite la idea central, pero no la apoyada de manera efectiva • El empleo de la herramienta no apoya la comunicación del contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica de manera limitada • No presenta o apoya las ideas centrales • El empleo de la herramienta interfiere con la comunicación del contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • En blanco, no contesta o no puede ser evaluado

[Sigue >>](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Matriz de valoración del proyecto en general

[Ver como documento Word*](#)

(Continuación...) Matriz de valoración del proyecto en general – La mascota de la maestra

	4	3	2	1	0
Organización y aspectos prácticos <ul style="list-style-type: none"> El trabajo muestra una cuidadosa organización y atención a las convenciones 	<ul style="list-style-type: none"> La información es presentada en clara secuencia Se realizan claras transiciones entre las ideas o los tópicos El formato es consistente a lo largo de la presentación Clara evidencia de revisión No se detectan errores 	<ul style="list-style-type: none"> La información es presentada ordenadamente Las ideas están relacionadas El formato puede variar, no interfiere con la presentación Adecuada evidencia de revisión Pocos errores que no desmejoran la presentación 	<ul style="list-style-type: none"> Alguna información está desordenada Las ideas pueden no estar relacionadas Inconsistencias en el formato desmejoran la presentación Alguna evidencia de revisión Los errores desmejoran la presentación 	<ul style="list-style-type: none"> La información está desorganizada Existen lagunas en la información Inconsistencias en el formato interfieren con la presentación Poca o ninguna evidencia de revisión Los errores interfieren significativamente 	<ul style="list-style-type: none"> En blanco, no contesta o no puede ser evaluado
Comprobación: <input type="checkbox"/> Anotaciones en el diario <input type="checkbox"/> Presentación multimedia <input type="checkbox"/> Boletín		Contenido y comprensión (X2) 8 6 4 2 0	Presentación oral y escrita (X1) 4 3 2 1 0	Organización y aspectos prácticos (X1) 4 3 2 1 0	Global /16

[<< Atrás](#)

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Guía para el puntaje del estudiante

[Ver como documento Word*](#)

Guía para el puntaje del boletín de la mascota

Características	Puntaje
<p>1. Le proporcionamos muchísima información al lector</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín tiene una introducción</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín describe los cuidados básicos y consejos prácticos para la mascota</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín tiene un reporte de observaciones y conclusiones</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín contiene un relato con una observación o experiencia personal con una mascota</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín tiene fotos digitales, gráficos o ilustraciones escaneadas</p> <p><input type="checkbox"/> Nuestro boletín expone hechos interesantes</p> <p>*Encierre en un círculo el artículo(s) que usted escribió</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Comentarios:</p>
<p>2. Mi composición está organizada</p> <p><input type="checkbox"/> Mi artículo tiene una introducción</p> <p><input type="checkbox"/> Tengo una sección donde se describe (encierre alguna en un círculo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidados básicos y consejos prácticos para la mascota • Reporte de observaciones y conclusiones • Un relato con una observación o experiencia personal con una mascota <p><input type="checkbox"/> Empleé coloridas descripciones y excitantes palabras en mi artículo</p> <p><input type="checkbox"/> Mi artículo expone hechos que investigué u observé</p> <p><input type="checkbox"/> Mi artículo expone una conclusión</p> <p><input type="checkbox"/> Mi artículo tiene encabezados</p> <p><input type="checkbox"/> Escribí mi artículo empleando párrafos</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Comentarios:</p>
<p>3. Revisé y corregí mi trabajo</p> <p><input type="checkbox"/> Hice que un amigo me ayudara a revisar y corregir mi trabajo</p> <p><input type="checkbox"/> Corregí todas las faltas ortográficas</p> <p><input type="checkbox"/> Corregí todos los errores de puntuación</p> <p><input type="checkbox"/> Publiqué un ejemplar</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Comentarios:</p>

Un puntaje de **5** significa que excedí todos los requisitos y mi trabajo es excelente.

Un puntaje de **4** significa que lleno los requisitos y mi trabajo es realmente bueno.

Un puntaje de **3** significa que lleno la mayoría de los requisitos y mi trabajo es aceptable.

Un puntaje de **2** significa que lleno unos cuantos requisitos y mi trabajo necesita algún perfeccionamiento, pero está mejorando.

Un puntaje de **1** significa que no alcancé ninguno de los requisitos y necesito mejorar muchísimo.

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)

Diseño de proyectos efectivos: la mascota de la maestra

Matriz de valoración del boletín

[Ver como documento Word*](#)

Matriz de valoración del boletín (boletín de La mascota de la maestra) Nombre del estudiante: _____

	4	3	2	1	0
Contenido y comprensión <ul style="list-style-type: none"> Describe consejos prácticos básicos para cuidar una mascota Relata una historia personal respecto a una mascota y como la mascota ha impactado la vida del estudiante Redacta un reporte editorial basado en investigación, observaciones de primera mano registradas durante la actividad previa y conclusiones basadas en la información recolectada Identifica las maneras en que las mascotas necesitan de los humanos y los humanos necesitan de las mascotas Compara y contrasta la mascota con su contraparte en la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> Completa exitosamente todas las partes del proyecto Demuestra una profunda comprensión de todo el material impartido Usa una amplia variedad de tecnologías y técnicas de composición escrita para completar el proyecto Establece importantes relaciones entre los humanos y los animales 	<ul style="list-style-type: none"> Completa todas las partes del proyecto Demuestra comprensión del material impartido Usa tecnologías y técnicas de composición escrita para completar el proyecto Establece algunas relaciones entre los humanos y los animales 	<ul style="list-style-type: none"> Completa algunas partes del proyecto Demuestra una limitada comprensión del material impartido Necesita alguna asistencia en el uso tecnologías y técnicas de composición escrita para completar el proyecto Con ayuda establece algunas relaciones entre los humanos y los animales 	<ul style="list-style-type: none"> El trabajo está incompleto No demuestra comprensión del material impartido Necesita alguna asistencia en el uso tecnologías y técnicas de composición escrita para completar los pasos básicos del proyecto No es capaz de establecer relaciones entre los humanos y los animales 	<ul style="list-style-type: none"> En blanco, no contesta
Organización y aspectos prácticos <ul style="list-style-type: none"> El trabajo muestra una cuidadosa organización y atención a las convenciones 	<ul style="list-style-type: none"> La información es presentada de manera clara y ordenada Los artículos contienen todo el contenido necesario El proyecto sigue el formato correcto de manera exitosa Se efectuó revisión La copia final no tiene errores 	<ul style="list-style-type: none"> La información es presentada de manera ordenada Los artículos contienen la mayoría del contenido necesario El proyecto sigue el formato correcto Alguna revisión ha sido realizada La copia final tiene algunos errores, pero aún sigue siendo fácil de leer 	<ul style="list-style-type: none"> Alguna información está desordenada Algunos artículos carecen del contenido necesario El proyecto no sigue el formato correcto Poca revisión ha sido efectuada La copia final tiene muchos errores y es difícil de leer 	<ul style="list-style-type: none"> La información está desorganizada Los artículos carecen de la mayoría del contenido importante El proyecto no sigue el formato correcto No hay evidencia de revisión La copia final tiene tantos errores que es muy difícil de leer 	<ul style="list-style-type: none"> En blanco, no contesta
Nombre del artículo: _____ _____	Contenido y comprensión (X2) 8 6 4 2 0	Organización y aspectos prácticos (X1) 4 3 2 1 0	Global /12	Comentarios:	

[<< Volver a la Tabla de contenidos](#)