



Planificación de La Lección – Excursión Patas Arriba

Objetivo: En esta lección los alumnos aprenderán la importancia del trabajo en equipo para lograr una meta común, jugando un juego divertido donde deben escoger lo que deben llevar en una excursión.

Grado: Preescolar y Kinder 2

Duración de la Lección: 30 – 45 minutos

Video Relacionado: El episodio “Mío, Mío, Mío”

Metas de Aprendizaje:

Después de completar esta lección los alumnos podrán:

- Describir la importancia de trabajar con otros para lograr la meta deseada.
- Aprender que objetos son para cada ocasión.

Metas Relacionadas con el Currículum de Exploradores Espaciales™

Investigación/Observación Científica –

Herramientas: Las herramientas se pueden usar para obtener más información sobre las cosas.

- Entender que la finalidad de las herramientas es ayudarnos a hacer mejor las cosas, o para hacer que cosas que de otra manera no se pueden hacer.
- Definir la meta en una situación o un experimento y comparar herramientas para saber cuál sería más útil para lograr la meta.

Enfoque de Equipo: Colaborando y compartiendo con un equipo lo que se ha aprendido puede ser útil.

- La comunicación debe ser efectiva con los miembros del equipo así como de los otros equipos.

Materiales:

- Tarjetas de “Una Excursión Patas Arriba”
- Cinta adhesiva
- 3 hojas de papel cortadas en cuatro (doce cuartos de hoja) para la Actividad 2
- 1 hoja de papel por alumno para la Actividad 4
- Creyones



Preparación:

- Imprima y recorte cada una de las tarjetas de “Una Excursión Patas Arriba”.
- Coloque las tarjetas “objetos” en un pilón y las de “actividades” en otro.

Actividades Escolares:

Actividad 1: Una Excursión Patas Arriba

1. Divida los alumnos en grupos de cuatro. Mezcle las tarjetas “objetos” y dele 7 a cada grupo.
2. Una vez que cada grupo tenga sus tarjetas, dele a cada grupo al azar, una tarjeta de “actividades” (“excursión”, “haciendo picnic”, “jugando soccer” o “nadando”).
3. El grupo se reúne y revisaran sus tarjetas, los miembros decidirán cuales tarjetas les servirán en su “actividad” asignada y cuales le darán a los otros grupos.
4. Una vez que hayan decidido son cuales se quedarán y cuales no necesitarán, deben conversar con los miembros de los otros grupos para ver que tarjetas pueden intercambiar. Por ejemplo, si alguien está en el grupo “nadando” y tiene un saco de dormir y alguien en el grupo de “excursión” tiene un traje de baño, pueden cambiar tarjeta.
5. Para finalizar la actividad, cada equipo debe tener 7 tarjetas de objetos para su excursión. Los equipos deben trabajar juntos para asegurarse de que cada equipo tenga los objetos que necesita para su excursión. La actividad termina cuando **todos los grupos** tienen los 7 objetos que necesitan.

Nota: Algunos objetos tales como el morral o el disco volador puede ser utilizado en más de un escenario. Sin embargo., para finalizar el juego cada equipo debe tener sus 7 objetos. Así que, los equipos se tienen que comunicar y trabajar juntos para asegurarse de que cada equipo tenga las tarjetas que necesita. Los equipos deben también saber cómo utilizarán los objetos en su excursión. Por ejemplo, si el grupo de soccer tiene flotadores deben explicar cómo utilizarían los flotadores en su juego de soccer.

6. Reúna las tarjetas. Revuélvalas y juegue otra vez, repartiendo 7 tarjetas de objeto y una actividad.

Nota: Hay muchas maneras de dividir las cartas, a continuación un ejemplo:

- Camping: morral, linterna, comida, pijamas, almohada, saco de dormir, carpa.



- Picnic: cobija, botellas de agua, enfriador, comida, disco volador, cesta, paltos/utensilios.
- Juego de soccer: abrazaderas, malla, pelota de soccer, espinilleras, medias, uniforme, agua y refrescos.
- Natación: chanclas, flotadores, sombrero, gafas para el agua, loción para el sol, traje de baño, toalla.

Actividad 2: Decisiones, Decisiones

1. Luego de seleccionar los 7 objetos que el grupo quiere llevar a su excursión, infórmeles que deben deshacerse de una de las tarjetas. El grupo debe decidir cuál tarjeta desechar y aún lograr culminar su excursión con éxito, y explicar por qué escogieron esa tarjeta y cómo será su excursión sin esa tarjeta.
2. Ahora tendrán que eliminar otra tarjeta, y explicar cómo será la excursión sin esa tarjeta. Pregúnteles si hay otra cosa que pudieran usar en el lugar del objeto eliminado. Por ejemplo, si están jugando soccer y eliminaron las mallas, quizás pudieran hacer marcas en el suelo o usar palos para crear sus propias mallas.
3. Retire otra tarjeta, ahora los equipos sólo tendrán cuatro objetos, y deberán hablar sobre cuáles son sus alternativas.
4. Regrese todos los objetos a los equipos.
5. Pregunte a los equipos qué otro objeto les gustaría llevar en su excursión. Dele a cada grupo 3 cuartos de hoja de papel y que cada equipo dibuje 3 objetos nuevos para su excursión; luego conversarán sobre su decisión de incluir estos objetos nuevos.
6. Ahora que cada equipo tiene 10 objetos (los 7 originales y los 3 dibujados), pídale que descarten las 3 tarjetas que piensen son menos necesarias y que expliquen su razonamiento.

Actividad 3: Mío, Mío, Mío

1. Vea el episodio "Mío, Mío, Mío" de Exploradores Espaciales™.
2. Después de ver el episodio, pregunte por qué todos estaban tan infelices al comienzo del episodio. (No querían compartir sus cosas).
3. Hablen sobre cuál fue la solución del Director Grulla. (Todos escogieron una cosa que no tenían que compartir con los demás).



4. Hablen sobre lo que escogieron los Exploradores Espaciales. (Petiroja escogió lentes de visión nocturna, Águila escogió una yantas y Halcón un taladro)
5. Hablen sobre qué les pasó a Petiroja, Halcón y Águila durante su excursión. (Se atascaron en una cueva. Decidieron que una persona usaría las tres herramientas para ayudar a sacarlos, y Petiroja fue escogida; usó las yantas, los lentes de visión nocturna y el taladro para encontrar al resto del grupo e ir por ayuda).
6. Hable sobre lo que los Exploradores Espaciales aprendieron de esta experiencia. (Que lograron hacer mucho más compartiendo y trabajando juntos que solos).
7. Hable sobre cómo se relaciona este episodio con la actividad Excursión Patas Para Arriba que hicieron. (Los equipos se tuvieron que comunicar y tomar decisiones juntos sobre qué llevar en cada excursión y también colaborar con los otros equipos para asegurarse de que todos pudieran ir a su excursión exitosamente).

Actividad 4: Vamos a Patinar

1. Dígale a los alumnos que irán en una excursión imaginaria a patinar sobre hielo. (Si no es invierno, que se imaginen que es un día soleado pero frío de invierno).
2. Los alumnos trabajaran en grupos de cuatro otra vez, y cada persona puede traer un solo artículo, pero puede traer suficiente de ese artículo para el grupo. Por ejemplo, una persona puede traer los patines para todo el grupo, otro puede traer todos los gorros y otro puede traer los guantes para todo el grupo.
3. Los grupos decidirán en conjunto qué traerá cada uno, recordando que deben traer lo que el grupo necesite para esa excursión.
4. Una vez que el grupo hay decidido lo que cada uno traerá, cada uno dibujará su objeto en un papel. Cuando todos hayan terminado, lo presentarán a la clase y hablarán sobre las decisiones tomadas.

Resumen:

1. Hablen sobre la lección de hoy. Los alumnos harán sus comentarios sobre lo que aprendieron.
2. En el episodio "Mío, Mío, Mío", el Director Grulla dice que los Exploradores descubrirán que "compartir trae más beneficios que no hacerlo". Hablen sobre el significado de la oración y por qué a veces es importante compartir ; cómo las cosas se hacen más fáciles y mejor, y a veces son más divertidas cuando las personas trabajan juntas.



3. Hablen sobre de cómo tuvieron que trabajar juntos para completar las actividades en esta lección.