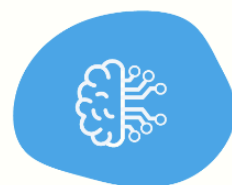


oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



OPORTUNIDADES
DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD

Astronautas directores y pilotos

por **Julia Hermida**



Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional



Astronautas directores y pilotos

Autor/a

Julia Hermida

Contenidos

Oportunidades de aprendizaje

Habilidades que involucra

Memoria de trabajo | Flexibilidad cognitiva | Metacognición

Materiales requeridos

- Panel laberinto grafo-motor
- Panel de control

Organización del grupo

Grupos pequeños

Objetivo de la actividad

La finalidad de esta tarea es que los niños sean guiados por un compañero para realizar un recorrido por el laberinto grafo-motor, lo que requiere planificación por parte de quien guía, a la vez que el control de los impulsos por parte de quien recibe las indicaciones y debe ejecutarlas.

Inicio

La docente retoma lo trabajado sobre lo que implica planificar, en oposición a la resolución de una tarea a “prueba y error”. Por otro lado, se conversa sobre las características que debe tener una indicación/orden/comando para que la persona que la recibe pueda ejecutarla y alcanzar el objetivo deseado.

Desarrollo

Para jugar con el laberinto grafomotor se selecciona a cuatro alumnos: 2 niños (“astronautas directores”) serán guías de otros dos (“astronautas pilotos”) quienes ejecutarán las órdenes para conducir la bola metálica a través de los caminos del laberinto. Cada astronauta director dará indicaciones verbales concretas y claras usando palabras como *“arriba”, “abajo”, “dobla hacia el lado del planeta más grande”, “dobla hacia el lado del planeta más chico”*. El objetivo del juego es ser la dupla que recorra el laberinto de manera más rápida evitando los siguientes errores: (a) se cae la bola metálica, (b) el astronauta director se equivoca en la planificación del recorrido, (c) el astronauta piloto no ejecuta los comandos de la manera correcta. En los casos mencionados anteriormente y, cuando la dupla haya logrado el objetivo de manera correcta, se invierten los roles de esa dupla. Y, cuando los niños hayan ejercido ambos roles, se elige una nueva dupla para jugar. Mientras tanto, el resto de los integrantes de cada grupo seguirá los comandos que la docente da para que ejecuten con sus cuerpos, en el lugar. Por ejemplo *“giro en el lugar hacia mi derecha”, “salto en el lugar”, “me agacho”, etc.*

Cierre

Se invita a los niños a que respondan preguntas que inviten a compartir estrategias implementadas. Por ejemplo: *“¿Cómo hacían para guiar al compañero?”, “¿Cómo planificaron el recorrido?”, “El niño que ejecuta las indicaciones, ¿Cómo hacía para no mover la bola metálica siguiendo sus propias ideas?”*



Para disminuir el nivel de dificultad

Los anillos del laberinto son dispuestos por la docente favoreciendo el paso de la bola metálica.



Para aumentar el nivel de dificultad

Los anillos del laberinto son dispuestos por la docente obstaculizando el paso de la bola metálica.