



El ambiente
es de todos

Minambiente

Fichas de actividades

Aprendizaje Fluido



Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible.

Carlos Eduardo Correa Escaf

Ministro de Ambiente y Desarrollo Sostenible.

Juan Nicolas Galarza Sánchez

Viceministro de Ordenamiento Ambiental del Territorio.

María Lucía Franco Ensuncho

Subdirectora de Educación y Participación.

Emma Sofía Ávila Camelo

Contratista Subdirección de Educación y Participación

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.

Vicerrectoría de Medios y Mediaciones Pedagógicas.

CONSULTORÍA Y REALIZACIÓN:

Organización para la Educación y Protección Ambiental - OpEPA.

Luis Alberto Camargo

Director

COMITÉ EDITORIAL:

Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible.

Organización para la Educación y Protección Ambiental - OpEPA.

INVESTIGACIÓN Y COMPLICACIÓN:

Andrés Fernando Pérez Rozo

Angie Paola Pérez Borda

Luisa María Castellanos Arcila

Laura Mireya Sandoval Velásquez

Margarita María Barragán de los Ríos

María Camila Muñoz Gómez

Natalia Sanz de Santamaría Gómez

Zoraya Buitrago Soto

Zora Katich Bayona

CORRECCIÓN DE ESTILO

Andrés Felipe Ruiz Rueda

Fotos: Organización para la Educación y Protección Ambiental - OpEPA.

Licencia de “FreePik”. En: <https://www.freepik.com/>

DISEÑO, DIAGRAMACIÓN, MONTAJE Y FINALIZACIÓN:

Andrea Olarte Flórez

Publicación en:

Bogotá, Colombia

2022

Todos los derechos reservados. Se autoriza la reproducción y difusión de material contenido en este documento para fines educativos u otros fines no comerciales sin previa autorización de los titulares de los derechos de autor, siempre que se cite claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este documento para fines comerciales.

FICHA DE ACTIVIDAD

Relevos con Pistas de Animales



Edad:

6 en adelante

Número de participantes:

8 en adelante

Lugar:

Adentro o afuera

Duración:

15 minutos.

Materiales y Preparación:

- Tarjetas con pistas de animales.
- Cuerda
- Papeles
- Lápices
- Cortar las pistas de animales, asegurándose que no quede el nombre del animal.
- Con la cuerda hacer un círculo de aproximadamente 12 metros de diámetro y ponga 30 tarjetas con pistas de animales en el centro del círculo (mirando hacia arriba.)



Preguntas de reflexión:

¿Cuáles fueron las pistas que más ayudaron a encontrar la identidad de los animales?

Actividad original

“Sharing Nature with Children,” Joseph Cornell pg 93

Objetivo

- Despertar el interés en los estudiantes.

Habilidades:

- Historia natural
- Memoria
- Trabajo en equipo

Descripción de la actividad:

Motivación: ¿Qué tanto sabemos de animales?

1. Divida al grupo en equipos de tres, entregue a cada grupo una hoja de papel y un lápiz.
2. Cada grupo se debe organizar afuera del círculo de cuerda, asegurándose que todos los grupos estén a la misma distancia del centro del círculo. Para que sea más divertido y dependiendo de la actitud del grupo diga a cada equipo que elija un nombre y se presente de una manera divertida.
3. Explique a los participantes que en el centro del círculo hay 6 pistas para cada animal que deben adivinar. El objetivo del juego es que cada equipo adivine la identidad de los cinco animales. Explique que algunas de las pistas son muy generales, por lo que por sí solas es difícil que den con el animal, otras son mucho más específicas.
4. Los equipos no tienen que encontrar las seis tarjetas para cada animal, solamente las suficientes para estar seguros de la identidad del animal. Aclare que los cinco animales son bastante diferentes, no encontrarán animales que estén relacionados (Ej, un zorro y un lobo.)

Instrucciones:

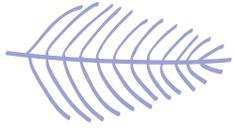
1. Cuando se de la indicación un solo miembro de cada equipo debe correr a coger una tarjeta del centro del círculo. NO puede leer la tarjeta hasta que regrese con su equipo.
2. Como grupo, leen la tarjeta y tratan adivinar de que animal se trata.
3. Un segundo corredor devuelve la tarjeta al centro y toma una nueva. El grupo nunca puede tener más de una tarjeta a la vez.
4. El proceso continúa hasta que el equipo cree que ha identificado a los cinco animales. Y lo hace saber cuándo todos los miembros del equipo levantan las manos.

Consideraciones:

En ocasiones un equipo intenta adivinar demasiado rápido para ganar, se debe recordar que deben tener la suficiente cantidad de pistas y la información necesaria para saber con mayor seguridad la identidad del animal. Dependiendo de cómo se quiera manejar la actividad, puede haber un ganador, o se pueden hacer varias rondas con animales diferentes e ir dando puntos por animales identificados (también se pueden dar o quitar puntos por comportamiento.)

Variaciones o adaptaciones:

Los animales que están en las pistas son bastante genéricos, por lo que funcionan muy bien con estudiantes jóvenes. Si se quiere un mayor nivel de reto se pueden crear pistas para animales más específicos (Ej, Mono Aullador.)

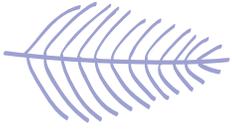


Tortuga Marina

<p>Cuando nazco, corro hacia el océano para encontrar seguridad.</p>	<p>Tengo esqueleto adentro y afuera de mi cuerpo. Y cuando me asusto guardo mis extremidades y mi cabeza.</p>
<p>Cuando estoy en la tierra me muevo muy lento, pero en el agua soy muy veloz.</p>	<p>Tengo aletas, pero no puedo respirar debajo del agua como mis amigos los peces.</p>
<p>Para poner mis huevos, regreso a la misma playa donde nací.</p>	<p>Puedo llegar a poner más de 100 huevos a la vez.</p>

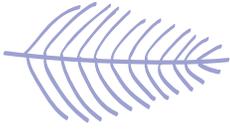


<p>Soy mamífero, tengo mi cuerpo cubierto de pelo.</p>	<p>Mi pelaje es manchado, me ayuda a camuflarme en el bosque.</p>
<p>Aunque las personas a veces me tienen miedo, yo estoy más asustado que ellos.</p>	<p>Soy carnívoro, me gusta comer mamíferos más pequeños que yo.</p>
<p>Aunque soy pariente cercano del gato, no quisieras que viviera en tu casa.</p>	<p>Mis garras afiladas son mi defensa, y lo que me ayuda a cazar.</p>



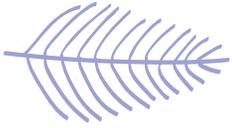
Mono Aullador

<p>Vivo en los árboles, me gusta saltar de una rama a otra.</p>	<p>Tengo extremidades largas, y una cola que me ayuda a trepar.</p>
<p>Tengo la voz profunda y puedo llamar a mis amigos que están a grandes distancias.</p>	<p>Me alimento de frutas que encuentro en la parte alta de los árboles.</p>
<p>Cargo a mi cría en mi espalda, y la alimento con cuidado hasta que puede aprender a comer por sí sola.</p>	<p>Tengo el pelo rojizo, pero otros parientes cercanos lo tienen muy oscuro.</p>



Rana

<p>Tengo la piel lisa y húmeda.</p>	<p>Mis primeros días de vida los paso en el agua, pero de adulto vivo en la tierra.</p>
<p>Me transformo mucho, cuando nazco parezco un pez, y luego me salen patas.</p>	<p>Me gusta alimentarme de moscas y otros insectos pequeños.</p>
<p>Mi piel lisa y húmeda me permite respirar por ella.</p>	<p>Pongo huevos en el agua.</p>



Murciélago

<p>Tengo el cuerpo cubierto de pelo, pero vuelo como un ave.</p>	<p>Soy nocturno, durante el día prefiero descansar.</p>
<p>Para ubicarme uso un sistema llamado ecolocación.</p>	<p>Me alimento de mariposas, polillas y otros insectos, aunque tengo parientes que les gusta la sangre, las frutas y otros alimentos.</p>
<p>Descanso con los pies arriba y la cabeza hacia abajo.</p>	<p>Mis orejas grandes me ayudan a orientarme.</p>

Fichas de actividades

Aprendizaje Fluido



Universidad Nacional
Abierta y a Distancia

