

# Aprender al aire libre

Lleno de plantas, animales y otras maravillas de la naturaleza, el aire libre es un laboratorio ideal para su hijo. Use las actividades de esta guía para motivarlo a que salga al aire libre y juegue, al mismo tiempo que desarrolla habilidades que le ayudarán en el colegio.

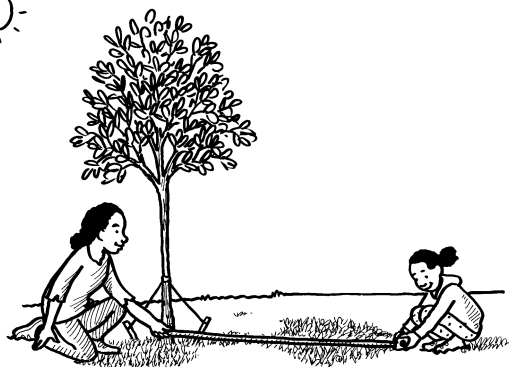


## Leer “en escenarios naturales”

Anime a su hijo a que relacione los libros y la vida real con esta idea.

En primer lugar, dígame que haga una lista de lugares al aire libre donde ustedes dos puedan sentarse y leer. *Ejemplos:* Una roca grande en un sendero del parque, un banco en la cancha de baloncesto de su calle, una manta a la sombra de un árbol en su jardín.

Busquen libros en casa o en la biblioteca que encajen en cada uno de esos escenarios. Sentados junto a una roca, su hijo podría leer una historia sobre una expedición de montañismo. Refuerce sus destrezas de comprensión preguntándole qué cree que deberían empacar para una aventura como la del libro, por ejemplo un cóctel de frutos secos, una botella de agua y un impermeable. Después de leer en cada lugar, que su hijo lo tache de la lista.



## Medir un árbol

¿Qué altura tiene un árbol? Salgan al aire libre en un día soleado con una cinta métrica y que su hija use las matemáticas (y las sombras) para averiguarlo.

Colóquese en un lugar soleado y que su hija mida la longitud de la sombra de usted (digamos que 52 pulgadas). Dígame lo alta que es usted y que ella divida su altura (65 pulgadas) por la longitud de su sombra ( $65 \div 52 = 1.25$ ).

Su altura es aproximadamente 1.25 veces la longitud de su sombra y en ese mismo momento del tiempo, ¡la altura del árbol es también aproximadamente 1.25 veces la longitud de su sombra!

Para averiguar la altura aproximada del árbol, ayude a su hija a medir la longitud de su sombra, luego multiplíquela por 1.25. Así que si la sombra mide 672 pulgadas de larga, el árbol tiene una altura de unas 840 pulgadas ( $672 \times 1.25 = 840$  pulgadas, o 70 pies).

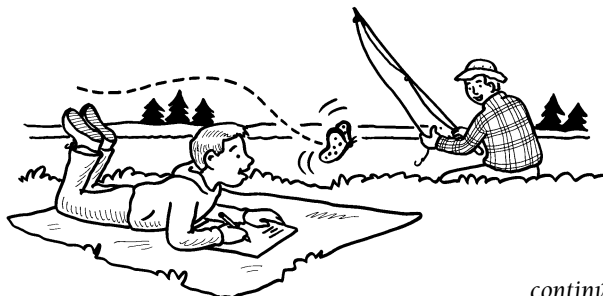
Las sombras cambian a lo largo del día, así que ¿qué sucede si mide la longitud de las sombras a otra hora? Si la sombra de usted es dos veces más larga que su altura ( $65 \times 2 = 130$  pulgadas), la sombra del árbol también lo será ( $840 \times 2 = 1,680$  pulgadas).

## Escribir haikú

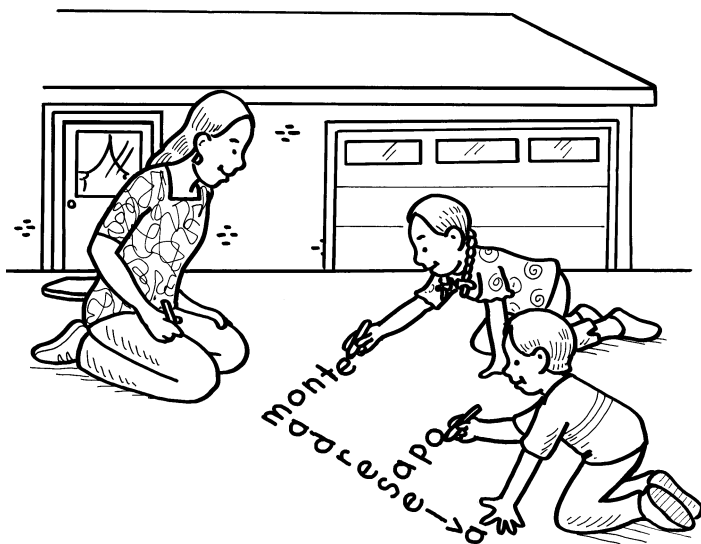
Las mariposas  
Vuelan y se persiguen.  
¿Quién “se la lleva”?

Una forma divertida de que su hijo practique la escritura es escribiendo un haikú, una poesía tradicional japonesa sobre la naturaleza. Los versos uno y tres tienen cinco sílabas y el verso dos tiene siete.

Que su hijo se lleve papel y lápiz cuando vayan de paseo o a pescar y que busque fuentes de inspiración. Quizá vea unas mariposas corriendo una tras otra, nubes con la forma de un castillo o un campo de luminosas flores amarillas. Dígame a su hijo que apunte los detalles y que luego los convierta en haikús.



continúa



**Hacer un crucigrama**

Tiza gruesa y pavimento es todo lo que necesitan para esta actividad que refuerza el vocabulario y la ortografía de su hija.

Cada persona elige un color distinto de tiza. La primera jugadora escribe algo que ve (por ejemplo, *madreselva*). La siguiente persona encuentra algo que comparte una letra con la palabra precedente y escribe el nombre como en un crucigrama. Podría escribir *sapo* con la *s* de *madreselva*. La siguiente jugadora podría usar la *o* de *sapo* para añadir *oso*.

Sigan añadiendo palabras hasta que a nadie se le ocurra otra o se les acabe el espacio. Luego localicen algo distinto ¡y empiecen otro crucigrama!



**Observar animales**

Su hijo puede imaginar que es un científico que estudia animales. Desarrollará sus dotes de observación y practicará la escritura de prosa informativa creando esta guía de campo.

Siéntense juntos en silencio al aire libre y que su hijo elija un animal y lo observe. Puede describir en un cuaderno su aspecto y su comportamiento. *Ejemplo:* “Una ardilla tiene una cola peluda y mordisquea nueces”. Dígale que dibuje imágenes y diagramas y que añada pies de foto.

*Consejo:* Sugíerale a su hijo que siga añadiendo elementos a su guía de campo cuando visite otros lugares donde vivan animales, tales como el zoo o la granja de su primo.

**Diseñar un espacio de juegos**

Los materiales naturales como los palos y las rocas son magníficos “juguetes” para los juegos imaginarios. Sugíerale a su hija que recoja objetos de la naturaleza y materiales de manualidades para diseñar un espacio de juegos en miniatura. Usará la ingeniería y el pensamiento creativo al decidir cómo usará los materiales.

Para un campamento de juguete podría sujetar palitos con cinta gris para construir una tienda de campaña, colocar guijarros en círculo para un fuego de campamento y usar ramitas para las personas. A continuación anímela a que represente unas cuantas escenas. Tal vez las personas canten canciones alrededor del fuego o se vayan de marcha. A continuación podría construir una playa, una zona de obras e incluso una civilización antigua.

**Juegos al aire libre**



Toda la familia puede jugar al aire libre con estas competencias amistosas que ejercitan las destrezas de pensamiento.

**Agarra la categoría.** Elijan una categoría de objetos que puedan encontrar al aire libre (por ejemplo, *flores*). En cada turno un jugador lanza una pelota al aire. ¡Rápido! ¡Nombren algo en la categoría (*rosa, margarita, tulipán*) antes de atrapar la pelota! Quien no pueda pensar en algo que no haya sido nombrado o no atrape la pelota, queda

eliminado. Cuando quede sólo un jugador, él se encarga de elegir la siguiente categoría.

**Acertijo de triángulos.** Cada jugador tiene que reunir nueve ramitas que tengan más o menos la misma longitud. Luego compitan para ver quién puede colocar las ramitas de modo que formen el mayor número de triángulos. *Idea:* Busquen formas de hacer triángulos que encajen *dentro* de otros triángulos. Luego inténtenlo de nuevo con 12 o con 15 palitos para cada persona.

**Caza del tesoro en ABC.** Que cada persona escriba el abecedario en vertical en un folio de papel. Luego pongan un cronómetro que suene a los cinco minutos durante los cuales todos buscan en el jardín objetos que empiecen con esta letra. *Nota:* Los jugadores pueden escribir un objeto sólo una vez, así que tendrán que decidir si algo es un *cubo* o un *balde*. Gana quien haya anotado la mayor cantidad de objetos cuando suene el cronómetro.