

Misión: inventemos juntos

EDAD

6-8 años

DURACIÓN

25 min

MODALIDAD

En parejas

CARTAS

24 en total

¿Cómo se juega?

- 1 Antes de la clase, imprime y recorta las cartas de personaje, lugar y problema.
- 2 Forma parejas y entrega o permite sacar al azar una carta de cada categoría.
- 3 Explica que ambos estudiantes deben aportar al menos una idea antes de decidir su solución.
- 4 Da unos minutos para conversar sobre el desafío y acordar una propuesta.
- 5 Luego entrega una hoja para que realicen un dibujo conjunto de la solución.
- 6 Para cerrar, pide a cada pareja que explique brevemente qué problema recibió, qué solución inventó y cómo combinaron sus ideas.

Necesitarás

- Cartas impresas y previamente recortadas
- Hojas blancas
- Lápices de colores

Antes de empezar

- Se recomienda que el docente recorte las cartas antes de la clase para evitar el uso de tijeras durante la actividad y aprovechar mejor el tiempo disponible.

Variantes

- Para facilitar la actividad, usar solo cartas de personaje y problema.
- Para aumentar la dificultad, usar personaje, lugar y problema y pedir dos soluciones diferentes antes de elegir una.
- Si hay poco tiempo, reemplazar la presentación al curso por una explicación breve a otra pareja.

EJEMPLO DE UNA POSIBLE RESPUESTA

Astronauta

Isla misteriosa

¡Nos perdimos!

SOLUCIÓN

La astronauta usa su linterna para enviar señales al cielo. Desde su nave ven la luz, llegan a la isla y la ayudan a volver.

Notas del docente

CARTAS · PERSONAJES

¿Quién participa?

Recorten las cartas. Cada pareja saca una al azar.

PERSONAJE

**Astronauta**

Le encanta explorar lugares donde nadie ha estado antes.

PERSONAJE

**Científica**

Observa con atención y siempre quiere descubrir cómo funcionan las cosas.

PERSONAJE

**Robot amigable**

Tiene muchas herramientas, pero necesita ayuda para elegir cuál usar.

PERSONAJE

**Exploradora**

Es valiente, curiosa y siempre encuentra caminos inesperados.

¿Quién participa?

Recorten las cartas. Cada pareja saca una al azar.

PERSONAJE



Cocinero

Puede transformar ingredientes sencillos en creaciones sorprendentes.

PERSONAJE



Artista

Ve posibilidades nuevas donde otras personas ven cosas comunes.

PERSONAJE



Veterinaria

Conoce muy bien a los animales y siempre intenta ayudarlos.

PERSONAJE



Inventor

Construye cosas extrañas usando materiales que encuentra a su alrededor.

¿Dónde ocurre?

Esta carta es compartida por ambos integrantes de la pareja.

LUGAR



Isla misteriosa

Está rodeada de agua y esconde lugares que nadie conoce.

LUGAR



Bosque gigante

Los árboles son enormes y los senderos cambian constantemente.

LUGAR



Escuela

Hay salas, patio, biblioteca y muchas cosas que pueden convertirse en pistas.

LUGAR



Planeta lejano

La gravedad y el paisaje son muy distintos a los de la Tierra.

¿Dónde ocurre?

Esta carta es compartida por ambos integrantes de la pareja.

LUGAR



Fondo del mar

Todo está bajo el agua y moverse requiere una buena idea.

LUGAR



Montaña nevada

Hace mucho frío y avanzar por el terreno no es sencillo.

LUGAR



Ciudad del futuro

Hay edificios extraños, vehículos nuevos y máquinas por todas partes.

LUGAR



Castillo antiguo

Tiene torres, habitaciones secretas y pasadizos escondidos.

¿Qué deben resolver?

No hay una única respuesta correcta: inventen la solución entre los dos.

PROBLEMA



¡Nos perdimos!

Nadie sabe cómo regresar. ¿Cómo podrían encontrar el camino?

PROBLEMA



Algo se rompió

Un objeto muy importante dejó de funcionar. ¿Cómo podrían repararlo?

PROBLEMA



Falta agua

Necesitan conseguir agua, pero no hay una llave cerca. ¿Qué podrían hacer?

PROBLEMA



No podemos cruzar

Hay un gran obstáculo bloqueando el camino. ¿Cómo podrían superarlo?

CARTAS · PROBLEMAS

¿Qué deben resolver?

No hay una única respuesta correcta: inventen la solución entre los dos.

PROBLEMA

**Un animal necesita ayuda**

Está en un lugar difícil de alcanzar.
¿Cómo podrían ayudarlo sin asustarlo?

PROBLEMA

**¡Se escapó el globo!**

Un globo importante salió volando y
quedó atrapado en un árbol. ¿Cómo lo
recuperarán?

PROBLEMA

**¡Quedó muy arriba!**

Algo importante está en un lugar muy
alto y no alcanzan a tomarlo. ¿Qué
podrían hacer?

PROBLEMA

**¡Se apagó la luz!**

Está muy oscuro y no pueden ver nada.
¿Qué podrían hacer?

Nuestra solución

Escriban o dibujen las tres cartas que recibieron. Después mezclen sus ideas y creen juntos una solución.

PERSONAJE

LUGAR

PROBLEMA

Nuestra solución funciona así: