



**Beneficio del Juego:**  
Procesar y expresar emociones

Aprovecha tu próxima lección de ciencia y desafía a tus estudiantes a que presenten datos realmente geniales, extraños y divertidos para sorprender a sus compañeros. Bueno, en su mayoría serán hechos. ¡Con este juego, también puedes decir una mentirilla de vez en cuando!

**Habilidades de Enfoque / Tema:**  
Creatividad, Contar cuentos,  
Observación, Comunicacional

**Grados: K-5**

**PASO 1.** Asigna a cada estudiante un tema de su unidad de ciencias. Puede ser específico, como un animal individual o un inventor. También puede ser un tema más general como las especies en peligro de extinción.

**PASO 2.** Haz que tus estudiantes encuentren los hechos más originales, extraños y únicos posibles. El objetivo de este juego es realmente sorprender e impresionar a otros con información inusual, así que alienta a los estudiantes a buscar.

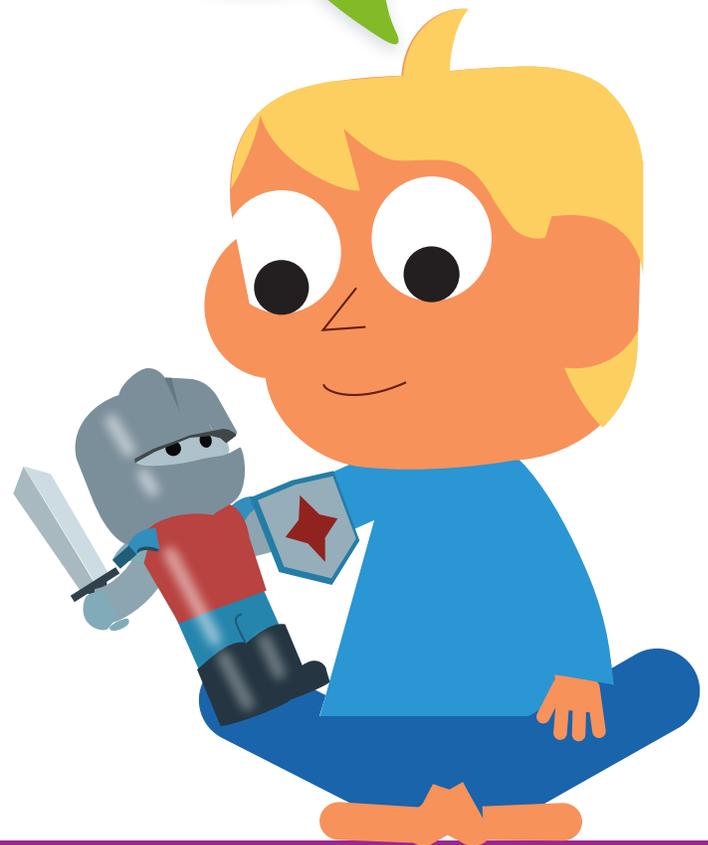
**PASO 3.** Una vez que los estudiantes tengan todos sus datos, pídeles que escojan los tres que consideran más interesantes. Luego pídeles que reescriban uno de ellos para hacerlo falso. Esto puede ser solo un pequeño cambio en el hecho que lo convertiría en falso. Por ejemplo, si están investigando al gran tiburón blanco, y descubren que pueden medir 15 pies de largo, podrían cambiarlo a 30 pies para ver si pueden engañar a alguien.

**PASO 4.** Ahora permite que los estudiantes presenten sus conclusiones a la clase, enumerando los hechos como UNO, DOS Y TRES (lo puedes limitar a dos si estás trabajando con niños más pequeños). A medida que los enumeran, haz que todos escriban cuál creen que es falso.

**PASO 5.** Después de que todos hayan leído sus hechos, es hora de revelar las respuestas. Pídele a los alumnos que digan cuántos acertaron.

**¿SABÍAS?**

¡El uso de juguetes que alientan a los estudiantes a fingir puede ayudarlos a procesar y expresar sus emociones al mismo tiempo que desarrollan vocabulario!



**¡CONSEJO A LA HORA DEL JUEGO!** Anima a tus estudiantes a practicar hablar frente a sus compañeros usando juguetes que estimulen la imaginación y la narración de historias. Algunos disfraces y accesorios animarán a los estudiantes a hacer juegos de rol o juegos como charadas.