

# Cruzando el pantano tóxico: trabajo en equipo

En esta lección, los estudiantes aprenderán sobre la inclusión a través de la lente del trabajo en equipo. Verán la historia de una amistad única en la que, aunque ambos amigos tienen limitaciones físicas únicas, aún pueden hacer grandes cosas juntos. Esto da paso a un juego en el que los estudiantes deben trabajar juntos para llegar de un extremo al otro del aula como equipo. En última instancia, la lección les muestra a los estudiantes que todos aportan valor al equipo y que el equipo no puede experimentar el éxito sin las contribuciones y la participación de todos.

## Subconcepto(s) de inclusión

Amabilidad

## Plazo de la lección

45 minutos

## Los materiales requeridos

- ❑ Tableros para el juego del pantano tóxico; pueden ser platos de papel o pedazos de papel de construcción

## Mapa de Normas

Esta lección se alinea con las Competencias CASEL, los Estándares Nacionales de Educación para la Salud y los Estándares Estatales Básicos Comunes. por favor refiérase a [Mapa de Normas](#) para más información.



DESIGNADO POR CASEL  
COMO PROGRAMA RECOMENDADO  
PARA EL APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL.  
Vea la última página para más detalles.

## Objetivo de la lección

Serán estudiantes:

- Reconocer que el trabajo en equipo requiere inclusión.
- Practicar el trabajo en equipo a través de una situación de juego.

## Conexión del maestro/autocuidado

La habilidad de trabajar juntos en un equipo se utiliza a lo largo de nuestra vida adulta. Su compañero de enseñanza, el grupo de enseñanza específico de su grado, su escuela e incluso su distrito están todos dirigidos por equipos estructurados que deben encontrar puntos en común para lograr un objetivo compartido. Sin embargo, su equipo asignado no necesariamente se correlaciona con su equipo deseado. Las habilidades que usa en su salón de clases todos los días pueden y deben aplicarse a los diversos equipos, comités y juntas en las que se sienta, tanto en la escuela como fuera de ella. No espere ser perfecto. Todos tenemos nuestros defectos. Es más fácil mirar hacia afuera que reflexionar personalmente. Antes de comenzar a quejarse o luchar con su grupo, hágase estas tres preguntas: ¿Cómo puedo ayudar? ¿Cómo puedo ser un problema para los demás? ¿Cómo puedo ayudar a que las cosas salgan bien? Todos tenemos fortalezas y debilidades. Ser abierto al respecto puede ayudarlo en cualquier situación de equipo. ¡Sea franco sobre lo que puede ofrecer y sobre dónde puede tener dificultades!

### Consejos para estudiantes diversos

- Los estudiantes que no pueden jugar físicamente en el juego aún pueden incluirse como estrategias; pueden dibujar o explicar a su equipo cómo hacer que todos se comuniquen mejor. El equipo también podría trabajar para ayudar al estudiante con limitaciones físicas a seguir las reglas del juego (si esta opción es segura para el estudiante).

- Los estudiantes pueden tener dificultades para mantenerse al día con los subtítulos en el videoclip; considere leerlos en voz alta para el beneficio de todos.
- Señale el área de China de donde eran los dos amigos para ayudar a dar a los estudiantes un contexto cultural adicional. (vídeo a continuación)



## Compartir

3-5 minutos

*Comencemos repasando algunas de las ideas principales de esta unidad. Estamos hablando de inclusión en esta unidad. ¿Cómo vimos la inclusión en nuestra primera lección sobre Dante y Soung?*

*¿Cómo has experimentado la inclusión desde nuestra última lección?*

*¿Alguno de ustedes ha experimentado no ser incluido en algo?*

*Vamos a hablar hoy sobre lo que significa estar incluido en un equipo y cómo los equipos trabajan juntos para lograr una meta.*



## Inspirar

7-10 minutos

*¿Cuántos de ustedes han estado en un equipo antes?*

Invite a los estudiantes a responder.

*¿Cuáles son algunas cualidades que hacen un equipo bueno y exitoso?*

Invite a los estudiantes a responder.

*¿Alguna vez decide, antes de darle una oportunidad a alguien, que él o ella no sería bueno en su equipo? ¿Que no quieres incluirlos? ¿Cómo podría perjudicar al equipo excluir o no incluir a otros de unirse a un equipo?*

*Vamos a ver un pequeño videoclip de dos amigos que viven en China; uno de los hombres no puede ver y el otro no tiene brazos. Sin embargo, juntos han plantado más de 10.000 árboles alrededor de su aldea. ¿Cómo lo hicieron? ¡Trabajo en equipo!*

Mirar: [https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA\\_zsKY](https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY)



## Autorizar

25 minutos

*¿Qué aprendiste sobre el trabajo en equipo y la inclusión en el videoclip que acabamos de ver?*

Invite a los estudiantes a responder.

*Ahora vamos a jugar un juego que requiere trabajo en equipo. El juego se llama "Cruzando el Pantano Tóxico".*

Tómese el tiempo para que los estudiantes preparen el salón moviendo mesas, sillas y escritorios (si aún no ha preparado el salón). Ponga a los estudiantes en grupos y explique las reglas del juego de la siguiente manera. No les diga cómo cruzar, aunque las estrategias se enumeran a continuación; dejar que elaboren sus propias estrategias.

Divida a los estudiantes en equipos de 7 a 10. Una vez que todos los jugadores estén asignados a un equipo, haga que los equipos se paren en un extremo del pantano y explique que el objetivo del juego es cruzar el "Pantano tóxico" como equipo.

Explique las siguientes reglas:

*A cada equipo se le darán "Tableros de Pantano Tóxico". Cada equipo debe recibir un tablero para cada jugador, menos uno. Por ejemplo, si hay ocho personas en un equipo, deberían recibir siete tableros. Estos son los únicos tableros que obtendrá un equipo. Si pierden alguno durante el juego, no obtienen más tableros.*

*Los "tableros de pantano tóxico" mantienen a los jugadores a salvo del pantano solo si un jugador los toca con una mano, pie, dedo del pie o dedo. Si nadie está tocando el tablero, el tablero se disolverá en el pantano (es decir, el maestro lo tomará).*

*Si un jugador sale de los límites del pantano, todo el equipo debe volver al principio y empezar de nuevo.*

*Todo el equipo debe cruzar el pantano y nadie puede quedarse atrás. Si una persona se queda atrás o varada, todo el equipo debe volver al principio y empezar de nuevo. Sin embargo, los estudiantes pueden moverse en grupos. Pregunte si los jugadores tienen preguntas. Luego entrégueles sus tableros de pantano y permita dos minutos para hablar juntos y desarrollar una estrategia para cruzar el Pantano Tóxico.*

Hay más de una forma de cruzar el pantano. Si bien los equipos pueden encontrar una solución nueva y creativa, aquí hay algunas formas en que se puede hacer:

- Haga que algunos jugadores crucen a la vez colocando una cierta cantidad de tableros (manteniendo el contacto físico con cada tablero), cruzando (al estilo de los escalones) y lleve a "unos pocos" al otro lado. Luego, una persona cruzaría de regreso al otro lado del pantano (usando las tablas a medida que avanzan) y conseguiría algunos compañeros de equipo más. Este nuevo grupo cruzaría el pantano como lo hizo el primer grupo. El equipo podría continuar hasta que todos hayan cruzado el pantano.

- Haz que el primer jugador de la fila coloque una tabla frente a él y se pare sobre ella. Luego, el equipo pasaría otra tabla al primer jugador, quien colocaría la nueva tabla frente a ellos (manteniendo continuamente el contacto con la tabla) y se sentaría a horcajadas sobre ambas tablas. El siguiente jugador en la fila pondría un pie en el segundo tablero en el pantano, compartiendo el espacio con el primer jugador hasta que el primer jugador quite el pie del primer tablero y se pare en el segundo tablero. El primer jugador continuaría tomando las tablas, colocándolas a lo largo del cruce (tablas de pie y a horcajadas en el camino) mientras sus compañeros de equipo imitan sus movimientos de trampolín y todo el equipo cruza el pantano.
- Si hay diferentes equipos, todos los equipos pueden decidir compartir tablas y crear un camino recto que se extienda a lo largo del pantano (con cuidado de pararse, montar a horcajadas o tocar las tablas). No hay nada en las reglas que impida compartir tableros entre equipos. El maestro puede incitar a los equipos a considerar esta opción haciendo la pregunta: "¿Es esto una carrera?" o afirmando: "El mundo sería un lugar mucho mejor si la gente aprendiera a compartir sus materiales".



## Reflejar

5 minutos

Si la actividad falla, tómese el tiempo suficiente para hablar sobre los desafíos y problemas que surgieron. Esté preparado para dar tiempo a los jugadores para hablar sobre cualquier problema, especialmente si hubo un conflicto durante la actividad.

Después de la actividad, discuta cualquiera de las siguientes preguntas:

- *¿Esta actividad fue fácil o difícil? ¿Por qué?* (También puede pedirles a los estudiantes que califiquen la dificultad en escala de 1-10.)
- *¿Cuáles son algunas cosas "tóxicas" o dañinas que los equipos podrían tener que superar para tener éxito?*
- *¿Experimentó algún conflicto en su equipo y cómo lo solucionó?*
- *¿Qué tan bien trabajaron en equipo?*
- *¿Mostraste cuidado y respeto mutuo mientras jugabas?*
- *¿Cómo puede trabajar para ser inclusivo cuando trabaja con otros en un equipo?*



## Ideas de extensión

- ¡Haga que los niños enseñen este juego a sus familiares/amigos y jueguen en casa!



El Colaborativo para el Aprendizaje Académico, Social y Emocional (CASEL) ha estado revisando programas SEL basados en evidencia desde 2003. Kindness in the Classroom® cumple con el Programa SElect de CASEL y está incluido en el Guía CASEL para programas efectivos de aprendizaje social y emocional.

Kindness in the Classroom® cumplió o superó todos los criterios de CASEL para una programación SEL de alta calidad. Kindness in the Classroom® recibió la designación

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

DESIGNADO POR CASEL  
COMO PROGRAMA  
RECOMENDADO PARA EL  
APRENDIZAJE SOCIAL Y  
EMOCIONAL.

más alta de CASEL por programación SEL de alta calidad.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>