

# Guía Exploradora Para Adultos

¡Gracias por estar con nosotros! ¡Este día en el Museo Infantil de Modesto no sería lo mismo sin ti! Puedes hacer de hoy un día de creatividad, curiosidad y aprendizaje permanente si recuerdas estos importantes consejos:

## ¡Seguir la corriente!

**No te quedes atrás y mires: ¡participa!** ¡Sea un compañero de aprendizaje activo y comprometido haciendo preguntas, probando cosas, siguiendo el juego y explorando!

## ¡Juega inteligentemente!

¡Quédense junto con sus alumnos y caminen, por favor!

Una vez, con los pies primero y solo por el tobogán.

Niños de 3 años y menores solo en la exhibición Little Rainbows

Mantenga los zapatos puestos en todo momento.

## ¡Juega bien!

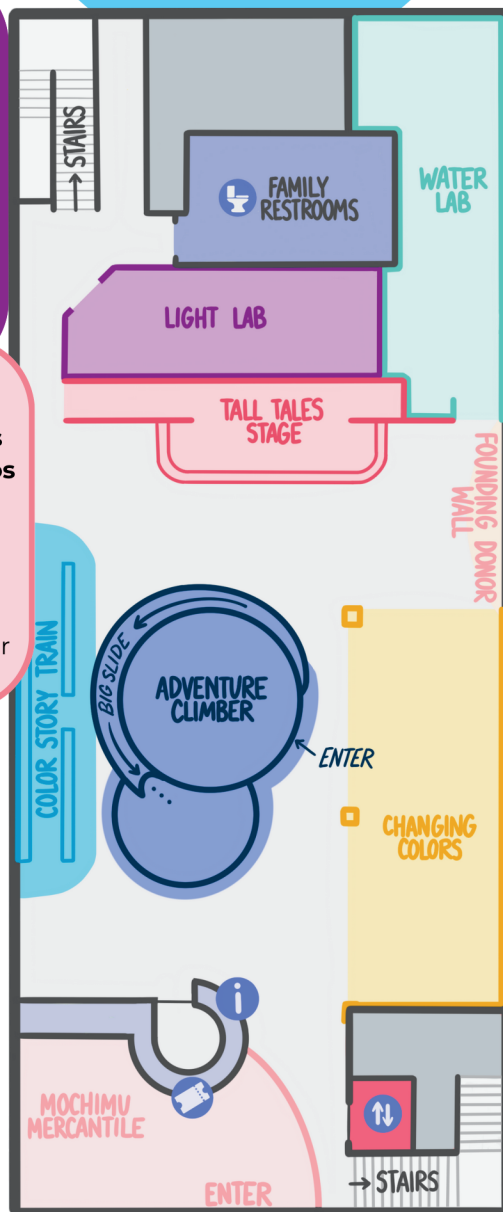
Modele el juego constructivo. Su función es reducir la velocidad de los estudiantes, asegurarse de que las herramientas se utilicen correctamente y comprobar que los espacios se limpien y restablezcan cuando se vayan.

**¡Parte del juego es limpiar!**

**En la pared blanca cerca de la entrada, coloque uno de los prismas magnéticos debajo de la luz blanca y luego gírelo. ¿Lo que sucede?**

**Visita la mesa interactiva en la sala.** Intente arrastrar formas desde las barras de colores en el borde de la pantalla. ¿Qué ves que sucede en la habitación que te rodea?

**LAB DE LUZ**



## LAB DE AGUA

**Jale hacia atrás de una de las palancas plateadas al comienzo de la mesa y luego usa tus ojos.** ¿Lo ves? ¿Qué hace la palanca? Puede que tengas que mantenerlo tirado

**Toca la parte superior de la "campana de agua" con forma de hongo:** ¿qué sucede? ¿Puedes encontrar una manera de tocar la barra de metal del interior manteniendo una de tus manos seca?

**Coloca una bola encima de una de las fuentes ¿Qué ves? ¿Qué te hace pensar?** Intenta colocar una pelota en la rampa naranja y déjala rodar hacia el gran fuente. ¿Lo que sucede?

**CUENTOS LARGOS ESCENARIO**

**Utilice la pantalla al lado del escenario para seleccionar un fondo digital y luego ayude a los estudiantes a elegir y ponerse los disfraces.** ¿Podrán convertir sus disfraces y su telón de fondo en una historia? ¿Qué pasa primero? ¿Cómo termina?

**¡Parte del juego es limpiar!** ¡Favor de colgar los disfraces de otros!

**TREN DE COLORES**

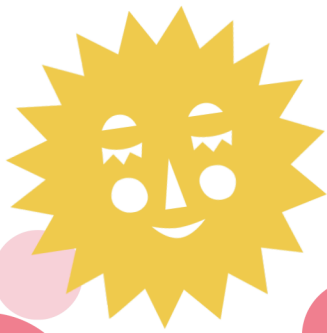
**Encuentra las líneas de colores en la pared interior del tren. Sigue un color, asomándote por las ventanas redondas.** ¿Que ves? Todas las imágenes de cualquier línea de color tienen algo en común. ¿Puedes descubrir qué es?

**Gira una de las boquillas negras en el extremo exterior del tren.** ¿Que sucede? ¿Puede cada uno de sus alumnos encontrar su color favorito y crear una pared de color de clase?

**Encuentra los desafíos publicados en las cuatro entradas al laberinto del "huerto de almendros".** ¿Podrán tus "abejas" abrirse camino a través del laberinto de almendras completando los desafíos?

**¡Las abejas son polinizadoras! El polen que transportan entre las flores crea semillas que permiten que crezcan nuevas plantas.** ¡Visita la colmena y trabaja juntos para probar la gravedad, el movimiento y la velocidad!

**POLINIZADORES PODEROSOS**



Los baños, el bebedero, la estación de recarga de botellas de agua y nuestra Sala de Calma están ubicados en el segundo piso.

## LAB DE AIRE

Encuentra el tubo de viento alto y cilíndrico y presiona el botón plateado para activarlo.

¿Podemos ver el viento? Si no, ¿cómo sabemos que está ahí? Haga que los estudiantes coloquen sus manos en el tubo. ¿Qué sienten? Luego, inserta bufandas. ¿Lo que sucede?

En la pared de tubos entrelazados, ayude a los estudiantes a recoger bufandas y a juntarlas con fuerza en sus manos. Luego, empuja la solapa transparente de los cuadros verdes y suelta las bufandas hacia arriba. ¿A dónde van? ¿Que ves? Si una bufanda se atasca, ¡problema resuelto! ¿Cómo puedes hacer que se mueva nuevamente? ¡Experimenta y explora!

El "Jardín Bernoulli" permite a dos estudiantes equilibrar pelotas sobre mangueras y "correr" a través de obstáculos hasta la línea de meta. ¿Qué consejos y trucos descubren los estudiantes para mantener la pelota flotando?

## PEQUEÑOS ARCO IRIS

Little Rainbows está reservado para niños menores de 3 años y sus cuidadores. Por favor no ingrese a este espacio si sus estudiantes tienen más de 3 años.

¡Esta visita a MoChiMu no sería lo mismo sin ti! **Gracias** por toda su ayuda hoy.

– El equipo educativo de MoChiMu

## MSR MAKER LAB

El MSR Maker Lab es un espacio flexible de experiencias rotativas y actividades. Visítenos, pero  **siga siendo un coaprendiz activo y comprometido en este espacio dinámico, cinético y activo.**

Antes de que los estudiantes entren al escalador, asegúrese de haber revisado las reglas a continuación sobre cómo escalar y deslizarse.

Hay dos entradas al Climber (en el primer piso y el segundo piso) y dos salidas: el tobogán grande y el tobogán pequeño. ¡Es posible que usted también desee escalar para permanecer juntos!

Hable sobre los sentimientos de sus alumnos antes y después de escalar. ¿Cómo se siente estar tan alto? ¿Para llegar a la cima? ¿Deslizarse? ¿Te sentiste tranquilo? ¿Asustado, Entusiasmado, Orgullosos?

El Adventure Climber está destinado a ser desafiante: es una herramienta para aumentar la independencia y la valentía. Algunos estudiantes pueden optar por no participar o bajar, ¡está bien!

## REGLAS DEL ESCALADOR

Por favor, mantén los zapatos puestos para subir.

Los deslizadores deben bajar por el tobogán uno a la vez, con los pies primero en una posición sentada mirando hacia adelante.

No subas por el tobogán.

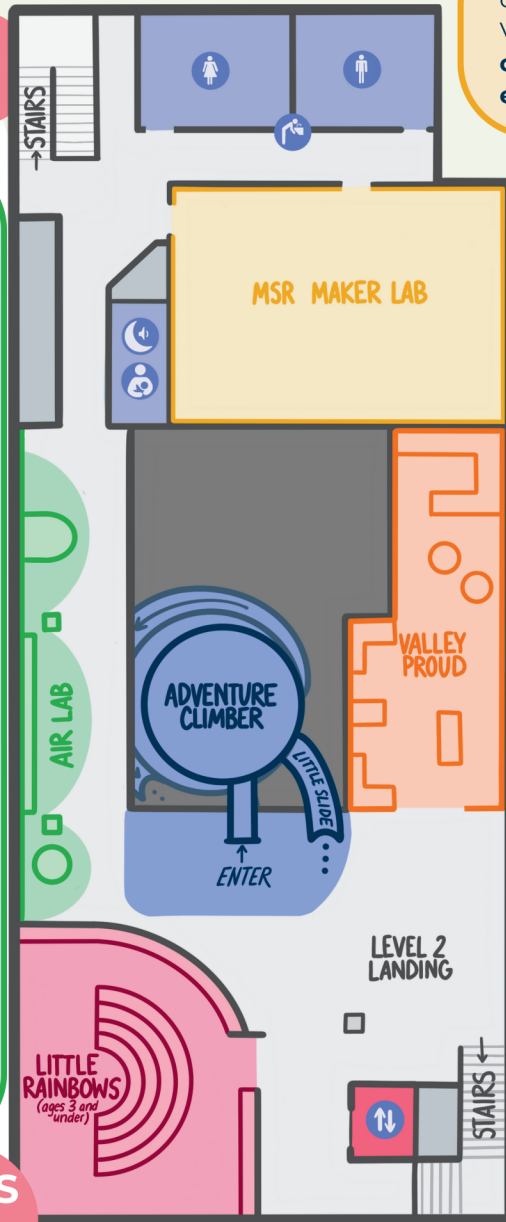
Sólo a partir de 4 años. ¡Los adultos también pueden escalar! ¡Lea todas las reglas publicadas!

Visita los Productos Frescos. ¿Puedes nombrar alguna de las frutas y verduras aquí? ¿Cuáles has probado? ¿Cuáles son nuevos para ti? ¿Alguna vez te ha preocupado probar un alimento nuevo, pero te gustó una vez que lo probaste?

¡En el Café, elige un trabajo para probar! Sea lavaplatos, limpiador, chef o gerente de cafetería. ¿Qué herramientas utiliza cada trabajo? ¿Qué importancia tiene cada trabajo?

¡Parte del juego es limpiar! Asegúrese de que los estudiantes se conviertan en gerentes de tienda, ayuden a repoblar los estantes... y modelen el juego constructivo siendo parte de la limpieza. ¡Por favor, sal de la tienda mejor de como la encontraste!

## ORGULLO DEL VALLE



ADVENTURE CLIMBER