

RIBERAS



EDAD SUGERIDA
Entre 9 y 13 años



DURACIÓN ESTIMADA
15 y 25 minutos



META
Desarrollar habilidades de pensamiento lógico para planificar y usar estrategias.



IDEAS CLAVE para esta actividad

- Invita al niño o niña a elaborar los recursos o materiales necesarios para el juego.
- Cada vez que supere un obstáculo, incentiva y potencia en él o ella la confianza y seguridad que necesita para lograr el objetivo.
- Una vez finalizado el juego, invita a cada participante ganador a explicar la estrategia que puso en práctica para lograrlo, argumentando y evaluando la efectividad de ella. Esto les permitirá fortalecer sus capacidades de análisis y de resolución de problemas.



Los ríos y lagos son fuentes de vida para muchos seres vivos. En sus aguas encontramos algas, peces, pequeños crustáceos, entre otros y en sus riberas (orilla) crecen variadas plantas, arbustos y árboles que, a su vez, son habitados por numerosos insectos, reptiles y mamíferos.

Para cuidar y limpiar la ribera de los lagos, se han armado cuadrillas.

Te desafiamos a encontrar una estrategia adecuada para que tu cuadrilla consiga limpiar la mayor cantidad de casillas del lago. **¿Aceptas el desafío? ¡A jugar!**

¡COMENCEMOS!

MATERIALES

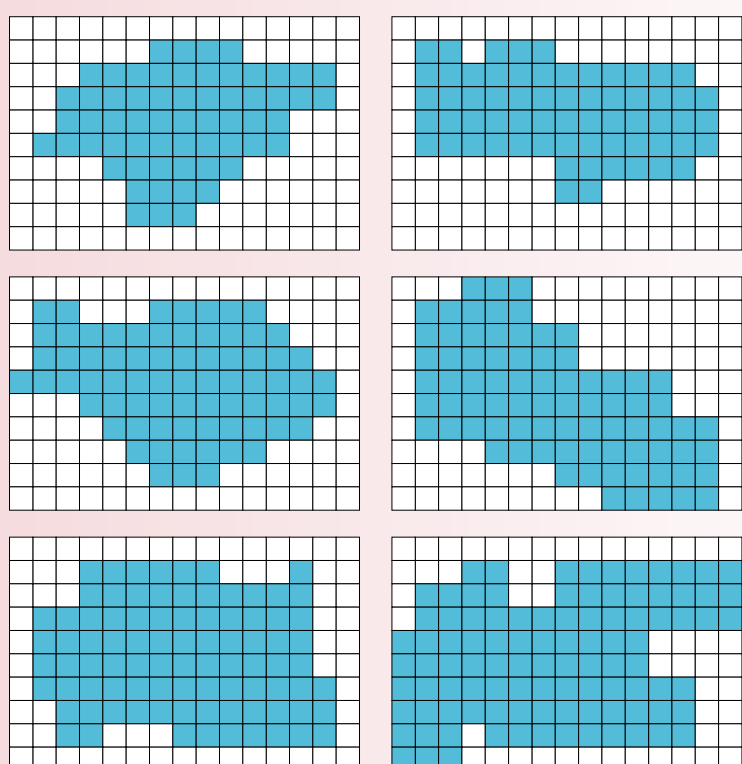
- Cuaderno cuadriculado
- Lápices de colores (un color para cada participante y otro para dibujar las orillas)

Para hacer esta actividad no es necesario hacer gastos extras, solo adaptar o reutilizar materiales que ya tengan en el hogar.

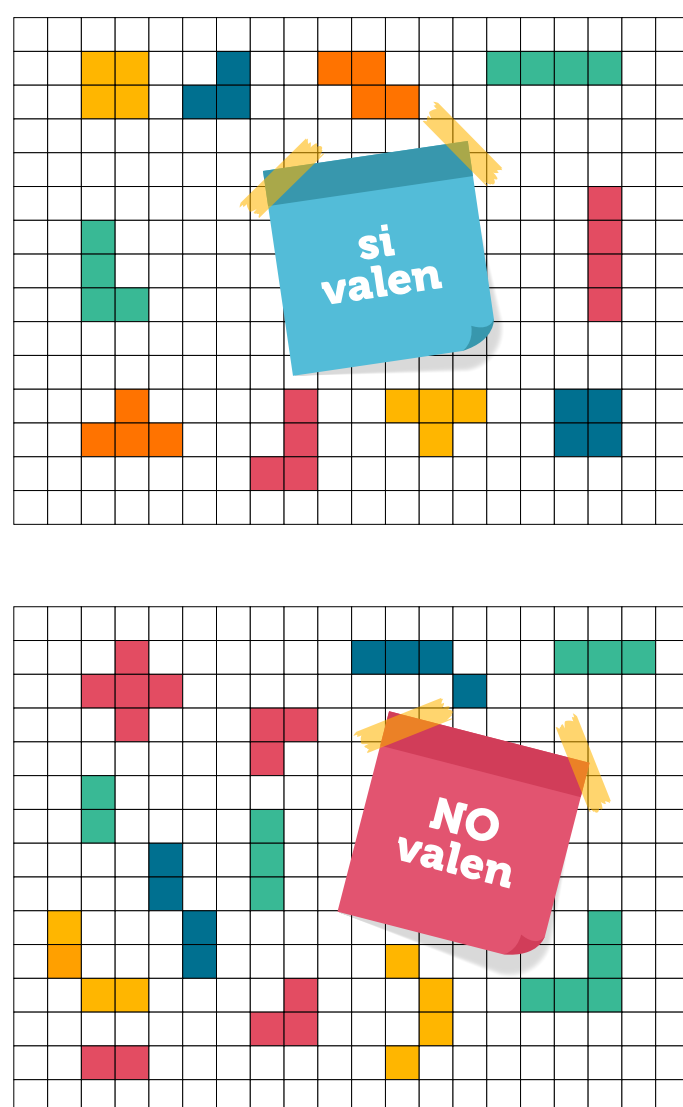
PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 Dibuja una cuadrícula de 10 x 15, 15 x 20 o 20 x 30 (dependiendo del nivel de dificultad).

2 Dentro del rectángulo dibuja en color azul o negro, las dos orillas del lago. Guíate por los ejemplos que se muestran a continuación; o bien, crea tu propio lago. No es necesario que pintes el agua del lago, solo deben considerar que todos los cuadrados que están en su interior corresponden a agua, mientras que el resto son tierra.



3 Para limpiar el lago, cada participante tiene a su cargo una cuadrilla de 4 integrantes, que será representada por figuras de 4 casillas del cuadriculado conectadas entre sí.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR

PASO 1

Se define quién comienza jugando, lanzando un dado o con el "cachipún".

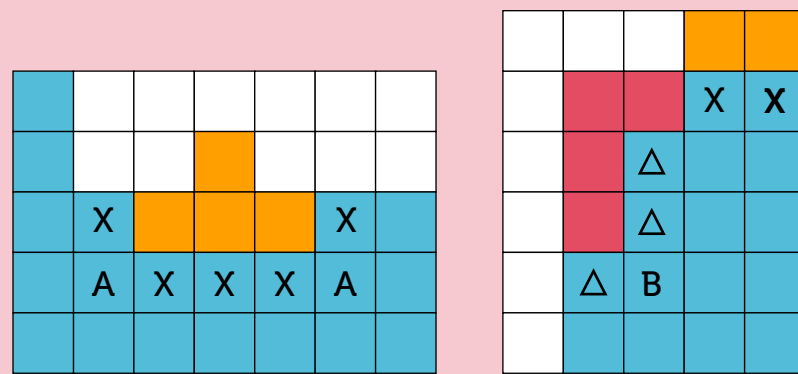
PASO 2

Por turnos, cada participante con un lápiz de color, dibuja su cuadrilla de limpieza (4 figuras) a orillas del lago, para que la limpie. Deben asegurarse de que cada figura de la cuadrilla esté conectada al menos con un trozo de orilla y que su forma sea distinta a la realizada por el mismo jugador o jugadora en los turnos anteriores.

PASO 3

Al dibujar la cuadrilla, las casillas de agua que se conectan con la figura serán limpiadas y se deben marcar con un signo específico asociado a cada participante, por ejemplo, una cruz, un círculo o un triángulo.

De la misma forma, también serán limpiadas por la cuadrilla otras casillas del agua que hayan quedado conectadas por 2 o más de sus lados, a las que acaban de limpiar. Por ejemplo, las casillas A y B de la imagen.



Si una o más casillas no se marcaron en su turno correspondiente, permanecerán sin limpiarse, hasta que una nueva cuadrilla lo haga.

PASO 4

La partida termina cuando ya no es posible limpiar más casillas. Gana el juego quien haya limpiado una mayor cantidad de casillas.



PREGUNTAS PARA CONVERSAR CON EL NIÑO O NIÑA AL TERMINAR EL JUEGO

- ¿Cerca de tu casa existen ríos o lagos?, ¿conoces alguno de ellos?
- ¿Por qué es importante cuidar las riberas de ríos y lagos?
- ¿En qué consistía el juego?
- ¿Qué fue lo más complejo?, ¿cómo superaste esa dificultad?
- La estrategia que utilizaste ¿fue efectiva?, ¿qué tendrías que mejorar para limpiar más casillas en un próximo juego?

