

REGLAS DEL JUEGO: CÍRCULOS DE LA NATURALEZA

Este juego está diseñado para estudiantes de nivel primario de la provincia de Tierra del Fuego A. e I.A.S. Para participar, primero deberán conocer la información de base contenida en los ejemplares de la revista La Lupa, Colección fueguina de divulgación científica, que se detallan a continuación:

- “Viviendo entre mareas en el Canal Beagle”, (La Lupa N° 1)
- “Circulación de nutrientes en el bosque”, (La Lupa N° 2)
- “Carnívoros en Tierra del Fuego”, (La Lupa N° 26)

Nivel sugerido: 1°, 2° y 3° grado.

Duración: 30–40 minutos.

Materiales: tarjetas impresas, 4 o 5 círculos grandes (papel afiche o aros), pizarrón o piso.

1. Propósito del juego

Este juego no se trata de ganar o perder, sino, de incrementar conocimiento sobre ecosistemas fueguinos, a través de la charla dinámica entre grupos.

El juego busca que las niñas y los niños:

- Reconozcan elementos del ambiente cercano (bosque, costa, animales, procesos naturales).
- Diferencien seres vivos nativos de los introducidos.
- Comprendan relaciones simples: dónde vive, qué cuidado necesita, cómo ayuda al ambiente.
- Desarrollen la sensibilidad ambiental desde experiencias concretas y visuales.
- Participen de una actividad lúdica que combina observación, escucha, clasificación y diálogo.

2. Componentes del juego

Tarjetas (20) Cada tarjeta tiene:

- Imagen adelante (animal, planta, proceso natural).
- Historia breve atrás.

Círculos de clasificación

- Se colocan en el piso o pizarrón. Los círculos son:
- Viven en el bosque
- Viven en el agua / entre mareas
- Necesitan cuidado
- Cuidan el ambiente
- Alteran el ambiente natural nativo
- Se pueden ubicar una tarjeta en uno o más círculos.

3. Paso a paso para jugar

Paso 1 – Presentación

Primero observa la tarjeta solo del lado de la imagen, luego contesten:

- ¿Qué ven?
- ¿Dónde creen que vive?
- ¿Es un animal, una planta, algo del suelo?

Paso 2 – Lectura de historias

Ahora sí, da vuelta la tarjeta y lee la breve historia.

Paso 3 – Clasificación en círculos

Ahora deberán decidir en qué círculo se colocan las tarjetas.

Atención:

- Cada tarjeta puede ir en uno o más círculos. Ejemplo:
 - *Hongo del bosque* → “Bosque” + “Cuidan el ambiente”.
 - *Visión americano* → “Bosque/Agua” + “Alteran el ambiente”.
- No hay “error” inmediato: se conversa y se ajusta entre todos.

Paso 4 – Cierre reflexivo

Conversación breve:

- ¿Qué cosas ayudan al ambiente?
- ¿Qué cosas lo dañan?
- ¿Qué podemos hacer nosotros para cuidarlo?
- ¿Qué aprendimos del bosque y del mar fueguino?

Se puede cerrar con un dibujo, una frase o un compromiso ambiental.

4. Variantes del juego

A. Versión cooperativa

Los participantes trabajan en equipos. Cada equipo recibe 4 tarjetas mezcladas y debe ubicarlas correctamente. Gana el equipo que explique mejor sus decisiones. El docente deberá elegir la mejor explicación.

B. Versión de movimiento

Las tarjetas se esconden en el aula. Los participantes las buscan y luego las clasifican.

C. Versión corta, por ejemplo: “solo bosque” o “solo mar”

Ideal para clases más cortas o para dividir contenidos por semanas.

5. RESPUESTAS:

CÍRCULOS

● 1. CÍRCULO “VIVEN EN EL BOSQUE”

Tarjetas que van aquí:

1. Zorro colorado fueguino
2. Visón americano (*también vive en el agua*)
3. Zorro gris
4. Hongo del bosque
5. Hojarasca / Mantillo
6. Árbol de lenga
7. Raíces del bosque
8. Humus
9. Descomponedores

● 2. CÍRCULO “VIVEN EN EL AGUA / ENTRE MAREAS”

Tarjetas que van aquí:

2. Huillín
3. Visón americano (*también vive en el bosque*)
4. Lapa
5. Caracol marino
6. Cangrejo del canal Beagle
7. Estrella de mar
8. Algas del intermareal
9. Marea
10. Descomponedores

● 3. CÍRCULO “NECESITAN CUIDADO”

Tarjetas que van aquí:

1. Zorro colorado fueguino
2. Huillín
3. No alimentar animales silvestres

● 4. CÍRCULO “CUIDAN EL AMBIENTE”

Tarjetas que van aquí:

7. Hongo del bosque
8. Hojarasca / Mantillo
9. Árbol de lenga
10. Humus
11. Descomponedores
12. No alimentar animales silvestres
13. Usar los senderos

● 5. CÍRCULO “ALTERAN EL AMBIENTE NATIVO”

Tarjetas que van aquí:

3. Visón americano
4. Zorro gris
5. Perro suelto
6. Gato doméstico