

Reglas del juego MEMORIAS TERRITORIALES “Mapa Vivo de los Pueblos Originarios de Tierra del Fuego”

Objetivo general

Reconstruir, entre todos los estudiantes, un gran mapa de Tierra del Fuego (40 piezas) que muestre:

- Territorios Selknam y Haush
- Territorios Yagán
- Sitios arqueológicos (Tres Arroyos, La Arcillosa 2, Ewan, etc.)
- Rutas de navegación
- Toponimia indígena (Karukinká, Acigami, Onashaga, etc.)
- Espacios de disputas interétnicas, misiones, estancias
- Espacios de valor patrimonial

Cada pieza se coloca cuando el grupo resuelve una carta, pero no hay puntos ni competencia: el mapa solo se completa si todos aportan.

MECÁNICA BÁSICA

1. El rompecabezas está dividido en 40 piezas numeradas. Cada número corresponde a una carta temática.
2. Las cartas se reparten entre los equipos en partes iguales.
3. Dinámica de cada turno
 - Un equipo lee su carta.
 - El grupo debate, responde o realiza la acción.
 - Cuando se completa la consigna se coloca la pieza correspondiente en el mapa.
4. El juego termina cuando el mapa está completo.

El cierre es una conversación sobre:

- qué aprendimos,
- qué tensiones históricas aparecieron,
- qué voces faltan,
- cómo se representa hoy el territorio.

No hay ganadores ni perdedores, todos participan, el mapa se construye como una memoria colectiva. Se integran múltiples dimensiones: arqueológica, histórica, social, territorial, lingüísticas. Se promueve el pensamiento crítico y la empatía.

Imagen a armar:



IMPRESIÓN: LO IDEAL ES IMPRIMIR EN DOBLE FAZ, DE UN LADO LA IMAGEN DEL TABLERO Y DEL DORSO LAS PREGUNTAS, PARA QUE, A MEDIDA QUE SE VA RESPONDIENDO LAS CONSIGNAS VAMOS COLOCANDO Y FORMANDO LA IMAGEN.