

JUEGOS DIDÁCTICOS INFANTILES

Elemento de apoyo a Exhibición Transitoria

“A CIENCIA CIERTA”

Parque Nacional Alejandro de Humboldt

(**Perteneciente al Proyecto:** “Historia natural de algunos grupos de la fauna del Caribe: Su exhibición y divulgación del Programa Ramal Científico Técnico: “Diversidad Biológica” del MNHNC”).

“...los niños son la esperanza del mundo”

José Martí.

Introducción

Los juegos didácticos en las ciencias naturales, incentivan en las niñas y los niños el interés por conocer y comprender el mundo que les rodea, aportándoles una serie de conceptos y aptitudes para la vida, que le ayudarán a tomar decisiones en el futuro, ya sea desde el ámbito profesional como en lo personal, estas les serán de gran valor.

Si queremos sacar el mayor provecho de algo mediante la observación es necesario poner en práctica algo más que los sentidos y sensibilizarnos para poder lograr nuestro objetivo, para ello, uno de los métodos más fáciles de aprender mediante la observación es memorizar información a través de la utilización de tarjetas.

Memorizar provee maneras únicas y atractivas para el aprendizaje, y logra retener lo que estás aprendiendo durante más tiempo.

Basado en uno de los objetivos de esta exhibición, que consiste en elevar el nivel de conocimiento acerca de la fauna de Cuba y del Caribe, es que hemos creado unos y adaptado otros de estos juegos que a continuación ponemos en tus manos para disfrute y aprendizaje.

¡Invita a familiares y amigos!

¡Adivina quién soy!

Tema: Fauna endémica del Parque Nacional Alejandro de Humboldt

Edad a que va dirigido: A partir de 6 años.

Objetivo: Elevar el nivel de conocimiento en relación al patrimonio natural.

Habilidades a desarrollar: Observar, memorizar, comparar e identificar.

Requisitos: Pueden participar de uno a más jugadores.

Contenido del juego:

- Instrucciones
- Juego de 4 tarjetas 20x30 cm (En cada una, 1 sector de los 4 que conforman el Parque Nacional Alejandro de Humboldt).
- Juego de 4 tarjetas muestra 20x30 cm (Cada una tendrá incluidos los 4 sectores del Parque Nacional Alejandro de Humboldt y servirán como guía al facilitador).

Instrucciones del juego

***Jugador No.1:** Entre un grupo de 4 tarjetas donde aparece la imagen del paisaje de uno de los sectores del Parque Humboldt en la que se destacan variedad de animales en su hábitat con sus nombres incluidos, elegirá una para mostrar al jugador No.2.

***Jugador No.2:** Mediante la observación durante 1 minuto como límite de tiempo, deberá memorizar la tarjeta seleccionada.

Jugador No.1: Deberá medir el tiempo a su oponente y culminado este dar vuelta a la tarjeta, la que en su reverso tiene la misma imagen del paisaje, con sólo la silueta de los espacios en que aparecían representados los animales.

Jugador No.2: Su misión será recordar el nombre del lugar y de la mayor cantidad posible de animales según la silueta de los espacios que observe.

- Se intercambian las posiciones entre jugadores y se repite cada pasos.

Culminación: Gana quien más respuestas haya acertado

Normas del juego:

- El facilitador podrá hacer uso de la tarjeta muestra para guiarse mientras su oponente trata de identificar el lugar y la silueta de los espacios en que aparecían representados los animales.
- Los jugadores tendrán que ponerse de acuerdo en el mismo número de tarjetas a identificar.
- El oponente no deberá nunca ver el reverso de la tarjeta.
- Es preciso que el oponente al identificar el nombre del lugar y del animal que se relaciona con la silueta, lo diga tal y como lo observó antes en la tarjeta.
- Por identificar el lugar, el oponente acumula 5 puntos y 1 punto por cada animal que identifique.
- Pueden haber hasta dos jugadores en cada posición, o sea; dos facilitadores y dos oponentes.
- No es permitido dar ni pedir pistas.

Penalidades:

- En caso que el oponente alcance a ver el reverso de la tarjeta, se tomará otra de las 3 tarjetas restantes.
- El oponente tiene solamente hasta 3 oportunidades para intentar identificar el nombre del lugar y del animal que se relaciona con la silueta, de intentarlo una vez más perderá 1 punto.
- El oponente no acumula puntos mientras no identifique correctamente el nombre de lo que se muestra en el reverso de la tarjeta.

***Jugador No.1** (facilitador)

***Jugador No.2** (opponente)

Sector Baracoa

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Cartacuba



Alacrán de Baracoa



polimita



Ranita Iberia



Zunzuncito



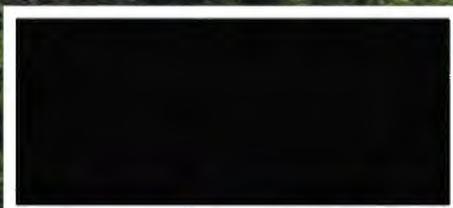
Culebrita de cuatro patas



Vinagrillo

Sector . . .

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Sector La Melba

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Ranita Guantanamera



Almiqui



Libélula de El Toldo.



Lagarto de El Toldo



Biajaca

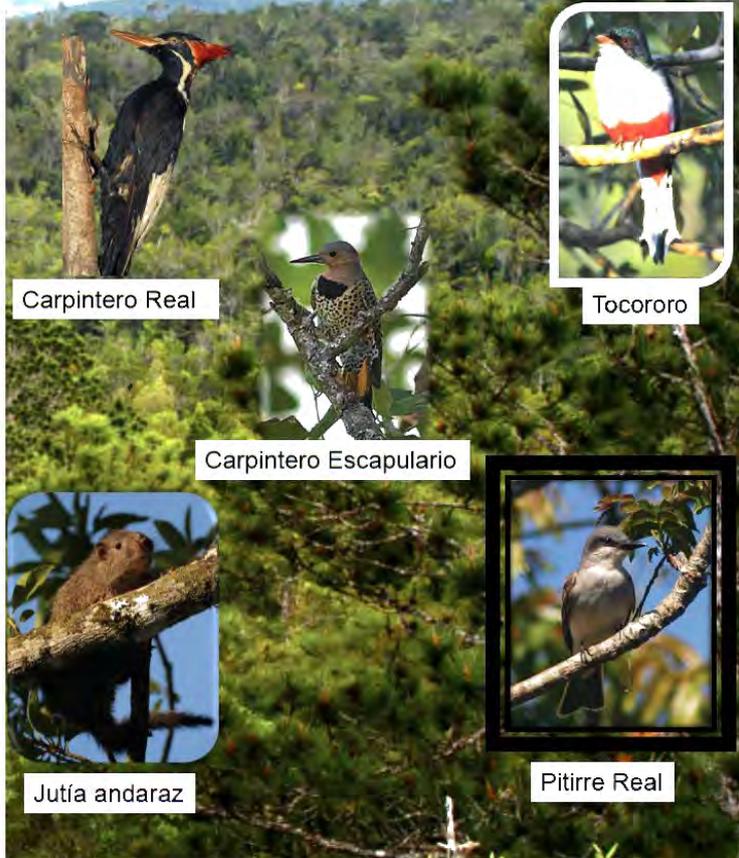
Sector ...

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Sector Ojito de Agua

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Carpintero Real

Tocororo

Carpintero Escapulario

Jutía andaraz

Pitirre Real

Sector...

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Sector Cupeyal del Norte

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



Carpintero Jabao



Zunzuncito



Carpintero Real



Correcosta



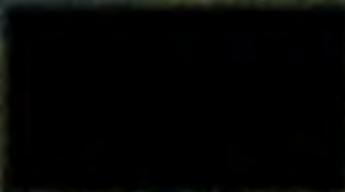
Sijú Platanero



Murciélago rojo de cola peluda

Sector ...

Parque Nacional Alejandro de Humboldt



¡Bingo!
(Versión cubana)
Aves endémicas de Cuba

Tema: Aves endémicas de Cuba

Edad a que va dirigido: A partir de 6 años.

Objetivo: Elevar el nivel de conocimiento en relación al patrimonio natural.

Habilidades a desarrollar: Observar, memorizar, comparar e identificar.

Requisitos: Pueden participar de 2 a 5 jugadores.

Contenido del juego:

- Instrucciones
- Juego de 5 tarjetas 20x30 cm (Cada compartimiento en la tarjeta sólo referirá el nombre del ave).
- Juego de 20 cartas 5x8 cm (Cada carta tendrá el nombre del ave y referirá una característica de esta, ya sea relacionada con su distribución, hábitat, alimentación, estado de conservación o relación con el hombre).

Instrucciones del juego

*Además de los jugadores debe existir un moderador del juego, encargado de poner las barajas a disposición de estos, por lo que los jugadores deberán ser ágiles.

Jugador/es: Selecciona una tarjeta y la colocará a la vista de todos los participantes.

Moderador: Pone al centro de la mesa grupo de 4 barajas en cada tirada.

Jugador/es: Deben ir llenando los espacios en su tarjeta en correspondencia con la imagen de las barajas que ha dispuesto el moderador.

Los actos se repetirán hasta que haya terminado el grupo de barajas en manos del moderador.

Culminación: El jugador que haya cubierto con las barajas todos los espacios de su tarjeta deberá gritar: **¡Bingo!**, y será declarado en el acto, ganador.

Puede darse el hecho que ningún jugador haya cubierto completamente los espacios en su tarjeta, entonces ganará quien más espacios haya cubierto. En otro caso, puede que exista empate.

Normas del juego:

- Ningún jugador arrebatará la baraja que ya ha sido elegida por su contrincante.
- Al finalizar cada ronda de juego, el ganador pasará a tomar el puesto del moderador.
- En caso de haber empate, jugadores y moderador, seguirán en su misma posición.

Penalidades:

- De existir un único ganador y este no gritase: **¡Bingo!**, otro jugador percatado de la falta, podría gritar por él y arrebatarle el triunfo.