

Actividad de cierre con chicos y chicas

El juego de mesa de Imagina Si

Objetivos de la actividad

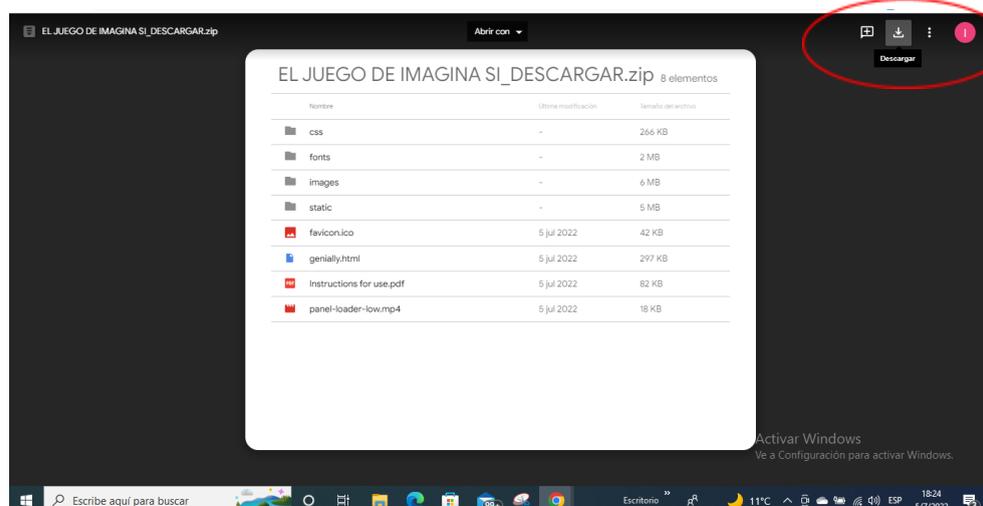
Esta actividad consiste en **un juego de mesa digital que desafía a las y los estudiantes a leer, mirar y escuchar las historias creadas por otros y otras** adolescentes de Argentina, Colombia y México. ¡A descubrir la red de historias!

Los objetivos de este espacio son:

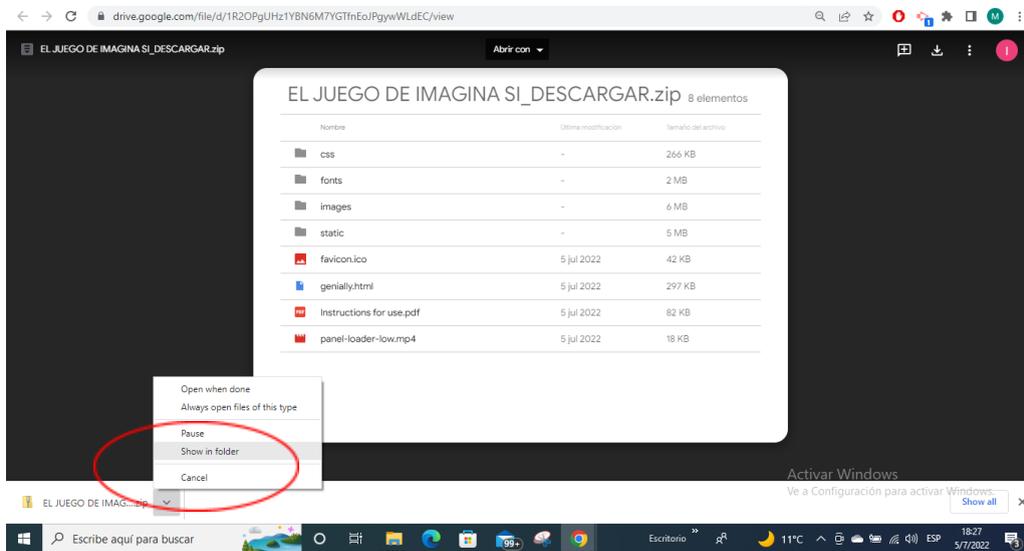
- **Conocer algunas de las historias creadas por chicos y chicas de otros países** que también fueron parte del proyecto y con quienes intercambiaron personajes, escenarios y objetos.
- **Recapitular lo aprendido durante los encuentros.** ¿Cómo fue la experiencia de trabajo? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué lograron? ¿Sobre qué les gustaría seguir aprendiendo?
- **Seguir estimulando la creatividad y la motivación** por crear historias con medios digitales.

¿Cómo descargar el juego?

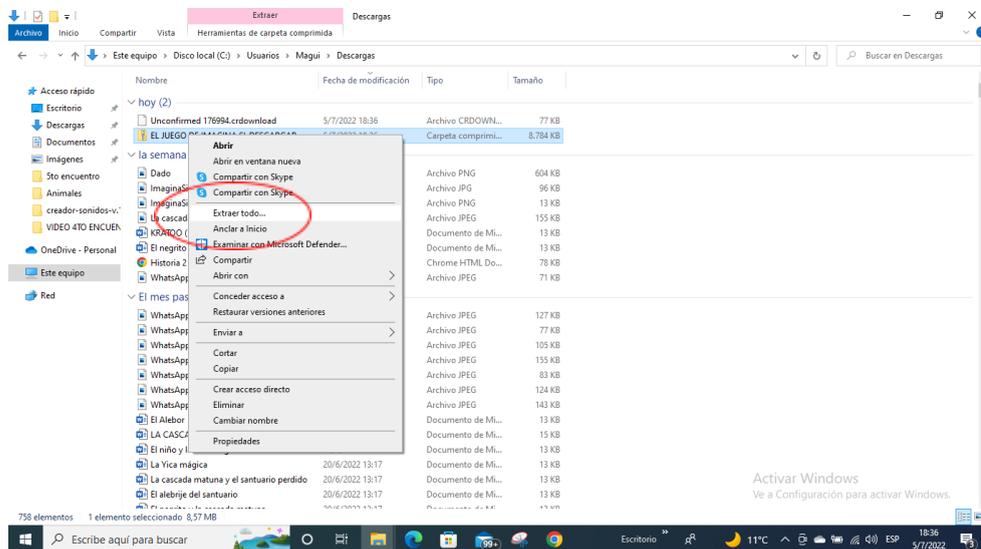
- Si cuentan con conectividad en el aula o espacio de trabajo con chicos y chicas, pueden acceder directamente al juego haciendo click [aquí](#).
- Si no cuentan con conectividad, descarguen el juego previamente. Para ello sigan estos pasos:
 - Hagan click [aquí](#) para acceder a la carpeta del juego.
 - Arriba a la derecha, presionen el botón “descargar”.



- Una vez descargado, hagan click en el botón junto a la descarga, y seleccionen “mostrar ubicación” (o “show in folder”)



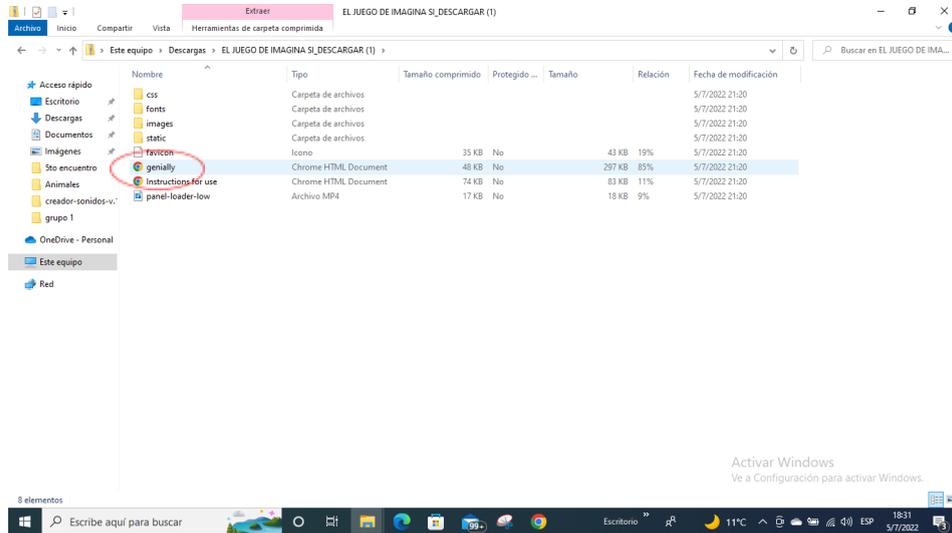
- Hagan click con el botón derecho sobre la carpeta que se llama EL JUEGO DE IMAGINA SI_DESCARGAR. Luego hagan click sobre la opción Extraer todo / Extraer.



- Se abrirá la carpeta ya descomprimida, que también se llama EL JUEGO DE IMAGINA SI_DESCARGAR.



- Hagan click en el archivo que se llama “genially”. ¡Listo! El juego se abrirá en la ventana de un navegador y no necesitarán más conexión a Internet para jugarlo.



- Adicionalmente, descarguen los tres archivos que encontrarán en la carpeta [Materiales extra](#). Son producciones hechas por distintos grupos de chicos y chicas, las van a necesitar durante el juego.

Instrucciones para jugar

Descripción general

Este juego de mesa se juega de a cuatro equipos (de ser necesario, pueden jugarlo con menos equipos. Cada equipo puede estar conformado por una sola persona o por varias, dependiendo de cuántos sean en el grupo). Cada equipo está representado por una ficha de color, que deberá ir avanzando por el tablero desde el casillero de “salida” hasta completar la vuelta entera. Para ello irán tirando el dado por turnos, de a una jugada por vez.

En su recorrido, **cada equipo tendrá que resolver los desafíos** de los casilleros en los que vaya cayendo. Todos los desafíos se relacionan con la lectura atenta de alguna historia, o requieren mirar o escuchar una producción hecha por otros/as chicos y chicas. Cuando acierten con la respuesta correcta, colocarán una “casita” del color de su equipo sobre el casillero que hayan logrado superar.

¿Cómo se gana el juego?

Ganará este juego el equipo que cumpla primero con estas dos metas:

- Dar, por lo menos, una vuelta completa al tablero (es decir, llegar nuevamente al casillero de salida).
- Resolver correctamente al menos cuatro desafíos (es decir, obtener cuatro casitas).



Si un equipo logra dar la vuelta entera pero aún no resolvió los cuatro desafíos, deberá completar una vuelta más, para tener oportunidad de sumar más desafíos resueltos.

Rol del formador o de la formadora

Las y los formadores/as estarán a cargo de llevar adelante la actividad. Pueden manejar la computadora: ir tirando el dado y haciendo avanzar las fichas, desplegar las consignas de los desafíos para poder leerlos, etc. En este documento encontrarán las respuestas correctas para cada casillero: las y los formadores/as serán los/as encargados/as de comunicar, en cada caso, si la respuesta de un equipo es correcta o no.

Componentes del tablero

Aquí algunos de los componentes más importantes del tablero del juego de mesa digital:



Dado. Para tirar el dado, hay que clicar sobre él. Mostrará un número del 1 al 6, lo que indica cuántos casilleros debe avanzar el equipo.

Fichas y casas.

- Las fichas representan a cada uno de los cuatro equipos: azul, verde, amarillo y rosa. Cada vez que un equipo tire el dado, el formador o la formadora deberá arrastrar y soltar la ficha del equipo hasta el casillero que corresponda, utilizando el *mouse*.
- Las casitas sirven para marcar los logros alcanzados. Cada vez que un equipo supere correctamente un desafío, arrastrará y soltará -sobre ese casillero- una casita del color de su equipo. De ese modo será fácil saber cuándo alcanzaron el mínimo de cuatro desafíos superados.

Botón +. Todos los casilleros de desafío tienen este botón. Al clicar sobre él se despliega la consigna, lo que hay que resolver.

Casillero especial. A diferencia del resto de los casilleros, los casilleros que tienen el dibujo negro no siempre otorgan una "casita" a cambio de una respuesta correcta. Puede ser que permitan avanzar, tirar el dado nuevamente, o bien obliguen a retroceder. Para conocer qué propone cada uno, hay que posicionar el *mouse* o hacer click sobre el dibujo negro.



Desafíos

Casillero	Desafío	Respuesta correcta
¡ATENCIÓN QUE PREGUNTAMOS! (1)	Este desafío invita a leer una historia en voz alta, con mucha atención, y a responder luego una pregunta que apunta a un detalle muy específico. Si responden correctamente, se llevarán una casita. Si no aciertan, esperan el siguiente turno.	A. <i>Era el único alebrije que quedaba en el mundo, pero en realidad había uno más.</i>
CASILLERO ESPECIAL 1	Este casillero especial informa a los y las jugadores/as que han recibido la ayuda de un alebrije, por lo cual avanzan hasta el siguiente casillero especial. No es necesario que respondan el desafío de ese segundo casillero: en su siguiente turno, el equipo tirará el dado para avanzar desde allí.	No hay respuestas, se avanza directamente.
ANIMÁTE A MIRAR	Este desafío consiste en mirar muy atentamente una animación muy breve, un máximo de dos veces, para responder la pregunta: ¿cuántas flores aparecen? Descargar la animación previamente, haciendo click acá.	7
CASILLERO ESPECIAL 2	Este casillero especial propone leer el inicio de una historia escrita por chicos y chicas para luego adivinar el final entre tres opciones posibles. Si responden correctamente, ¡ganan una casita!	C. <i>La tortuga se subió en el lomo del oso y nadaron hasta el medio de la laguna. Sacaron al sapo muerto para que los animales pudieran beber agua descontaminada.</i>
PALABRA INTRUSA (1)	En este desafío, chicos y chicas tienen que leer el inicio de una historia con mucha atención, y solo una vez, tratando de recordar lo máximo posible. Luego se les ofrece una lista de elementos, y deben identificar cuál NO pertenece a esa historia.	4. <i>Ogros</i>
CASILLERO ESPECIAL 3	Este casillero especial los y las desafía a improvisar una historia a partir de la combinación de dos elementos. Si se animan a hacerlo, avanzan un casillero y esperan allí su siguiente turno.	¡El formador o la formadora determinan si el grupo improvisó la historia según la consigna, con ganas y creatividad!
BUSCA Y ENCUENTRA (1)	Este desafío propone tomarse un minuto como máximo para observar una imagen que muestra a chicos y chicas trabajando durante el proyecto Imagina Si. Es importante tratar de recordar la mayor cantidad de detalles posible. Luego deberán responder una pregunta sobre un detalle específico. Si lo hacen correctamente, ganan una casita.	7
CASILLERO ESPECIAL 4	Este casillero especial propone una pregunta sobre narrativa. Si la responde correctamente, el equipo puede avanzar al siguiente casillero y tratar de superar un desafío más, para así obtener una casita.	B. <i>Tres</i>
ÁRMALA	En este desafío hay que ordenar las partes de una	Parte 1 (título): C



CORRECTAMENTE	historia inventada por chicos y chicas. Si logran hacerlo, ¡ganan una casita!	Parte 2: D Parte 3: B Parte 4: A
CASILLERO ESPECIAL 5	Este casillero especial informa a las y los jugadores/as que una yica mágica ha ofrecido ayuda: ¡el equipo que esté más atrás en el recorrido puede tirar el dado!	No hay respuestas, el equipo que viene más atrás tira el dado directamente.
AHORA TE TOCA A TI (1)	¡En este desafío, chicos y chicas tienen que animarse a poner el cuerpo! Escucharán un fragmento de relato sonoro producido por otro grupo de adolescentes, y deberán luego imitar con su voz uno de los sonidos que aparecen allí: el del personaje del alebrije. Si se atreven a hacerlo, ¡ganan una casita! Descargar el relato sonoro previamente, haciendo click acá.	¡El formador o la formadora determinan si el grupo imitó el sonido con ganas y creatividad!
CASILLERO ESPECIAL 6	Este casillero especial está embrujado. El próximo tiro de dado del equipo que caiga en él valdrá por 1, no importa qué número salga. Es decir que en su próximo turno avanza un solo casillero.	No hay respuestas, el equipo cumple el "embrujo" en el tiro siguiente.
BUSCA Y ENCUENTRA (2)	Este desafío propone tomarse un minuto como máximo para observar una imagen que muestra a chicos y chicas trabajando durante el proyecto Imagina Si. Es importante tratar de recordar la mayor cantidad de detalles posible. Luego deberán responder una pregunta sobre un detalle específico. ¡Respondan correctamente para obtener una casita!	La Cascada Matuna
CASILLERO ESPECIAL 7	En este casillero especial, al equipo se le rompe la yica (bolso) y pierden una casita (uno de los desafíos superados). Deben "devolverla" arrastrándola al centro del tablero. Si aún no tienen ninguna casita, la próxima que ganen no cuenta...	No hay respuestas, el equipo pierde una de sus casitas.
¡ATENCIÓN QUE PREGUNTAMOS! (2)	Este desafío invita a leer una historia en voz alta, con mucha atención, y a responder luego una pregunta que apunta a un detalle muy específico. Si responden correctamente, obtendrán una nueva casita.	2. <i>Juan</i>
PALABRA INTRUSA (2)	En este desafío, chicos y chicas tienen que escuchar un ambiente sonoro con mucha atención, y solo una vez, tratando de recordar lo máximo posible. Luego se les ofrece una lista de elementos, y deben identificar cuál NO suena en ese ambiente. Si responden correctamente, ¡el equipo se lleva una nueva casita! Descargar el ambiente sonoro previamente, haciendo click acá.	3. <i>Bocina</i>
CASILLERO ESPECIAL 8	Si llegan a este casillero especial, ¡caen en la Cascada Matuna! El agua los arrastra y vuelven al último casillero sin resolver. En su próximo turno, en vez de tirar el dado, deberán intentar resolverlo.	No hay respuestas, el equipo vuelve al último casillero sin resolver.



AHORA TE TOCA A TI (2)	¡En este desafío, chicos y chicas tienen que animarse a poner el cuerpo! Verán una fotonovela producida por otro grupo de adolescentes, y deberán luego imaginar cómo sigue la historia, para construir "fotos" con sus cuerpos y caras (no es obligatorio que tomen fotografías, el juego consiste en armar la escena). Si se animan a hacerlo, obtienen una casita (y un fuerte aplauso).	¡El formador o la formadora determinan si el grupo ideó las "fotos" con ganas y creatividad!
CASILLERO ESPECIAL 9	Si llegan a este casillero, ¡se transforman en un alebrije poderoso! Pueden conceder un deseo a otro grupo: regalarle un turno extra, una casita más, etc... Luego esperan su siguiente turno.	No hay respuestas, el formador/a determina si el deseo concedido se aprueba o no.

Importante:

- Si un equipo cae en un casillero cuyo desafío ya fue presentado, pero aún no resuelto correctamente, este equipo intentará resolverlo.
- Si un equipo cae en un casillero cuyo desafío ya fue resuelto correctamente por otro equipo, está autorizado a avanzar un casillero más, y así hasta caer en alguno que aún no haya sido resuelto correctamente.