

YAPEPÓ



Introducción:

Cuando nos referimos al Patrimonio Arqueológico hablamos de todo espacio donde existan restos, cosas o vestigios de cualquier naturaleza que puedan proporcionar información sobre los grupos socioculturales que habitaron la provincia desde épocas precolombinas hasta épocas históricas recientes.

Nuestra provincia es muy rica en estos materiales que tienen un gran valor para conocer sobre nuestro pasado. Generalmente se encuentran en las barrancas de ríos y arroyos, y es importante que todos colaboremos en su protección.

Compartimos una propuesta para aportar a la concientización sobre la importancia de la protección del patrimonio arqueológico y antropológico en las escuelas a través del juego.

¿Qué es?

“Yapepó” es un juego para nivel primario, que invita a pensar estrategias, hacer preguntas, resolver desafíos matemáticos y aprender sobre patrimonio entrerriano.

¿De qué trata?

Se trata de un **juego interactivo** para practicar la suma, la resta y el orden de los números naturales, mientras recorren el tablero.

¿Qué necesitamos? | Materiales



Si no contamos con conectividad podemos imprimir tableros, fichas, tarjeta y un dado (ver recursero).



Si tenemos internet, necesitamos un dispositivo por grupo para visualizar el juego. Cuadernos y lápices.

¡A jugar!

El curso deberá dividirse de manera tal que queden cuatro estudiantes por tablero.

Se sugiere que al finalizar el mismo, se habilite un momento de reflexión. También se puede generar una instancia de recorrido al Museo:

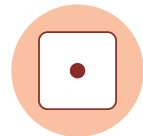
Se pueden solicitar visitas guiadas para escuelas aquí:



Reglas del juego:

Antes de empezar:

- 1 Cada participante deberá elegir un color.
- 2 En grupo deberán escuchar el audio (si se juega online) o leer la tarjeta (si se imprime el juego) "**¿Qué es la arqueología?**" y luego comenzar con la dinámica.
- 3 Cada participante deberá tirar el dado, anotar o recordar el valor obtenido. Comienza el juego quien saque el mayor puntaje, le siguen en orden de mayor a menor el resto de los/as participantes.

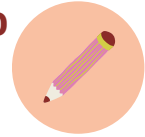


- 4 Ejemplo:
Participante 1 (P1) tira el dado y sale 3
Participante 2 (P2) tira el dado y sale 4
Participante 3 (P3) tira el dado y sale 1
Participante 4 (P4) tira el dado y sale 6
Comparan y el de mayor puntaje es el que comienza, es decir: P4, P2, P1 y P3.
- 5 Cada ficha de color tiene un puntaje de inicio de 10.



Comenzamos:

- 5 El/la primer/a participante tira el dado (luego el resto repite la acción). Según el número que le toque **debe avanzar esa cantidad de casilleros** y en su **cuaderno ir anotando el resultado** que obtiene de sumar 10 (valor de la ficha) más el valor del dado y así sucesivamente.



- 6 En el caso de caer en algún **casillero especial**, fichas con estrella, deberá realizar lo que se le indica en la tarjeta correspondiente y registrar en el cuaderno la acción (suma o resta) para sumar puntaje. En estas tarjetas encontrarán una acción: avanzar o retroceder según se les indique y pautas para la **Protección del Patrimonio**.



- 7 Al resolver las **paradas obligatorias**, que se encuentran representados por botones de objetos encontrados en la provincia, se puede avanzar. Estas paradas cuentan con tarjetas que contienen un contexto que debe ser leído en voz alta y una ilustración, estas acciones también deben registrarse en los cuadernos. Una vez que todos hayan llegado al resultado - luego de haber comprendido y verificado- pueden seguir avanzando. Si un miembro no alcanza los resultados, todo el equipo debe ayudarlo a pasar el desafío.



- 8 Si toca “peligro” deberá retroceder al casillero de quien esté en último lugar, y restar en el cuaderno los casilleros retrocedidos.



Final:

- 9 Cuando todos lleguen a la meta, deberán ver los resultados obtenidos, realizar un orden y comparación de los mismos, siempre anotando en sus cuadernos.

META

- 10 Ganará el que mayor puntaje haya obtenido durante todo el juego.

