

AQUA DOKU

Juego de mesa

INSTRUCTIVO DEL JUEGO





Colegio del Nivel Medio Superior | ENMS de Centro Histórico León

SEMARNAT
SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES



CONAGUA
COMISIÓN NACIONAL DEL AGUA

AQUA DOKU

Juego de mesa

OBJETIVO

La promoción del cuidado y optimización de los recursos naturales es una necesidad en la sociedad a nivel local y mundial. Dentro de estas actividades se encuentra la promoción de la cultura del agua, la cual engloba diversos temas como el derecho humano al agua, el ciclo del agua, el tratamiento de las aguas residuales, las soluciones basadas en la naturaleza, etc.

La promoción de la cultura del agua puede abarcarse desde diferentes enfoques y formas, con base en las características socioeconómicas y culturales de la población. Con el objetivo de promover la cultura del agua desde la infancia y abarcar un mayor porcentaje de la población adulta, la información se debe manejar de una manera directa y clara, pero también dejando la

inquietud de más información para satisfacer la curiosidad del ser humano. En este sentido se han desarrollado actividades lúdicas como herramientas de procesos de enseñanza – aprendizaje.

El objetivo de este material didáctico es dar a conocer datos sobre diferentes temas relacionados con el agua. Estos temas son contaminantes físicos y químicos, características de los contaminantes, etapas de tratamiento, ciclo del agua, derecho humano al agua, el agua en la vida, soluciones basadas en la naturaleza, saneamiento e higiene, ahorro y reutilización de agua, huella hídrica y agua virtual.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Instrucciones de juego en la versión display portátil o juego de mesa con moderador para jugar en equipos o más de un participante.

Aquadoku termina cuando las tarjetas de un mismo concepto no se repiten en línea vertical u horizontal.



- 1) Elegir un moderador de juego el cual se encargará de dirigir el juego y registrar los puntos de cada equipo.
- 2) Conformar de 2 a 4 equipos.
- 3) Elegir el nivel correspondiente (*ejemplo: nivel primaria, nivel secundaria, nivel medio superior, nivel superior*) de las pág. 4, 5, 6 y 7.
- 4) Seleccionar 4 conceptos y describirlos a los equipos (*Ejemplo primaria: ciclo del agua, agua virtual, soluciones basadas en la naturaleza y derecho humano al agua*), seleccionar las 16 tarjetas correspondientes y revolverlas.
- 5) Un representante de cada equipo elegirá una ficha de turno al azar, el número de la ficha establecerá el orden de participación.
- 6) Cuando sea el turno de cada equipo el moderador elegirá una de las 16 tarjetas al azar y la leerá en voz alta la descripción correspondiente a la tarjeta seleccionada. El equipo en turno tiene 60 segundos para discutir en secreto el nombre del concepto descrito y dar la respuesta correcta, si la respuesta es correcta el equipo obtendrá dos puntos.
- 7) El equipo acomodará la tarjeta en uno de los 16 espacios correspondientes, si la posición es correcta (es decir no se está repitiendo el mismo concepto en línea vertical u horizontal) el equipo obtendrá dos puntos.
- 8) Si el equipo se equivoca en el paso 5 o en el paso 6 el moderador regresará la tarjeta a su lugar.
- 9) En este momento termina el turno del equipo y seguirá el siguiente equipo en turno.
- 10) Ganará el equipo que tenga la mayor cantidad de puntos al finalizar el juego correctamente o cuando el acomodo de las tarjetas ya no permita continuar sin repetir conceptos en línea vertical u horizontal.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Versión para jugar con un participante.



Seleccionar cuatro conceptos y acomodar las tarjetas por el reverso, de tal manera que se pueda leer la descripción de las mismas. Ejemplo: El agua debe de ser saludable. Su calidad debe garantizar que su consumo no representa un riesgo para la salud humana.



El jugador debe de analizar la descripción para determinar a qué concepto pertenece. En el ejemplo es una descripción del derecho humano al agua.



Conforme vaya leyendo los conceptos debe de acomodar las tarjetas una por una, evitando repetir en línea vertical u horizontal un mismo concepto.



Después de acomodar las 16 tarjetas debe de voltearlas y colocarlas en la misma posición para comprobar que el acomodo es correcto.



Si el acomodo es correcto, el juego termina, de lo contrario, el juego vuelve a iniciar.

Conceptos de NIVEL PRIMARIA



15 posibilidades



PRIMARIA

Conceptos de NIVEL SECUNDARIA



70 posibilidades



SECUNDARIA

Conceptos de NIVEL MEDIO SUPERIOR

210 posibilidades



MEDIO SUPERIOR

Conceptos de NIVEL SUPERIOR

495 posibilidades



SUPERIOR



CRÉDITOS

Contenido desarrollado por la Brigada Juvenil de Cultura del Agua de la Escuela de Nivel Medio Superior Centro Histórico León, Universidad de Guanajuato.

DISEÑO GRÁFICO:

Comisión Estatal del Agua de Guanajuato
agua.guanajuato.gob.mx/



AGUA DOKU



AQUA DOKU

Juego de mesa

AQUA DOKU

Juego de mesa

Solicita un kit en las oficinas de la
**Comisión Estatal del
Agua de Guanajuato**

