



ALACiMa²

Ecología y Biodiversidad

Hoja de trabajo 4.

Integrando conceptos.

Jorge Rodríguez Ph.D.

¿No has jugado “Linkology”? Es un juego de cartas que permite clasificar animales según su hábitat, adaptaciones o según las estructuras que comparten, y establecer la relación entre éstos de acuerdo al nicho que ocupan en la naturaleza. Te proponemos que te reúnas con los miembros de tu equipo y lleven a cabo este juego. ¡Es muy divertido!

Materiales

- 45 cartas con imágenes de animales.
- 45 cartas con palabras
- 8 cartas de nueva relación
- 2 cartas de súper/relación.

Instrucciones

Seleccionar un repartidor de cartas.

- Baraja los paquetes de cartas (animales, palabras y cartas de relación) para mezclar las mismas.
- Repartir 5 cartas a cada jugador.
- Todos los jugadores deben mostrar sus cartas bocarriba.
- Pon el resto del paquete, bocabajo, en el centro.
- Vira una de las cartas y colócala bocarriba al lado del paquete.

¿Cómo jugar?

- Comienza el primer jugador a la izquierda del “dealer”. El jugador tratará de encontrar una carta que comparta algún atributo con la carta inicial que se viró. Si esto ocurre, pondrá su carta encima de ésta.

Ejemplo:

Coloca la carta con la imagen del tiburón encima de la carta que dice branquias, o viceversa.

Coloca la carta que dice volar encima de la carta que presenta la imagen de un loro, o viceversa.

- Solo se puede hacer coincidir una carta del jugador (palabra o imagen) con la carta de la pila.
- Si un jugador logra coincidir, quedará con una carta menos y pasa su turno al próximo jugador.
- Si un jugador no logra coincidir, tomará una nueva carta del paquete que está bocabajo, si coincide, coloca la misma en la pila y pasa su turno. Si ni coincide, se queda con la carta y pasa el turno.
- Solamente se puede colocar una carta en cada turno excepto si juega una carta de súper/relación.
- Si la pila se queda sin cartas, dejar la última que está bocarriba y virar bocabajo el resto para empezar otra vez.
- El jugador que primero se quede sin cartas es el ganador.
- Cartas especiales:
 - **Carta de nueva relación:** Juega esta carta en cualquier momento para crear una nueva pila de descarga. El jugador puede colocar cualquier carta (palabra o imagen) de su mano sobre esta carta para iniciar una nueva pila de descarga.



AIACiMa 2- FASE 3 El juego continúa sobre cualquiera de las pilas de descarga, pero cada jugador solo puede jugar sobre una pila solamente en cada turno.

- **Carta de súper/relación:** Juega esta carta en cualquier momento para crear una nueva pila de descarga. El jugador puede colocar cualquier carta (palabra o imagen) de su mano sobre esta carta para iniciar una nueva pila de descarga. El jugador puede también jugar tantas cartas de su mano como sea posible en todas las pilas de descarga disponibles hasta que se quede sin cartas (y gana el juego) o no pueda colocar alguna más.

- **Desafiar a un jugador a un “Match”:** Cualquier jugador puede desafiar a un jugador a un “match” de conocimientos antes de que el jugador en turno termine su jugada. Consiste en preguntar si la jugada es correcta. Si es incorrecta, el jugador tiene que retornar la carta a su mano y pierde la jugada tocándole el turno al próximo. Para comprobar la respuesta, utilizar la “Animal Answer Key”. Por ejemplo, si la clave establece que un animal nada, es porque lo hace frecuentemente en su hábitat natural y no ocasionalmente. Si hay desacuerdos hay que investigar y consultar a los restantes participantes del salón para llegar a una respuesta colegiada. En caso de dudas, también puede consultarse el glosario.

¿Quién ganó? Contesta las siguientes preguntas:

Escoge uno de los animales que aparecen en las cartas y contesta:

¿Cuál es su hábitat? Descríbelo. Menciona tres animales que comparten su hábitat.

¿Cuál es su nicho ecológico? Descríbelo. ¿Puedes mencionar otras especies que comparten su nicho ecológico? Explica tu respuesta.

¿Cuáles de sus características utilizarías para establecer una clasificación científica de los animales que aparecen en las cartas? Intenta proponer un sistema de clasificación utilizando estas características.



CENTROS DE EXCELENCIA EN CIENCIAS Y MATEMÁTICA

(ALACiMa²- FASE 3)

