

Aprendamos sobre Mercurio



¿En qué lugar,
El Sombrero
sumergía las
pieles de los
sombreros?

¿Qué síntomas
le dieron al
sombrero y
a su esposa?

Si o no: Lola,
la esposa del
sombrero
¿podía
quedar
embarazada?



¿Por qué Lola y
El Sombrero
se estaban
enfermando?

¿Qué pasa
cuando un
volcán hace
erupción?



AVANZA UN
ESPACIO



Nombra dos
elementos del
hogar en donde
se encuentra
mercurio.

START!

AVANZA TRES
ESPACIOS



Completa: el
mercurio es.....



¡SALTA UN TURNO!



¿Qué pasa si el
mercurio se
acumula en
nuestro cuerpo?



¡VUELVE A INICIAR!
START!

Si o no: ¿el
mercurio se
acumula o no se
acumula en
nuestro cuerpo?

RETROCEDE UN
ESPACIO



Completa: el
mercurio afecta
nuestros:
pulmones,
sistema nervioso
y

Los hospitales
cuentan con
elementos que
contienen
mercurio. Nombra
dos de ellos.

Nombra dos
actividades
humanas en
las que se
utiliza el
mercurio.

¿Cómo se
llama esta
roca?



¡SALTA UN TURNO!



¿Qué debemos
hacer para
protegerlos
de los efectos
de mercurio?

¡FELICITACIONES!
SABES MUCHO SOBRE
MERCURIO

FINISH!

¡LANZA EL DADO Y MUEVE TU FICHA!

Tu compañero tiene que responder correctamente a la pregunta
para quedarse, sino se tiene que devolver a Start.

Título: Juego de mesa: escalera “aprendamos de mercurio”

Descripción: Esta es una herramienta pedagógica de apoyo a los talleres educativos sobre mercurio. Le será útil para repasar y fortalecer los aprendizajes de los estudiantes.

Tiempo promedio: 20 min

Recursos: tablero base, fichas e instrucciones

Instrucciones

El/la facilitador(a) organiza a los estudiantes en grupos de máximo 5 integrantes y les indica que van a revisar todo lo que aprendieron a través de un juego de mesa. Leen conjuntamente la siguiente instrucción antes de iniciar la actividad:

- Cada grupo recibe 5 fichas, un dado y un tablero.
- En el tablero aparece un camino con preguntas claves sobre mercurio.
- Todos los estudiantes lanzan el dado y el de mayor número comienza primero.
- Cada vez que un estudiante lanza el dado, podrá avanzar el número de casillas indicada; dependiendo de la casilla donde caiga, deberá responder correctamente la pregunta para quedarse ahí. Si no contesta correctamente, tiene que volver al inicio.
- Hay casillas donde tendrán que saltar un turno, moverse adelante o moverse atrás.
- Los estudiantes inician la actividad y el/la facilitador(a) los acompaña por cortos instantes a los grupos.