

"Construyamos un Ludo Geográfico"

Objetivos

Objetivos Fundamentales Verticales

- Distinguir las formas del relieve como resultado de la acción de las fuerzas internas y externas de la Tierra.
- Distinguir las formas de relieve submarino y los movimientos del mar, destacando las corrientes marinas y sus efectos más significativos.

Objetivos Transversales

- Promover el interés y la capacidad de conocer la realidad, utilizar el conocimiento y seleccionar información relevante; desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad y las capacidades de autoaprendizaje; desarrollar la iniciativa personal, el trabajo en equipo y el espíritu emprendedor.

Habilidades a desarrollar

- Comprensión del espacio: localizar áreas geográficas; representar y leer fenómenos geográficos.
- Búsqueda y organización de la información: usar diferentes fuentes y técnicas de recolección de datos e información.
- Actitud de reflexión crítica y propositiva: extraer conclusiones y contribuir con las opiniones personales; establecer relaciones e interpretaciones propias.
- Habilidades comunicativas: exponer y debatir con argumentos fundamentados; manejar técnicas de trabajo en equipo; reconocer la diversidad, identificando puntos de vista diferentes.

Materiales

- Bloc de dibujo, regla o escuadra, lápices de colores, dados.
- Revistas con fotografías o imágenes costeras.

Desarrollo

Actividades

1. El docente inicia la actividad identificando a los estudiantes que conocen el litoral chileno. Les pide a cada uno de ellos/as (o a un grupo) que indiquen qué lugares costeros conocen y si es posible que identifiquen algún accidente geográfico que puedan reconocer en ese lugar. Mientras los alumnos y alumnas realizan sus aportes en forma oral, el docente escribe en la pizarra los accidentes geográficos que mencionan, aunque la definición de cada uno haya sido incorrecta o incompleta. Para cerrar esta actividad de iniciación, solicita a los estudiantes que nombren algún accidente geográfico costero del que se hayan informado a través de relatos orales o que hayan visto a través de un medio audiovisual. Luego enuncia los principales accidentes geográficos costeros y recogiendo los conocimientos de los alumnos y alumnas a través de sus intervenciones. Realiza un breve glosario geográfico. Para apoyar esta actividad, entrega a cada estudiante la guía: "Glosario geográfico".
2. El docente solicita a los estudiantes que constituyan grupos de 5 ó 6 personas y que pongan a disposición del grupo, los materiales que ha solicitado con anticipación (bloc de dibujo, regla o escuadra, lápices de colores, revistas con imágenes de relieves costeros y un par de dados). A continuación explica que la actividad consistirá en la construcción de un "Ludo Geográfico", el cual contemplará los siguientes desafíos, exigencias y etapas en su diseño y construcción:
 - a) Cada grupo deberá construir su Ludo Geográfico en una hoja de bloc, utilizando la regla o escuadra y lápices de colores para diseñar el recorrido.
 - b) Se deberá realizar el recorrido en el tablero, siguiendo estrictamente las indicaciones del docente.
 - c) En cada cuadrilátero del tablero, se deberá colocar intercaladamente: una imagen, una definición o un concepto.
3. Una vez que el grupo ha construido su propio tablero de Ludo Geográfico, se le indica a los integrantes que debatan y diseñen sus propias bases o reglas para dar inicio al juego respectivo. Aquí se les solicita que utilicen los dados pedidos con anticipación y que velen para que el ganador o ganadores del juego, sean aquellos jugadores que demuestren mayores conocimientos de geografía física de las costas.
4. El docente evalúa formativamente la actividad, recorriendo los diferentes grupos y supervisando que el juego se realice de acuerdo a las instrucciones entregadas. En esta actividad final, se

sugiere que el docente se integre a los grupos participativamente, como una forma de motivar el trabajo escolar. También se puede organizar una competencia interna dentro del curso, seleccionando los mejores jugadores de cada grupo y realizando una competencia final.

Nota 1: Para que el docente entregue un modelo o ejemplo de cómo construir el Ludo Geográfico, se debe apoyar en la guía.

Nota 2: Además de los materiales para construir el Ludo, el alumno debe utilizar los conceptos y definiciones y las imágenes de los accidentes geográficos. Se recomienda también extraer imágenes de las revistas solicitadas previamente; también se sugiere utilizar, para el mismo propósito, el sitio del [Instituto Geográfico Agustín Codazzi](#).

Enlaces:

-[Información de mares y océanos. Relevante para apreciar los accidentes costeros.](#)

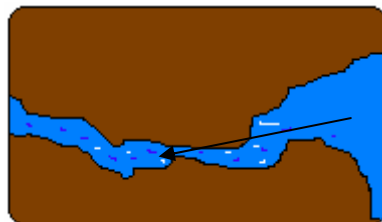
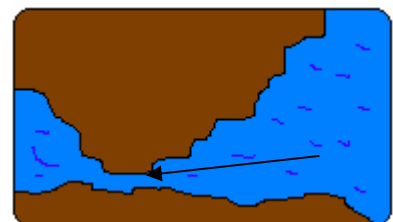
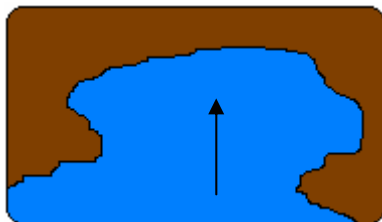
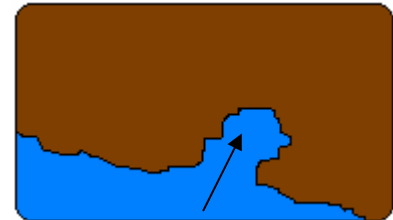
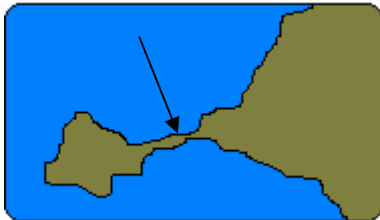
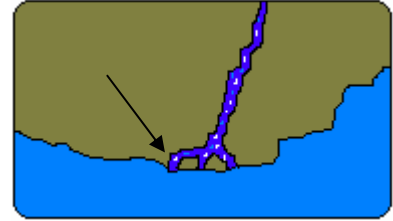
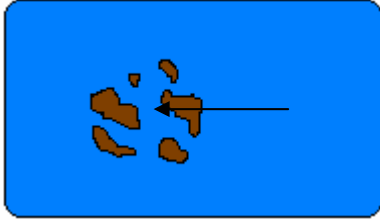
-[Información de costas y relieve submarino. Accidentes costeros a través de mapas y atlas.](#)

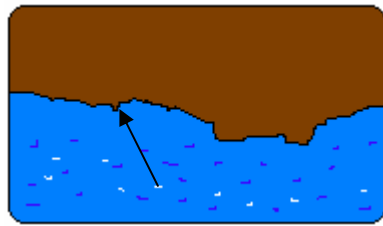
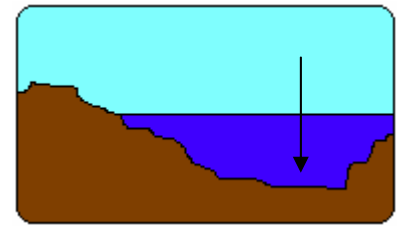
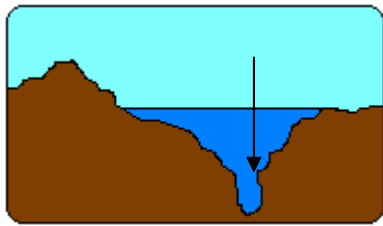
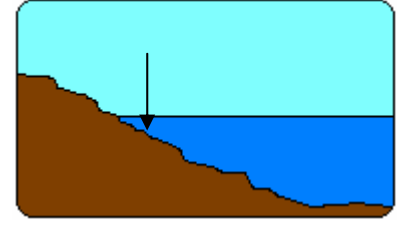
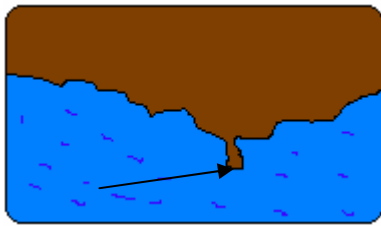
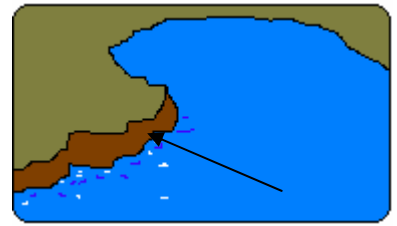
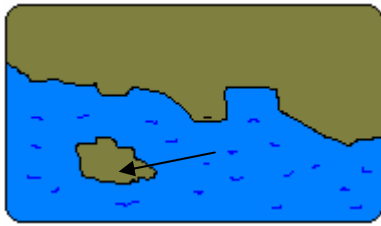
-[Instituto Geográfico Agustín Codazzi.](#)

Ejemplo de cómo construir un ludo geográfico



Accidentes geográficos





Glosario geográfico

- **Península:**

Porción de tierra o continente que se adentra en el mar. Su tamaño es variable, aunque siempre es menor que un cabo.

- **Cabo:**

Pequeña porción de tierra que se adentra en el mar. Por su pequeño tamaño se hace poco visible en la oscuridad, lo que hace necesario en ocasiones, colocar un faro.

- **Estrecho:**

Pequeña porción de mar que separa dos segmentos de tierra o continente.

- **Canal:**

Porción de agua delgada que comunica dos océanos o mares. Pueden ser naturales o contruidos por el hombre, como lo son el canal de Panamá, y el canal de Suez, entre otros.

- **Isla:**

Porción de tierra que sobresale en el mar o en un océano. Generalmente corresponde a una cadena montañosa que sobresale desde el fondo del mar. Los tamaños son variables, aunque cuando son muy pequeñas, se denominan Islotes.

- **Archipiélagos:**

Conjunto, de número variable, de islas, que se localizan en forma aladaña. Los tamaños pueden ser variables entre sí.

- **Istmo:**

Porción muy delgada de tierra que comunica una parte del continente con el mar.

- **Bahía:**

Porción pequeña de mar que se adentra en el continente. Por sus características de aguas tranquilas y protegidas, se utilizan para la construcción de puertos.

- **Golfo:**

Porción de mar, de tamaño significativamente más grande que una bahía, que se adentra en el continente.

- **Acantilado:**
Porción de tierra o continente que desciende abruptamente en el mar sin dejar espacio para la constitución de playas o riberas.
- **Estuario:**
Forma en que desembocan los ríos, a través de un solo brazo. Se producen cuando hay una pendiente significativa de escurrimiento o cuando los ríos son jóvenes.
- **Delta:**
Forma en que desembocan los ríos, a través de varios brazos. Esta forma se da con ríos de edad avanzada o con una pendiente de escurrimiento muy débil.
- **Plataforma continental:**
Superficie del fondo marino que se localiza desde la línea de costa hasta una profundidad no mayor de 200 metros.
- **Talud :**
Fondo del mar que se localiza desde la plataforma continental hasta profundidades mayores.
- **Fosa submarina:**
Depresión de gran profundidad que se localiza en el fondo de la superficie submarina.