



# ¿Jugamos con el agua?

## **Lugar**

Necesitaremos un espacio abierto como el patio, el gimnasio, etc.

## **Material necesario**

Cartulinas claras, cartulinas recicladas, cartulinas azules y rojas o pegatinas azules y rojas, rotuladores, colores, dos rectángulos de papel de embalar, recipientes diversos como cubos, vasos, barreños.

## **Duración total**

de hora y media a 2 horas.

## **Número de participantes**

de 20 a 25

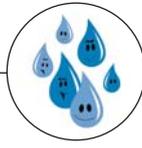
## **Instrucciones del juego**

Realizaremos dos juegos consecutivos. Al acabar, siempre realizaremos unas conclusiones colectivas.

### **Juego 1. De gota en gota.**

### **Juego 2. Gotas de agua para África**





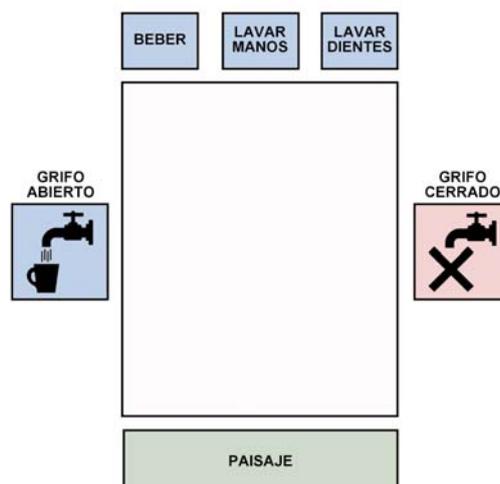
## Juego 1. De gota en gota.

*Adaptación de la actividad “De gota en gota” del libro Habitado, guía de actividades de educación ambiental. \*IMEB, Ayuntamiento de Barcelona*

### Preparación del juego:

- ✓ Seleccionad **tres actividades que sean muy habituales** en la vida diaria de los niños y niñas, y que éstos realicen de forma autónoma (beber, lavarse las manos, lavarse los dientes, etc.).  
Representad en una cartulina clara estas actividades mediante símbolos y dibujos sencillos. Enganchad cada acción en cartulinas diferentes y escribid en la parte inferior lo que representan.
- ✓ Coged dos cartulinas más. Debéis **dibujar** en una la imagen de un **grifo abierto**, y en la otra, la de un **grifo cerrado**. Escribid también lo que representan.
- ✓ Decidid **tres formas diferentes de desplazarse** que se correspondan a cada acción (por ejemplo, a la pata coja, saltando con los pies juntos, caminando hacia atrás, a zancadas,...). Debéis procurar que sean sencillas para evitar que la atención de los participantes se centre sólo en el “cómo” y no el “a dónde vamos”.
- ✓ **Dibujad** en un papel de embalar, pizarra o similar, **un paisaje** que reúna el mayor número posible de animales salvajes y domésticos, cultivos y campos con plantas cultivadas, plantas silvestres, etc., que los niños y niñas conozcan, o que les sean familiares. También podéis incluir alguna piscina, una muy grande y otra más pequeña, y unos niños cerca de una casa.
- ✓ Preparad **“gotas de agua”**. Podéis hacerlo con las cartulinas azules (que deberán tener una cinta adhesiva en el reverso), o con pequeños adhesivos de color azul.
- ✓ Delimitad el **terreno de juego** rectangular (de 15 x 20 metros como mínimo).

Colocad los dos dibujos de los grifos en el centro del rectángulo, en cada lado del rectángulo o en la pared, y los demás dibujos en la pared del fondo, separados entre si. El póster del paisaje se colocará en la otra punta. (ver imagen)





## Desarrollo del juego

---

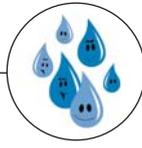
1. Sitúa al grupo al lado de la pared en la que se ha colocado el paisaje. Será el punto de salida y llegada
  2. Explica el significado de cada dibujo: son actividades que hacemos cada día, habitualmente, pero para hacerlas debemos abrir el grifo, y cerrarlo cuando hemos terminado. Explica cada dibujo y lee el rótulo.
  3. A partir de aquí, empieza a dar órdenes de acción relacionadas con los dibujos. Cada vez que das una orden (por ejemplo: “antes de comer nos lavamos las manos”), los jugadores deberán hacer el siguiente recorrido:
    - ir hasta el dibujo del grifo abierto y tocarlo (lo que significa que lo abren). Lo pueden hacer rápido o lentamente.
    - ir después hasta el dibujo que representa la acción con la que la orden está relacionada (en nuestro ejemplo, el de lavarse las manos),
    - ir después al dibujo de cerrar el grifo y tocarlo
- Recuerda que deben desplazarse de la forma que se haya acordado con anterioridad (pata coja, etc.)
- Según la edad de los niños y las niñas, el recorrido puede realizarse en pequeños grupos, individualmente, o si se prefiere, todos juntos.
4. Una vez finalizado el recorrido, los jugadores se acercarán al director del juego (educador/a) que les repartirá una gota de agua si han realizado correctamente todos los desplazamientos y recorridos de la orden.
  5. Cada participante que obtenga una gota de agua decidirá a qué elemento del paisaje dibujado en el mural quiere darle la gota de agua, y se la enganchará encima.
  6. Los jugadores que se equivoquen (bien porque no abren o cierran el grifo, o porque no hacen el desplazamiento correcto o no lo realizan de la forma correcta), vuelven al punto de partida y esperan el siguiente turno.
  7. El juego se repite varias veces, hasta que hayan suficientes “gotas de agua” en el mural para realizar la conclusión.
  8. Conclusión (\*)

## Variaciones para enriquecer el juego, a aplicar según la edad.

---

Repartir dos gotas de agua por partida realizada correctamente, para tener más gotas de agua en el mural y así tener más información.

Introducir diferentes elementos en el mural (una piscina, un campo de tomates, etc.). Esto facilitará la posterior reflexión sobre la gestión, adecuada o no, que hacemos del agua.



## Conclusión

---

(\*) Al terminar esta parte del juego, nos sentaremos cerca del mural.

Pediremos que observen los cambios que ha sufrido el mural y que analicen qué ha pasado con los seres vivos, los campos, la piscina,...

Podemos ayudarles con preguntas del tipo:

- ¿Qué puede pasar si un animal no tiene agua?
- ¿Qué puede pasar si no tenemos agua en casa?
- ¿Qué es más grave, no tener agua para el campo o no tener agua en la piscina? ¿Por qué?
- ¿Por qué es importante acordarse de cerrar el grifo cada vez? ¿Qué pasa si no lo hacemos?, etc.

## Orientaciones

---

El juego ayuda a entender la importancia del ahorro de agua, así como a detectar dónde hay necesidad de agua (en los seres vivos, en el campo, etc.)

La idea de los animales nos ayuda a entender que también la naturaleza necesita agua, y que si sólo ponemos agua en nuestras actividades, la naturaleza y sus ecosistemas quedan resentidos.



## Juego 2. Gotas de agua para África

*Basado parcialmente en la actividad “De gota en gota” del libro Habitado, guía de actividades de educación ambiental. \*IMEB, Ayuntamiento de Barcelona*

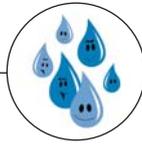
Se realiza después del anterior.

Se explica que ahora nos convertiremos en niños y niñas de un país africano, Etiopía, y que primero tenemos que ir a buscar el agua al río o al pozo, y después llegar hasta nuestro pueblo.

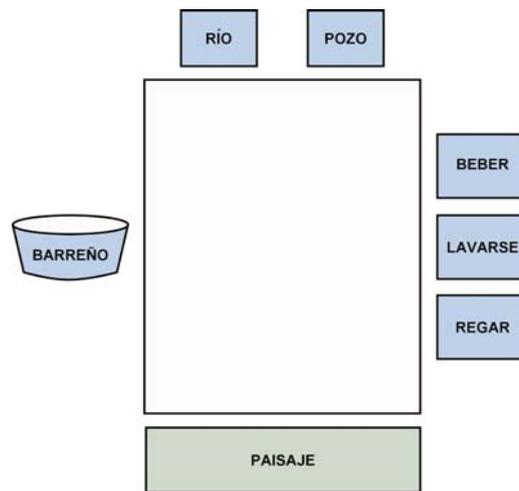
En este caso hemos hecho un mural diferente donde aparece nuestro poblado: con una zona agrícola, algunos animales (como vacas, o cabras), y alguna casa (humilde) con un niño y una niña; también hay árboles y algún animal salvaje.

### Preparación

- ✓ Seleccionad **tres actividades que sean muy habituales** en la vida diaria de los niños y las niñas africanas (como beber, lavarse, regar, recoger agua para la comida,...).  
Representad encima de una cartulina clara estas actividades mediante símbolos y dibujos sencillos. Colocad cada acción en cartulinas diferentes, escribiendo en la parte inferior lo que representan.
- ✓ Coged dos cartulinas más. Debéis **dibujar** en una la imagen de un **río**, y en la otra, la de un **pozo**. Escribid también lo que representan.
- ✓ Decidid **tres formas diferentes de desplazarse** que se correspondan a cada acción (por ejemplo, a la pata coja, saltando con los pies juntos, caminando hacia atrás, a zancadas). Debéis procurar que sean sencillas para evitar que la atención de los participantes se centre sólo en el “cómo” y no en el “a dónde vamos”.
- ✓ **Dibujad** en un papel de embalar, pizarra, o similar un paisaje. En este caso, haremos un mural diferente con un poblado. En él incluiremos una zona agrícola, algunos animales (como vacas o cabras), y alguna casa (humilde) con un niño y una niña; también dibujaremos árboles y algún animal salvaje.
- ✓ Preparad “**gotas de agua azules**” y “**gotas de agua rojas**”. Éstas simbolizarán respectivamente agua potable y no contaminada; y agua contaminada. Podéis hacerlas con cartulinas (que deberán tener una cinta adhesiva en el reverso), o bien con pequeños adhesivos de color azul y rojo.
- ✓ Delimitad el **terreno de juego** rectangular (de 15 x 20 metros como mínimo).



Colocad los dibujos del pozo y el río en el fondo, separados entre sí. A un lado del centro del rectángulo, poned en el suelo un recipiente grande (barreño, etc.) lleno de pequeños cubos, recipientes o vasos; colocad los otros tres dibujos de las acciones en el lado opuesto. El póster del paisaje lo pondremos en la otra punta. (ver imagen)



### Desarrollo del juego.

Similar al anterior pero con algunos cambios a partir del punto 3.

1. Sitúa al grupo al lado de la pared en la que se ha colocado el paisaje. Será el punto de salida y llegada
2. Explica el significado de cada dibujo y lee el rótulo.
3. A partir de aquí, tienes que ir dando órdenes de acción relacionadas con los dibujos. Cada vez que das una orden (por ejemplo: “debemos ir a buscar agua para lavarnos”), los jugadores tienen que hacer el siguiente recorrido:
  - salida en el mural paisaje,
  - ir hasta la zona de recipientes y coger un recipiente de dentro (vaso, pequeño cubo, etc.)
  - escoger entre el pozo o el río y tocarlo
  - ir hasta el dibujo que representa la acción con la que la orden está relacionada y tocarlo
  - volver al mural poblado

Recuerda que deben desplazarse de la manera que hayan acordado con anterioridad (pata coja, etc.)

Según la edad de los niños y niñas, el recorrido puede realizarse en pequeños grupos, individualmente, o si se prefiere, todos juntos.



4. Una vez finalizado el recorrido de la orden, los jugadores se acercarán al director del juego (educador/a) quien les repartirá una gota de agua si han realizado correctamente todos los desplazamientos y recorridos de la orden. Se repartirá una gota de agua azul si han ido al pozo, y una gota roja si han ido al río. En ningún caso explicaremos el porqué de los colores de las gotas de agua durante el juego.
5. Cada participante que obtenga una gota de agua decidirá a qué elemento de los dibujados en el mural quiere darle la gota de agua, y se la enganchará encima.
6. Los jugadores que se equivoquen (en el recorrido o en la forma de desplazarse), vuelven al punto de partida y esperan el siguiente turno.
7. El juego se repetirá varias veces, hasta que hayan suficientes “gotas de agua” en el mural para realizar la conclusión.
8. Conclusiones (\*)

### **Variaciones para enriquecer el juego, a aplicar según la edad.**

---

Se puede introducir un momento en el juego en el que no hay agua (simulando que estamos atravesando un periodo de sequía), de forma que no pueden poner gotas de agua en el mural. Asimismo, se puede hacer que, a partir de un momento determinado, el pozo también tenga agua roja (por culpa de una contaminación de las aguas subterráneas, por filtración, etc.). Sin embargo, en este caso, este concepto debe ser bien enfocado de cara a evitar confusiones en las conclusiones.

### **Conclusiones**

---

(\*) Al terminar esta parte del juego, nos sentaremos cerca del mural para realizar las conclusiones. Pediremos que observen los cambios que ha sufrido el mural desde el principio del juego y que analicen dónde está el agua, y que de qué color es.

Explicaremos entonces el significado de los colores de la gota de agua: si es azul, se trata de agua potable y no contaminada; pero si es roja, se trata de agua contaminada y, por tanto, perjudicial, porque puede provocar enfermedades.

- ✓ Se observa entonces dónde ha ido a parar el agua contaminada y se explica y reflexiona sobre lo que puede pasar si las gotas rojas están en personas (al no ser potable, puede producir enfermedades), en cultivos (puede que perjudique a las cosechas),...
- ✓ Observaremos cómo se ha repartido el agua y si tenemos algún problema de escasez de agua (en los bosques, en el campo,...) recordando que el agua escasea en este poblado.
- ✓ Reflexionaremos sobre cómo la gente tiene que transportar el agua: ¿Por qué tenían que coger un recipiente cada vez que iban a buscar agua? ¿Había agua corriente o canalizaciones?



Se puede repetir el juego una segunda vez, después de la evaluación. Una vez los niños y niñas conocen la diferencia entre el agua del río y la del pozo, podría realizarse el juego simulando que las personas del poblado han recibido educación e información al respecto, y que pueden hacer que las cosas cambien. De esta manera, se introduce también el valor que tiene la educación.

### **Comparamos los dos juegos**

---

Es muy interesante que se comparen los dos juegos “De gota en gota” y “Gotas de agua para África” buscando similitudes y diferencias, y que los niños y las niñas expliquen por sí mismos qué han observado.

Para ello, se pueden hacer preguntas del tipo:

- ¿Qué cosas necesitan de agua tanto aquí como en el poblado de África?,
- ¿Cuáles son las diferencias (grifos, recipientes, contaminación, piscina...)?
- ¿Dónde hay agua de mala calidad?
- ¿Dónde enferman las personas? y ¿por qué?
- ¿Dónde es más fácil tener agua?
- ¿Dónde es más fácil desperdiciar el agua?, etc.

La comparativa debe permitir trabajar el concepto de agua potable como el de agua de calidad para beber, la importancia del ahorro de agua, la importancia de la educación para evitar enfermedades, etc.

Dependiendo de la edad y de los aprendizajes previos de los niños y las niñas, el juego también permite incidir en diversos aspectos: la pregunta ¿por qué el río estaba contaminado? puede sugerir diversas ideas (hay una industria, por que las vacas contaminan con las heces, etc.); o la pregunta ¿qué garantía nos puede dar el pozo respecto con el río? puede llevar a reflexionar sobre la importancia de la información, etc.

### **Otras sugerencias**

---

Debido a que el juego requiere la confección de dibujos y murales, puede resultar práctico que los niños y las niñas los pinten utilizando diferentes técnicas como pinturas de dedo, ceras, recortando y enganchando recortes de papeles reciclados de revistas, etc.

Intentad hacer los carteles y demás con cartulinas reutilizadas.