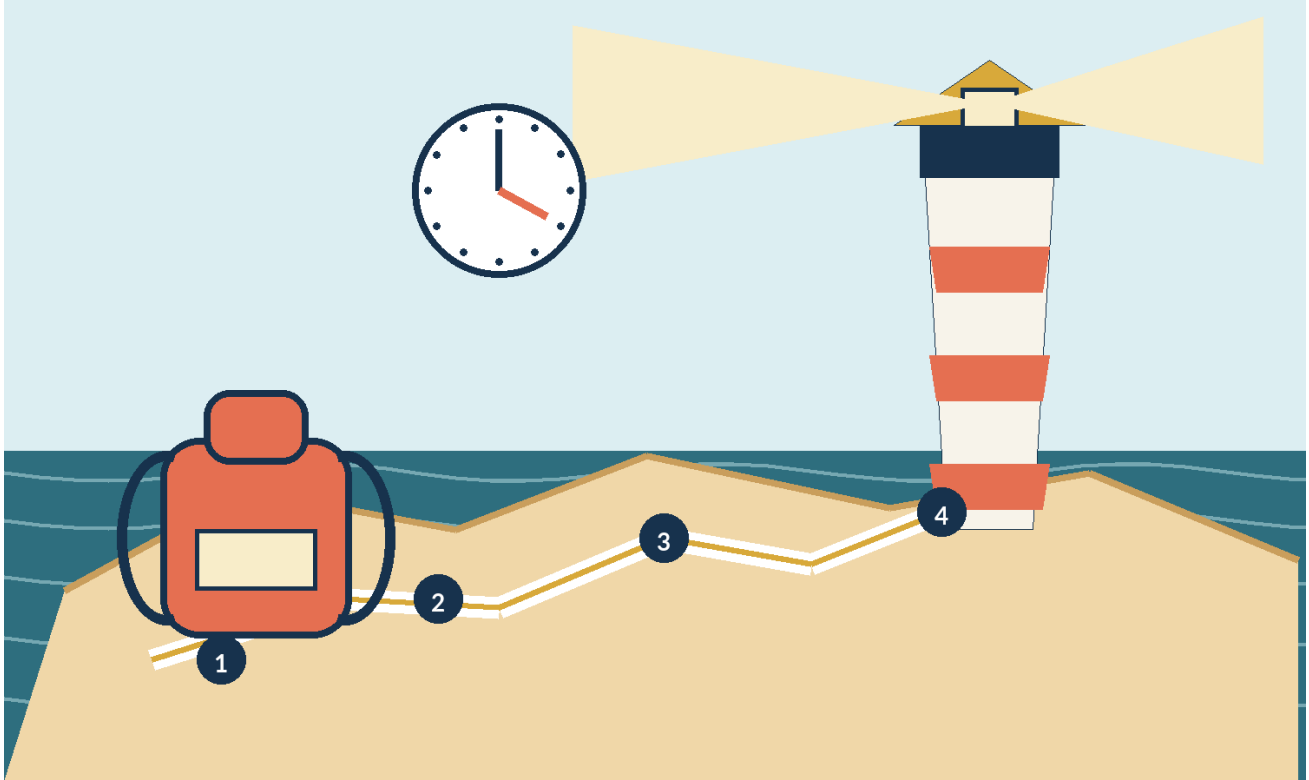


LA MISIÓN DEL FARO APAGADO

Un reto de planificación, tiempo y cambio de plan



8+ AÑOS
edad orientativa

1-4
jugadores

15-20 MIN
duración

LÁPIZ
y hojas impresas

PLANIFICA • ORDENA • CALCULA • CAMBIA DE RUTA

Cómo se juega

TU MISIÓN

La luz del faro se ha apagado. Debes reunir lo necesario, llegar hasta él y confirmar por radio que vuelve a funcionar antes de las 18:00.

Tres partes

1	Haz un plan Elige el orden de los lugares y calcula cuánto tardarás.
2	Comprueba Revisa que llevas la llave y la batería antes de entrar en el faro.
3	Cambia de ruta A mitad del recorrido aparecerá un imprevisto. Tendrás que adaptar el plan.

Funciones que se trabajan

FUNCIÓN	QUÉ HACES DURANTE EL JUEGO
Planificación	Decidir un orden antes de empezar.
Secuenciación	Colocar las acciones en una cadena lógica.
Memoria de trabajo	Mantener reglas y tiempos mientras se calcula.
Gestión del tiempo	Sumar trayectos y acciones para llegar a la hora.
Control inhibitorio	Descartar paradas atractivas que no ayudan a la misión.
Flexibilidad cognitiva	Modificar el plan cuando una ruta deja de estar disponible.
Metacognición	Revisar si el plan realmente cumple todas las reglas.

No hace falta correr. Lo importante es explicar por qué el plan funciona.

La llamada

17:20 - El faro se apaga

Mara está en su casa cuando recibe un aviso: el faro ha dejado de emitir luz. A las 18:00 llegará un pequeño barco al puerto y necesita ver la señal.

OBJETIVO

Conseguir la llave del faro, recoger una batería cargada, reparar la luz y confirmar por radio que funciona. Todo debe estar terminado antes de las 18:00.

Las cuatro acciones obligatorias

A	ALMACÉN Recoger la llave del faro.	2 min
B	TALLER Recoger la batería cargada.	4 min
C	FARO Cambiar la batería y encender la luz.	7 min
D	RADIO Confirmar que la señal funciona.	3 min

Reglas importantes

RECUERDA

No puedes entrar en el faro sin la llave.

RECUERDA

No puedes repararlo sin la batería.

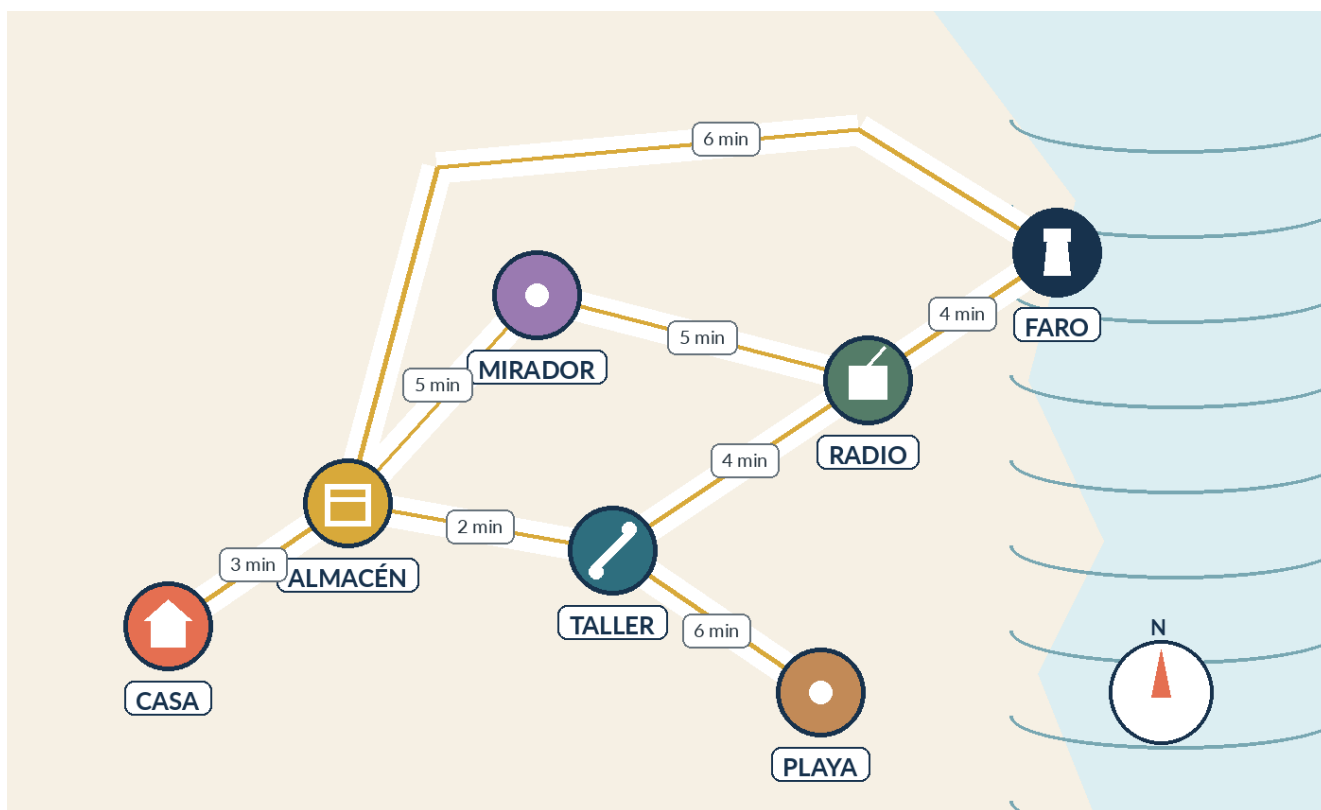
RECUERDA

La confirmación por radio debe hacerse después de encender la luz.

Dos paradas que NO son necesarias

- Mirador: hacer una fotografía (5 min).
- Playa: recoger una concha (6 min).

El mapa de la isla



CÓMO LEER EL MAPA

Cada camino indica los minutos que se tarda en recorrerlo. No es necesario pasar por todos los lugares.

Antes de escribir el plan

1. ¿Qué dos objetos necesitas antes de ir al faro? _____
2. ¿En qué lugar debe terminar la misión? _____
3. ¿Qué paradas puedes ignorar? _____

CONSEJO

Busca un recorrido corto, pero comprueba también que el orden respeta todas las reglas.

Construye tu plan

1. Escribe el recorrido

Empiezas en CASA a las 17:20. Puedes repetir un lugar si lo necesitas, aunque eso hará que tardes más.

PASO	LUGAR	QUÉ HAGO	MINUTOS
1	-----	-----	----
2	-----	-----	----
3	-----	-----	----
4	-----	-----	----
5	-----	-----	----

2. Calcula el tiempo total

TRAYECTOS	ACCIONES	TOTAL	HORA FINAL
-----	-----	-----	-----

3. Revisa tu plan

- ☐ Tengo la llave antes de entrar en el faro.
- ☐ Tengo la batería antes de repararlo.
- ☐ Uso la radio después de encender la luz.
- ☐ Termino antes de las 18:00.

PREGUNTA FINAL

¿Has incluido alguna parada que no era necesaria? Si es así, ¿puedes quitarla?

El camino queda cerrado

LO QUE HA OCURRIDO

Mara ya ha pasado por el ALMACÉN y el TALLER. Son las 17:31. En ese momento, el camino directo entre el TALLER y el FARO queda cerrado.

La nueva situación

Ahora Mara está en el TALLER y ya lleva la llave y la batería. Debe buscar otra ruta para llegar al FARO y terminar después en la RADIO.



El camino TALLER → ALMACÉN tarda 2 minutos. El camino ALMACÉN → FARO tarda 6 minutos.

Completa el nuevo plan

1. Ruta desde el TALLER hasta el FARO: _____
2. Minutos de viaje hasta el FARO: _____
3. Minutos para reparar, ir a la RADIO y confirmar: _____
4. Hora final de la misión: _____
5. ¿Llega antes de las 18:00? ☐ Sí ☐ No

PISTA OPCIONAL

Desde el FARO hasta la RADIO se tarda 4 minutos. Reparar requiere 7 minutos y confirmar por radio, 3 minutos.

Explica el cambio

Mi primer plan cambió porque

Mi primer plan cambió porque

Misión cumplida

PLAN MÁS CORTO

CASA → ALMACÉN → TALLER → FARO → RADIO

Cómo se calcula

PASO	TIEMPO
Casa → Almacén	3 min
Recoger llave	2 min
Almacén → Taller	2 min
Recoger batería	4 min
Taller → Faro	4 min
Reparar el faro	7 min
Faro → Radio	4 min
Confirmar por radio	3 min

RESULTADO

El recorrido completo tarda 29 minutos. Mara empieza a las 17:20 y termina a las 17:49.

Después del cierre del camino

A las 17:31, Mara está en el TALLER. La nueva ruta es TALLER → ALMACÉN → FARO → RADIO.

2 min + 6 min + 7 min + 4 min + 3 min = 22 minutos.**NUEVA HORA FINAL**

17:31 + 22 minutos = 17:53. La misión sigue terminando antes de las 18:00.

Lo importante

El primer plan no era malo. Cambiarlo al aparecer información nueva es una parte esencial de planificar bien.

Ajustes y nuevas partidas

Tres niveles de dificultad

MÁS APOYO	Lee las reglas en voz alta y completa el recorrido junto a la persona. Permite usar la solución para aprender el procedimiento.
ESTÁNDAR	Entrega todas las páginas y deja que construya el plan con el mapa visible.
RETO	Oculto la tabla de acciones después de leerla o pide encontrar otro recorrido que también llegue a tiempo.

Variaciones según la función que quieras reforzar

- **Planificación:** Antes de mirar el mapa, pedir que diga qué información necesita encontrar.
- **Memoria de trabajo:** Leer las tres reglas y cubrirlas durante un tramo de la actividad.
- **Control inhibitorio:** Añadir dos paradas atractivas más y pedir que justifique por qué las descarta.
- **Flexibilidad:** Cerrar un camino diferente o cambiar la hora de llegada del barco.
- **Gestión del tiempo:** Pedir una estimación inicial y compararla después con el cálculo real.
- **Metacognición:** Al terminar, señalar qué comprobación evitó cometer un error.

Preguntas para cerrar

- ☐ ¿Qué parte del plan te resultó más fácil?
- ☐ ¿En qué momento tuviste que comprobar una regla?
- ☐ ¿Qué hiciste cuando apareció el camino cerrado?

IMPORTANTE

El objetivo es practicar estrategias de organización sin convertir el juego en una prueba de velocidad. Se puede pausar, volver al mapa y corregir el plan.

Recurso original de Centro TENET • [Aquí bajamos el volumen](#)