

MATERIAL DIDÁCTICO JUEGO DE MESA “MEMOLETRAS”

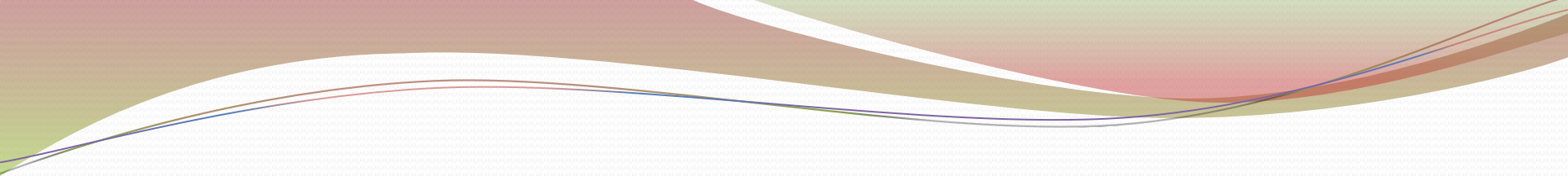
Mtra. Anallely Sánchez Cano

INTRODUCCIÓN

El Material didáctico “Memoletras” es un juego de mesa hecho por y para los alumnos de tercer grado de Preescolar. Es un material de apoyo directo al fortalecimiento de algunos aprendizajes esperados del campo de formación académica de Lenguaje y Comunicación.

Tomando como base el conocimiento de que “El Juego” es una actividad directriz en el desarrollo del niño Preescolar y por ende en la construcción de su aprendizaje; ya que en palabras de Vigotski es considerado una Zona de Desarrollo Próximo, como bien lo expone él mismo en su libro: “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.”

Donde menciona que “el juego es una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo (pág. 156)”.



En este sentido, el juego funge de apoyo directo en dos vertientes primordiales del niño: su desarrollo y la construcción de su aprendizaje; por ello, es tan importante usarlo como estrategia de enseñanza en el ámbito educativo. Ya que, “para el pequeño en edad escolar, el juego no desaparece, sino que se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad. Tiene su propia continuidad interna en la instrucción escolar y en el trabajo (actividad compulsiva basada en reglas). La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual (pág. 158)”.

Además, al ser los alumnos los que diseñaron y crearon el modelo de sus tableros y estructuraron las reglas del juego elaborando sus propios instructivos, les da un punto extra como estrategia de enseñanza y valor hacia los niños, dándole utilidad a lo que escriben en su vida cotidiana, ya que ellos observan de forma directa que el escribir tiene una intención y sus instructivos dan un mensaje que está dirigido a un tipo de público en particular, quien lo lee y utiliza la información en su beneficio.

El mismo juego de mesa en sí, constituye grandes beneficios en el niño Preescolar y “Memoletras” apoya de forma directa al fortalecimiento del proceso de lecto-escritura en el alumno, debido a que le ayuda a conocer propiedades importantes del sistema de su escritura, tales como: el reconocimiento de la escritura de las grafías que conforman el abecedario, la relación del sonido con la palabra escrita, la direccionalidad de la escritura y el uso de las palabras en una frase cotidiana, por mencionar algunas.

JUSTIFICACIÓN

¿Por qué trabajar las propiedades del sistema de escritura a través del juego?

Porque según Vigotski: “El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica (pág. 156). Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un método para desarrollar el pensamiento abstracto. El desarrollo correspondiente de las reglas conduce a acciones en cuya base la división entre el trabajo y el juego resulta factible, una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar (pág. 157).”

En relación con la esfera intelectual, se ha demostrado que el juego no es producto de la imaginación y del pensamiento (como afirmaron J. Piaget y otros), sino que ambos procesos se forman en el juego, porque la utilización de objetos sustitutos y la adopción de un rol que aparecen por primera vez durante este tipo de actividad, actúan como una forma material diferente de reflejo de la realidad que conduce a la acción en el plano interno, a la posibilidad de que el niño y la niña puedan operar con imágenes.

¿Por qué el juego es considerado una actividad directriz en el desarrollo del niño Preescolar?

Desde la perspectiva de Vigotski, porque “para el pequeño en edad escolar, el juego no desaparece, sino que se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad. Tiene su propia continuidad interna en la instrucción escolar y en el trabajo (actividad compulsiva basada en reglas). La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual (pág. 158)”.

Para M. E. Ramsey y K. M. Bayles “el juego ofrece una oportunidad de adquirir conceptos. La auto-actividad y la experimentación por cuenta propia, son todavía, a los cinco años los mejores medios de que disponen el niño y la niña para aprender, ponerse en contacto con los hechos y adquirir conceptos.”

¿Por qué diseñar un juego de mesa?

Porque los juegos de mesa aportan grandes beneficios de tipo cognitivo, pero también de tipo emocional y social, como se describen en las páginas web de www.educo.org y www.edukame.com los cuales se describen a continuación:

-Aceptar las reglas

-Aumenta las habilidades de comunicación (en todos los juegos es necesario comunicarse: desde explicar la jugada que se va a hacer hasta negociar con los demás. Estas habilidades se van fortaleciendo y luego se generalizan a otros ambientes cotidianos, haciendo que los niños se expresen mejor.)

-Aprender a ganar y a perder

-Desarrollar habilidades sociales (la mayoría de juegos de mesa consisten en seguir turnos, cooperar con otros jugadores para alcanzar un objetivo común, resolver conflictos, etc. Todas estas habilidades se pueden practicar a través del juego, y una vez aprendidas, estarán presentes en el día a día.)

-Desarrollar la perseverancia, la paciencia y la capacidad de concentración

-Mejorar la Autoestima (todos los juegos tienen una recompensa final como resultado de haberlo hecho bien. Ese sentimiento hará que el niño se sienta orgulloso y hábil en aquellas áreas que haya puesto en práctica. Cuanto más variados sean los juegos, más habilidades irá desarrollando y su autoestima irá creciendo en todas esas áreas.)

-Planeación y toma de decisiones (la mayoría de juegos de mesa requieren de una estrategia o de la toma de decisiones para conseguir el objetivo.)

-Memoria y habilidades cognitivas (las áreas del cerebro que se ocupan de la resolución de problemas, pensamiento complejo y formación de la memoria son claves para el día a día de toda la familia, y con los juegos de mesa se ven claramente reforzadas.)

-Mejoran la velocidad de respuesta y la memoria inmediata

¿Por qué “Memoletras” es un juego de mesa diseñado únicamente para niños de tercer grado de Preescolar?

En el nivel Preescolar, se recomienda su utilización únicamente para niños de tercer grado debido a la complejidad del juego; sin embargo, puede ser utilizado para los primeros grados de Educación Primaria, como un material de refuerzo a los aspectos o propiedades del Sistema de Escritura que el alumno no tenga aún consolidadas.

Recordemos que en los primeros años de vida del ser humano, la actividad directriz de su desarrollo es el juego, pero este se va incorporando de formas muy sencillas, hasta lograr formas de juego cada vez más complejas; y los juegos reglados son de los más complejos, por ello se deben de incorporar cuando el niño sea capaz de comprender qué son las reglas y cómo funcionan en los juegos y en su día a día.

Como bien lo sustenta Piaget “en su concepción sobre el surgimiento del juego (desde una perspectiva genética), quien considera la evolución del juego desde adaptaciones puramente reflejas, hasta el momento en que los niños y niñas se someten por sí solos a las reglas previamente establecidas o inventadas por ellos.”

“Los juegos con reglas, como su nombre lo indica, están regidos por reglas fijas que el niño y la niña casi siempre encuentran ya establecidas, es decir, para jugar bien se debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud. Entre estos se incluyen los juegos didácticos, que constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los niños y niñas asimilen mejor los contenidos del programa educativo, los ejerciten o los consoliden.” Por esta razón, surge la inquietud de crear un juego de mesa como parte del material didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el único objetivo de beneficiar a los alumnos y fortalecer su aprendizaje; en este caso, en el Campo de Formación Académico de Lenguaje y Comunicación.

¿De qué manera se fundamenta el material didáctico “Memoletras” con el Programa de Educación Preescolar (PEP 2017)?

En el momento en que se dice que “su proceso de aprendizaje, los niños tienen modos particulares de entender y de interpretar lo escrito; necesitan tiempo y experiencias con la producción e interpretación de textos para aprender algunas convenciones del uso del sistema de escritura, como la direccionalidad y la relación entre grafías y sonidos (pág. 190).” Este punto, que forma parte del enfoque pedagógico del campo de formación académico de Lenguaje y Comunicación, fundamenta directamente la propuesta, ya que el material didáctico “Memoletras” y su interacción con él, formará parte de las experiencias que el alumno tenga para con el fortalecimiento y el reconocimiento de las propiedades del sistema de escritura.

Así mismo, “la tarea de la escuela es crear oportunidades para hablar, aprender a utilizar nuevas palabras y expresiones, lograr construir ideas más completas y coherentes, y ampliar su capacidad de escucha (pág. 189).” Lo cual el alumno será capaz de lograr al aprender a jugar “Memoletras”, debido a que como vimos con anterioridad, los juegos de mesa favorecen las habilidades sociales, comunicativas y emocionales.

Finalmente, es importante recordar que “en la Educación Preescolar, el papel de la educadora es: Ser usuaria de diversos textos. Involucrar a los niños en la exploración y el uso de libros, periódicos, folletos, revistas, entre otros; generar el interés para conocer acerca de diversos temas que impliquen la consulta de fuentes de información; mostrar actitudes de placer e interés por la lectura y la escritura para contagiarlo a los alumnos (pág. 191 y 192)” y que mejor que jugando para lograr esto.

Por todo lo descrito en este apartado (justificación), me parece importante y necesario acercar a nuestros alumnos materiales didácticos novedosos, divertidos y prácticos, como lo son los juegos de mesa. Los cuales les brindan grandes beneficios y les permiten fortalecer sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como continuar construyendo su aprendizaje.

MATERIAL DIDÁCTICO

Juego de Mesa “MEMOLETRAS”

Dirigido a niños que cursan el 3° de Preescolar

El Campo de Formación Académica que fortalece es:
“Lenguaje y Comunicación”



Fig. 1 Material de la autoría de la docente.

Los principales Aprendizajes Esperados que se favorecen son:

- Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos.
- Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado.
- Escribe instructivos, cartas, recados y señalamientos utilizando recursos propios.

MEMOLETRAS

El Juego Consta de:

- 1.- Un tablero con 29 casillas (en las que se encuentran las 27 letras del abecedario, una casilla de “inicio” y una casilla de “meta”).
- 2.- 27 tarjetas con las letras del abecedario en cada una de ellas.
- 3.- 1 dado.
- 4.- 6 fichas de colores.

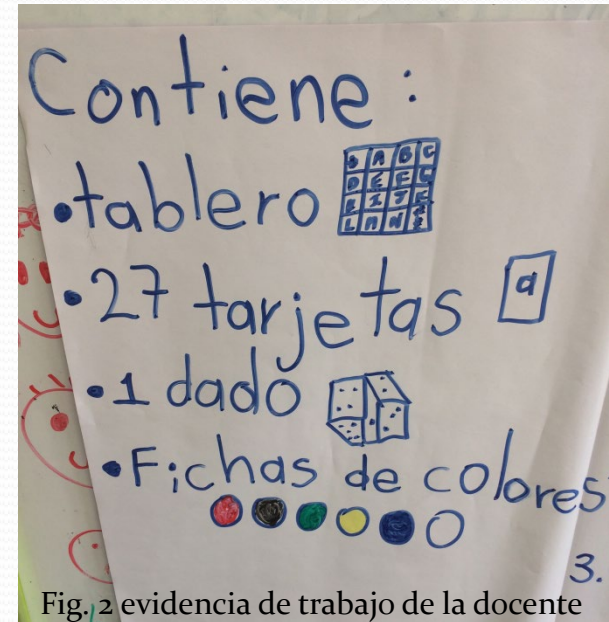
¿Cómo nace el juego?

El juego “Memoletras” nace de una Situación Auténtica en la que se les enseñó a los alumnos a jugar juegos de mesa, los cuales tenían la característica de que se encontraban relacionados con el lenguaje oral y/o escrito. Algunos de ellos fueron: Scrabble, abecedario móvil, adivina la palabra, tick tock, bum, pictionary, entre otros.

En esta situación auténtica se les explicó qué es un juego de mesa, por qué es importante jugarlos y aprendieron a jugar cada uno de ellos.

Pero el objetivo de la Situación Auténtica era que ellos crearan sus propios juegos de mesa, y la única consigna que se les dio, es que debía tener las letras del abecedario o el uso de palabras que ellos conocían.

Y así nació “Memoletras” por la creatividad de uno de los alumnos y la elección de sus compañeros por traer a la realidad el diseño del juego que inventó uno de sus compañeros.



De todos los diseños que hicieron los alumnos, se destacaron 3 que contenían las características que se les solicitaron, de esos tres hubo votación grupal y ganó “Memoletras”. Una vez elegido el juego, cada alumno diseñó su propio “Memoletras”.

¿En qué consiste el juego?

- 1.- El juego consiste en colocar el tablero al centro de la mesa y todas las tarjetas alrededor del tablero, volteadas boca abajo, para que no se puedan ver las letras del abecedario.
- 2.- Las fichas de colores de los participantes se colocan en la casilla de inicio, la cual se encuentra señalada con una flecha que indica hacia a dónde avanzar.
- 3.- En el mismo orden en que acomodaron sus fichas de colores, los participantes (alumnos) tiran el dado para poder avanzar en el tablero, según la cantidad que salga en el dado.
- 4.- Una vez que el alumno ha avanzado, caerá en una letra, la cual tiene que mencionar. Si dice el nombre o el sonido de la letra correctamente, tiene derecho a voltear tres tarjetas, para ver si encuentra la que corresponde a la letra de la casilla en la que cayó.
- 5.- Si el alumno logra encontrar (en sus tres oportunidades que tendrá) la tarjeta que corresponde a la letra en la que cayó, tendrá 3 oportunidades de decir una palabra que comience con dicha letra, si lo logra se quedará con la tarjeta, si no lo logra, tendrá que volver a voltear la tarjeta y jugará el siguiente alumno que le toque su turno.
- 6.- El juego termina cuando un jugador logre llegar a la casilla de la meta y gana el jugador que haya obtenido mayor cantidad de tarjetas.

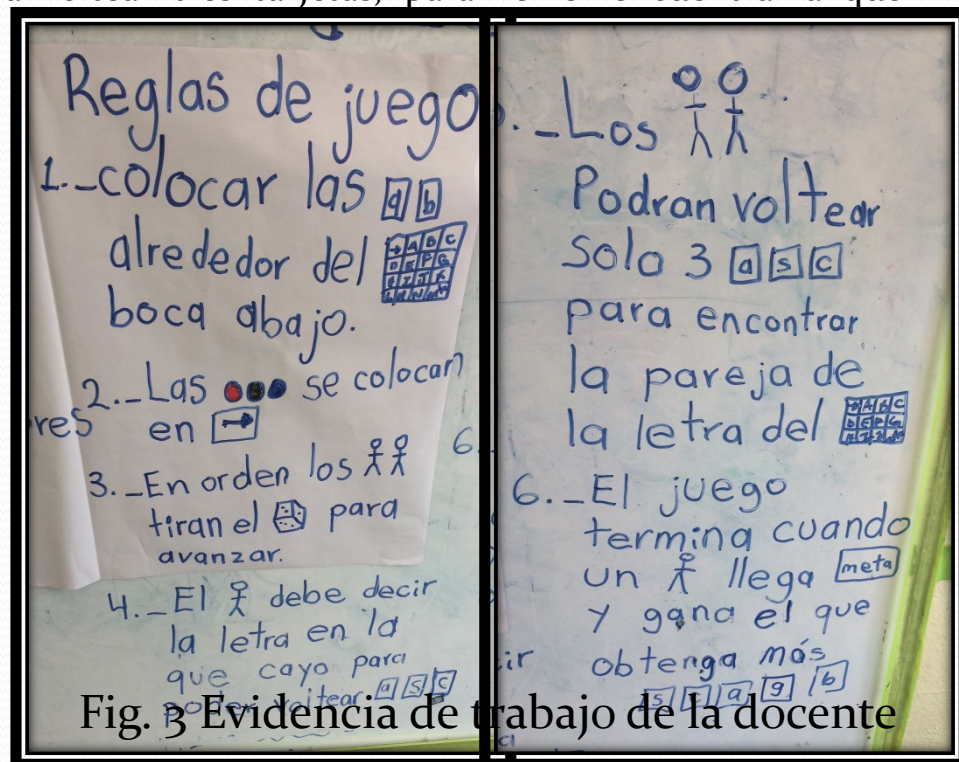


Fig. 3 Evidencia de trabajo de la docente

Especificaciones Importantes:

- 1.- Si un jugador cae en la casilla de una letra cuya tarjeta ha sido ya recolectada por otro jugador, tendrá automáticamente la oportunidad de volver a tirar el dado, para seguir avanzando en el tablero y tener así la oportunidad de ganar una tarjeta en esa ronda de juego. Si volviese a caer en una casilla de una letra que ya ha sido recolectada por otro jugador, puede volver a tirar el dado y seguir avanzando, hasta que caiga en una casilla cuya letra aún esté desocupada (que nadie la ha ganado aún).
- 2.- Este juego de mesa se puede realizar con dos grados de dificultad, el más sencillo es que tanto en el tablero como en las tarjetas que se colocan alrededor de este se encuentren el mismo tipo de letras (sólo minúsculas o sólo mayúsculas) y un grado mayor de dificultad sería que en el tablero estuvieran registradas las letras del abecedario en mayúsculas y las tarjetas que van alrededor del tablero tuvieran las letras del abecedario en minúsculas (o viceversa), que es como nosotros desarrollamos dicho juego, con este grado de dificultad; sin embargo, dependiendo del nivel educativo de los alumnos se puede modificar.
- 3.- Otra modificación que se le puede hacer al juego, es que se omita la palabra para poder ganar la tarjeta (ver el punto 5 del apartado “¿En qué consiste el juego?”), que simplemente con el hecho de localizar la tarjeta en una de sus tres oportunidades de voltear tarjetas, se quede con ella. Esta modificación se puede hacer cuando los alumnos apenas comienzan a conocer las letras del abecedario (por ejemplo).



Fig. 4 Desarrollo de la actividad de mis alumnos

Intervención Docente

Guiar y orientar para movilizar saberes previos.

Apoyar a los alumnos que presentan dificultades.

Facilitar la participación de todos.

Participación de los alumnos

Grupal, de compañerismo y trabajo en equipo.

De interés y motivación por aprender.

Apoyar a compañeros que tienen dificultad para desempeñarse en el juego.

Creatividad, resolución de problemas y plasmación de sus ideas al diseñar el juego de mesa.

EXPERIENCIA VIVIDA

- Esta actividad se llevó a cabo con alumnos de tercer grado de preescolar que ya tenían un conocimiento básico del abecedario (aunque algunos aún se encontraban en proceso de reconocimiento).
- Los alumnos en todo momento se mostraron motivados e interesados por el juego de mesa y esto les permitió fortalecer los aprendizajes esperados y reforzar los conocimientos previos que ya tenían sobre las propiedades del sistema de escritura. Y a la mayoría de los que aún se encontraban en un proceso considerable, les permitió consolidarlo.
- Considero que el éxito del juego de mesa en los alumnos, fue la manera en que se llevó a cabo la actividad, ya que al ser una situación auténtica la que se llevó a cabo, para hacerles llegar este material a los alumnos, les permitió relacionarlo con su cotidianidad, con el hecho de convertirse en creadores de su propio juego de mesa, de diseñar y crear las reglas del juego a través de la elaboración del instructivo y de poder mostrarlo y compartirlo con otros niños de su edad y con su familia.
- Esta experiencia comenzó al presentarles algunos juegos de mesa, enseñarles cómo se jugaban y explicarles que beneficios se obtenían al aprender a jugar este tipo de juegos. Desde ahí a los alumnos les llamó mucho la atención y les atrapó el mismo propósito de cada uno de los juegos que se les presentó. Aprenderlos a jugar les ocasionó un reto, pero lo lograron y ese logro les motivó aún más.
- Una vez que ya sabían jugar diversos juegos de mesa, se encariñaron más con algunos que con otros y tuvieron la oportunidad de llevarse al menos alguno a su casa, para enseñar a los integrantes de su familia a jugar.
- Y con toda esta motivación que ya traían, les emocionó aún más el poder diseñar y crear su propio juego de mesa, todos lo intentaron, no todos lo lograron, pero una vez que fueron conociendo los proyectos y diseños que lograron realizar algunos de sus compañeros, se llevó a cabo una votación, para elegir tres candidatos a ser ganadores y posteriormente se eligió un juego ganador que elaborarían todos con sus posibilidades y a su estilo, pero todos elaborarían el mismo juego elegido por ellos mismos. Siempre consensuado en grupo, mediante votos y una ideología totalmente democrática.

- Una vez elegido el juego ganador, entre todo el grupo le buscó un nombre, porque el alumno que lo creó y diseñó mediante un bosquejo (dibujo) había olvidado buscarle un nombre y todo el grupo decidió ayudarlo, obteniendo así el nombre de “Memoletras”.
- Una vez que se eligió el juego de mesa ganador del grupo, el alumno creador y diseñador de dicho juego les explicó a sus compañeros cómo debería jugarse y dicha explicación la convertimos entre todos en las reglas del juego.
- Estas reglas del juego las incorporamos al instructivo que cada alumno elaboró con el apoyo y la orientación de la educadora; sin embargo, es importante comentar que los alumnos ya sabían qué es y qué contiene un instructivo debido a que anteriormente ya habíamos trabajado con los portadores de texto y porque en el momento de que conocieron los juegos de mesa que aprendieron a jugar, se les mostró que contenían un instructivo, observamos cómo era, qué contenía e incluso les leí varios de ellos, para que conocieran y entendieran cómo se jugaba tal o cual juego, así que no tuvieron mayor problema al entender por qué el juego de mesa que elaborarían con ayuda de sus papás debería de llevar un instructivo, el cual diseñamos y elaboramos entre todos en el salón de clases (cada alumno elaboró su propio instructivo).
- Una vez teniendo todo esto, en casa, sus papás les ayudaron a elaborar su juego de mesa el cual elaboraron cada quien bajo su creatividad, con los materiales que tenían en casa y bajo sus posibilidades de creación.
- Una vez terminados, los llevaron al aula y comenzamos a jugar con ellos, el creador del juego y la educadora les apoyaron en todo momento a los demás alumnos, para que entendieran la dinámica del juego y la llevaran a cabo de la mejor manera al jugar con su equipo de trabajo.
- Una vez que los alumnos ya dominaban el juego, les prestaron sus juegos de mesa a otros niños de tercer grado (de otros grupos, pero de la misma escuela) para que los jugaran. En este primer momento simplemente se los prestaron, sin decirles más, para que le dieran la utilidad al instructivo que con tanto esfuerzo elaboraron.
- Pero en un segundo momento, se reunieron con ellos para jugar y observar si habían entendido con el uso del instructivo o si tenían que apoyarles, para que aprendieran a jugar el juego de mesa que ellos habían inventado.

- En un tercer momento, lo compartieron con sus familias, dándoles la misma indicación a los alumnos de que no les dijeran nada a los integrantes de su familia, que ellos tenían que lograr entender el juego a través del instructivo y que si al jugar observaban que se les complicaba, que entonces si les apoyaran explicándoles cómo se jugaba o en que se estaban equivocando.
- Todas estas actividades motivaban a los alumnos, porque en verdad se sentían creadores de juegos de mesa, les emocionaba que los demás utilizaran sus juegos de mesa elaborados por ellos y que se divirtieran tanto como ellos.
- Fue una experiencia muy agradable tanto para mis alumnos, como para mí, ya que ambos aprendimos muchas cosas y disfrutamos mucho realizar una situación autentica tan rica como esta (la cual tuvo una duración de poco más de un mes) en donde obtuvimos un producto que además se volvió parte de nuestros recursos educativos al formar parte de los materiales didácticos que tenemos en el aula y que ahora los alumnos podrán tener también en su casa.



Fig. 5 Desarrollo de la actividad de mis alumnos

CONCLUSIONES

- Los alumnos desarrollaron muchas habilidades al aprender a jugar el juego de mesa “Memoletas”, no solamente favorecieron los Aprendizajes Esperados aquí mencionados (1.- da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos. 2.- conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado. 3.- escribe instructivos utilizando recursos propios), sino que también lograron desarrollar un gran número de habilidades, como: atención, concentración, respeto de turnos, gusto por querer saber más sobre el abecedario, comprendieron la relación del sonido de las letras en las palabras, favorecieron su capacidad de logro, aumentaron su autoestima y seguridad al sentirse creadores de juegos, aprendieron a explicar a los demás una secuencia de pasos, comprendieron la importancia de la escritura, entre muchas otras cosas más que se generaron al diseñar, crear, conocer y jugar este juego de mesa.
- El juego de mesa aporta muchos beneficios a los alumnos y es realmente barato y sencillo de elaborar, se puede fabricar fácilmente con materiales que tenemos en el hogar, sale muy económica su elaboración y los beneficios son muchos.
- Ayuda a fortalecer en los alumnos algunas propiedades del Sistema de Escritura y favorece el gusto por querer saber más sobre el mundo de las palabras, el cómo se escriben, cómo se pronuncian, cuáles son las letras que le conforman, etc. Se genera ese gusto por la lecto-escritura y por querer saber más.
- También se generó un gusto en los alumnos por querer conocer más juegos de mesa y querer aprender a jugarlos.
- El juego de Mesa “Memo letras” es un material didáctico que recomiendo ampliamente a las docentes que se encuentran a cargo de alumnos que cursan el tercer grado de Preescolar; ya que, es un material que puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en el acercamiento del alumno al Sistema de Escritura, incorporándolos a este de una manera fácil y divertida.

BIBLIOGRAFÍA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, “Lenguaje y Comunicación en Preescolar” en Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Primera edición. Argentina 2017.

VIGOTSKI, Lev S. “El papel del juego en el desarrollo del niño” en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Edit. Crítica. España 1996.

<https://www.educo.org/Blog/los-beneficios-de-los-juegos-de-mesa>

<https://edukame.com/beneficios-de-los-juegos-de-mesa-para-la-familia>

http://www.waece.org/web_activ_directrices/textos/unidad5.pdf