



Memorama de emociones y sentimientos

Autores(as): Campos Ramírez Lucero Berenice
Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular 227
15FUA0778P
Nicolás Romero
9 de marzo de 2023



JUEGO ONLINE “Memorama de emociones y sentimientos”

- INTRODUCCIÓN

El confinamiento que produjo el Covid-19 generó un gran impacto, no solamente en la salud física, economía, cultura, y educación; sino que también nos trajo la segunda pandemia: la salud mental (ansiedad, depresión, estrés, violencia y problemas socioemocionales en general).

Sin duda, la pandemia hizo más visible los problemas socioemocionales que ya existían, también se hicieron más agudas las brechas y las desigualdades en los grupos vulnerables (alumnos en situación de pobreza, alumnos con discapacidad y/o barreras para el aprendizaje y la participación, etc.).

Aunado a ello, los docentes tuvimos que renovarnos y hacernos de herramientas que nos permitieran continuar con nuestra labor, pero esta vez en una modalidad a distancia; de esta forma surgió el gran reto de la educación, transitar de lo presencial a lo virtual.

Debido a lo mencionado anteriormente, surgió la necesidad de hacer énfasis en la importancia del bienestar socioemocional de los alumnos en situaciones de vulnerabilidad, favoreciendo así su inclusión, a pesar de la distancia.



Como parte de las acciones de la USAER, y considerando tanto el bienestar socioemocional y los Lineamientos con criterios orientadores para el funcionamiento de los servicios de educación especial, se llevó a cabo el Proyecto “Mis emociones durante la pandemia” el cual tenía como propósito beneficiar a:

- Las escuelas de educación básica
- Los educandos
- Las familias

Con relación a los educandos se implementó el Taller Emocional “Conozco y Controlo mis Emociones”, en dicho taller se llevaron diferentes actividades, las cuales contemplaron recursos tecnológicos como aplicaciones digitales y juegos online.

Teniendo en cuenta los beneficios lúdicos, cognitivos, y motivacionales de la Gamificación, se diseñó un Juego Online (de acceso público) en la plataforma educativa Educaplay llamado “Memorama de emociones y sentimientos”.

- **DESARROLLO**

El juego diseñado es un Memorama que consiste en asociar las palabras con las imágenes, las cuales están relacionadas con las emociones y sentimientos. La edad recomendada es a partir de los 7 años (segundo año de primaria).



A continuación, se enlista una serie de instrucciones para realizar el juego:

-Para acceder al Juego Online “Memorama de emociones y sentimientos”, el usuario debe acceder al siguiente enlace:

https://es.educaplay.com/juego/9819420-memorama_de_emociones.html



Figura 1. Presentación

-No es necesario registrarse en la plataforma Educaplay para ingresar al juego, solamente puede dar clic en “Comenzar”.

-Al inicio del juego aparecen todas las fichas volteadas, al darle clic a los cuadros se van destapando, y de esta forma se pueden ir encontrando las parejas (palabras con imagen).



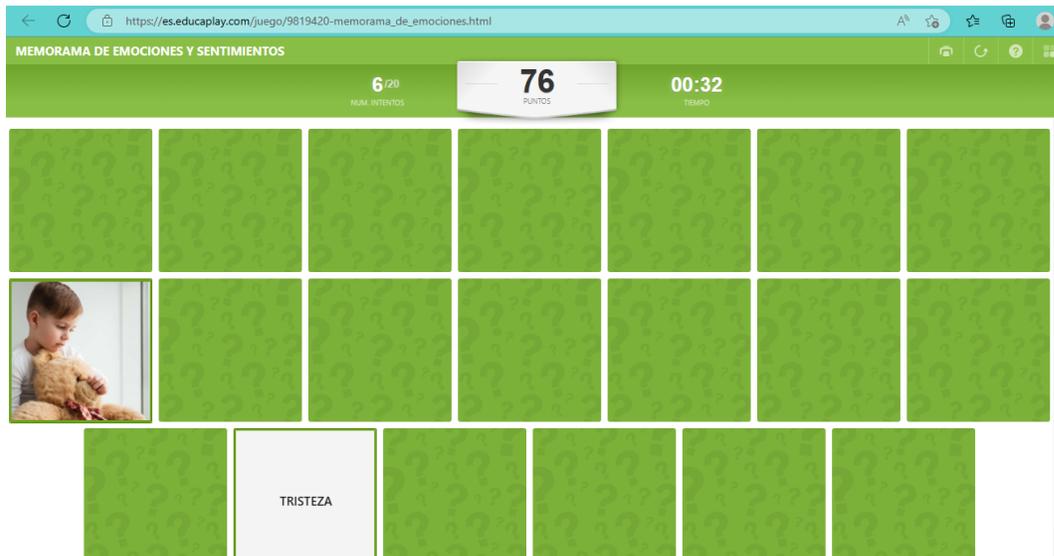


Figura 2. Desarrollo del juego.

- Se deberán de completar todas las parejas para finalizar el ejercicio.
- El usuario puede tener 20 intentos para completar el Memorama.

- CONCLUSIONES

Las herramientas tecnológicas como los juegos online, han sido imprescindibles como recursos didácticos durante y después del confinamiento que la pandemia produjo.

Dentro de los beneficios de este Juego Online “Memorama de emociones y sentimientos” se encuentran:



- Uso de las nuevas tecnologías.
- Reconocimiento de las emociones y sentimientos.
- Estimulación de la atención, concentración y memoria.
- Motivación, desafío, y perseverancia para continuar jugando hasta lograr el objetivo .
- Tolerancia a la frustración.
- Reforzamiento de la lectoescritura.
- Fortalecimiento de la autoestima por la satisfacción de completar el juego.
- Bienestar socioemocional por el placer de jugar.

