

CLASE DE JUEGOS

& juegos de clase

MOLE

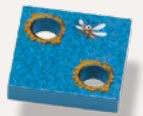
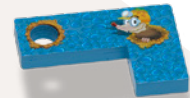
AUTOR: N/A

ILUSTRADOR: DANY MOLERO

NÚMERO DE JUGADORES: 1

EDAD: 5-99

MECÁNICAS: COBERTURA DE CUADRÍCULA, PROGRAMACIÓN DE ACCIONES, PATRÓN DE CONSTRUCCIÓN Y RECONOCIMIENTO DE PATRONES.



NIVEL EDUCATIVO

Asociado a la edad mínima recomendada, el juego es óptimo para ser utilizado en todo el **ciclo de educación primaria**, desarrollando así habilidades como la visopercepción, creatividad y pensamiento lateral.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: en cuanto a razonamiento, estrategia y pensamiento geométrico.

Visual-espacial: reconocimiento de formas geométricas y su ubicación física en la superficie de juego, así como la relación entre esta y la tarjeta a resolver.

Intrapersonal: motivación, consecución de objetivos, reconocimiento de fortalezas y tolerancia a la frustración.

Interpersonal: resolución de conflictos a través del pensamiento lateral.

COMPETENCIAS

SOCIALES:

Respeto y aceptación de normas: en cuanto al cumplimiento de las especificaciones de juego (lo que no podemos hacer).

Paciencia: desarrollada a través del ensayo-error que se lleva a cabo en la resolución de cada reto.

Resolución de conflictos: en cuanto a la habilidad adquirida para resolver diferentes situaciones de distinto modo al habitual y de forma más efectiva (pensamiento lateral).

COGNITIVAS:

Atención: el juego requiere de una atención selectiva y constante, captación de detalles, análisis geométrico y concentración.

Razonamiento: a partir de la extracción de conclusiones en cada jugada y descarte de opciones en cuanto a la colocación de las figuras.

Capacidad de asociación: estableciendo relaciones entre la posición de las distintas figuras y su ubicación en la plantilla de juego.

Flexibilidad cognitiva junto a creatividad y pensamiento lateral: que precisa el juego para resolver retos fuera de nuestra perspectiva habitual, permitiéndonos adaptarnos a nuevas condiciones y modificar nuestros esquemas mentales en función de la experiencia previa de juego.

Visualización espacial: en cuanto a reconocimiento de formas geométricas y su ubicación física en la superficie de juego, así como la relación entre esta y la tarjeta a resolver.

Percepción: respecto a la interpretación de las imágenes recibidas (retos a resolver) permitiendo a nuestro cerebro trabajar de forma coordinada.

Fijación de objetivos: presente desde el inicio de la partida y que nos motiva en cada uno de los retos a resolver.

EMOCIONALES:

Autoconocimiento: en cuanto a desarrollo de fortalezas aplicadas al juego (creatividad, pensamiento lateral, visopercepción...)

Automotivación: provocada por la satisfacción en la consecución de cada reto y posterior incremento de la dificultad de los mismos.

Autorregulación: necesaria para gestionar la frustración provocada por los ensayo-error necesarios previos a la resolución de cada reto.

ACTIVIDAD ABJ

Ciclo educativo: educación primaria

Contenido: lengua castellana

Objetivos:

- Identificar y utilizar de forma correcta las letras del abecedario y los principales dígrafos.
- Escribir y leer palabras utilizando las letras o dígrafos adecuados.
- Aplicar el juego como método de aprendizaje en el aula.
- Facilitar el proceso de aprendizaje en el alumnado.
- Aumentar el interés por parte del alumnado hacia el tema a trabajar.

Desarrollo de la actividad:

- Esta actividad permite al alumnado aumentar los conocimientos relacionados con las letras del abecedario y la creación de palabras. Además Mole nos permitirá dar rienda suelta a nuestra capacidad visual con sus diferentes retos.

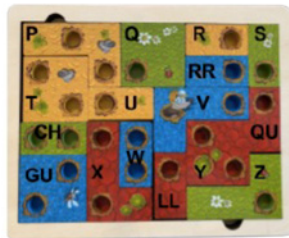
MOLE



- Para ello, dividiremos al alumnado en grupos de tres personas y repartiremos un Mole a cada grupo. Explicaremos las instrucciones del juego y su objetivo. Dado que el juego presenta una dinámica muy sencilla, si acompañamos la explicación con la representación de los movimientos a realizar nos aseguraremos de que el alumnado comprenda el juego.
- De forma previa a la actividad, el docente deberá escribir una letra del abecedario en cada ficha de Mole. Para ello utilizaremos las dos caras de cada ficha de modo que tendremos 32 caras disponibles (hay 16 fichas a doble cara = 32 caras disponibles).
- En ella apuntaremos las 27 letras del abecedario y los 5 dígrafos (ch, rr, ll, gu, qu) de modo que cada cara tenga una letra o dígrafo visible.



Cara delantera



Cara trasera

La partida se llevará a cabo del siguiente modo:

- Los equipos dispondrán de una hoja de equipo y un bolígrafo para anotar las palabras creadas durante la partida.
- Los equipos deberán colocar de forma individual y por turnos, una a una, las fichas del juego Mole hasta completar el reto de forma completa.
- Cada vez que un jugador coloque una ficha Mole deberá escribir una palabra que empiece con la letra o contenga el dígrafo que haya quedado visible al colocar la ficha y escribirlo en la hoja de equipo.
- Los equipos irán resolviendo el reto a la vez que crean una lista de palabras. Si en un turno movemos una de las fichas ya colocadas en el tablero tendremos que escribir una palabra al volver a colocarla con la letra que haya quedado visible (en caso de ser la misma de letra que había quedado visible al colocar esa ficha la primera vez deberemos volver a escribir una nueva palabra ya que no se pueden repetir palabras).
- De este modo cada grupo obtendrá un número diferente de palabras, que corresponderán al número de movimientos realizados durante el reto.
- Una vez todos los equipos hayan acabado el reto y por lo tanto su lista de palabras, deberán decir las palabras obtenidas en voz alta, teniendo en cuenta las siguientes indicaciones para hacer el recuento de puntos:
 - Si algún equipo dispone de menos de 20 palabras se le puntuará con 5 puntos extra.

- Las palabras obtenidas que se repitan entre equipos, es decir, que hayan sido escritas por varios equipos restarán un punto.
 - Cada palabra escrita (que ningún equipo más tenga) sumará un punto.
 - Si hemos repetido alguna de las palabras de nuestra propia lista restaremos dos puntos.
- El equipo con más puntos ganará la partida.

ADAPTACIÓN A ALUMNADO CON NEE:

DÉFICIT VISUAL

Adaptaríamos la actividad para el alumnado que presente un déficit visual:

- Anticipando al alumnado la actividad/juego programado y su duración.
- Asignando a cada color y círculo de las planillas una numeración: por ejemplo 1-rojo, 2-amarillo... de modo que si presenta dificultad en la discriminación de colores, pueda vincular las piezas teniendo en cuenta su numeración.
- El docente realizará una explicación clara, simple, concreta, organizada y pausada del juego y deberá asegurarse de que todo el alumnado ha comprendido el juego.
- Colocando al alumnado en el aula teniendo en cuenta la luz, evitando algún posible deslumbramiento.
- Que el docente y sus compañeros realicen una descripción precisa y clara de la situación posicional de los objetos dándole puntos de referencia durante la partida.
- El docente debe respetar el ritmo de trabajo del alumnado y adaptarse a él.
- El docente debe dar la información en varios formatos para facilitar su comprensión.
- Realizando el juego en pequeños grupos facilitamos el desarrollo del juego y la interacción social del alumnado.
- Tanto el alumnado como el docente deben respetar el ritmo de trabajo de sus compañeros.

ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

Ante un juego de retos como Mole siempre podemos llevar a cabo actividades que ayuden al alumnado a plantearse y cumplir objetivos y desarrollar en él una correcta motivación, la cuál impactará directamente en su autoestima.

Para trabajar la autoestima de un niño (y un adulto) es aconsejable (entre otros) por un lado, plantearle objetivos alcanzables cuyo cumplimiento le llene de satisfacción y motivación, y por otro, aportarle momentos de diversión, y en este sentido Mole es un buen pack.

De este modo, podemos plantear en nuestro alumnado un planteamiento de retos Mole, en el que cada alumno puede, tras superar un reto:

- Intentar resolver el mismo reto en un tiempo menor al que ha invertido en la primer resolución.
- Pasar a un siguiente reto de mayor dificultad.

Así, estaremos motivándolos tanto en un sentido como en otro, proponiéndoles objetivos de juego acordes a su ritmo y en un contexto de eterno aprendizaje: el juego.