MicroLigue

- El juego de las asociaciones -

Manual del Profesor

Autores: Roseane de Souza, M. Marta Carvalhal e M. Ligia C. Carvalhal.

Ilustración: Daniela C. Velázquez.

Orientación y Supervisión: M. Ligia C. Carvalhal, *Projeto Microtodos, a microbiologia a serviço da cidadania.

Traduccion: Eduardo Larco

Apoyo financiero:

Programa Unificado de Bolsas SAS/USP

Programa SIAE /PRG /USP

Resumo

MicroLigue es un juego que asocia las imágines con palabras relacionadas con lo cotidiano del alumno. Así, entre las asociaciones presentes en el juego (diferenciadas para cada grupo de edad) encontramos varias relacionadas con temas directamente vinculados a la microbiología

En el juego existen 300 Fichas con Palabras que pueden, o no, estar asociadas con alguno de los 20 temas presentados en forma de imagines (20 Cuadros con Imagines).

Aclaradas las reglas del juego, los alumnos pueden construir en forma gradual los conceptos correctos sobre los microorganismos y sus interacciones con el mundo en el que viven.

El juego y su función pedagógica en el aula

El trabajo de enseñanza debe comenzar con la comprensión de que la enseñanza es un proceso que involucre no sólo la trasmisión del conocimiento sino, sobre todo, la competencia pedagógica y política, donde el aprendizaje se superpone a la enseñanza y, en consecuencia, donde el estudiante es el agente de este aprendizaje

Para que se logren los objetivos del juego MicroLigue, se vuelve esencial la mediación docente, que debe alentar a los estudiantes a reflexionar sobre los temas abordados. Por ejemplo, cuando se trata el tema de la basura y un niño muestra la palabra “reciclaje”, el maestro puede comentar sobre la importancia del reciclaje para el medio ambiente, sin convertir ese comentario en una clase de reciclaje.

La importancia de la participación del profesor se debe a la necesidad de agregar mas información específica sobre microbiología, al conocimiento previo del estudiante

Por lo tanto, es esencial que el profesor realice un trabajo de investigación capaz de contribuir y enriquecer al repertorio de conocimientos proporcionados por el juego.

Además, se sugiere que el profesor esté atento y consciente de las posibilidades de desarrollar procesos de investigación que se desencadenen durante la actividad

Público destinatario

Niños a partir de los 7 años y adolescentes. Los alumnos deben poder leer las palabras e interpretar las imagine.

Número de jugadores

Se sugiere la formación de grupos desde 3 a 8 participantes. Cuanto menor sea la edad media del grupo, más pequeño debería ser éste.

Duración del juego

Como mínimo entre 15 a 20 minutos. El profesor establecerá el tiempo máximo de acuerdo con la edad de los jugadores, y la disponibilidad y objetivos de la clase

Material

20 Cuadros con Imágines del tema en colores

20 Cuadros con Imágines del tema en blanco y negro

300 Fichas con Palabras

glosario

Preparando la actividad

1. Imprimir los materiales requeridos
2. Repartir, a cada alumno, lápiz y papel para las anotaciones
3. Conformar los grupos de alumnos para jugar
4. Seleccionar las Fichas con Palabras de acuerdo al rango de edad de los jugadores

Cómo jugar en el aula

1. El profesor selecciona un Cuadro con una Imagen y lo expone de manera que todos puedan verlo. (El uso de una imagen transparente impresa puede facilitar la

exposición con una proyección posterior). Esta selección puede/debe basarse en el tema con el que se está trabajando o se desea trabajar con el grupo.

2. Las Fichas con Palabras, previamente seleccionadas por el profesor, deben agruparse en pilas, con la escritura boca abajo. Cada grupo deberá recibir un montón de Fichas con Palabras. Se sugiere que el profesor garantice que haya suficientes Fichas con Palabras, para que, como mínimo, pueda realizarse 2 rondas o para el número de rondas que se pretenda realizar. Por ejemplo, si la actividad se desarrollará con 5 grupos de 6 jugadores y se pretende realizar 4 rondas, debe haber, por lo menos, 120 Fichas con Palabras.

3. El profesor explica cómo se desarrollará el juego y comienza a cronometrar.

4. El profesor o un miembro del grupo reparte 4 Fichas con Palabras a cada jugador.

5. El juego comienza con uno de los jugadores mirando sus Fichas (no hay problemas que los demás las vean) y eligiendo cuál o cuáles están relacionadas con el tema propuesto, colocándolas delante.

6. Si alguno de los jugadores no está de acuerdo con la elección realizada por otro jugador, se deberá discutir con el grupo sobre los criterios para la elección, hasta que se llegue a un acuerdo. En caso que no haya un acuerdo, la aceptación de la o las Fichas será decidida por la mayoría.

7. El juego continúa con la participación del siguiente jugador, avanzando en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todos hayan colocado sus Fichas elegidas (y aceptadas) (Podrá haber rondas donde sólo uno, o incluso ningún jugador tenga Fichas que se puedan asociar).

8. El jugador que repartió las Fichas con Palabras luego recoge las Fichas no seleccionadas y las retira del juego. Luego se realiza una nueva distribución de 4 Fichas con Palabras nuevas para cada uno. Comienza, entonces, una nueva ronda de selección de Fichas relacionadas con el Cuadro con la Imagen del tema excogido.

9. Al final del tiempo asignado, el vencedor del juego es quien haya podido relacionar mayor cantidad de palabras al tema propuesto

10. Las palabras ingresadas deben ser anotadas o separadas por los jugadores para las actividades posteriores del juego.

Sugerencias para variaciones en el aula

Sugerencias para variaciones en el aula

La presentación puede ser en:

- hoja individual coloreada o para ser coloreada por los estudiantes
- una hoja para cada grupo o una hoja transparente para la proyección posterior para toda la clase
- una hoja para cada grupo o una hoja transparente para la proyección posterior para toda la clase

De acuerdo con el objetivo, el profesor puede elegir diferentes temas para cada grupo, para luego compartirlos entre todos. Sin embargo, notamos que el uso de diferentes Cuadros con Imágenes dificulta que el profesor monitoree y coordine la actividad.

Los Cuadros con Imágenes pueden ser reemplazados por :

- Fotos solicitadas a los estudiantes
- Fotos que los propios alumnos hayan traído o dibujos hechos por los propios estudiantes sobre un tema para trabajar

Los estudiantes pueden ser llevados a lugares con paisajes de un entorno particular, para ser utilizados como telón de fondo para relacionar las Fichas con Palabras. Esta opción permite el trabajo sin la "imagen preconcebida" del autor sobre un tema en particular y amplía la concepción del tema elegido.

En cuanto a la distribución de las Fichas :

Se sugiere cambiar al jugador que reparte las Fichas en cada ronda, creando un ambiente más atractivo para todos los participantes en el ejercicio de la tarea.

En relación a la complementación interdisciplinaria :

Se sugiere la impresión de Tarjetas de Categorías gramaticales – " SUSTANTIVOS" , "ADJETIVOS" y "TODAS".

Inclusión de las Tarjetas de Categorías gramaticales en el juego:

Las Tarjetas de Categoría se ubican juntas en un lote con la escritura hacia abajo.

En cada ronda, el repartidor de Fichas gira y sin verlas expone al grupo una de ellas: en la siguiente ronda sólo se pueden colocar palabras pertenecientes a la categoría expuesta.

Por ejemplo, si se expone la Tarjeta SUSTANTIVOS, sólo las palabras que sean sustantivos se pueden relacionar con el tema.

Si la Tarjeta es ADJETIVO, sólo los adjetivos serán válidos y si se expone la condición de "TODAS", serán válidas todas las categorías gramaticales.

.Sugerimos que, proporcionalmente haya mayor cantidad de Tarjetas "SUSTATIVOS" y "TODAS", ya que hay menor cantidad de "ADJETIVOS" en el juego.

En relación a la puntuación:

A criterio del profesor, puede haber una puntuación adicional en caso de seleccionarse palabras relacionadas con el mundo microbiano.

En relación a la finalización del juego:

El juego puede finalizar sin que haya un ganador, teniéndose como objetivo final la utilización de las palabras seleccionadas habiéndoselas utilizado en actividades posteriores como se sugiere a continuación.

De esta forma, las palabras pueden ser utilizadas por el alumno que la colocó o colectivamente por el grupo todo.

Consejos para realizar actividades después de jugar en el aula

El desafío que se propondrá al alumno usando las palabras, podrá ser:

1. hacer una redacción
2. armar una dramatización
3. escribir una historia como si fuera un cómic
4. componer un verso con rima o poesía
5. componer una canción o estrofa
6. clasificar las palabras según sus categorías gramaticales
7. descubrir verbos derivados de palabras
8. descubrir verbos derivados de palabras
9. investigar para profundizar el significado del tema

Éste es nuestro incentivo para que el profesor logre crear nuevas variaciones y otras actividades. Existen innumerables posibilidades que pueden surgir ante los ojos del profesor que es sensible y está atento al grupo, promoviendo, a partir de su observación, situaciones enriquecedoras y facilitadoras para la construcción de nuevos conocimientos.