

INSTRUCTIVO SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE SE SUGIEREN PARA UTILIZAR CON LOS ESTUDIANTES EN LA ELABORACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES, ESPECIALMENTE EN EDUCACIÓN INICIAL

Tomando en cuenta que los niños y niñas de educación inicial, se inician en la lecto-escritura debemos trabajar con estrategias viso-motoras o concretas donde los estudiantes aprendan relacionar conceptos y de esta forma comiencen a construir proposiciones.

Dados Conceptuales

El “juego” de los Dados Conceptuales tienen como objetivo ayudar al “jugador” – ya sea docente, estudiante, o cualquier persona construyendo un mapa conceptual – a comprender que una proposición consiste, en su forma más sencilla, de dos conceptos enlazados por una o más palabras de enlace formando una afirmación.

Materiales: Cartón, cartoncillo, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, marcadores, bolígrafo, lápiz.

Se construye el/los dado(s) en cartoncillo o simplemente se toma una cajeta muy parecida al dado. Se recorta o se dibujan los conceptos que forman parte del tema escogido y se pegan a los lados de cada dado.

¿Cómo jugar Dados Conceptuales?

La maestra reunida con sus estudiantes propone las reglas del juego y comienza a explorar los conocimientos previos de sus chicos con preguntas indagatorias que van saliendo a medida que un estudiante tire el dado y salgan los conceptos; los cuales se desarrollarán con conversaciones y preguntas.

Cada jugador (o grupo de jugadores si el mapa está siendo construido en grupo) tiene dos dados. Cada dado es un cubo de seis lados, similar a los dados usados en juegos de azar. En cada cara de cada dado, se escribe un concepto diferente, de manera que se inicia con una lista de doce conceptos.

La lista inicial de doce conceptos puede haber sido preparada por el docente como andamio para sus estudiantes, o puede ser generada por el/los “jugador(es)”. Como siempre en la construcción de un mapa conceptual, debe especificarse claramente la “pregunta de enfoque” a la cual responderá el mapa (Novak & Cañas, 2006).

El juego consiste de tirar dos dados. Con los dos conceptos resultantes el jugador debe construir una proposición con la frase de enlace propuesta por el mismo. La proposición debe tener sentido dentro del contexto de la pregunta de enfoque.

El jugador continúa tirando los dados y construyendo proposiciones hasta que tenga un número razonable de proposiciones para construir una versión del mapa.

“Con las proposiciones generadas se ‘construye’ un mapa conceptual inicial, que el/los jugador/es procede/n a refinar”. (Hughes, 2006)

Los dados conceptuales pueden utilizarse en grados bajos.

Dómino

Materiales: Cartón, cartoncillo, tijeras, marcadores, bolígrafo, lápiz.

Se construyen los dominós en cartoncillos o en un material rígido, luego el docente propone a sus estudiantes que escriban los conceptos, dibujen los conceptos o recorten figuras de conceptos sobre el tema que ya se ha escogido previamente.

¿Cómo jugar Dominós?

El docente reparte la misma cantidad de dominós a cada participante, y pide a alguno de ellos que coloque la primera ficha de dominó, comenzando así la actividad lúdica que tiene como objetivo que los estudiantes armen proposiciones entre los conceptos que tienen en los dominós que se les entregó al inicio del juego con los conceptos que están a los extremos del juego de dominó que ya inició con la primera ficha.

El docente puede enriquecer el proceso de la construcción de proposiciones fomentando las preguntas y el intercambio de ideas entre todos los participantes para mejorar las relaciones que el jugador en turno expresa. Además, se pueden realizar preguntas que impulsen a los estudiantes a pensar cómo se relaciona determinado concepto con otros conceptos localizados en el juego de dominó expuesto hasta el momento, pero que no necesariamente están localizados a los extremos del juego.

Barajas Conceptuales

Materiales: Cartón, cartoncillo, tijeras, marcadores, bolígrafo, lápiz.

Se confeccionan barajas utilizando cartulina o cartoncillo, luego cada estudiante escribe el concepto, dibuja el concepto y/o recorta la imagen del concepto; colocando un concepto por baraja; y tomando en cuenta que los conceptos se relacionen con el tema escogido.

¿Cómo jugar Barajas Conceptuales?

La estrategia a utilizar depende de cada docente, puede ser jugando en grupos o individual; y los estudiantes deben relacionar los conceptos que aparecen en las barajas con la finalidad de construir proposiciones que posteriormente sirvan para construir el mapa conceptual.

Juegos de Ideas

La finalidad de este juego es ayudar a los estudiantes a desarrollar la habilidad de relacionar conceptos, construir proposiciones.

¿Cómo jugar Juego de Ideas?

El docente inicia la clase con un juego en el que presenta un objeto o sencillamente indica un concepto imaginario (esto depende del nivel de los estudiantes) y les pide que imaginen cualquier cosa de este objeto. Posteriormente, el docente o alguno de los alumnos va escribiendo cada una de las relaciones que son propuestas. Ejemplo: Objeto: Pelota. El estudiante indica: “La *Pelota* es *Roja*”, “La *Pelota* sirve para jugar algunos *Deportes*”.

Objetos en el Piso

¿Cómo jugar Objetos en el Piso?

El docente pide a los estudiantes que ubiquen sus sillas formando una rueda, y en el centro de la misma, sobre el piso y de forma dispersa coloquen diversos objetos de su pertenencia o del salón de clases. Luego los alumnos escogerán dos objetos e intentarán relacionarlos entre sí; cuidando en todo momento que las relaciones que se vayan proponiendo no se repitan.

Bolsas de Conceptos

Materiales: Libro de texto o lectura relacionada al tema, páginas blancas, marcador, bolígrafo, lápiz, tijeras, una bolsa.

¿Cómo jugar la Bolsa de Conceptos?

Para iniciar este juego le pedimos a los estudiantes que lean (individualmente o en grupo) un texto previamente seleccionado. Posteriormente, ellos buscarán en el texto conceptos, los cuales leerán en voz alta para que el docente o un alumno escogido los escriba en un papelito, tomando en cuenta que

debe haber la mayor cantidad de conceptos que sea posible, o mejor aún, un concepto por cada estudiante.

La pregunta de enfoque puede ser seleccionada por el maestro, el facilitador o el grupo en general.

Los papelitos con los conceptos se introducen en una bolsa, distribuyendo mediante una tómbola un concepto por estudiante.

El facilitador hará preguntas sobre el tema a los estudiantes para determinar el concepto raíz del mapa conceptual a realizar; y la idea es que algún estudiante voluntariamente realice una proposición con el concepto que le correspondió. Sin embargo, para jugar podemos tener la variante de dejar que todos vean su concepto o que mantengan el papel doblado hasta que sea su turno.

El estudiante que no es capaz de realizar una proposición con el concepto que le correspondió se le insta a realizar un enlace cruzado entre los conceptos que contiene el mapa.

Por: Facilitador Daniel A. Herrera M. Proyecto Conéctate al Conocimiento.

Tres somos proposición

Tres somos una Proposición tiene el objetivo de estimular la construcción de proposiciones estableciendo relaciones entre personas que simbolizan objetos, y desarrollar la agilidad de pensamiento, lingüística y motora.

Esta estrategia sirve, entre otras cosas, como una técnica para introducir los MC en el aula y para mejorar su construcción, así como para explicar las limitantes al usar sólo preposiciones en los mapas conceptuales.

Los participantes de Tres somos una Proposición pueden ser adultos o niños.

Materiales: Pizarrón y/o hojas blancas, marcadores, lápices, plumas, lana.

¿Cómo se juega 3 somos 1 proposición?

Este juego consiste básicamente en solicitar a cada dos participantes que representen conceptos, es decir que algunos participantes serán conceptos como agua, río, montañas; y los otros participantes se constituirán en las palabras de enlace, para así formar las proposiciones que se expresarán verbalmente.

Ejemplo:

- Dos personas representan dos conceptos (ej: Concepto: AGUA y Concepto: RÍO)
- Una persona constituye la frase de enlace (ej. De frase de enlace: está lleno de)
- Estas tres personas construyen la proposición: “El RÍO está lleno de AGUA”

Los participantes no pueden repetir las relaciones que ya fueron manifestadas por otro participante entre dos conceptos; pero sí se puede partir del participante que representa un concepto ya utilizado a otro concepto que no ha sido utilizado o a otro que si haya sido utilizado, siempre y cuando la información de esta proposición manifiesta no esté repetida en una proposición anterior.

El moderador del juego puede estimular a los participantes a establecer mayores relaciones entre las “personas conceptos” y puede ir uniendo las proposiciones (tres personas) por medio de lana o bien con los brazos de los participantes.

A la par, se va elaborando el Mapa Conceptual en el pizarrón a partir de las proposiciones que van saliendo durante el juego.

La actividad culmina cuando todas las personas representan conceptos u frases de enlace, y por lo tanto cuentan con varias proposiciones. Entre todos

hacen una reflexión de lo aprendido utilizando el mapa conceptual que plasmaron en el pizarrón.

Relaciones Conceptuales

¿Cómo se juega Relaciones Conceptuales?

El juego consta de una pregunta de enfoque y de recuadros que inicialmente son colocados boca abajo. Cada uno de los recuadros tiene un concepto escrito, dibujado y/o pegado.

El Juego de las Relaciones Conceptuales inicia cuando el participante voltea los recuadros con la intención de relacionar cada concepto con otro concepto diferente. Sin embargo, antes de iniciar el juego se debe mostrar a los jugadores el tipo de enlaces que esperamos se desarrollen durante el juego, promoviendo la palabra o frase de enlace que ayude a construir una relación con sentido lógico entre ambos conceptos.

El participante en turno volteara los cartoncillos, si al destapar los conceptos que se muestran no tienen relación conocida por el jugador, se vuelven a voltear los recuadros y el participante pierde la oportunidad, mientras sigue el turno del jugador contrario. El jugador que no sabía la relación de los conceptos que volteó, tiene la oportunidad de investigar, para luego cuando sea su turno construir una proposición con esos conceptos. Si por el contrario, encontrará una pareja de conceptos que puede relacionar, los mismos se retiran del grupo de conceptos que están sin usar, para construir la triada o proposición con ambos conceptos escogidos.

¿Cuál es la importancia del oxígeno?



Figura 1: Ejemplo de barajas.

En el ejemplo anterior se voltearon dos recuadros, uno tiene el concepto “Oxígeno” y el otro “Seres Vivos”, y el jugador debe relacionarlos por medio de una palabra de enlace o frase de enlace.



Figuro 2: Ejemplo de proposición

Al comprobar que la proposición esta correcta y que la información expuesta mediante la proposición es cierta, se le otorga un punto al jugador.

La cantidad de conceptos puede variar a discreción del que monitorea el juego, siempre y cuando sean pares y que la cantidad de conceptos sea lo suficientemente numerosa para la creación de un mapa con proposiciones diversas que nos permitan adquirir un aprendizaje significativo sobre el tema en cuestión. Al formar la primera triada o proposición es posible ir uniendo las próximas triadas si tuvieran relación lo que daría puntaje extra e ir construyendo un Mapa Conceptual a la par del juego.

Objetos en el Piso

El objetivo del juego de Objetos en el Piso consiste en estimular la construcción de proposiciones estableciendo relaciones entre los objetos y ayudar a desarrollar la agilidad mental. Además, sirve al docente como una técnica para mejorar e introducir los mapas conceptuales.

Materiales: Objetos que se encuentren en el salón y/o que aporten los participantes tales como: borrador, pluma, cuadernos, monederos, pañuelos, envases de leche, libros, sillas, hojas de plantas, celular, etc.

¿Cómo se juega Objetos en el Piso?

Consiste en colocar en el piso todos los objetos aportados, evitando poner juntos aquellos que tengan una relación evidente, por ejemplo: el lápiz y el papel.

Se solicita a cada participante que escoja dos de los objetos y establezca una relación entre ellos y lo exprese verbalmente.

La relación de los objetos que establece un participante no puede volver a repetirse por otra persona.

El moderador puede estimular a los participantes a establecer relación entre objetos que a simple vista no tienen ninguna relación entre sí por medio de preguntas.

La actividad culmina cuando todos los participantes han establecido relaciones entre los objetos; y el moderador hace una reflexión sobre la forma de cómo se establece una relación entre objetos por medio de palabras o frases de enlace. También, se puede conversar acerca de la limitante que representa la concepción anterior de utilizar solo preposiciones para enlazar los conceptos.

Conceptos en el Piso

El objetivo del juego de Conceptos en el Piso es estimular la construcción de proposiciones estableciendo relaciones entre conceptos. Sin embargo, es necesario que el docente asegure que los estudiantes tengan conocimientos previos de determinado contenido.

El juego de Conceptos en el Piso es una forma de construir el MC de una manera variada para los estudiantes, y permite la participación de todos.

Materiales: Hojas blancas, papel manila o cartulina, plumas o marcadores.

El docente o los estudiantes escriben los conceptos en el papel escogido.

¿Cómo se juega Conceptos en el Piso?

Los conceptos en principio son dados por los estudiantes (como una lluvia de ideas) y posteriormente el docente aporta algún otro que falte para cubrir el contenido y/o puede hacer que los estudiantes lo recuerden por medio de preguntas.

Los conceptos son recortados y esparcidos en el piso del aula sin ningún orden en específico.

Se solicita a cada participante que escoja dos de los conceptos y establezca una relación entre ellos y lo exprese verbalmente.

Uno de los estudiantes puede ir construyendo el mapa en el tablero o puede hacerlo el mismo estudiante que estableció la relación.

A medida que avanza la actividad se pueden ir agregando conceptos que pertenezcan al contenido o no, que los estudiantes aporten o consideren que hacen falta.

La relación de los conceptos que establece un participante no puede volver a repetirse por otra persona, pero a diferencia de la actividad de objetos en el piso, aquí la relación establecida sí puede ser mejorada por el aporte de otro estudiante.

El moderador puede estimular a los participantes a establecer relación entre conceptos que a simple vista no tienen ninguna relación entre sí por medio de preguntas.

La actividad culmina cuando todos los participantes han establecido posibles relaciones entre conceptos, han construido el mapa y lo han mejorado.

Por: Facilitador Alberto Deras. Proyecto Conéctate al Conocimiento.

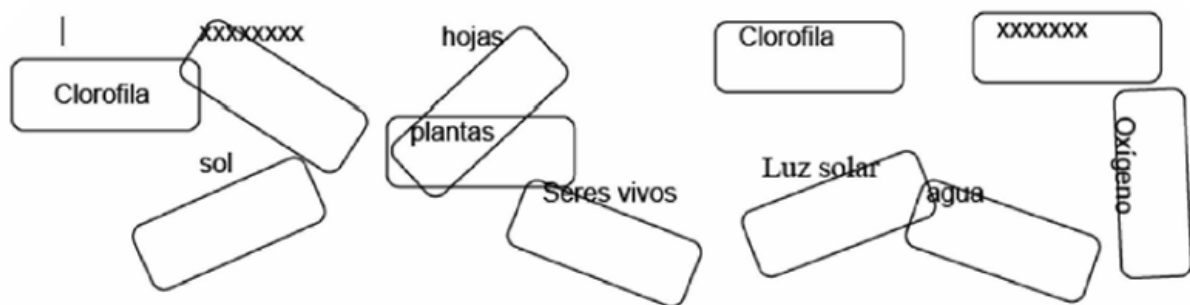


Figura 3: ejemplo del juego conceptos en el piso

Juego de Telaraña Conceptual

Materiales: Lana, Cartulina, Post it, Tijeras, Tape.

¿Cómo se juega Telaraña Conceptual?

Se inicia con una lluvia de ideas sobre el tema seleccionado y cada participante elige un concepto, lo escribe en un papel o recorte de cartulina y se lo coloca en la camisa.

La persona que escoge el concepto raíz se para frente a la clase, para que quien encuentre una relación entre el concepto raíz y el concepto que representa

continúe construyendo la telaraña conceptual. Ambas personas se enlazan con lana y un post it sirve para colocar la frase de enlace.

Luego otro participante escoge cualquiera de los conceptos (el raíz o el segundo concepto) y establece una nueva relación. Así continúan todas las personas participantes, estableciendo relaciones, conectadas por medio de lana y colocando en los post-it las frases de enlaces.

Se llama telaraña conceptual porque a medida que se van estableciendo más relaciones, se va formando una especie de telaraña humana.

La construcción del mapa se fortalece con la participación del/la facilitador/a, a través de las preguntas generadoras.

Por: Facilitadores Alberto Deras y Dagmar López. Proyecto Conéctate al Conocimiento.

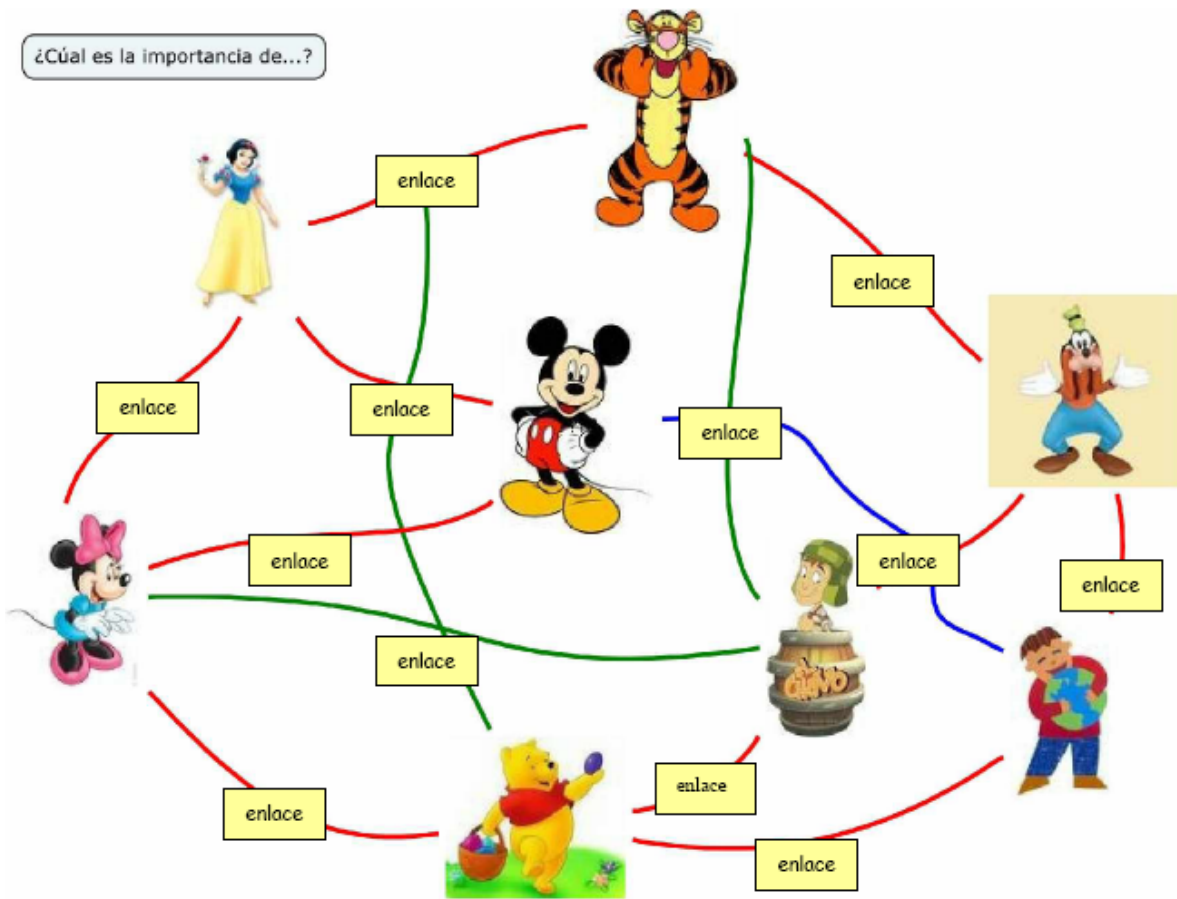


Figura 4: Mapa creado de con la telaraña de conceptos

Referencias Bibliográficas

Hughes, G., Barrios, J. C., Bernal, D., Chang, A., y Cañas, A. J. (2006). *Los Datos Conceptuales: Un Juego para Aprender a Construir Proposiciones*. Segundo Congreso Internacional de Mapas Conceptuales. San José, Costa Rica: Uni. Costa Rica