



# Juego de Asociación

*Mirar, asociar y aprender*



REPUBLICA DE HONDURAS  
SECRETARIA DE EDUCACION



CICR

# Presentación

**Abriendo Espacios Humanitarios (AEH)** es un proyecto de la **Secretaría de Educación de Honduras (SE)** y el **Comité Internacional de la Cruz Roja (CICR)** que busca contribuir a generar en los alumnos y en los docentes, así como en la comunidad educativa en general, una conciencia y comportamientos humanitarios de **respeto y protección a la vida y a la dignidad de la persona** en contextos de violencia organizada.

➔ Este juego permite estimular la capacidad de relacionar imágenes con contenidos conceptuales y situaciones de la vida cotidiana, reforzando así la comprensión sobre un tema o situación determinada. Es un ejercicio clásico de asociación de imágenes con conceptos y, a su vez, con experiencias vivenciadas por los alumnos.

Este juego puede ser utilizado en cualquiera de los temas y combinado con otras estrategias didácticas.

➔ El juego consta de 26 tarjetas: 14 de conceptos, 7 de imágenes y 5 mensajes de acciones de relajación. 2 tarjetas de conceptos por 1 tarjeta de imagen.

➔ El uso de este juego está determinado por el avance en el desarrollo de los temas propuestos. Antes de usarlo el docente debe asegurarse de que los alumnos ya tienen los conocimientos y la experiencia necesarios para hacer las asociaciones de los contenidos con las imágenes.

Es importante recordar que, al estimular la reflexión en los temas propuestos por el proyecto AEH, es natural que se expresen reflexiones y sentimientos diversos, contrarios y hasta de rechazo a una realidad que pueden sentir como ajena o “enemiga”.

Por lo cual el docente debe recordar que su labor central en el desarrollo del presente proyecto es prevenir incidentes mayores o reducir la probabilidad de que estos ocurran y, por ello, toda acción educativa deberá tener siempre como objetivo salvaguardar la dignidad y la integridad física y psicoemocional de los alumnos. Debiendo ser así la consideración primordial atender el interés superior del niño o joven.

Para efectos exclusivamente didácticos y prácticos se utiliza en este documento de manera genérica los sujetos en voz masculina. La Secretaría de Educación de Honduras y el Comité Internacional de la Cruz Roja respetan y promueven en todo momento una política de reconocimiento e igualdad de género.

# Instrucciones

- El docente puede decidir previamente con cuáles y cuántas tarjetas se va a trabajar, teniendo en cuenta el tema que quiere abordar, el contexto (de los alumnos, del centro educativo y de la comunidad en general) y el tiempo con el que cuenta para desarrollar este juego.
- Se forman grupos equitativos, respetando una proporción de niños y niñas, con el menor número posible de alumnos tomando en cuenta los juegos disponibles, y se les entrega a cada grupo un juego de 26 tarjetas, indicándoles que deben colocar las 7 tarjetas de las imágenes boca arriba en un lugar firme. Posteriormente deberán barajar el resto de las tarjetas y colocarlas boca abajo en un lugar firme.
- Una vez organizados, cada grupo elige un coordinador para dirigir la actividad. Para seleccionar al alumno que iniciará el juego pueden tomarse en cuenta criterios como: el alumno de menor o mayor edad, el más alto o el más bajo, etc.
- El alumno que inicia levantará una tarjeta y leerá el concepto, y entre todos los alumnos deberán reflexionar con cuál de las imágenes se relaciona. Una vez tomada la decisión, el alumno que levantó la tarjeta deberá ponerla junto con la imagen que hayan elegido, formando así una pareja “imagen-concepto”. Posteriormente dicho alumno indica quién continúa, si el de su derecha o el de su izquierda.  
En caso de que sea un mensaje de una acción de relajación, el alumno que levantó la tarjeta, o en su caso todo el grupo, deberá realizar la acción y posteriormente volver a poner la tarjeta boca abajo.

- Cada imagen estará relacionada con dos conceptos, por lo cual los alumnos deberán identificar no solamente los conceptos con la imagen, sino la relación entre los conceptos entre sí para que estos estén en armonía con la imagen.
- Si uno o más miembros del grupo cuestiona la asociación hecha por la mayoría, dejarán constancia de su disconformidad y podrán expresarla en el plenario.
- Como variable opcional, cada vez que se realicen 3 asociaciones entre conceptos e imágenes, se vuelven a revolver y acomodar las tarjetas que están boca abajo.
- El juego finaliza cuando todos los grupos han terminado con la asociación de tarjetas o cuando el docente indique que el tiempo ha concluido.
- Una vez que el docente da por terminado el juego, en plenaria invita a los representantes de cada grupo a que expongan una relación cada uno. Este es el momento para que los grupos vean si han coincidido con las asociaciones y para que expresen el porqué eligieron esa asociación. Si hay diferencias en la tarjeta o tarjetas asociadas se expondrán los argumentos. Si es el caso, también se expondrán los argumentos singulares que se dieron en los grupos sobre determinada asociación.
- Finalmente, el docente expondrá la secuencia correcta, explicando el significado de cada imagen y su concepto correspondiente.
- Si bien hay una secuencia correcta, pueden existir argumentos que respalden una asociación diferente. Si la explicación que la sostiene es coherente el docente dará también por aceptada esa asociación.