

Ficha pedagógica del juego



Sumérgete en el delicioso universo del juego Zamotza, donde cada personaje representa un alimento típico de Quebec, con un nombre único que comienza por una letra diferente del alfabeto.

Zamotza son cuatro juegos de cartas en uno: Alfabeto, Batalla, Memoria y Zassiette.

Este cautivador juego hará las delicias tanto de los niños (a partir de 4 años) como de los mayores, ofreciendo una experiencia lúdica incomparable.

«El juego es esencial para el desarrollo integral del niño.

Durante el juego, todos sus sentidos se despiertan y se estimulan todas las esferas de su desarrollo. »

Zamotza favorece el desarrollo integral del niño a través del placer de jugar, fomentando el desarrollo de competencias mediante el juego activo, simbólico y social en las cuatro esferas de desarrollo del Ministerio de Educación de Quebec: desarrollo físico y motor, cognitivo, social y afectivo, y del lenguaje, al tiempo que permite poner en práctica intervenciones preventivas e inclusivas.

Esferas	Competencias	Alfabeto (1)	Batalla (2)	Memoria (3)	Zassiette(4)	Manifestaciones observables durante Zamotza
Desarrollo físico y motor	• Hábitos de vida saludables: Descubrir el mundo de la alimentación	X	X	X	X	Sujetar, colocar y dar la vuelta a las cartas desarrolla la motricidad fina, la planificación motora y la coordinación ojo-mano (1) @ (4).
	• Motricidad fina: Coordinación de movimientos y manejo de las tarjetas	X	X	X	X	
Desarrollo cognitivo	• Pensamiento: Estimular la curiosidad y la imaginación. Utilizar el juego simbólico para organizar el pensamiento	X	X	X	X	Reconocer el valor de las letras en orden alfabético y tomar decisiones rápidas (1-2). El niño da la vuelta a las cartas y estimula su memoria a corto plazo. Recuerda las posiciones y desarrolla la atención sostenida, al tiempo que respeta a los demás jugadores (3). Cada elección influye en el desarrollo del juego, lo que fomenta el razonamiento. El niño manipula las cartas para formar parejas y elige estratégicamente una carta de otro jugador (4).
	• Razonamiento lógico y anticipación: Aprovechar la información. Identificar, seleccionar, comparar y clasificar elementos por orden alfabético, consolidar el orden de las letras del alfabeto, observar y establecer asociaciones visuales, adivinar y ajustar las estrategias. Comprensión de las similitudes y diferencias.	X	X	X	X	
	• Memoria: Ejercitar la memoria visual, memorizar información y favorecer la concentración. Reconocer imágenes y letras.			X	X	

Esferas	Competencias	Alfabeto (1)	Batalla (2)	Memoria (3)	Zassiette(4)	Manifestaciones observables durante Zamotza
Desarrollo social y emocional	• Colaboración, saber escuchar, respeto por las reglas (entenderlas y aplicarlas de forma coherente) y disfrutar del juego • Cooperar y esperar el turno • Ponerse en el lugar de los demás • Interactuar de forma positiva y armoniosa con los compañeros y tolerar la frustración • Reaccionar de forma constructiva ante la victoria o la derrota	X	X	X	X	Las interacciones regulares fomentan la cooperación, la comunicación y el sentido del humor, así como la gestión de las emociones en un contexto lúdico. El niño aprende a gestionar la competición de forma saludable (1) @ (4).
		X	X	X	X	
		X	X	X	X	
		X	X	X	X	
		X	X	X	X	
Desarrollo del lenguaje	• Lenguaje escrito: Conocer las letras del alfabeto • Ampliación del vocabulario: (nombres propios, sonidos, letras) • Desarrollar la conciencia fonológica y la asociación entre letras y sonidos • Estructurar el pensamiento y expresarse con claridad	X	X	X	X	El niño identifica la primera letra del nombre del personaje, observa el orden alfabético y aplica estrategias de comparación. Verbaliza, anticipa y adapta sus elecciones, lo que refuerza su reflexión y su comunicación oral (1). Los nombres y las letras de los personajes fomentan la verbalización y la conciencia de los sonidos. Los niños identifican, pronuncian y asocian letras en diferentes contextos (1) @ (4).
		X	X			
		X				
		X	X	X	X	
Desarrollo global	• Actuar con eficacia en diferentes contextos	X	X	X	X	El niño planifica y adapta su estrategia según las reglas y el desarrollo del juego (1) @ (4)

Edad recomendada y contexto educativo: Educación infantil (de 4 a 6 años) y primer ciclo de primaria; duración de 5 a 10 minutos según la variante; en pequeños grupos de 2 a 4 niños.

Función del adulto: Fomentar la exploración del alfabeto, valorar las observaciones y estimular la comunicación entre compañeros.