AGENCY FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT
WASHINGTON, D. C. 20523

BIBLIOGRAPHIC INPUT SHEET

FOR AID USE ONLY
BATCH 61

1. SUBJECT CLASSIFICATION
A. PRIMARY: TEMPORARY
B. SECONDARY:

2. TITLE AND SUBTITLE
Los dados de letras

3. AUTHOR(S)
Gunter,J.F.

4. DOCUMENT DATE: 1973
5. NUMBER OF PAGES: 18p.
6. ARC NUMBER: ARC

7. REFERENCE ORGANIZATION NAME AND ADDRESS
Mass.

8. SUPPLEMENTARY NOTES (Sponsoring Organization, Publishers, Availability)
(In Ecuador Non-Formal Education Project. Tech.note no.6)
(In English and Spanish; English,20p.:PN-AAD-661)

9. ABSTRACT
(EDUCATION R&D)

10. CONTROL NUMBER
PN-AAD-662

11. PRICE OF DOCUMENT

12. DESCRIPTORS

13. PROJECT NUMBER

14. CONTRACT NUMBER
AID/la-699 GTS

15. TYPE OF DOCUMENT

AID 590-1 (4-74)

NOTA TÉCNICA NO.

6

LOS DADOS DE LETRAS

Nota Escrita por: Jock Gunter
Traducida por: Carla Clason
Juego Diseñado por: James Hoxeng
Amparo Borja

RESUMEN: El jugador tira unos dados hechos de madera, cada lado conteniendo una letra. Las letras que caemos en la cara superior son arregladas para formar palabras. El objetivo es desarrollar la fluidez a través de la formación de palabras escritas, y aumentar así el vocabulario activo.

Esta serie de Notas Técnicas ha sido producida por el personal del Proyecto de Educación No-Formal del Ecuador. Cada Nota enfoca un punto o una técnica particular que ha sido desarrollada y probada en el Ecuador. Las Notas contienen la información disponible al momento de ser escritas y ciertos comentarios analíticos basados en los datos evaluativos disponibles. Sin embargo, las Notas no son, de ninguna manera, una evaluación del Proyecto. Su propósito es el de compartir ideas e información sobre nuevas técnicas que se van desarrollando. El personal del Proyecto desea recibir comentarios y sugerencias de los lectores que hayan obtenido experiencia, con técnicas similares, en otros países.

El Proyecto está financiado por USAID, y es un esfuerzo conjunto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro para Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts. Las ideas y los materiales derivados de las ideas, fueron creados conjuntamente por el personal de Massachusetts y el personal del Ecuador. Todos los materiales han sufrido cambios considerables en el campo, cuando su uso, en situaciones específicas, así lo requería. En las Notas se da crédito a los creadores de cada técnica; sin embargo, en algunos casos, las ideas han sido modificadas por una gran variedad de personas y es muy dufícil asignar el crédito. En muchos casos, varios miembros del personal han dado su aporte substancial a la versión final de los materiales.

Después de tres años de esfuerzos, son innumerables las personas de Ecuador y de los Estados Unidos que han hecho contribuciones sustanciales a este proyecto. En vez de tratar de resaltar las contribuciones particulares de cada una de ellas, nos gustaría más bien anotar aquí que éste ha sido un genuino esfuerzo bi-nacional.

Estas Notas Técnicas son informes del trabajo en proceso y se emitirán periódicamente, a medida que se vayan escribiendo. Se exigirá un dólar por copia, para cubrir parcialmente los costos de reproducción y franqueo. Las solicitudes tanto para la versión en castellano como para la inlesa, pueden hacerse a:

Center for International Education
Ecuador Project, Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Massachusetts 01002

David R. Evans
Series Editor & Principal Investigator

DADOS DE LETRAS

ORIGEN Y PROPOSITO

Desarrollar y mantener la habilidad de leer y escribir en las áreas rurales es un constante problema. Aún las personas que han asistido a la escuela pierden esas habilidades rápidamente por falta de práctica. Aquellos que no han asistido a la escuela y han aprendido por su cuenta a descifrar los sonidos de las letras, no poseen ninguna técnica para aumentar sus conocimientos. Estos dos tipos de personas necesitan adquirir mayor fluidez en las habilidades que forman parte de la alfabetización funcional. Entre estas destrezas se encuentra la habilidad de reconocer las letras y con ellas formar palabras. La práctica de esta destreza se traducirá en la habilidad para pronunciar palabras desconocidas y construir, en forma escrita, las palabras que sólo eran conocidas en el lenguaje hablado. Debe aumentarse el vocabulario activo y pasivo, e incrementarse la confianza y la habilidad para deletrear palabras. En otros métodos estas destrezas de fluidez se obtienen mediante el uso de una gran variedad de materiales de lectura. Sin embargo, en las áreas rurales hay gran ausencia de materiales apropiados y, aún más, casi no se encuentran materiales de lectura. Los campesinos no pueden comprar periódicos, revistas o libros aún si estos estuvieran a la venta, pues el circulante es un "bien limitado" en el campo. Por otra parte, los materiales de lectura existentes tienden a estar orientaods hacia la cultura "blanca" de habla hispana y urbana, sin relación con la vida y necesidades de lso campesinos. Existen periódicos para campesinos, generalmente como parte de los esfuerzos para el desarrollo de la comunidad, pero sus recursos son muy limitados y llegan sólo a un pequeño grupo de parsonas. Se necesitan materiales que sean baratos, fáciles de reproducir y que estimulen la práctica de las destrezas básicas de alfabetización. Los dados de letras descritos en esta Nota Técnica son un ejemplo de este tipo de material.

LOCALIZACION

Los dados de letras se usan más a menudo durante las reuniones nocturnas de los grupos en las comunidades. Pueden jugar de seis a diez personas. Los dados se usan frecuentemente como el principal ejercicio de fluidez junto con el método modificado de alfabetización y auto-expresión de Sylvia Ashton-Warner (Ver Nota Técnica No. 5). También se están usando los dados en otros lugares: una Escuela de Trabajo en la ciudad, las clases de inglés de un Colegio Vocacional, las clases de lectura en una escuela, clases de alfabetización en Quechua y en muchas otras circunstancias. Los dados pueden ser usados por cualquier persona o grupo de personas en cualquier situación donde exista una superficie plana y suficiente luz.

METODO BASICO

El juego de dados de letras se compone de once dados de madera de un tamaño aproximado de 2 1/2 a 3 cms. por lado. Los dados no son pintados, sólo se escribe a mano una letra en cada una de las caras. Cada jugador a su turno, tira todos los dados y procede a formar palabras con las once letras que asoman en la cara superior de los dados. El jugador puede formar palabras usando cualquiera de las letras que desee. Una vez que ha formado una palabra, esta es apuntada por otra persona, y el jugador vuelve a separar las letras para usarlas en la formación de otras palabras. El jugador continúa hasta que el tiempo señalado haya expirado o hasta que ya no puede formar más palabras.

Al jugar en grupo, los observadores tratan de formar palabras antes de que el jugador lo haga. Si éste tiene problemas, muchas veces le dan una seña o dicen la palabra en voz alta. Cuando el jugador ya no puede formar más palabras con las letras que aparecen en los dados, pasa el turno a otro jugador.

Los observadores más capacitados acompañan al jugador durante todo el proceso, hasta el punto en que la extensión y la "actividad" de su vocabulario lo permita. Los observadores menos capacitados reaccionan pasivamente a una palabra que conocen o se contentan al conocer una combinación de letras que sus compañeros establecen como significativa o incorrecta.

Cada jugador practica la formación de palabras; aprende tanto de las palabras que logra formar, como del por qué no tiene éxito en la formación de otras palabras. El observador aumenta su capacidad de memoria pasiva, está expuesto a palabras que desconoce, refuerza las palabras que conocía a medias, y activa algunas palabras que ya estaban en su memoria pasiva. Tanto el jugador como el observador logran un refuerzo total en su vocabulario y en su habilidad para deletrear.

Otra manera de lograr que la cultura escrita sea menos amenazante para el campesino es extraer de él palabras que ya son suyas. Los miembros del grupo aprenden palabras nuevas de los otros campesinos y no de un lobro o una revista impresos en la ciudad. Seguramente las palabras que los campesinos aprendan unos de otros serán más relevantes para la vida rural y de más interés que aquellas encontradas en los materiales de lectura foráneos.

El espiritu de competencia casi no se evidencia cuando se usan los dados en los grupos de campesinos. Sin embargo, en el diseño de evaluación por un laboratorio usado por el Proyecto, se empleó un modelo competitivo con mucho éxito. Los jugadores se entusiasmaron y se divirtieron al competir en grupos. Al jugar entre ellos, sin embargo, muy a menudo escojen la cooperación y no la competencia.

OTRAS APLICACIONES

Escuela de Trabajo

La competencia es el orden del día cuando se usan los dados en la Escuela de Trabajo de Quito. Los dados se usan como suplemento del curriculum de lectura formal. Son muy útiles entre las clases o cuando los estudiantes están muy inquietos. Un profesor de la escuela dijo que durante el tiempo que él usaba los dados era el único rato durante el día en que la disciplina no era un problema. Este maestro considera que los dados son un medio muy útil para motivar y enseñar a niños "difíciles".

Clases de Inglés

En la Escuela Vocacional John F. Kennedy de Boca de los Sapos, un voluntario del Cuerpo de Paz está usando el juego de Dados de Letras para enseñar vocabulario, pronunciación y a deletrear en inglés. Los dados son

muy populares y se usan sólo después de que la clase ha terminado. Es tal el interés, que una vez que ha comenzado el juego no se pueden revisar las lecciones ni asignar deberes.

El ambiente competitivo y el entusiasmo generado tienen una recompensa muy específica. El juego de dados es un medio muy efectivo para reducir las inhibiciones de los estudiantes al tratar de pronunciar palabras en inglés. Durante el juego, las palabras que se forman son pronunciadas en voz alta, de esta manera, el voluntario puede corregir la ortografía y aceptar o rechazar palabras que losestudiantes forman con los dados.

Escuela Primaria

Esta misma escuela funciona durante el día como Escuela Primaria. El voluntario del Cuerpo de Paz enseñó los dados al director de la escuela, quien decidió usarlos con su clase de primer grado. Los adaptó de manera que acompañan a las lecciones del texto, y también produjo juegos de dados conteniendo sílabas. La primera lección del libro introduce las sílabas "pa, pe, pi, po, pu".

El director divide a los niños en grupos de cinco, se sientan alrededor de mesas pequeñas y él deposita dos dados en cada mesa ambos contienen las sílabas "pa, pe, pi, po, pu". Se pide a la clase que señale una sílaba específica como "pu", y más tarde, que forme palabras como "papa", "Pepe", y "pupo".

El director cree que los dados ayudan a desarrollar una fluidez con las sílabas, y aseguran que cada estudiante trabaje activamente con la materia que ha aprendido pasivamente de sus libros. Hay mayores posibilidades de que todos los estudiantes mejoren en la comprensión del material aprendido.

Enseñanza Particular

Carlos Poveda, del programa básico de Educación de Adultos del Ministerio de Educación, se interesó en los Dados de Letras y comenzó a usarlos en la enseñanza de un alumno analfabeto de 23 años, y de sus hijos de cinco años y de año y medio. Reafrimó su convencimiento de que, en castellano, el uso de las sílabas es mucho más eficiente que el de letras simples.

"Ya que el castellano es fonético, y las vocales y consonantes mantienen el mismo sonido en cualqueir contexto, sería una complicación innecesaria separar las sílabas en vocales y consonantes. Además, las consonantes de los Dados de Letras no tienen ningún sonido por sí mismas. Hasta que se combinan con una vocal son puras abstracciones. Sin embargo, las sílabas que incluyen vocales sí tienen sonido y pueden llamarse por ese sonido. Las unidades linguísticas con sonido son mucho más útiles para el alumno que las letras, a las que tiene que darse un nombre separado."

Finalmente, si por ejemplo, la palabra "casa" es una combinación de dos unidades, en vez de cuatro, será más fácil que el estudiante descubra esta palabra. En las primeras etapas de la alfabetización, los logros deben alentarse y los resultados deben garantizarse lo más posible. El uso de sílabas en vez de letras parece ser una buena manera de lograr esto.

El Sr. Poveda produjo un juego de dados de sílabas y estaba muy entusiasmado por la velocidad con que podía enseñar a leer. Su estudiante adulto aprendió en tres en tres meses, y su hijo en cuatro. Sería muy interesante poder probar los niveles de destreza de estos estudiantes contra los de los estudiántes que usaron los dados de letras durante el mismo tiempo, bajo condiciones similares, y frente a técnicas más tradicionales de enseñanza.

El Sr. Poveda tiene ideas muy interesantes para perfeccionar su sistema Por ejemplo, él cree que al comienzo no es necesario que se incluyan todas las sílabas posibles del idioma castellano, sino sólo aquellas que los analfabetos o semi-alfabetos puedan saber. También cree que es importante que las sílabas que aparecen más frecuentemente en el castellano campesino, sean las que aparezcan más frecuentemente en los dados.

¿Qué sílabas pueden omitirse, sin privar al estudiante de palabras que él puede saber? ¿Cómo deben de localizarse las sílabas y las vocales en los dados para facilitar la formación de palabras comunes y alentar el esfuerzo y satisfacción de los estudiantes? El personal del Proyecto colaborará con varias instituciones ecuatorianas en estos problemas técnicos durante la segunda etapa del Proyecto de Educación No-Formal.

Puñachízac

Es interesante saber que una tercera adaptación de los dados de sílabas fue inventada independientemente, en la comunidad de Puñachízac, (una comunidad rural andina con alrededor de 800 habitantes). El profesor del Ministerio de Educación de esa comunidad tuvo contacto con los dados a traves de los facilitadores de esa comunidad. Luego el profesor comenzó a usar los dados en sus clases.

Muy pronto, llegó a la decisión de aumentar dados de sílabas al juego. Encontró que los niños tenían muy buena memoria, y que eran capaces de reconstruir una palabra que les había sido enseñada muy rapidamente cuando se usaban dados de sílabas en vez de dados de letras.

Durante sus clases el profesor mantenía sus dados sobre el pizarrón, a la vista de todos. Para probar el conocimiento de los estudiantes, trazá un dibujo simple en el pizarrón y pide a los alumnos que describan lo que ven formando palabras con los dados de sílabas.

Program de Alfabetización en Quechua

Están en camino cuatro intentos para adaptor los Dados de Letras al idioma quechua; los esfuerzos no-institucionales, el SEV (Servicio Ecuatoriano de Voluntarios) en la región de Cachisagua, el Instituto Linguístico de Verano en Limoncocha y las experiencias individuales de los voluntarios del Cuerpo de Paz que trabajan en Ambato y sus larededores. Una conversación con uno de estos voluntarios reveló algunos de los problemas al usar la versión existente de Dados de Letras en quechua.

El quechua no es generalmente un idioma escrito; a pesar de que se han desarrollado varios sistemas, no todos están de acuerdo. Las personas de habla Quechua generalmente no conocen ninguno de estos sistemas. Sin embargo, pueden leer y escribir un poco en castellano.

El origen del conflicto entre los diferentes sistemas de escritura quechua se deriva de la incompatibilidad entre los sistemas de vocales castellano y quechua. Las cinco vocales en castellano tienen cinco sonidos relativamente constantes donde quiera que aparezcan en el lenguaje. El quechua tiene un sistema de tres vocales, una vocal cuyo sonido está entre la "o" y la "u", otra vocal entre la "i" y la "e" y la vocal "a".

Además el sonido exacto de estas vocales varía significativamente de acuerdo al sitio.

¿Debe uniformarse el sistema de escritura, aún si se distorciona la representación de las vocales para algunas comunidades? ¿Debe reducirse el número de vocales en los dados en quechua a sólo tres? ¿Cómo se representarían? Por ejemplo, escribiéndolas como sigue:

i - e
a
o - u

Esto representa más exactamente el sistema de vocales quechua, al mismo tiempo que da flexibilidad para acomodar las varias pronunciaciones de vocales en las diferentes comunidades. Esta flexibilidad puede obtenerse, sin embargo, a costo de un medio fastidioso de escribir las vocales. Puede impartirse también el conocimiento de las cinco vocales del idioma castellano. El problema de la diferenciación de vocales no es insignificante. El autor ha visto a muchos alumnos de habla quechua tener mucho problema en decidir si colocar una "i" o una "e" en una palabra en castellano. En estas circunstancias los dados en su forma actual, pueden crear frustración, en vez de fluidez y auto-confianza que es lo que deben producir.

La Universidad de Massachusetts espera poder comparar la efectividad de algunas variaciones de Dados de Letras para las personas de habla quechua, una vez que se desarrollen dichas variaciones. Se proveyó al Instituto Linguístico de Verano en Limoncocha con 500 juegos de dados en blanco para trabajar en este problema con los líderes de la comunidad de habla quechua.

Fichas de Sílabas - Concentración

Uno de lo facilitadores en Puñachízac ha incorporado el concepto de los Dados de sílabas a un juego de concentración de su propia invención. Fichas pequeñas que contienen una sílaba o un número se colocan cara abajo en filas y columnas. Cada jugador da vuelta a dos fichas y trata de formar una palabra o de realizar una operación aritmética. Puede usar fichas que han sido levantadas previamente, si puede recordar su ubicación. Si tiene éxito puede quedarse con las fichas, si no, las vuelve a poner cara abajo y pasa el turno al siguiente jugador.

DISEÑO DE LOS DADOS DE LETRAS

Se requirieron varias decisiones técnicas para formar el juego de Dados de Letras. ¿Con qué frecuencia debe aparecer cada letra en el juego? ¿Cuántos dados deben usarse? ¿Cómo deben de distribuirse las letras en los lados del dado? ¿Deben aparecer las letras dobles comunes en el mismo lado? Había muy poca investigación anterior en la cual basar estas decisiones. En vez de esperar para acumular datos de investigaciones anteriores, se adoptaron una serie de procedimientos rápidos de estimación, con el próposito de producir inmediatamente juegos piloto de dados.

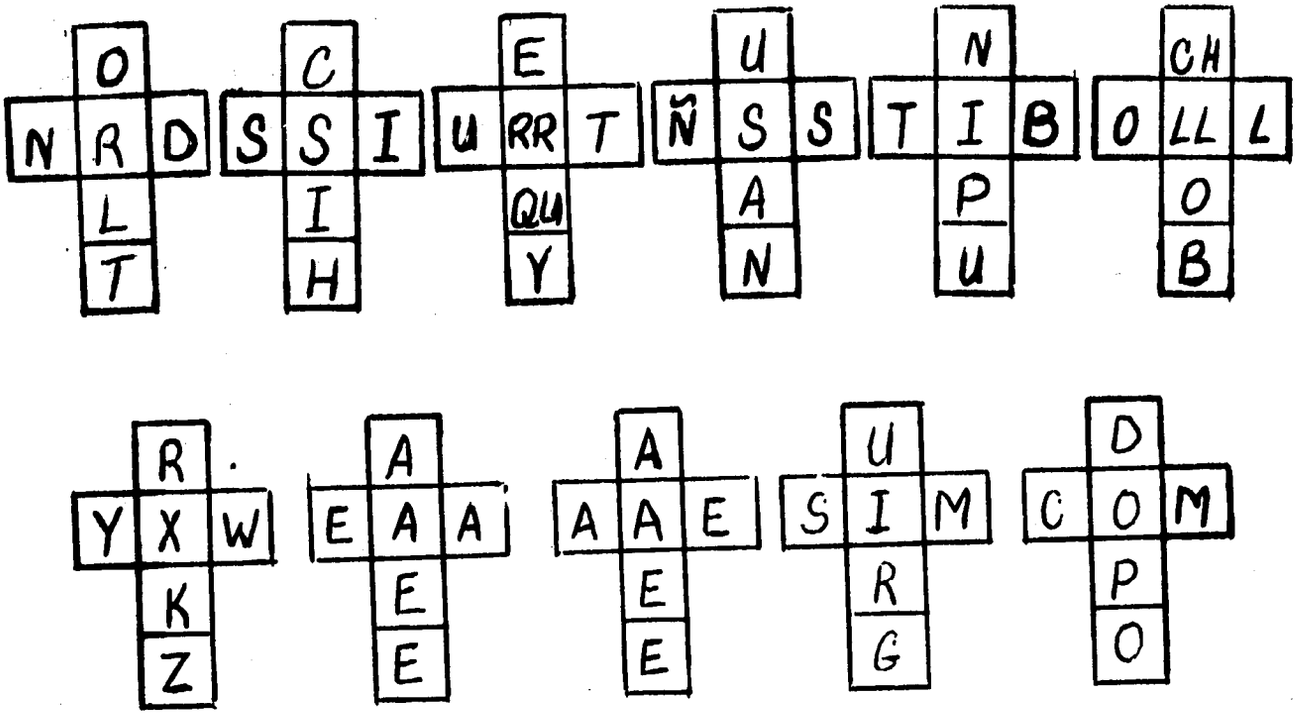
Primero las letras "ch", "ñ" y "rr" se añadieron al alfabeto castellano básico. Luego se añadieron también los símbolos "ll" y "qu" debido a la frecuencia con que aparecen juntos. Luego se usó un procedimiento simple de estimación para llegar a una aproximación de la frecuencia de distribución de las letras en el alfabeto. Se escogieron al azar tres párrafos de diferentes libros, y se contó y tabuló la frecuencia de distribución de las letras del alfabeto. La distribución resultante se comparó con otras, incluyendo una versión castellana del juego Scrabble.

En el futuro se realizará un análisis más extenso de la distribución en el uso de las letras. Esto implicará el uso de una mayor variedad de fuentes, incluyendo periódicos, grabaciones de programas de radio y grabaciones de conversaciones entre campesinos en las áreas donde se usan los dados. Seguramente resultarán varias distribuciones recomendadas, dependiendo de la localización y del nivel de aprendizaje de las personas que utilicen los dados.

Como se indicó anteriormente, se decidió usar 11 dados en cada juego. Este número provee la variedad suficiente de letras, en un tiro, para facilitar la formación de palabras. Al mismo tiempo, el juego puede ser manipulado fácilmente por una persona. Podrían usarse juegos con más o menos dados, de acuerdo a las diferentes etapas de aprendizaje.

El problema que todavía no había sido resuelto era como distribuir las 66 letras en los once dados. La vocales de uso común son esenciales en la formación de palabras, entonces para asegurar que la "a" y la "e" estén siempre presentes, dos dados contienen sólo estas dos vocales. (Ver el cuadro al final de esta sección). El resto de las vocales, que no se usan con tanta frecuencia están distribuidas en los dados restantes. Igualmente,

las consonantes que no son de uso frecuente, como la "k", "x" y "w" se colocaron en un sólo dado, para asegurarse que en cada tiro aparecería sólo una de ellas. (Este procedimiento hace que ciertas palabras, de las que originalmente se pueden formar con el juego de dados, no puedan ser construídas.) Se encontró que el arreglo de letras resultante es muy efectivo en el campo, pero todavía no se ha realizado ninguna comparación ni prueba con otros arreglos posibles. La distribución que se usa actualmente, es la diagramada a continuación:



EVALUACION

Durante el verano de 1972 se llevo a cabo un pequeño laboratorio de evaluación del uso de Dados de Letras. El experimento fue diseñado para probar la hipótesis de que: "un período de 60 a 90 minutos de juego con los Dados de Letras, en un pequeño grupo, resultaría en un incremento mensurable en la habilidad de formar palabras con ciertas letras." Se

asignó al azar a los participantes en grupos de tratamiento y de control. Los miembros del grupo de control trabajaron con los Dados de Números en vez de con los Dados de Letras. Las pruebas previas y posteriores consistieron en hojas de papel con la mitad del alfabeto en la parte superior.

A pesar de las pruebas previas realizadas con los métodos de evaluación, se presentaron varias dificultades cuando se realizó una aplicación a mayor escala. Los problemas más serios ocurrieron con las técnicas de medición que fueron usadas. Los dados permiten la manipulación física de las letras para formar palabras, y no requieren el uso de lápiz y papel. Una prueba escrita no permite mover las letras, a menos que el estudiante las escriba en un orden diferente. El escribir las letras en diferente orden para buscar palabras toma mucho tiempo. Esto se manifesta de manera especial si el estudiante no está familiarizado con el uso de lápiz y papel. La prueba requiere esta destreza adicional que no le enseña el juego de dados. La dificultad que tienen las personas para usar lápiz y papel oculta la habilidad que tienen para aprender a formar palabras con los Dados de Letras. En términos técnicos, las pruebas con lápiz y papel no son válidas para medir los resultados del aprendizaje con los Dados de Letras.

Otra dificultad con las pruebas se presentó con las instrucciones. ¿Se pueden repetir las letras? ¿Se pueden usar otras letras? ¿Se pueden usar nombres? Las respuestas a estas y otras preguntas no satisfacieron a los estudiantes, quienes s mostraban confundidos durante las pruebas, y parecían mucho menos distros con las palabras que cuando usaban los Dados de Letras.

Los datos obtenidos señalaron una tendencia a resultados muy altos entre los participantes más capacitados. Los jugadores menos capacitados fueron los que más se beneficiaron del contacto con los Dados de Letras. Desafortunadamente, debido a los problemas con las pruebas mencionadas anteriormente, estas tendencias no alcanzaron significación estadística.

Subsiguientemente, se han desarrollado otras pruebas que siguen más de cerca las destrezas usadas en el juego. Se reparten a los jugadores cartas que contienen una letra cada una, y se les dan dos minutos para formar el mayor número de palabras posible. El sistema de empleo que demandan las cartas es lo más cercano posible as sistema desarrollado por los Dados de

Letras. Este tipo de prueba ha producido resultados estadísticos significativos cuando se ha aplicado en la evaluación de otros juegos. Pronto se evaluará el juego de Dados de Letras usando esta técnica.

COSTOS

Uno de los mayores atributos de los Dados de Letras es el costo de producción muy bajo. El personal del proyecto ha producido juegos de Dados de Letras a los siguientes costos estimados:

		US$
Materiales:		
a)	11 cubos de madera (2 1/2 cms. por lado) a US$ 1.024 c/u hechos por un carpintero local.	0.264
b)	Marcadores (cada uno sirve para 25 copias, a un costo de US$ 0.28)	1.011
Trabajo:		
	Mensajero/cuidador cuyo salario mensual es de US$ 40.00. Cada juego se produce en 6 minutos.	0.025
	TOTAL	0.300

El resultado es de 30 centavos de dólar por juego terminado, cuando son hechos en Quito, donde los costos son relativamente altos. Los costos de producción en un pueblo más pequeño serían mucho menores. Se pueden usar pedazos de madera sobrantes y la gente que conoce al carpintero del pueblo puede obtener un precio mejor. Finalmente, si los alumnos realizan las copias de los juegos durante su tiempo libre, no habrían costos de trabajo.

CONCLUSION

En el corto período desde su introducción, los dados de letras han demonstrado un gran atractivo. Se han usado en muchas situaciones de aprendizaje y han dado lugar a una serie muy variada de adaptaciones y modificaciones. El uso continuo de los materiales y el interés que han generado, son indicadores de su valor general. La evaluación, de manera más sistemática, se ha encontrado con las dificultades en el procedimiento de medida, en las cuales se está trabajando. Las posibilidades de evaluación de diferentes versiones y usos de los dados son considerables. Mucho de esto está más allá del alcance del proyecto. Esperamos que otras personas interesadas usarán los dados y añadirán datos acerca de su efectividad.

Diseño del Juego

Nombre/Título:	Dados de Letras
Desarrollado por:	Pat (Burke)Guild , James Hoxen, Amparo Borja
Descripción:	Un instrumento de práctica en las destrezas de lectura y deletreo para nuevos alfabetizados. Los jugadores también desarrollan la habilidad de usar combinaciones de letras para formas nuevas palabras.
Tiempo de operación:	Varios minutos a varias horas.
No. de participantes:	De uno a veinte.
Materia:	Alfabetización.
Nivel de usuario:	Niños y adultos.
Componentes:	11 dados de madera aproximadamente de 2 1/2 cms. por lado, con las letras en los costados. 66 letras o combinaciones de letras. (Ver cuadro en la página

Operaciones y reglas del juego

1. Encontrar una palabra. (Puede variarse el número de principiantes). Los jugadores buscan palabras en las letras que aparecen en los dados. El primer jugador que encuentra una palabra la dice y la arregla con los dados. Luego de que el grupo confirma que la palabra es correcta, el juego continúa y los jugadores tratan de formar palabras más largas con los 11 dados. El juego continúa hasta que se llega al límite del tiempo, y el jugador que ha formado la palabra más larga es el ganador.

2. Formar una palabra. El primer jugador coloca una letra de los dados frente al grupo. El siguiente jugador, a su derecha, toma otra letra de los dados, y la coloca a continuación, para formar una palabra. Cuando se ha completado una palabra, el siguiente jugador trata de añadir letras a esa palabra para formar una más larga. En cualquier momento del juego, un jugador puede pedir la razón por la cual se ha añadido determinada letra. El jugador que ha añadido la letra debe probar que sí es posible formar una palabra con ella. De manera laterna, puede estructurarse el juego para que el jugador que complete la palabra reciba puntos en contra. Esta probablemente es una versión más difícil que la otra. Ambas versiones de "formar una palabra" presentan más difi-

cultad que la versión de "encontrar una palabra" pues necesitan más conocimiento activo de palabras.

3. Competencia de listar palabras. Los jugadores compiten para formar el mayor número de palabras en un tiro de los dados y en un tiempo determinado. Puede jugarse por individuos o por equipos. En cualqueir caso, los jugadores alternan en dos papeles: constructores activos de palabras y espectadores que reconocen las palabras formadas por otros jugadores. Esta versión es la más popular en le Ecuador al momento.

[illegible]

[illegible]

[illegible]