



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

In-Cult



Métodos educativos

JUEGO DE MEMORIA

Institut für virtuelles und reales

Lernen in der Erwachsenenbildung

an der Universität Ulm (ILEU) e.V. ,

Alemania

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



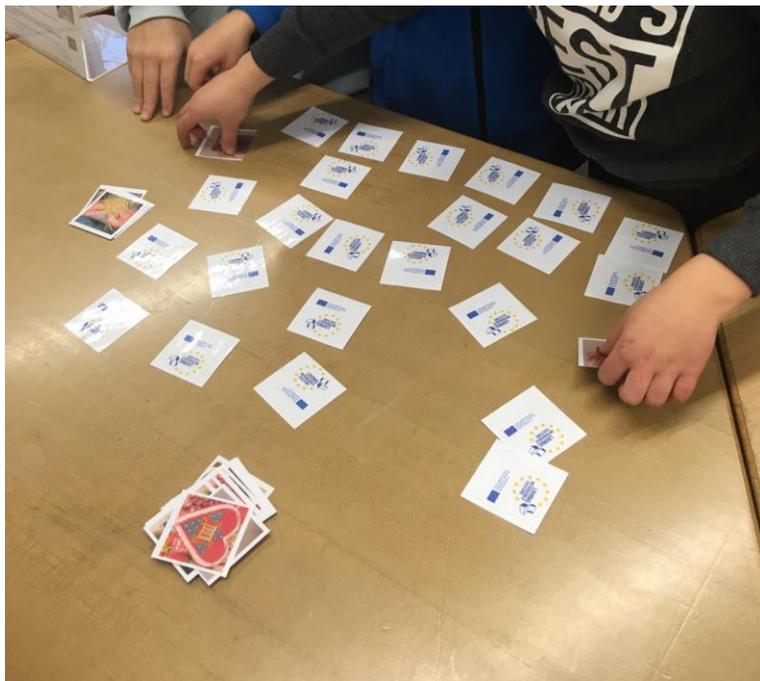
Descripción de la metodología:

Nombre del método: Juego del tesoro cultural: exploración mediante un juego de memoria

Nombre/Institución del colaborador: Institut für virtuelles und reales Lernen in der Erwachsenenbildung an der Universität Ulm (ILEU) e.V.

Persona de contacto / detalles de contacto: Carmen Stadelhofer, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de

Fotos:



[Escriba aquí]



© lleu e.V.

Información general:

Organiza: institución de la sociedad civil

Público objetivo: clases escolares, especialmente los alumnos más jóvenes

Tiempo de preparación: algunas horas

Tiempo requerido de implementación: 90 min

Recinto /lugar (dentro, fuera): dependiendo del clima, también posible en exterior

Fecha adecuada: mañana o tarde

Posibilidad de implementación online: sí

Breve descripción del método (máx. 100 palabras):

Este juego de memoria, parte del Juego interactivo In-Cult, se jugará en físico creando tarjetas de memoria impresas y utilizando un mapa de Europa como fondo. Las tarjetas de memoria se distribuirán en el mapa, se crearán pares de tarjetas individuales. Los alumnos tendrán que reflexionar sobre qué tipo de tesoro cultural inmaterial podría ser el de la tarjeta (tema, evento, tradiciones) y a qué país pertenecería. Luego colocarán las imágenes de los tesoros en el lugar correcto, los más jóvenes podrán hacer fotos o jugar al juego en

[Escriba aquí]

línea. A los alumnos mayores se les podría dar la tarea de investigar por parejas en Internet sobre el tesoro cultural inmaterial seleccionado que encontraron en las imágenes, preparando una breve presentación para compartir con los demás jugadores.

Implementación del método en el proyecto (máx. 100 palabras):

El método se implementó con un grupo de jóvenes en las instalaciones de la “Verschwörhaus” de la ciudad de Ulm. Estimuló a los alumnos a descubrir patrimonios inmateriales de seis países diferentes y a aprender conceptos básicos sobre los patrimonios culturales y dónde se encuentran. Dado que las instalaciones están técnicamente bien equipadas y tienen suficiente espacio, los jóvenes tuvieron una buena oportunidad de encontrar toda la información necesaria a través del Juego interactivo In-Cult y pudieron enriquecer esta información investigando en Internet, o viceversa, investigando en Internet, estudiando la parte de conocimiento del juego y, finalmente, practicando con los juegos de preguntas.

Descripción del método paso a paso (máx. 200 palabras):

1. Preparar el material: las imágenes del juego de memoria, cañas de pescar magnéticas, mapa grande de Europa.
2. Buscar un local con espacio suficiente.
3. Preparar tareas/preguntas para los alumnos.
4. Dividir a los participantes en subgrupos, según el número de alumnos.
5. En el primer paso, cada grupo/subgrupo pescará un par de imágenes del juego de memoria con una caña de pescar magnética.
6. En el segundo paso, el grupo reflexionará sobre qué tipo de patrimonio cultural podría presentarse en la imagen y dónde tendría lugar. El profesor dará las soluciones.
7. Extender un mapa de Europa y colocar las imágenes pescadas sobre sus los países a los que pertenecen.
8. Jugar al Juego interactivo de memoria In-Cult.
9. Variación del juego después de pescar las parejas en tándem: pedir a los alumnos mayores que investiguen más en internet sobre las imágenes pescadas. Las preguntas pueden ser: ¿Dónde se hizo la foto? ¿Qué tesoro cultural intangible presenta y de qué país es? ¿Qué tradición muestra? ¿Conoces costumbres similares? Las preguntas y los consejos del profesor deben ayudar a encontrar las soluciones.
10. A continuación, las parejas o subgrupos prepararán una breve presentación oral de su imagen a la audiencia.

[Escriba aquí]

11. Jugar al juego de preguntas In-Cult.

12. Reunir todo lo aprendido en esta actividad.

Enseñanza y aprendizaje (máx. 100 palabras):

Este método práctico ayuda a los participantes a aprender sobre tesoros culturales a través de la visualización del patrimonio cultural de diferentes países y su localización para aprender la ubicación geográfica de los países implicados. Al ser un juego, la motivación de los participantes será mayor y el efecto de aprendizaje más duradero gracias a la visualización de los tesoros en el mapa. El aprendizaje en línea mediante la investigación fomenta las competencias digitales de los alumnos.

5 palabras clave:

Clases escolares, tesoros culturales inmateriales, intercambio cultural, juego de memoria, formación digital.

Posibles herramientas de formación, material, recursos a utilizar (folleto, roll-up, etc.):

Mapas de los países y de Europa, Juego interactivo de memoria In-Cult, ordenador con acceso a internet.

Posibilidades de difusión del método:

El método se puede aplicar en el contexto escolar y puede ser difundido por los profesores.

También está hecho para grupos de personas mayores, que trabajarán en el conocimiento del patrimonio cultural y el uso de Internet.

La prensa, la radio, las redes sociales o los folletos pueden dar a conocer el sitio web de In-Cult.