



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

In-Cult



Métodos educativos
APRENDER JUGANDO
Federuni, Italia

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.



Erasmus+

Estructura de la descripción de los métodos:

Nombre del método: Aprender jugando

Nombre/Institución del colaborador: FEDERUNI

Persona de contacto/datos de contacto: Fonte Maria Fralonardo - giovannafralonardo@libero.it y Eugenia Laria – eugenialaria@gmail.com

Fotos



Foto: Eugenia Laria, Nuoro

[Escriba aquí]



Foto: Isabella Debellis, teacher of first grade secondary school Alighieri-Tanzi, Mola di Bari

Información breve:

Organizador: FEDERUNI - UTE Mola di Bari – LUTE di Nuoro.

Grupo destinatario: alumnos de primer grado de secundaria y personas mayores.

Tiempo de preparación: los días necesarios para la preparación del material ilustrativo y para la preparación de los alumnos.

Tiempo necesario para la aplicación: aproximadamente 2 h.

Lugar de celebración (interior, exterior): interior.

Horario adecuado: mañana.

Posibilidad de aplicación online: Posible difusión de las intervenciones en línea a través de Facebook.

Breve descripción del método (máx. 100 palabras):

Aprender jugando es un método de educación escolar, una estrategia alternativa e innovadora de fácil aplicación, capaz de crear las mejores condiciones para el aprendizaje de cualquier alumno, incluso de los más mayores. Este método motiva a los participantes y les ayuda a desarrollar la confianza en sí mismos y las habilidades sociales y de resolución de problemas.

[Escriba aquí]

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

El método se aplicó con alumnos de primer grado de secundaria y personas mayores. Se celebraron reuniones preparatorias en las que se ilustraron los tesoros. Para profundizar en este conocimiento, se compartió un folleto con imágenes y textos de los distintos tesoros. En las siguientes reuniones se ilustraron las distintas secciones del juego y se dieron las explicaciones necesarias. En la última reunión todos intentaron jugar y, organizándose en pequeños grupos, se desafiaron unos a otros.

Descripción detallada del método (máx. 200 palabras):**Objetivos principales:**

- Transmitir conocimientos sobre el patrimonio cultural inmaterial de los países de Europa oriental y occidental;
- Fomentar el intercambio intergeneracional, conocer otras culturas, encontrar similitudes y diferencias.

Fases:

- 1: visualización de las imágenes de los tesoros inmateriales presentadas en el juego en línea;
- 2: explicación de las imágenes;
- 3: identificación del patrimonio común europeo;
- 4: comparación de los tesoros;
- 5: identificación de las similitudes y diferencias;
- 6: formación de pequeños grupos;
- 7: juego en línea en pequeños grupos;
- 8: proclamación del equipo ganador en función del número de respuestas correctas y del tiempo de ejecución.

Enseñanza y aprendizaje (máx. 100 palabras):

Con este método, niños y adultos pueden aprender sobre diferentes culturas, compartir información, contar experiencias personales sobre tesoros.

Además, el Juego interactivo In-Cult permite, especialmente a los niños, pero también a las personas de más edad, adquirir mayor destreza en el uso de las nuevas tecnologías y profundizar en el conocimiento de los idiomas.

5 palabras clave:

Tesoros culturales inmateriales, intercambio internacional, intercambio intergeneracional, formación digital, juego de memoria.

[Escriba aquí]

Posibles herramientas de formación, materiales, recursos a utilizar (ej.: folleto, roll-ups, etc.):

Prensa, radio, redes sociales, folletos, conferencias, sociedad civil, exposiciones.

Posibilidades de difusión del método:

Prensa, radio, redes sociales, folletos, conferencias, sociedad civil, exposiciones.