



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

In-Cult



Métodos educativos

JUEGO DE MEMORIA EN LÍNEA

Asociación “Liga Scriitorilor” Filiala Timisoara, Banat (LSFTB), Rumanía

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 de memoria en línea

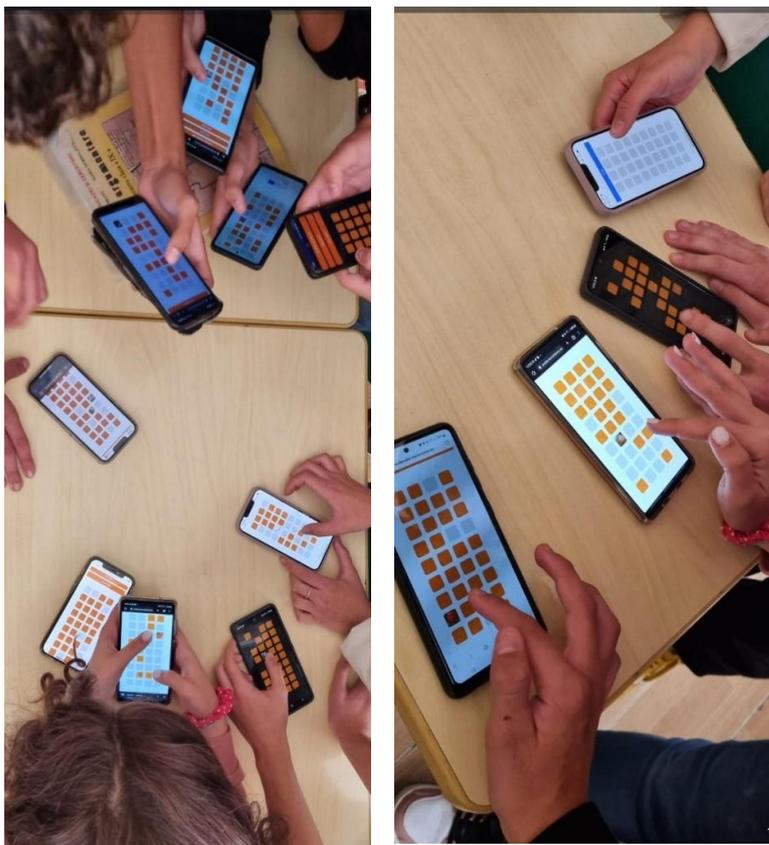
Nombre/Institución del colaborador: Asociatia "Liga Scriitorilor" Filiala Timisoara Banat (LSFTB)

Persona de contacto / detalles de contacto: Ana Zlibut, anazlibut@yahoo.com

Fotos:



[Escriba aquí]



©Simona Perian

Información general:

Organiza: organización de la sociedad civil, organización cultural

Público objetivo: Clases de colegio

Tiempo de preparación: 30 min

Tiempo requerido de implementación: 50 min (una hora de clase)

Recinto /lugar (dentro, fuera): adentro o afuera, pero con acceso a internet

Fecha adecuada: horario escolar

Posibilidad de implementación online: es un juego de memoria online

Breve descripción del método (máx. 100 palabras):

El Juego de Memoria fomenta el desarrollo de la memoria de forma lúdica. La memoria es una habilidad que podemos poner a prueba. Este juego nos permite entrenar el cerebro y divertirnos simultáneamente con un método adaptado para cada edad. Al tratarse de un juego de memoria personalizado con las fotos de los tesoros culturales de todos los países socios del proyecto -Alemania, Italia, España, Serbia, Rumanía y Bulgaria- el jugador podrá ver algunos de los tesoros culturales europeos, además de sentirse motivado para aprender

[Escriba aquí]

más sobre ellos. Este método crea una experiencia agradable que animará a los jugadores de todas las edades a repetirla.

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

Los alumnos de 15 años del noveno grado del Colegio Económico "Francesco Saverio Nitti" en Timisoara jugaron al Juego de Memoria en línea In-Cult junto con su maestra, Simona Perian, miembro del grupo de alumnos In-Cult en Timisoara. El juego despertó el interés de los alumnos por conocer los tesoros culturales europeos.

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

1. Preparar el juego:

- Verificar la conexión a internet para un buen desarrollo del juego.
- El maestro jugará el juego previamente para visualizar todas las fotos. A continuación se informará sobre el contenido en la sección de *Descargas, Tesoros culturales* de la página web In-Cult. Debería poder responder a las preguntas de los alumnos.

2. Desarrollar el juego

- El maestro presentará el juego en la pizarra y luego pedirá a los alumnos que comiencen el juego de memoria en línea de In-Cult. Después dará comienzo la competición entre alumnos: ¿quién cuenta con menor número de clics?, ¿quién tiene el mejor tiempo?
- La pregunta clave de la competición será: ¿quién reconoció el significado de las fotos del juego en línea? Esto abrirá un debate sobre los tesoros culturales de diferentes países europeos, seguido de una invitación a leer la descripción de los tesoros en los enlaces del sitio web del proyecto.

3. Presentar los resultados en reuniones escolares.

Enseñanza y aprendizaje (máx. 100 palabras):

Al ser un juego de memoria personalizado que contiene un total de 18 fotos de tesoros culturales alemanes, italianos, españoles, serbios, rumanos y búlgaros (3 fotos de cada país), el jugador verá algunos de los tesoros culturales europeos, del este y del oeste de Europa, y puede verse motivado para aprender más sobre ellos. Este método es adecuado para jugadores de todas las edades.

5 palabras clave:

Juego de memoria, tesoros culturales, memoria, atención, clases de colegio.

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

Teléfono móvil, ordenador, internet.

[Escriba aquí]

Posibilidades de difusión del método:

Prensa, seminario, redes sociales.