

FICHA JUEGO



MEMORIA NATURAL



Ficha del juego: Memoria natural



Nivel educativo: Primaria, Educación Especial y Centro Ocupacional.



Duración de la actividad: 1 hora.



Participantes: grupo clase.



La actividad se realiza en el interior o en el exterior del aula dependiendo del formato escogido.



Tipo de actividad: juego.

Objetivos del juego:



Desarrollar la memoria a corto plazo.



Desplegar capacidades de reacción y velocidad.



Conocer el nombre de flores y plantas de la zona así como **favorecer** su identificación.









La actividad se puede llevar a cabo de dos maneras. A continuación explicamos la dinámica, normas y materiales para cada una de ellas.

Opción 1. Juego tradicional de memoria.

Cómo lo hacemos. Distribución de las tareas:

-  **Hacemos una salida a un espacio natural cercano** para conocer y recoger flores y plantas de la zona. Para ser menos invasivos, podemos tomar fotografías de las flores y árboles o recoger solo cortezas y las hojas que hayan caído del árbol.
-  **Una vez identificadas** los guardamos en una caja para trabajar posteriormente con ellas en el aula.
-  **En el aula,** fotografiamos los ejemplares por separado y junto a las fotografías que ya tenemos, se imprimen dos copias iguales de cada imagen para montar las tarjetas de juego.
-  **La actividad se puede complementar** investigando en internet sobre las características de cada flor, árbol y planta, si sirven de alimento o cobijo a algunos animales, etc.



Dinámica del juego:



- ✓ **Mezclamos todas las parejas de imágenes** y las distribuimos boca abajo encima de una mesa o directamente sobre el suelo.
- ✓ **Los jugadores se colocaran** sentados a su alrededor.
- ✓ **El docente saca de la caja uno de los elementos naturales.** Entre todos los jugadores y jugadoras, tienen que identificarlo y comentar lo que han aprendido en sus investigaciones.
- ✓ Por turnos, **los jugadores y jugadoras voltean dos imágenes**, con el objetivo de localizar el elemento que se sacó de la caja.

Normas de juego:

- ✓ Cuando un jugador logra completar la pareja correspondiente el elemento escogido de la caja, gana un punto y se retiran las dos imágenes del juego.
- ✓ Si una o ninguna de las imágenes volteadas no coincide con el elemento escogido, se vuelven a situar en el mismo lugar boca abajo.



Opción 2. Juego del pañuelo.



Cómo lo hacemos. Distribución de las tareas:




- Hacemos una salida a un espacio natural cercano** para conocer y recoger plantas y minerales de la zona. Para ser menos invasivos, podemos tomar fotografías de las flores y árboles o recoger solo cortezas y las hojas que hayan caído del árbol.
- Una vez identificadas** los guardamos en una caja para trabajar posteriormente con ellas en el aula.
- En el aula, y por equipos,** buscamos información en internet sobre las características de cada elemento: su forma, qué es, si sirve de alimento o cobijo a algún animal, etc. para elaborar una breve descripción de cada elemento y ponerlas en común entre todos.

Dinámica del juego:





- El alumnado se distribuye** en dos equipos y se asigna un número a cada uno. Los dos equipos empiezan la asignación de número por el 1.
- Los equipos se sitúan en fila**, unos frente a los otros, por orden de numeración y separados entre sí unos 10 metros.
- En medio, sobre una mesa o en el suelo, **se sitúan en fila los diferentes elementos y fotografías** tomadas en la salida al campo.





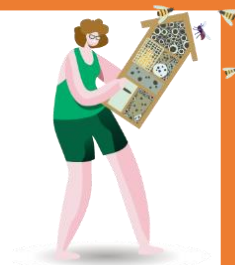
-  El docente anuncia el número de jugador, para que los equipos estén atentos a quien tendrá que jugar en esa ronda.
-  El docente va relatando detalles y características del elemento o fotografía en cuestión, según la breve descripción elaborada en clase.
-  Los jugadores/as que les toque en ese turno tienen que adivinar de qué se trata y correr a cogerlo de la mesa central.

Normas de juego:

-  Los jugadores empiezan a correr hacia la mesa cuando saben la respuesta. Si se quedan parados sin saber qué coger su equipo **pierde un punto**.
-  Si el jugador coge el elemento correcto, su equipo **gana un punto**.
-  Si el jugador coge un elemento incorrecto, su equipo **pierde un punto**.
-  Es recomendable hacer esta versión del juego de memoria en el patio, polideportivo o espacio amplio y llano en el que poder correr.



Qué necesitamos para realizar los juegos:



Memoria tradicional:

- Elementos naturales** que hemos recogido y fotografiado del espacio natural cercano.
- Caja de cartón** para guardar los elementos naturales.

Juego del pañuelo:

- Elementos naturales** que hemos recogido y fotografiado del espacio natural cercano.
- Mesa** donde situar los elementos naturales para el juego.
- Caja de cartón** para guardar los elementos naturales.

En qué contribuimos con ambos juegos:

- Con la realización de estos juegos contribuimos a **sensibilizar** al alumnado sobre la fauna y la flora de la zona, así como a **favorecer** su identificación y protección.

