

■ Guía de Aula: Juego de Memoria (Tecnología & Programación)

Material profesional para docentes y familias — con tablas, colores y tarjetas imprimibles.

■ Objetivos de Aprendizaje

- Asociar conceptos de tecnología con sus representaciones visuales (alfabetización digital).
- Fortalecer memoria de trabajo y atención sostenida mediante emparejamientos.
- Ampliar el vocabulario específico (computadora, robot, internet, lógica, habilidades, lenguajes, historia, El Salvador).
- Promover el trabajo colaborativo y la autorregulación (turnos, reglas, retroalimentación).

■ Materiales y Preparación

- Tarjetas de pares (incluidas al final para imprimir): una tarjeta con el término y otra con su imagen/título.
- Tablero o mesa despejada; sobres o clips para separar categorías.
- Reloj o temporizador para retos cronometrados (opcional).
- Rotuladores o stickers para marcar progreso por equipo.

■■■ Reglas Básicas

- Las tarjetas se colocan boca abajo en una cuadrícula.
- En su turno, un jugador gira 2 tarjetas: si forman un par, se las queda y juega de nuevo; si no, las devuelve boca abajo.
- Gana quien acumule más pares. Para modalidad cooperativa: el grupo intenta encontrar todos los pares en el menor tiempo.

■ Diferenciación (Atención a la diversidad)

- Versión básica: usar menos pares (4–6).
- Versión intermedia: usar todos los pares (8 pares) y cronometrar.
- Versión avanzada: añadir una pregunta de comprensión al voltear cada par (ej.: “¿Para qué sirve Internet?”).
- Apoyos visuales: pictogramas o glosario ilustrado previo al juego.

■ Tabla de Contenidos y Vocabulario

Categoría	Tarjeta A (texto)	Tarjeta B (descripción de imagen)
Tecnología	Computadora	Imagen de computadora (laptop o PC)
Robótica	Robot	Imagen de un robot sencillo
Conectividad	Internet	Globo terráqueo con red / icono de internet
Pensamiento lógico	Lógica	Diagrama simple (flechas/condicional)
Habilidades	Habilidades	Cohete o barra de progreso (metáfora de habilidades)
Lenguajes	Lenguajes	Logo de un lenguaje visual (p. ej. Scratch)
Historia	Historia	Computadora histórica (como ENIAC)
Territorio	El Salvador	Mapa o bandera de El Salvador

■ Evaluación (Formativa y Sumativa)

- Lista de cotejo: respeta turnos, recuerda ubicaciones, justifica por qué un par corresponde.
- Rúbrica breve: 1) vocabulario, 2) memoria, 3) cooperación, 4) explicación oral (0–3 puntos cada criterio).
- Producto final: mini■glosario ilustrado con 3 conceptos explicados por el estudiante.

■ Sugerencias de Implementación

- Antes del juego, muestra las tarjetas 30–45 segundos: activación de conocimientos previos.
- Varía la disposición de la cuadrícula entre partidas para evitar la memorización mecánica.
- Integra TIC: tras el juego, crear una diapositiva por concepto con una imagen libre de uso y breve explicación.

✂️ Tarjetas Imprimibles — Recorta y juega

Incluye una tarjeta con TEXTO y su par con IMAGEN/DESCRIPCIÓN. Colorea o pega una imagen según el tema.

TEXTO	IMAGEN	TEXTO	IMAGEN
Computadora	IMAGEN: Computadora	Robot	IMAGEN: Robot
TEXTO	IMAGEN	TEXTO	IMAGEN
Internet	IMAGEN: Internet	Lógica	IMAGEN: Lógica
TEXTO	IMAGEN	TEXTO	IMAGEN
Habilidades	IMAGEN: Habilidades	Lenguajes	IMAGEN: Lenguajes
TEXTO	IMAGEN	TEXTO	IMAGEN
Historia	IMAGEN: Historia	El Salvador	IMAGEN: El Salvador

Consejo: plastificar las tarjetas para mayor durabilidad. Puedes pegar recortes o imprimir iconos sobre las tarjetas de 'IMAGEN'.