

PASAPALABRA

Fernanda Pérez
Docente INACAP Área Salud
Sede Santiago Centro

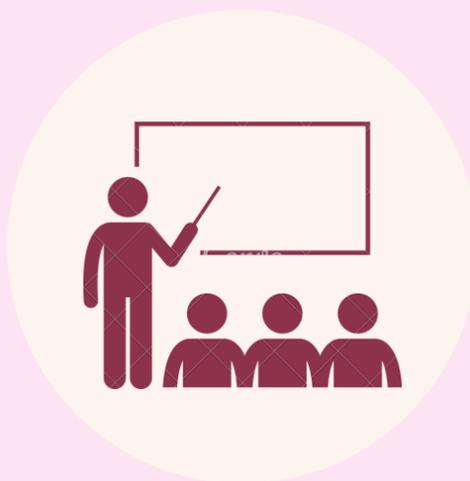
¿EN QUÉ CONSISTE?

El cerebro aprende principalmente por repetición, fragmentación, agrupación y parcialización de contenidos. El juego consiste en acertar a la mayor cantidad de definiciones relacionadas con la asignatura en un tiempo determinado.



OBJETIVO

El proyecto Pasapalabra busca aplicar técnicas de memorización verbal a través del juego en la sala de clases, considerando términos y definiciones según la asignatura en la que se aplique.



Esto permite potenciar el trabajo colaborativo y el interés por la asignatura, combatiendo la curva del olvido a través de ejercicios de memorización.

¿CÓMO IMPLEMENTARLO?

1.- CREAR EL ROSCO

Se debe asignar a cada letra del abecedario una definición o palabra clave de la materia. Esta palabra puede comenzar o contener la letra asignada.

2.- FORMAR EQUIPOS

En la sala de clases, formar 2 equipos con la misma cantidad de participantes. Un equipo debe sentarse al lado izquierdo de la sala y el otro equipo al lado derecho.



3.- INICIAR EL JUEGO

Comenzar dictando las definiciones desde la letra A a la Z. El equipo que indique antes la palabra correcta es el que obtiene el punto a favor. En caso de que no conozcan la palabra definida, deben decir ¡Pasapalabra! y continuar con la siguiente letra.

4.- GANADOR

El equipo que obtenga un mayor puntaje será el ganador de la clase.