



Memory

OBJETIVO

- Trabajar y reforzar la memoria visual con juegos de imágenes.

TALENTOS ASOCIADOS

- Académicos y científicos
- Artístico-visuales

CAPACIDADES QUE INTERVIENEN

- **Cognitivas:** memoria, imaginación y creatividad
- **Conductuales:** atención y concentración, tolerancia a la frustración, autodominio
- **Sociales:** relación entre iguales
- **Emocionales:** autoconfianza, autoestima
- **Físicas:** motricidad fina

MATERIALES

- Cartulina
- Imágenes o fotos de los iconos de los talentos, los superhéroes, los niños y niñas de la CiberCaixa, etc.
- Tijeras
- Plástico adhesivo
- Aplicaciones digitales

DURACIÓN



45-60 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El Memory es un juego muy conocido al que pueden jugar grandes y pequeños. En este caso, la gracia de la actividad es la fabricación del propio Memory usando imágenes vinculadas a los talentos o a los participantes de la CiberCaixa.

Algunas posibilidades:

- **Versión clásica:** El Memory está formado por varias parejas de fichas idénticas. Al empezar el juego, se colocan todas las fichas boca abajo y, por turnos, cada niño o niña levanta una ficha e intenta encontrar su pareja descubriendo otra ficha. Si no lo logra, vuelve a colocar las dos fichas boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador. Si logra formar una pareja, se queda las fichas e intenta encontrar más parejas, hasta que falle. Gana el juego quien obtiene más parejas.
- **Versión talentos:** La misma dinámica, pero con fichas de acciones vinculadas a los talentos, los superhéroes, los iconos o las descripciones de cada talento.
- **Versión digital:** Las tabletas cuentan con aplicaciones de juegos de memoria en las cuales los participantes también pueden crear sus propias fichas.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Es probable que sea una actividad que guste mucho a los niños y que pueda repetirse en distintos momentos.

Es importante valorar el respeto por la disciplina del juego y la capacidad de memoria visual de cada participante.