

Viaje adentro (Toropí)

Manual de juego

Introducción:

Juego de memoria, el mismo transcurre en dos escenarios, inspirado en el cuento: Kalo: viaje adentro (Toropí). Mediante el mismo se busca estimular la atención y la memoria como forma de lograr el aprendizaje de conceptos sencillos en relación a fósiles de animales hallados en Yacimiento Paleontológico Toropí en Corrientes.

Dinámica del juego

Se propone fortalecer la memoria mediante una actividad lúdica, donde el estudiante deberá recordar los animales (nombre e imagen) e ir encontrando las parejas de fichas sucesivamente, para luego responder preguntas sobre los nombres de los animales vistos con el objetivo de superar los desafíos.

General:

- En la pantalla inicial damos clic en comenzar.
- Seguidamente observaremos la pantalla del primer desafío.
- Observamos una serie de fichas dispuestas en filas (12 en total).
- Al hacer clic en una veremos que la misma voltea y podremos ver la representación de un fósil.
- Existen dos fichas iguales por cada animal representado, por lo que el desafío consiste en encontrar las fichas iguales.
- Al descubrir la ficha de un animal, la misma quedará descubierta hasta que levantemos una segunda ficha, donde puede suceder dos cosas:
 - La segunda ficha es igual a la que descubrimos previamente, por lo que las mismas quedarán descubiertas.
 - La segunda ficha es diferente a la primera por lo cual ambas fichas vuelven a su posición inicial donde no podemos ver qué animal representan.
- El procedimiento se repite hasta que el estudiante logre descubrir todas las parejas de fichas, una vez logrado pasa al segundo desafío.
- En el segundo desafío se le presenta la imagen de un fósil, el estudiante deberá escribir el nombre del mismo en el recuadro para texto.
- Si responde correctamente gana el juego, si no lo logra debe volver a intentar.

