



YoungArchers

# Juego A

## Adivina el edificio



Co-funded by  
the European Union

**koena**



**CITIZENS  
IN POWER**

**UAB**  
Universitat Autònoma  
de Barcelona

**MORNINGSIDE**  
montessori elementary

**MONUMENTA**



## Declaración

El proyecto YoungArchers está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se implementará desde enero de 2022 hasta enero de 2024. Sus publicaciones reflejan las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellas (Código del proyecto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341). 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





# Índice

<b>Declaración</b> .....	2
<b>Título del juego A: Adivina el edificio</b> .....	4
<b>Descripción</b> .....	4
<b>Objetivos de aprendizaje</b> .....	4
<b>Asignatura(s) curricular(es) relacionada(s)</b> .....	5
<b>Edad del alumnado</b> .....	5
<b>Duración (indicativa)</b> .....	5
<b>Nivel de dificultad</b> .....	5
<b>Método</b> .....	5
<b>Instrucciones previas para el profesorado</b> .....	5
<b>Instrucciones previas para el alumnado</b> .....	6
<b>Descripción paso a paso de las tareas</b> .....	6
<b>Herramientas digitales (si procede)</b> .....	7
<b>Otros materiales necesarios (si procede)</b> .....	7
<b>Consejos para la accesibilidad y la inclusión</b> .....	8
<b>Evaluación y consideraciones</b> .....	8
<b>Recursos</b> .....	9



## Título del juego A: Adivina el edificio

### Descripción

- Este juego está relacionado con una selección documentada de 8 edificios patrimoniales entre las ciudades que participan en el proyecto. Se han seleccionado 2 edificios por ciudad.
- Antes de empezar el juego, los docentes presentarán los edificios a los jugadores. La información relativa a cada edificio se puede consultar en [las rutas del proyecto YoungArchers](#).
- Se ofrecerá un conjunto de características a los jugadores para cada edificio, tipo:
  - Una foto del edificio
  - El nombre del edificio
  - La ciudad en la que se encuentra el edificio
  - Año de construcción
  - El uso del edificio
  - El estilo arquitectónico del edificio
- Se pedirá a los jugadores que reúnan las distintas características de los edificios (ciudad, año, uso y estilo que se presentan en las piezas del rompecabezas) para poder identificar el edificio (nombre y foto).
- Los jugadores pueden jugar en inglés, francés, griego o español.

### Objetivos de aprendizaje

- Identificar el estilo arquitectónico de los diferentes edificios seleccionados.
- Diferenciar los distintos estilos arquitectónicos.



## **Asignatura(s) curricular(es) relacionada(s)**

- Historia
- Geografía
- Matemáticas
- Artes
- Idiomas

## **Edad del alumnado**

- A partir de 8 años

## **Duración (indicativa)**

- Según el número de edificios, se calcula que la actividad puede durar entre 10 y 40 minutos.

## **Nivel de dificultad**

- Según el número de edificios, el juego tiene un nivel entre fácil e intermedio.

## **Método**

- Lluvia de ideas y aprendizaje cooperativo.
- Actividad práctica
- Aprendizaje experimental

## **Instrucciones previas para el profesorado**

- Imprimir los elementos del juego y preparar el puzle.



- Presentar al alumnado los 8 edificios incluidos en este juego, a través de las audioguías de [las rutas de cada ciudad en el sitio web de YoungArchers](#). Esto puede hacerse antes o durante el transcurso del juego.
- El profesorado tiene la libertad de presentar el juego utilizando los 8 edificios, o menos. El profesorado puede seguir el concepto del juego y añadir también nuevos edificios.
- Este juego puede jugarse en una o varias rondas.
- Este juego puede jugarse individualmente o en grupo.
- Este juego puede jugarse de forma colaborativa o competitiva.

### **Instrucciones previas para el alumnado**

- Aprender, leer, investigar sobre los edificios de este juego, así como escuchar las audioguías de cada uno de los 8 edificios de este juego.

### **Descripción paso a paso de las tareas**

- En primer lugar, el profesorado imprimirá los elementos de este juego (ver elementos imprimibles del Juego A en formato PDF).
- El profesorado presentará los edificios al alumnado antes de empezar el juego. El alumnado pueden acceder a las audioguías de cada edificio durante el juego.
- El alumnado recibirá 4 piezas de puzle por edificio, además de una imagen y un nombre.



**Nikolaos Psychas Mansion**  
4 puzzle pieces

**1885**





Embassy  
of Egypt



Neoclassical  
style

Athens





**Nikolaos Psychas Mansion**



**Nikolaos Psychas Mansion**



- Se mezclarán las piezas del puzzle de los distintos edificios.
- Cada pieza del puzzle tiene una característica relacionada con el edificio (ciudad, año, uso y estilo). El alumnado unirá los distintos elementos.
- A continuación, el alumnado hará coincidir las 4 piezas del puzzle con la imagen y el nombre del edificio.

### Herramientas digitales (si procede)

- [Audioguías de las rutas de cada ciudad la web de YoungArchers](#)
- Una versión únicamente de texto con todas las características relativas a cada edificio para las personas usuarias de lectores de pantalla.

### Otros materiales necesarios (si procede)

- Papel
- Impresora
- Tijeras
- Para que la actividad sea táctil: impresora térmica



## Consejos para la accesibilidad y la inclusión

- Para el profesorado o alumnado con problemas de visión, se pueden hacer las piezas del puzle táctiles mediante una impresora térmica. Este método permite que los gráficos e ilustraciones impresos sean táctiles gracias a que la máquina calienta e hincha la tinta del papel. De este modo el contenido de la página se vuelve táctil. El contenido escrito de los puzles también puede imprimirse en braille para crear una experiencia totalmente accesible.
  - [Cómo imprimir un gráfico táctil - Imágenes táctiles \(YouTube\)\(en inglés\)](#)
- Con el fin de fomentar y asegurar la participación de todo el alumnado se debe proporcionar una versión del juego en línea en formato sólo texto a las personas usuarias de lectores de pantalla para que puedan acceder a toda la información del juego.
- El profesorado se familiarizará con conceptos relacionados con la importancia de una educación inclusiva y accesible.
- Es importante asegurar que todo el alumnado participa en el juego de la forma que mejor se exprese, ya sea oralmente, por escrito o mediante dibujos.
- En caso necesario se debe proporcionar ayuda mediante un especialista de educación especial.

## Evaluación y consideraciones

- Como parte de la evaluación, el profesorado debe asegurar que todo el alumnado de la clase participe al juego y al debate general.
- El profesorado pueden solicitar la opinión del alumnado sobre la actividad a través de un formulario de evaluación (en formato en línea o impreso).





## Recursos

- Mathieu Muratet, Arneton Méliissa, Anne Vanbrugghe, Véronique Geffroy, Marie-Hélène Ferrand, et al.. A propos de la création d'un Escape Game à partir d'une coquille de jeu sérieux numérique accessible. 6ème Colloque International Game Evolution CIGE 2022, mayo de 2022, en línea, Francia. <https://hal.science/hal-03674026> (en francés)
- Frédéric Rayar. Accessible Comics for Visually Impaired People: Challenges and Opportunities. The Second International Workshop on coMics ANalysis, Processing and Understanding, 2017, Kioto, Japón. <https://hal.science/hal-01651358> (en inglés)
- Tecnología de gráficos táctiles de Carmen Willings <https://www.teachingvisuallyimpaired.com/tactile-graphics-technology.html>
- *European Heritage Strategy for the 21st Century*. (2017). Council of Europe. Recuperado el 28 de febrero de 2023, de <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/strategy-21>
- *Growing Up with a Disability*. (2020, 26 de agosto). AMI. Recuperado el 28 de febrero de 2023, de <https://www.ami.ca/category/you-cant-ask/media/growing-up-a-disability>