

L U M B R E



Memorama de conceptos (parejas que encajan)

Materia: Herramientas docentes

03/10/2026

Antes de empezar

Juego aplicable con reglas, materiales, adaptaciones por materia, puntuación, variantes, grupo grande y versión en línea.

QUÉ APRENDERÁS

- Montar hoy un juego de repaso con reglas claras y contenido real: memorama de conceptos (parejas que encajan)

Memorama de conceptos (parejas que encajan)

VIDEO

Cerebro y Corazón #amor #docentes #neuroeducacion #parejas

Video externo en YouTube. Lumbre no aloja ni controla el contenido enlazado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=wXtcNuB0zfA>

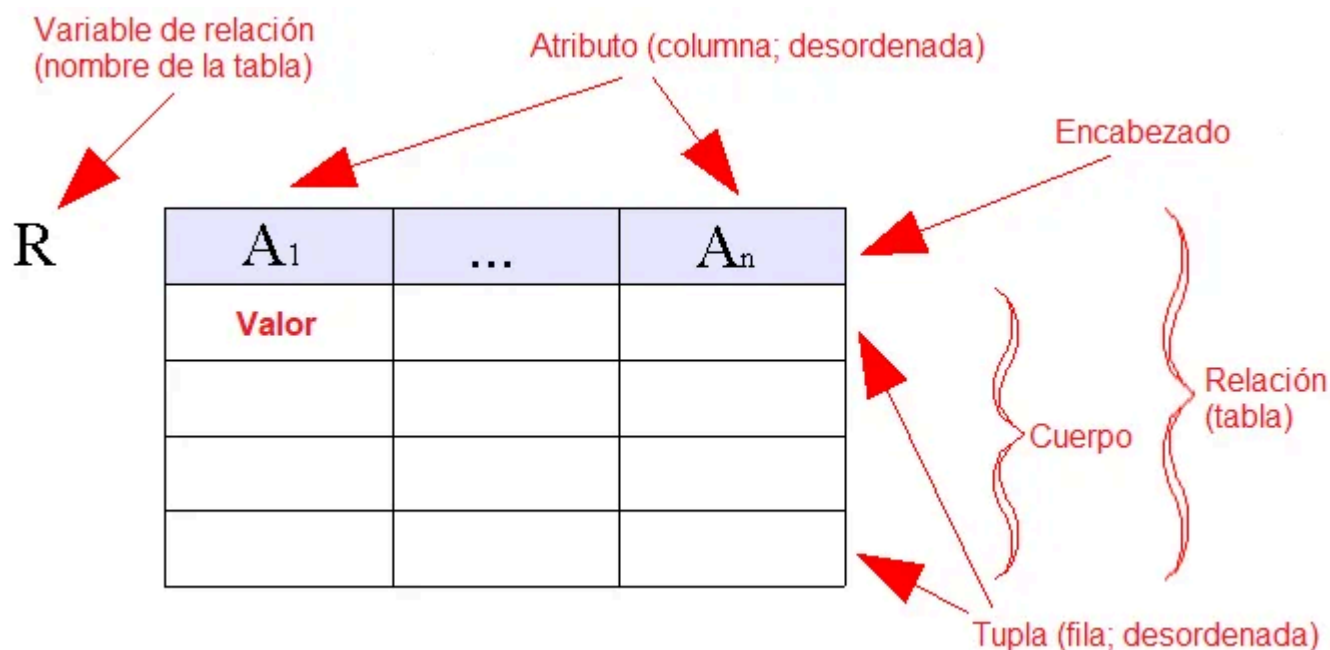


Imagen libre de Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0, autor: G3ck0000)

Al detalle	Qué necesitas saber
Nivel y edad	Preescolar a secundaria
Participantes	8 a 36 (equipos de 2-4)
Tiempo total	10-15 minutos
Materiales	Tarjetas dobles: mitad conceptos, mitad definiciones/fórmulas/traducciones del tema; 12-20 por mazo
Preparación	Un mazo de tarjetas por mesa (las imprimes o recortas)
Momento de la clase	Cierre o repaso

Cartas boca abajo donde cada par une un concepto con su definición, fórmula o traducción. Memoria + repaso: voltea, recuerda y empareja contenido.

Cómo se juega, regla por regla

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Reglas del juego



Cómo lo vuelves de TU materia

El mismo mecanismo, contenido distinto: cambia solo lo que va en las tarjetas.

Materia	Contenido que entra al juego
Inglés	Concepto = palabra en inglés, pareja = su traducción o su imagen: vocabulario que se fija jugando.
Matemáticas	Problema emparejado con su resultado; fracción con su valor decimal.
Ciencias	Concepto con definición (célula organelo), o elemento con símbolo.
Historia	Personaje con su hecho; fecha con el suceso.
Español	Palabra con su sinónimo; figura literaria con su ejemplo.

Variantes

- **Memorama rápido:** se voltean las cartas boca arriba un momento y se esconden: menos memoria, más repaso puro.
- **Versión todo el grupo:** dos equipos contra dos cuadrículas gigantes al piso: un representante por turno.

- **Pares de más valor:** algunas parejas dan 2 puntos si las emparejas: prioriza repasar lo difícil.
- **Sin cartas:** memorama en el pizarrón con números que esconden opciones: tú revelas.

Cuando el grupo es muy grande

Con 40: 8-10 mesas con mazos iguales, 4 alumnos por memorama; gana el que junta más pares explicados. El ruido de voltear tarjetas mantiene el foco. Prepara los mazos con el grupo del día anterior o reutilízalos.

Versión en línea

En línea: pizarrón colaborativo o app de memorama; en videollamada con la cámara mostrando las tarjetas de un alumno. Asincrónico: el maestro sube foto de la cuadrícula, los alumnos responden qué par voltearían y por qué.

Clave del éxito

Que las parejas sean de tu contenido actual, no de un mazo genérico. Si el juego no refuerza lo que van a evaluar, es un recreo bonito: el valor está en que el par sea concepto-definición del tema.

Error común del principiante

Si dejas que se lleven el par sin decir la explicación, memorizan ubicaciones pero no contenidos. El "por qué encajan" en voz alta (paso 4) convierte memoria espacial en aprendizaje real.

2. ¿Qué convierte el memorama en una actividad de repaso académico y no solo un juego de memoria?

- ☐ Que las tarjetas sean coloridas
- ☐ Que al emparejar el alumno deba explicar en voz alta por qué el concepto y la definición encajan
- ☐ Que se juegue rápido
- ☐ Que haya muchas cartas

Referencia curricular

Materia:	Herramientas docentes
-----------------	-----------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/hd-jue-08-memorama-conceptos>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat