



**PLAN DE APRENDIZAJE REMOTO**  
**COLEGIO SAN IGNACIO DE COQUIMBO**

**Guía Instructiva**

<b>CURSO: 4º a 8º.</b>	<b>PROFESIONAL: Pía Espejo</b>
<b>Área Psicológica</b>	<b>FECHA: 30-04-2.020</b>

**Instrucciones**

Con estas fichas los y las estudiantes podrán estimular la memoria inmediata, entendiendo la memoria como el **proceso cognitivo** que permite al cerebro codificar, almacenar y recuperar la información de un hecho concreto, así que si la trabajamos podremos ser capaces de retener la información que hemos aprendido con mayor facilidad.

**Actividad 1**

Este juego puedes jugarlo desde 2 o más jugadores.

1.- A continuación verás que dentro de cada ficha hay 4 grupos de palabras.

2.- Pon mucha atención y concentración. Ahora lee (en voz alta o baja como lo prefieras) el primer grupo **SÓLO 1 VEZ**, memoriza las 5 palabras, cierra los ojos y repítalas según las recuerdes **SIN MIRAR**, luego repítelas **SIN MIRAR** en el orden que se encuentran (puedes volver a leer las palabras **SÓLO 1 VEZ**, antes de volver a intentarlo).

3.- Repite (1 y 2) ahora con el siguiente grupo hasta llegar al 4º grupo.

- Es muy importante que el otro jugador supervise tus respuestas.
- Pueden anotar los aciertos de cada jugador.
- Hecha a correr tu imaginación y creen otras formas, como por ejemplo, una persona repite las palabras en voz alta, el resto de los participantes si mirarlas, escuchan y memorizan, luego cada uno las repite en el orden, anota quien las haya dicho correctamente. **Con esta actividad estarás trabajando la memoria auditiva.**

**RECUERDA QUE PUEDES JUGAR DESDE TU CELULAR, MOSTRÁNDOLO DIRECTAMENTE,  
SACANDO PANTALLAZOS O DESCARGAR LAS IMÁGENES.**

Al terminar debemos realizar una reflexión y autoevaluación grupal o individual realizando las siguientes preguntas por ejemplo:

¿Qué ejercitamos?

¿Qué debo mejorar?

¿Qué aprendí?

¿Te gustó, lo hacemos de nuevo?

**¡MUY BIEN, HAN HECHO UN EXCELENTE TRABAJO!**

## DATO

En los juegos que implican competencia podemos ayudar a l@s niñ@s a manejar el fracaso y el éxito. Cuando a un juego le incluyes tiempo límite, ayudas a mejorar la velocidad del procesamiento, entrenas al cerebro a que trabaje más rápido. Pero no olvides que no sólo se trata de rapidez, sino también de hacerlo bien. Jugar genera un ambiente de relajación y conexión, recuerda que lo importante no es cómo lo hagan sino cuánto lo disfrutan. Elijan una hora del día y déjenla sólo para jugar, puede ser media hora, una hora, lo que prefieras. Lo importante es que sea un momento sagrado para disfrutar y aprender.

## FICHA 1

Memoria inmediata. Lea las palabras, cierre los ojos y recítelas en voz alta.

Perro  
Avión  
Naranja  
Árbol  
Taza

Silla  
Plato  
Libro  
Hierba  
Sol

Nieve  
Cama  
Verde  
Cepillo  
Tejado

Teléfono  
Cuaderno  
Nevera  
León  
Azul

## FICHA 2

Memoria inmediata. Lea las palabras, cierre los ojos y recítelas en voz alta.

Casa  
Madera  
Coche  
Caja  
Reloj

Puente  
Labios  
Vela  
Lámpara  
Sábanas

Isla  
Aguja  
Nubes  
Bicicleta  
Papel

Rojo  
Ventana  
Peine  
Música  
Mesilla

### FICHA 3

Memoria inmediata. Lea las palabras, cierre los ojos y recítelas en voz alta.

Guitarra  
Peces  
Cactus  
Bombilla  
Cuadro

Manzana  
Gafas  
Cabra  
Piedra  
Carro

Pañuelo  
Banco  
Plátano  
Morado  
Radio

Lápiz  
Botella  
Alfombra  
Trapo  
Farola

## FICHA 4

Memoria inmediata. Lea las palabras, cierre los ojos y recítelas en voz alta.

Tetera  
Pan  
Papelera  
Alubias  
Puerta

Pijama  
Melocotón  
Amarillo  
Cesta  
Manta

Tela  
Pinceles  
Tren  
Flores  
Arpa

Agua  
Pimiento  
Calendario  
Suelo  
Ratón