



PLAN DE APRENDIZAJE REMOTO
COLEGIO SAN IGNACIO DE COQUIMBO

Guía Instructiva

CURSO: PKº A 3º	PROFESIONAL: Pía Espejo
Área Psicológica	FECHA: 04/05 al 15/05

Instrucciones

Con esta guía 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 (Escoge frecuencia, diaria o semanalmente)

Cuente que jugarán a memorizar, y para ello utilizarán unas imágenes. ¡A JUGAR!

1.- Ahora te mostraré unas fichas, **trata de memorizar** todos los objetos en pareja que aparecen en ella. Muestre la ficha que realizarán a su hij@ durante un minuto. Puedes ayudarlo con los nombres.

2.- Luego del minuto, pregunte. A ver ¿qué pares de objetos había?

Es posible que pudiera dificultársele nombrar “los pares”, no hay problemas, que nombre primero entonces como figura independiente, luego repite (1) y recuérdale que ahora debe poner atención a los pares.

❖ PUEDEN PARTICIPAR TODOS LOS INTEGRANTES DEL GRUPO FAMILIAR.

➤ Se recomienda comenzar paulatinamente, ejemplo: 1 ficha diaria o 1 ficha diaria, pero a la siguiente sesión agregar la de la sesión anterior hasta que en la 4ª sesión estén incluidas todas. Usa la imaginación y juega.

**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 prefieran. Lo importante es que sea un momento sagrado para disfrutar y aprender.

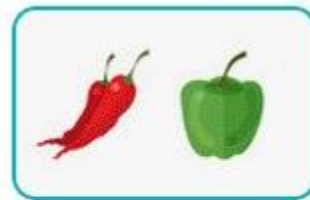
FICHA 1

Observe las siguientes parejas durante un minuto:



FICHA 2

Observe las siguientes parejas durante un minuto:



FICHA 3

Observe las siguientes parejas durante un minuto:



FICHA 4

Observe las siguientes parejas durante un minuto:

