



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### TÍTULO

**LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS  
NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO  
VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020**

Tesis previa a la obtención del Grado de  
licenciatura en Ciencias de la Educación  
Mención Psicología Infantil y Educación

#### **AUTORA:**

Jessica Leonor Saez Jumbo

#### **DIRECTORA:**

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

**LOJA- ECUADOR**

**2021**

# CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

## **CERTIFICA:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento del Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis, de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020, de la autoría de la Srta. Jessica Leonor Saez Jumbo, la misma que reúne los requisitos formales y legales reglamentarios, autorizo su presentación su sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 05 de septiembre de 2020



Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Jessica Leonor Saez Jumbo, declaro ser autora de la presente tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Autora:** Jessica Leonor Saez Jumbo

**Firma:**

JESSICA LEONOR SAEZ JUMBO  
Firmado digitalmente por  
JESSICA LEONOR SAEZ JUMBO  
Fecha: 2021.01.18 13:13:01  
-05'00'

**Cedula:** 1105122590

**Fecha:** Loja, 02 de marzo de 2021

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Jessica Leonor Saez Jumbo, autora de la tesis titulada: LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre a quien crea correspondiente la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de la autorización, en la ciudad de Loja, a los dos días del mes de marzo del dos mil veintiuno, firma la autora.

**Firma:** 

**Autor:** Jessica Leonor Saez Jumbo

**Cédula:** 1105122590

**Dirección:** Avenida Eugenio Espejo y Colorados

**Correo Electrónico:** jessica.saez@unl.edu.ec

**Teléfono/Celular:** 0997581461

### **DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director de Tesis:** Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

### **TRIBUNAL DE GRADO:**

**Presidente:** Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc

**Primer Vocal:** Dra. Ana Lucia Andrade Carrión. Mg. Sc

**Segundo Vocal:** Lic. Cisna Piedad Ríos Robles. Mg. Sc

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Loja por permitir mi formación, a la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación por brindarme las experiencias oportunas a mi profesión, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por ofrecerme los mejores aprendizajes y a los docentes por moldear los conocimientos para ser un buen profesional.

A la directora de tesis por ser mi guía, por la paciencia, tiempo y constancia para ayudarme en el desarrollo de este trabajo dándome las mejores sugerencias para llegar a culminar con éxito esta investigación.

A la Unidad Educativa Adolfo Valarezo por haberme permitido realizar la investigación, a la docente por concederme sus horas para aplicar mi propuesta alternativa y a los niños por su colaboración.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

A mis padres por ser mi apoyo incondicional, darme la valentía necesaria para continuar con mis estudios universitarios, nunca abandonarme, ser la base la razón de mi vida y el motor para alcanzar mis proyectos.

A mi esposo por ser mi compañero, brindarme su mano en los momentos de desesperación, por motivarme a dar todo de mí, en cada actividad realizada y a mis dos hijos por ser mi inspiración para actuar con amor, paciencia y cariño en el desempeño de mis tareas diarias.

A la abuelita de mi esposo por compartirme sus consejos, sabiduría, por ser mi modelo a seguir, persona que me impulsó a no decaer cuando creía que ya no podía.

A mis dos hermanos que con sus llamadas y mensajes de solidaridad me proporcionaban fuerzas para continuar en la lucha de alcanzar mi meta.

*Jessica Leonor*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

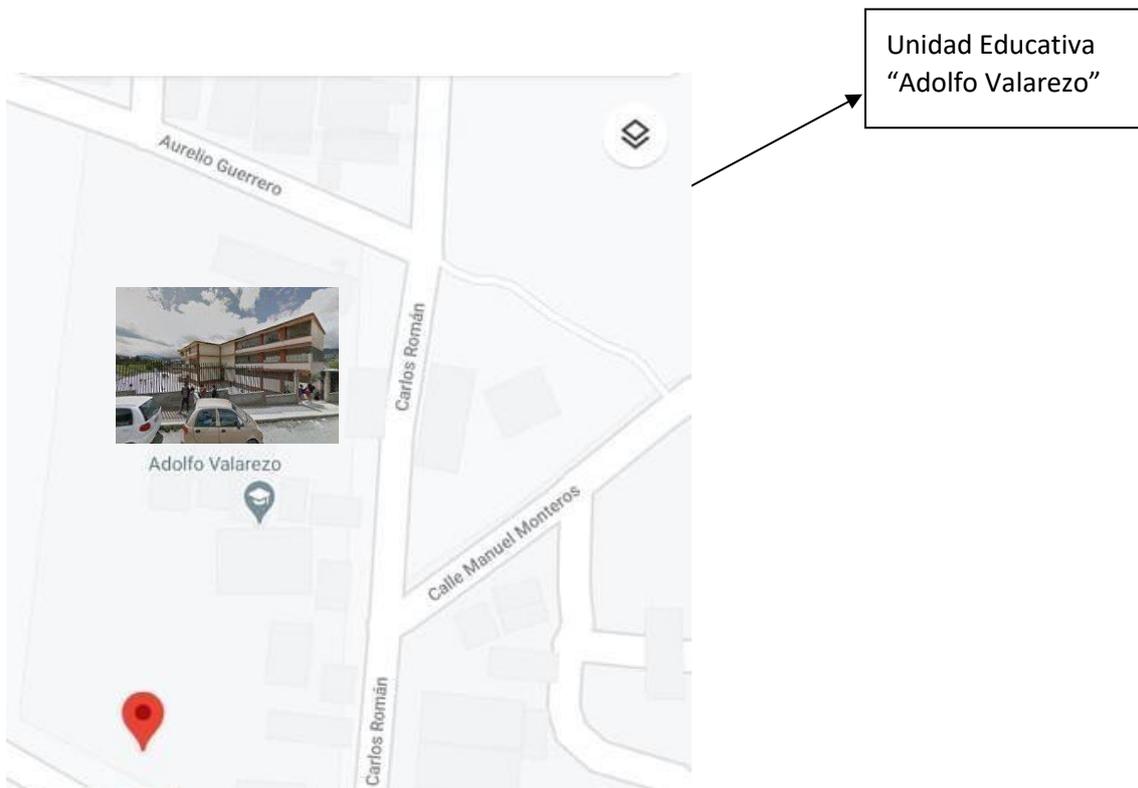
<b>ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>											
<b>BIBLIOTECA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN</b>											
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	<b>AUTORA/ NOMBRE DEL DOCUMENTO</b>	<b>FUENTE</b>	<b>FECHA Y AÑO</b>	<b>ÁMBITO GEOGRÁFICO</b>						<b>OTRAS DESAGREGACIONES</b>	<b>OTRAS OBSERVACIONES</b>
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIAL	BARRIO COMUNIDAD		
<b>TESIS</b>	Jessica Leonor Saez Jumbo LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019- 2020.	UNL	2021	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Sucre	Celi Román	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA PROVINCIA DE LOJA



### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS.
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN
    - ABSTRACT
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA ALTERNATIVA.
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS.
    - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
    - OTROS ANEXOS
    - ÍNDICE

**a. TÍTULO**

LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE  
LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ADOLFO VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO  
2019- 2020

## **b. RESUMEN**

La presente de investigación tuvo como objeto de estudio desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020 por lo cual me propuse utilizar los juegos sensoriales. El diseño de investigación utilizado fue: experimental, transversal y pre-experimental. Se utilizó los métodos: analítico, deductivo, histórico-comparativo y dialéctico; para la obtención de la información se entrevistó a la docente del aula y el instrumento utilizado fue el test de memoria y aprendizaje TOMAL (prueba dividida en memoria verbal y no verbal). La población fue de 46 personas, tomando como muestra no probabilística de 20 niños y 1 docente. Los resultados del diagnóstico de la memoria determinaron que el 100% de la población presentan niveles muy deficientes y deficientes en cuanto a memoria verbal y no verbal, observando problemas para memorizar letras, frases, imágenes, números, figuras, narrar cuentos etc, así mismo se aplicó una propuesta alternativa para mejorar y desarrollar la memoria en los niños denominada “Despertando mis sentidos”, basada en actividades de juegos sensoriales relacionados con la memoria, donde los resultados obtenidos demuestran un gran progreso en el mismo, dando el 15% al nivel medio, el 40% a un nivel medio bajo, y el 45% a un nivel deficiente, demostrando una mejoría significativa, llegando a la conclusión, que los juegos sensoriales contribuyen elocuentemente, debido al incremento de la capacidad de recordar la información mediante la experiencia sensorial permitiéndoles perfeccionar los niveles de memoria en los niños.

**PALABRAS CLAVES:** desarrollar, juegos, memoria, niños, sensoriales

## **ABSTRACT**

The purpose of this research study was to develop the memory of high school children from the "Adolfo Valarezo" Educational Unit of the City of Loja for the 2019-2020 school year, for which I decided to use sensory games. The research design used was: experimental, cross-sectional and pre-experimental. The following methods were used: analytical, deductive, historical-comparative and dialectical; To obtain the information, the classroom teacher was interviewed and the instrument used was the TOMAL memory and learning test (test divided into verbal and non-verbal memory). The population was 46 people, taking as a non-probabilistic sample of 20 children and 1 teacher. The results of the memory diagnosis determined that 100% of the population have very deficient and deficient levels in terms of verbal and non-verbal memory, observing problems to memorize letters, phrases, images, numbers, figures, tell stories, etc., as well An alternative proposal was applied to improve and develop memory in children called "Awakening my senses", based on sensory game activities related to memory, where the results obtained show great progress in it, giving 15% to the level medium, 40% at a low medium level, and 45% at a deficient level, showing a significant improvement, reaching the conclusion that sensory games contribute eloquently, due to the increase in the ability to remember information through experience sensory, allowing them to improve memory levels in children.

**KEY WORDS:** develop, games, memory, children, sensory

### **c. INTRODUCCIÓN**

Los individuos diariamente realizamos actividades que conllevan al funcionamiento de varios procesos cognitivos, es esencial que recordemos que hicimos ayer, la semana pasada o hace 3 años para sentirnos vivos y llevar coherencia de los momentos experimentados; quien no recordaría esa deliciosa comida de mamá cuando de niños nos consentía o ese fragante perfume de las rosas del jardín de la abuelita, o ese fastidioso ruido de los platillos que anunciaban la llegada de una armoniosa fiesta.

Es así que la memoria, permite recordar hechos, ideas, acontecimientos experimentados mediante estímulos que generan emociones, siendo pieza clave para el aprendizaje y obtención de una variedad de conocimientos importantes para desenvolvernos diariamente, o en una sociedad que cada día se prepara y tiene la necesidad de conocer y aprender mucho más.

Es por ello que el conocer y memorizar mucha información nos prepara para la supervivencia está implicada en la función de los sentidos como observar, oler, palpar ya que si no guardásemos como realizar esas actividades no sabríamos como actuar y todo sería nuevo es decir nuestras percepciones no colaborarían en el almacén de información

Sin embargo, cuando se descuida a la memoria, ella deja de desarrollarse y el almacén se torna efímero revocando como consecuencia una infinidad de problemas, por lo tanto no estaría de más estimularla con la lectura; en los niños el bajo desarrollo de la memoria infantil implica, que toda la información que se recibe no sea guardada o interioriza es

decir que todos los recuerdos que debían haberse guardado no se convirtieron en vivencias afectando al desarrollo del niño, esto se origina por causas como poca estimulación, horarios de sueño no establecidos, mala alimentación, excesivo uso de tecnología, dificultades familiares, baja motivación del niño para aprender y divertirse en el aula.

En este sentido, dentro del contexto escolar, uno de los grandes problemas que afrontan los maestros es saber cómo desarrollar la memoria en los niños, ya que asiduamente se tropiezan con dificultades de codificación, almacenamiento y recuperación en el aula y como reacción obteniendo deterioros en las actividades diarias, sociales, laborales o académicas.

Tomando en cuenta esta realidad sobre el bajo desarrollo de la memoria, se ha evidenciado que se asocian a diversas problemáticas como dificultades de aprendizaje, no poder usar la información obtenida de la escuela, dificultad para seguir instrucciones, destacando que la estimulación en el aula puede elevar el desarrollo de la memoria para evitar futuros problemas de aprendizaje y posibles trastornos de las habilidades escolares.

Teniendo en conocimiento que los juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades cognitivas, afectivas, sociales y físicas. Con este tipo de juegos les permite establecer un conocimiento significativo a través de sus sentidos, pues estos se convierten en una herramienta clave para explorar, conocer y procesar información que le rodea

favoreciendo la adquisición de aprendizajes y almacenamiento de información en la memoria.

Debido los antecedentes presentados se creyó importantes trabajar LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020.

En la presente investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: Evaluar la memoria de los niños de preparatoria a través del test Tomal, elaborar talleres referentes a juegos sensoriales en los que se estimule y permita el desarrollo de la memoria de los niños de preparatoria, aplicar los talleres de los juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria, valorar la eficacia de la aplicación de los talleres de los juegos sensoriales en los niños de preparatoria

En la revisión de literatura se abordó las dos variables: la memoria y juegos sensoriales; la primera variable memoria, se abarcó los siguientes subtemas: neuroanatomía, función, importancia, desarrollo de la memoria de los niños de preescolar, procesos, fases o etapas, niveles de procesamiento de la información de la memoria, clasificación, tipos, sistemas, influencia de la motivación y estimulación en el rendimiento académico, factores que afectan la ejecución normal de la memoria, como mejorar la memoria en los niños.

La segunda variable juegos sensoriales, entre los subtemas están: concepto de juego, importancia de juego, características de juego, clases juego, definición de juego sensorial, habilidades de juego sensorial, componentes juego sensorial, tipos juego sensorial, características juego sensorial, beneficios juego sensorial, los juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños.

En el proceso investigativo se utilizó los métodos: analítico permitió conocer las causas del bajo desarrollo de la memoria y los efectos que produjeron los juegos sensoriales en los niños; método deductivo dedujo las características de las dos variables para llegar hacer el diseño y ver si se cumplen los objetivos es decir obtener buenos resultados; método histórico- comparativo permitió investigar las variables como funcionan para poder aplicarlas; método dialectico sirvió para reflejar de mejor manera la realidad del problema es decir permite hacernos preguntas y respuestas para saber si la variable independiente que se usó genero cambios en la variable dependiente.

Se aplico la técnica de la entrevista con seis preguntas en base a los fundamentos referentes al test Tomal sobre memoria verbal y no verbal, cuya aplicación se efectuó a la docente a cargo de los niños de preparatoria, misma que tuvo como objetivo conocer su apreciación sobre juegos sensoriales y memoria; y como instrumento se utilizó el test Tomal de Cecil R. Reynolds y Erin D. Bigler que es una prueba ajustada para valorar la memoria y aprendizaje en niños y adolescentes de manera extensa y organizada en el rango de edades de 5 a 19 años. Es un instrumento que sirve para medir dificultades en la memoria entre ellas tenemos dificultades de aprendizaje, retraso mental, trastornos de atención. Se compone de 14 test divididos en dos escalas verbal y no verbal, el tiempo de

aplicación es de 45 minutos. Permitiendo la recolección de datos y el cumplimiento de los objetivos

La población utilizada fueron 20 niños y una docente los cuales colaboraron durante la aplicación de los 39 talleres sin ningún inconveniente.

Los resultados del proceso investigativo determinaron que un alto porcentaje de los niños investigados presentaban bajo desarrollo de la memoria en el aula en cuanto a la retención de números, letras, figuras, frases, oraciones; por lo cual nace la necesidad de la intervención oportuna a través de talleres basados en juegos sensoriales, cuyos resultados se reflejan con la aplicación del post- test demostrando cambios significativos en la memoria, mejorando habilidades cognitivas, de retención y recuerdos, generando nuevos aprendizajes en los niños.

Al valorarla la actividad de la propuesta alternativa, se demostró su importancia ya que se obtuvo resultados positivos mejorando de manera considerable el desarrollo de la memoria de los niños adquirieron habilidades de retención concentración y seguimientos de ordenes mejorando de manera considerable su memoria por lo cual se considera como una herramienta metodológica y lúdica que ayuda y contribuye de manera positiva la vida de los ellos.

Señalando que los juegos sensoriales son eficaces para el desarrollo de la memoria de los niños de preparatoria se recomienda continuar con el uso de los juegos sensoriales en sus

actividades del aula con el fin de mejorar la memoria y fomentar el desarrollo de habilidades en los niños para que sean capaces de enfrentar nuevos retos.

Finalmente, el presente informe contiene, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MEMORIA**

La memoria es una función del cerebro que está presente en todas las actividades que se efectúa a diario permitiendo adquirir, guardar y recuperar información sobre distintos eventos, acontecimientos, conocimientos, habilidades y experiencias pasadas.

James (como se citó en Llanga 2019) afirma que: la memoria es la capacidad de almacenar y recordar datos en función de hechos, experiencias pasadas, contextos y estados emocionales relacionados con situaciones específicas. Por lo general, las personas recuerdan los eventos más sobresalientes de su vida, aquellos vinculados con emociones: su primer día de clases, su primer día de trabajo su boda, el nacimiento de su primer hijo y olvida muchos detalles “triviales”, como la temperatura de un día específico.

La memoria permite acumular y recordar información durante largos o cortos periodos de tiempo, a través de experiencias vividas y sucesos transcurridos en nuestra vida que dejaron huella y enseñanzas que serán utilizadas en el futuro. Puesto que un contenido bien aprendido no se olvida fácilmente, ya que el individuo asimila convirtiéndole en un conocimiento propio; por ello, es importante que se proporcione actividades prácticas, divertidas, variadas, que facilite la adquisición de aprendizajes.

#### **Neuroanatomía de la memoria**

Según Méndez (2016) la neuroanatomía de la memoria comprende una amplia variedad de estructuras anatómicas cerebrales que son importantes para el almacenamiento de la información. A continuación, se detallan:

**Amígdala:** se asocia con la memoria emocional en la medida en que responde intensamente ante la presentación de estímulos emocionales, especialmente el miedo.

**Lóbulos cerebrales.** - intervienen los siguientes: lóbulos frontales, ayudan a escoger los recuerdos que son relevantes para una ocasión determinada; lóbulo temporal, está asociada con la memoria autobiográfica, y de reconocimiento, el daño puede causar un deterioro de la memoria a largo plazo; lóbulo parietal, participa en la memoria verbal a corto plazo, y los daños en él pueden provocar pérdida de memoria a corto plazo.

**Hipocampo:** está asociada a diversas funciones memorísticas, forma parte del sistema límbico y se ubica junto al lóbulo temporal medial. Los daños en el hipocampo y sus regiones circundantes pueden provocar amnesia anterógrada, esto es, la incapacidad para crear recuerdos nuevos.

**Cerebelo:** es una estructura localizada en la parte posterior del cerebro, cerca de la médula espinal cerebral, dada su superficie ondulada desempeña un papel en el aprendizaje motor y de recuerdos procedimentales, como las habilidades que requieren de un grado de coordinación y control de motricidad fina.

**Ganglios Basales:** conjunto de núcleos cerebrales localizados en el lóbulo temporal Medial situados sobre el tálamo y conectados con la corteza cerebral. Sus funciones básicas de estos núcleos tienen que ver con la cognición, el aprendizaje y el control de las actividades motoras, ayuda a el recuerdo de las asociaciones establecidas por medio de condicionamiento operante los daños conllevan a déficits en la memoria de trabajo a la hora de alternar la ejecución de distintas tareas. (p.1)

La neuroanatomía de la memoria comprende varias estructuras que dan un aporte significativo en el funcionamiento de la misma para retener la información de las diversas experiencias vividas a través de las vías sensoriales permitiendo guardar aquellos aprendizajes adquiridos para posteriormente recordarlos y aplicarlos acorde a la situación que se presente ya sea en la vida diaria o en la académica

## **Función de la memoria**

La función principal de la memoria es proporcionar a los seres humanos los conocimientos necesarios para comprender el mundo en el que viven. La memoria conserva y reelabora los recuerdos en función del presente y actualiza nuestra ideas, planes y habilidades en un mundo cambiante (Rivero, 2016, p.1).

Como función de la memoria se consigue, la posibilidad de ampliar la manera de como el niño ve el mundo y el puesto que ocupa en la sociedad, fortaleciendo la capacidad de retener información para un óptimo desenvolvimiento en sus actividades cotidianas, sea ayudando en el hogar, en actividades deportivas y de relaciones sociales, el innovar continuamente y mejorar su desarrollo emocional, como un impulso para seguir aprendiendo.

## **Importancia de la memoria**

La memoria juega un papel fundamental para la atención, concentración, y estado emocional del ser humano además es importante para almacenar experiencias y poder beneficiarse de ellas en un futuro. El proceso de la memoria está en manos de la metodología que aplique un docente para llamar la atención a los alumnos ya que si motiva constantemente y es didáctico asimilarn de manera positiva los aprendizajes. (Llanga, Logacho y Molina, 2019)

La importancia de la memoria radica en cuanto aporta a la retención de los diferentes aprendizajes que llegan a diario al cerebro ya sea de manera formal en la escuela o informal en la casa o en la calle los cuales al ser procesados se van a convertir en conocimientos que facilitarán contar con experiencias aptas a las situaciones que se presenten ya sea para guiar aportaciones dignas de la capacidad de cada individuo.

## **Desarrollo de la memoria de los niños de preescolar**

A partir de los 3 años su memoria es buena identificando, (pan, coche, casa, gato, etc.), y cuenta con una memoria consciente que le permite recordar muchas cosas y situaciones importantes que recordará hasta la edad adulta. No es raro que los primeros recuerdos que tenemos de nuestra infancia se remonten a cuando teníamos tres años. En esta edad preescolar el desarrollo del lenguaje permite el desarrollo de la memoria autobiográfica, y recuerda aquello de lo cual tiene una experiencia directa y será el recuerdo de sus primeras experiencias el que configure muchas de sus actitudes ante la vida. También en este momento empieza a desarrollar la atención y la capacidad de observación, factores que tienen mucho que ver con el desarrollo de la memoria y el aprendizaje.

Desde los 6-7 años ya emplean las estrategias de la memoria con mayor habilidad y flexibilidad, viéndose por ejemplo que, si el niño de 5 años tras ser entrenado podía usar la repetición, ahora la usará de forma espontánea. Lo mismo sucederá con las estrategias de organización y agrupamiento, facilitando así el mantenimiento de la información a corto plazo, así como su almacenamiento en la de largo plazo, siendo permanente por tanto y accesible cuando lo requiera el niño/a. Aunque esta segunda estrategia aparecerá a partir de los 10 años, o antes si el niño está siendo entrenado (Espinosa, 2018, p.1)

Los niños de preescolar poseen la capacidad de poder recordar de manera consciente a partir de los 3 años, aquellas experiencias vividas y considerados de gran importancia, dependiendo del desarrollo de su lenguaje hasta la edad adulta, ampliando sus capacidades intelectuales y físicas, de igual manera extenderán estrategias que aporten a superar dificultades y sus relaciones sociales mediante la: atención, observación, y repetición lo cual será usado de manera espontánea cuando sea necesario.

## **Procesos de la memoria**

Para el desempeño normal de la memoria se necesitan de procesos que permitan un adecuado procesamiento de la información.

- **Codificación:** transformación de los estímulos en una representación mental. En esta fase la atención es muy importante por la dirección (selectividad) y la intensidad (esfuerzo) con que se procesan los estímulos.
- **Almacenamiento:** consiste en retener los datos en la memoria para su utilización posterior. La organización de la información se realiza en esquemas, unidades estructuradas de conocimiento que reúnen conceptos, categorías y relaciones, formando un conjunto de conocimientos
- **Recuperación:** es la forma en que las personas acceden a la información almacenada en su memoria. (Ruíz, 2016, p.1)

La memoria requiere seguir un conjunto de procesos, en los cuales interviene: el saber cuánto esfuerzo requiere una determinada actividad, como en el caso de subir a un árbol en comparación a patear un balón; es necesario tomar en cuenta que toda información percibida es comparada y a su vez modificada, para luego ser almacenada como un conocimiento propio que posteriormente será utilizada dependiendo del contexto a desarrollar.

## **Fases o etapas de la memoria**

El funcionamiento de la memoria depende de tres procesos complementarios, denominadas fases de la memoria que incluyen la fijación, la codificación y conservación de los datos. A continuación, el detalle:

1. **Fijación:** esta consiste en que aquellos contenidos captados mediante las sensaciones, imaginación, sentimientos, pensamientos y el aprendizaje sean almacenados en la

mente. Influirán en la fijación y registro tanto en los factores fisiológicos como en los psicológicos, por ejemplo: El estado físico, al prestar atención, las veces en que se repita la materia o información. Ejemplo: La cantidad de veces en que uno repasa una materia para una prueba.

2. Codificación: el recuerdo se adquiere, es codificado, ya que nuestro sistema nervioso no puede almacenar palabras e imágenes, estos son convertidos en un código que es reconocible por nuestras neuronas. Influyen tanto las estimulaciones externas como las internas. Ejemplo: La navidad es recordada por el viejito paz cuero.
3. Conservación: almacenamiento de recuerdos, pasando estos a ser partes del preconscious y del inconsciente del individuo. Al paso del tiempo y al incorporarse nuevos recuerdos es posible su almacén. (Cuellar, 2019, p.1)

Las fases de la memoria son aspectos importantes para el almacenamiento de la información para que esta será más duradera, puesto que existe una etapa de fijación, codificación y conservación mismas que propician la adquisición de contenidos de manera más detallada, a través de los sentidos, siendo una forma más rápida de percibir su concepto, mediante las particularidades de dicho elemento sea estas formas, colores, peso o texturas, para comprender su significado, su funcionalidad, por tal razón es necesario considerar las fases de la memoria para que el aprendizaje de los niños sea el más óptimo puesto que estas intervienen directamente en el proceso cognitivo.

### **Niveles de procesamiento de la información de la memoria**

Existen diferencias considerables en la forma en que se procesa la información en los distintos niveles en la memoria, estos son:

- Nivel superficial: se procesan aspectos físicos y sensoriales de la información.

- Nivel intermedio: las formas se traducen en unidades significativas. Se consideran las letras en el contexto de la palabra y se le puede adjuntar el sonido de la palabra.
- Nivel profundo: la información se analiza en función de su significado. Se le puede ver en el contexto más amplio, por lo que es posible derivar asociaciones entre el significado de la información y redes más amplias del conocimiento (Fernández, 2018, p.1).

Los niveles de procesamiento de la memoria son el factor principal para determinar si una información se va a retener o no en la memoria, puesto que depende de la profundidad con la que fue codificada para que esta sea almacenada, por tanto, ofrecer experiencias significativas que permiten experimentar a través de los sentidos propiciando un aprendizaje vivencial mediante el uso de sonidos, imágenes, sabores, texturas y olores, toda esta será captada y tendrá un interés mayor en el niño que terminara despertando su interés por descubrir del mundo y conocer todo lo que para él es nuevo.

### **Clasificación de la memoria**

La memoria se puede clasificar en diferentes tipos. Debido a que existen varias tipologías se toma en cuenta la propuesta realizada de Álvarez, Trápala y Morales (como se citó en Paredes, 2019) sobre la clasificación de la memoria de acuerdo a diversos criterios o características.

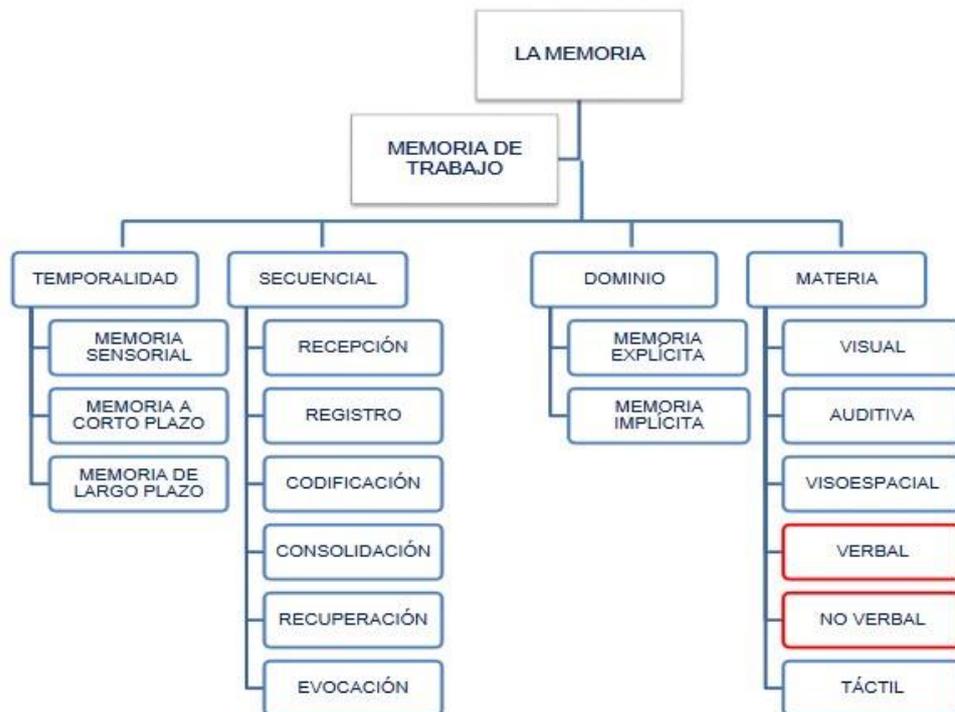


Figura 1. Esquema de la memoria.

**Fuente:** La memoria verbal de corto plazo y las ideas principales en alumnos de 1° grado del nivel secundario de un colegio estatal de Ate, (Paredes, 2019, p.9)

Como se puede observar en la figura 1 de Paredes (2019), menciona que la memoria se clasifica de acuerdo a su temporalidad: es decir, en memoria sensorial o de los sentidos; en memoria de corto plazo almacén de recuerdos por cortos periodos de tiempo; en memoria de largo plazo es cuando la información se mantiene desde segundos hasta años en nuestro cerebro; secuencial: recepción o recibimiento de la información, registro cuando se observa detalladamente lo que llega al cerebro, codificación es la comparación de lo que recibe y lo que ya se encuentra, consolidación es unificar todos los elementos en un solo, recuperación de lo que es útil, evocación de la información; dominio: memoria explícita recordar anécdotas agradables de la niñez, memoria implícita que hace referencia a que cuando se hace la acción se aprende es decir a través de la experiencia.

Y en cuanto al criterio de la materia: visual es el aprendizaje mediante imágenes; auditiva por el sonido; visoespacial ubicación de las cosas u objetos; memoria verbal y

no verbal que según Reyndols y Bigler autores del Test TOMAL, hacen referencia, a la memoria verbal es cuando el niño memoriza un conjunto de palabras ya sea estudiadas o escuchadas y la memoria no verbal es el recuerdo de imágenes, perfiles, aromas, sabores, canciones; y memoria táctil recuerdo de texturas suaves o ásperas.

### **Memoria verbal**

Afecta el recuerdo de la información de naturaleza lingüística nombres historias cuentos palabras nuevas aprendizaje del lenguaje oral, idioma materno. Almacena las palabras permitiendo la discriminación y unificación de sonidos individuales de cada una y la recuperación de su significado. El reforzamiento permanente de la sinapsis a través de los estímulos visuales y auditivos permiten retener las palabras y así poder recordarlas en cualquier momento de su vida. (López, 2015, p.1).

Está relacionada estrechamente con el aprendizaje de palabras, oraciones, letras, vocales, mensajes, códigos escritos idiomas que se guardan en la memoria como un conocimiento que servirá para la construcción de un cúmulo de saberes que se transmitirán de padres a hijos con el fin de brindar las costumbres y tradiciones de un pueblo lleno de cultura popular

### **Memoria no verbal**

Según Reynolds y Erin (como se citó en Cáceres 2014) es aquella que es procesada por el hemisferio derecho e implica la capacidad para aprender, retener y recordar la información captada gracias a los procesos viso-espaciales (p.69)

Ramos y Contador (como se citó en Cáceres 2014) mencionan que está relacionada con la capacidad de almacenar y recuperar representaciones temporales de información

visual, olfativa y espacial. Se relaciona con la orientación espacial y en la solución de problemas situacionales (p.69)

La memoria no verbal brinda la posibilidad de recordar las características faciales de familiares, amigos, conocidos. Además, permite recordar ese ritmo de la música que sabemos escuchar, también permite memorizar e idealizar cómo será la ruta para ir a trabajar si pasaremos por la iglesia o por el mercado. Por lo tanto, suele ser muy usada por mujeres para la distribución de tareas diarias lo cual ayuda a tener una vida organizada.

### **Tipos de memoria sensorial**

Según Santrock (como se citó en Cárdenas, 2018) “la memoria sensorial guarda información del mundo en su forma sensorial original durante solo un instante, no superior al breve tiempo que un estudiante está expuesto a las sensaciones visuales y auditivas, entre otras”. Puesto que la memoria sensorial es registra en un periodo muy corto de tiempo, los niños captaran la información más relevante para su aprendizaje.

La memoria sensorial es aquella que registra la información en el cerebro mediante los órganos de los sentidos como lo son el oído, la vista, el tacto, el olfato y el gusto, denominada la memoria de corto periodo o la más rápida en procesar, esta memoria puede ser almacenada tanto en la memoria de largo plazo como la de corto plazo, en donde se almacene será definido por el grado de importancia que le demos. (Cárdenas,2018, p.19)

La memoria sensorial es aquella que recoge información proveniente de la naturaleza y que se perciben con los sentidos, por cuanto al trabajar con los niños con diferentes estímulos sensoriales se va a dar un salto significativo en la mejora de sus capacidades

para retener información y por ende adquirir aprendizajes, mediante actividades prácticas que permitan asimilar los conocimientos a través de sus propias experiencias.

### **Memoria auditiva:**

Es un componente de la parte sensorial de nuestro cerebro que se encarga de almacenar la información sonora que percibimos a nuestro alrededor. Se trata de un aspecto fundamental a la hora del aprendizaje, ya que para poder fijar un concepto es necesario almacenar toda su información. Sin embargo, cada persona tiene una capacidad de memoria auditiva diferente. Hay quienes no pueden recordar los detalles de una charla y quienes podrían repetir una conversación palabra por palabra. (Afflelo, 2019, p. 1)

La principal función de la memoria sensorial de tipo ecoica o auditiva, es captar sonidos y experiencias auditivas para prolongar su presencia y puedan así ser captados por otros sistemas de respuesta. Este tipo de memoria, puede llegar a prolongar la presencia de un sonido hasta 10 segundos después de que este ya haya acabado. (Concha, 2018, p. 1)

La memoria auditiva consiente en aprender mediante las diferentes melodías, sonidos que se emiten en el medio, es decir, si a los niños se les enseña utilizando canciones con ritmo y tonalidad adecuadas a su edad aprenderán repitiendo cada palabra de los coros con claridad y precisión inigualable de manera divertida, favoreciendo su aprendizaje.

### **Memoria visual:**

Se llama memoria visual o icónica a la capacidad de recordar imágenes, palabras, frases u objetos con la memoria a corto plazo. Es decir, las imágenes se presentan en un periodo corto de tiempo (4 o 5 segundos) para luego poder recordar dicha imagen,

secuencia, palabra sin la presencia de esta. La falta de memoria visual en los niños puede traer consecuencias en el aprendizaje. (Sánchez, 2017, p.1)

Las representaciones pictóricas que se procesan en el cerebro son recogidas a través de la memoria visual misma que permite discriminar colores, formas y figuras con el objetivo de poder dar un concepto claro y preciso de algún elemento observado, además brinda la oportunidad de percibir el mensaje que desea transmitir a través de imágenes o iconos, siendo esta una forma fácil de aprender.

### **Memoria táctil:**

Según (Concha, 2018) “La memoria sensorial de tipo táctil permite el registro de información sobre características de los objetos que tocamos y las sensaciones que nos despiertan”. (p.1).

Tocar un cubito de hielo, sentir el pinchazo de la espina de una flor, saber si una pieza de ropa está húmeda o seca, abrazar a alguien. Todas esas sensaciones son procesadas por nuestra piel, y en especial por nuestras manos. Nuestros sentidos cutáneos conforman lo que se conoce como memoria háptica, ahí donde destaca sobre todo el poder memorístico de la yema de nuestros dedos. (Sabater, 2019, p.1).

El desarrollo de la memoria táctil es muy importante ya que con topar o manipular algunas cosas sabremos que es, debido a que el cerebro tiene la capacidad de realizar comparaciones, relaciona y asocia con diversos conceptos previos, para evocar una respuesta; por ello es importante que todo conocimiento sea interiorizado en nuestra memoria.

### **Memoria olfativa:**

El olfato y su función principal es la de detectar diferentes olores, pero no la única. También tiene la capacidad de asociar aromas a recuerdos, personas o momentos de la vida y es concretamente a esto a lo que llamamos memoria olfativa. ¿Cómo lo hace? Al igual que la memoria humana funciona por asociación, el olfato no podía ser menos. Cuando nos enfrentamos a un aroma nuevo por primera vez, lo unimos a algo que inconscientemente rodee esa situación, ya sea una persona, un lugar o un momento concreto. A partir de ahí, cada vez que volvamos a enfrentarnos a ese olor, nos llevará al recuerdo que ya tenemos almacenado en el cerebro. En este proceso entran en juego el bulbo olfatorio una estructura que procesa la información que recogen los receptores de olores, el hipocampo siempre relacionado con la memoria y el sistema nervioso. (Carretero, 2017, p.1)

Al recordar los olores conocidos se activarán las redes neuronales que ayudaran a evocar momentos agradables o desagradables que se experimentó, lo cual va ayudar a obtener una labor eficaz de la memoria para que al momento de trabajar los diferentes temas que se dictaran en el aula puedan almacenarse y ser transmitidos y usadas como apoyo personal y como ayuda a los demás.

### **Memoria gustativa:**

Se basa en la relación de sabores y gustos, es una de las memorias menos desarrolladas por el ser humano. Todos hemos experimentado alguna vez la sensación de recordar un momento de nuestra infancia, un momento de nuestro pasado, al saborear un alimento... Es una sensación agradable en la mayoría de los casos, ya que nuestra mente decide guardar estos momentos felices. (De Castro, 2017, p. 1).

El gusto traslada a espacios recónditos de la memoria esos que al emitirlos sacaran muchas sonrisas, debido a que la comida de mamá siempre fue la mejor aliada, esos sabores inigualables que advertían grandes celebraciones en unión de primos, amigos compartiendo felicidad y que hoy al probar ese dulce sabor hace inmortalizar los consejos de ella que contenían infinidad de palabras sabias que den como resultado personas agradables y poseedoras de buenos valores.

### **Sistemas de la memoria**

A continuación, según (Alwarizmi, 2019) se detallan los diferentes sistemas de memoria fundamentales para el aprendizaje:

**Sistema memoria de trabajo:** su función es el almacenamiento y retención temporal de la información. La memoria de trabajo está formada por un ejecutivo central que es un mecanismo de control atencional que comprende dos sistemas subsidiarios: el bucle articulatorio (especializado en el tratamiento de la información verbal) y la agenda visoespacial (trata la información visoespacial). La información subsiste activa en la memoria de trabajo durante un tiempo corto y su capacidad es restringida. Al cabo de unos segundos, la información que no se repite decae y desaparece de este almacén.

**Sistema de memoria procedimental:** Es aquella parte de la memoria que tiene que ver con los procesos, procedimientos o destrezas que conllevan al aprendizaje de prácticas habituales de una persona es decir a las conductas repetidas regularmente de manera inconsciente. Se trata del sistema de memoria del que dependen las asociaciones básicas, el aprendizaje motor y las habilidades cognitivas simples. Se diferencia de los demás en que es no declarativo porque el conocimiento representado en este no es consciente.

**Sistema de representación perceptual:** Es aquel sistema que está formado por una cadena de paradigmas específicos que se aplican sobre la información sensorial

relacionada con la estructura y forma de las palabras y objetos. La información se registra en una dimensión específica. Los datos sobre los que se basa la propuesta de la existencia de este sistema de memoria son los estudios de priming. Las variables que influyen en el priming son diferentes a las que influyen en los sistemas de la memoria declarativa.

**Sistema de memoria episódica:** Es el sistema que está compuesto por recuerdos de experiencias personales sobre episodios y acontecimientos suscitados. En éste, la información del contexto es importante ya que todo se desarrolla en él. Se cree que tiene una capacidad limitada y el olvido se produce por desconocimiento o falta de interés. Su progreso es en un tiempo determinado a la de los otros sistemas. El sistema puede lesionarse sin que otros se destruyan. El método que se aplique en este sistema debe ser sencillo para que cualquier cambio no afecte al aprendizaje de los niños

**Sistema de memoria semántica:** Es el sistema que consiste en el registro de conceptos, hechos, conocimiento del lenguaje y su comprensión de manera consciente sobre lo que nos rodea. Uno de los factores determinantes para la falta de atención es el desconocer el tema o la materia debido a que no se tendría idea del funcionamiento de la misma. Se piensa que no tiene límite y que permite mantener la información durante un tiempo también ilimitado. El olvido se da por no poder acceder a esa información por interferencias como mala alimentación, mala metodología por parte del maestro etc.

Los sistemas de memoria son conjuntos de procedimientos que regulan el funcionamiento de la memoria, sirven para el mantenimiento y almacenamiento de la información procedente de los receptores sensoriales, mismos que tienen como finalidad descubrir la forma y estructura de los objetos, y su importancia radica en el desarrollo del aprendizaje a través de recuerdos y experiencias vividas.

## **Influencia de la motivación y estimulación en el rendimiento cognitivo**

Según (Albornoz y Guzmán, 2016) menciona que:

El niño durante cada etapa de su desarrollo alcanza formas nuevas de actuar mediante la organización, la adaptación y el equilibrio. Menciona que el organismo del ser humano tiene una organización interna con particularidades propias que es la responsable del funcionamiento del organismo el cual es invariante.

Para Ordoñez y Tinajero (como se citó en Albornoz y Guzmán 2016) el desarrollo cognitivo es “un proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos, habilidades, destrezas sobre la información que nos rodea, es aquí donde pone en uso las funciones superiores como: memoria, atención, concentración, etc La importancia de la estimulación es que si existe la repetición sistemática promueve el reforzamiento de áreas específicas en el cerebro, de allí, que esta induce a que los niños se adapten de manera más fácil y rápida al contexto social donde se va a desenvolver.

Las áreas de estimulación son:

El lenguaje: se estimula con la comprensión y expresión verbal, la comprensión del significado de los conceptos de posición y de la cotidianidad, la clasificación de los objetos es una manera efectiva de estimular esta área.

La multisensorial: estimulación de los sentidos mediante canciones, imágenes, olores, sabores con la utilización de una diversidad de materiales tanto del aula como del medio natural y reciclados. En el control del movimiento corporal se estimulan las vías de percepción y el cuerpo en general, sobre todo los miembros afectados, por lo que se usa mayoritariamente en fisioterapias o relajación y mediante el uso de canciones que impliquen múltiples movimientos corporales y de relajación.

La identidad y autonomía están dirigidas a potenciar la autonomía del niño en las actividades de la alimentación, el vestirse, el baño, entre otras. El área social favorece la comunicación en su contexto, con las personas que lo rodean y consigo mismo. (Albornoz y Guzmán, 2016)

La influencia de la motivación en el rendimiento académico es el proceso donde se reúne toda la información obtenida a través de los sentidos, aportando a un mejor razonamiento en base a lo vivido, le permite formular nuevas estrategias metodológicas, que promuevan un mejor uso de habilidades y destrezas, dentro del campo educativo, permitiendo de esta manera acumular aprendizajes útiles a su crecimiento.

### **Factores que afectan a la ejecución normal de la memoria**

Existen varios factores determinantes que pueden afectar el buen funcionamiento de la memoria. Según Monterrey (2017) son los siguientes:

- Horas de sueño (según edad). La falta de horas de sueño, puede afectar la capacidad de aprendizaje y la habilidad de formar nuevas memorias.
- Actividad física (Incluye juegos). Es conocido que el ejercicio físico favorece la producción del factor neurotrófico derivado del cerebro, el cual influye positivamente en el adecuado desarrollo del cerebro. El juego cumple un papel fundamental en el neurodesarrollo. Capacidades como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad se activan y estimulan en el momento en que el pequeño juega.
- Aprendizaje de calidad. Una educación adecuada, aumenta las capacidades cognitivas de niños(as) y ayuda a su desarrollo integral. Debe iniciarse desde la primera infancia. Es importante tener en cuenta factores como; el medio ambiente en el cual se desarrolla el niño y la calidad del aprendizaje que recibe por los educadores

- Estimulación temprana. Es indispensable para el adecuado desarrollo del cerebro durante la infancia temprana. No sólo se trata de reforzar, por ejemplo, aspectos cognitivos o del lenguaje, sino que la estimulación temprana también debe abarcar las demás áreas (motora, sensorial y social) del desarrollo del niño.
- Nutrición adecuada. El cerebro de los niños(as) requiere de determinados macronutrientes, para cumplir con funciones esenciales como la neurotransmisión y la neurogénesis, el alimento más completo y rico en todos los aspectos es la leche materna. Los ácidos grasos (omega 3 y 6) encontrados en ella, son ideales para el desarrollo del sistema nervioso central.
- Sistema de asistencia sanitaria adecuado. Es importante diferenciar los cuidados que debe darse a: los niños(as) sanos, que sólo sufren enfermedades menores ocasionales, de aquellos que poseen factores de riesgo para el neurodesarrollo y los que necesitan de cuidados especiales de atención por daño del sistema nervioso.
- Escolaridad y nivel económico de los padres. La supervivencia y el desarrollo físico y psicológico dependen totalmente del cuidado familiar, sobre todo en la primera etapa de vida. La madre el padre, y otros miembros de la familia, son los intermediarios entre el medio ambiente y el niño(a). Un medio poco propicio para el futuro neurodesarrollo de un recién nacido es la familia cuyos ingresos económicos y poco nivel de escolaridad, no le permiten atender a los hijos(as) en forma adecuada (p.25).

Son aquellos factores que puedan favorecer o perjudicar el desenvolvimiento del niño como lo son: descanso adecuado, actividad física, aprendizaje de calidad, estimulación temprana, nutrición adecuada, asistencia sanitaria, escolaridad y nivel económico de los padres buscando de esta manera que se ejecuten de forma positiva con el fin de que logre alcanzar el desarrollo físico, intelectual, social y motor adecuado para su edad.

## **Como mejorar la memoria en los niños**

Para favorecer la memoria en los educandos es importante tomar en cuenta diversos aspectos que permitan el funcionamiento de la misma. Prieto (2016) menciona que los padres muchas veces cuando se trata de desarrollar la memoria en sus hijos a la hora de estudiar. Piensan que les están dando todo lo que necesitan y, sin embargo, los niños parecen que se les olvida las cosas, pero cada niño tiene sus propias razones cuando a una pobre memoria se refiere.

**Dormir bien:** los hábitos de sueño irregulares obstaculizan las habilidades de la memoria de los niños por ello necesitan tener un horario de sueño adecuado con el fin de potenciarla y tener un mejor rendimiento académico.

**Reducir las horas de televisión:** muchas investigaciones sugieren que los niños ven demasiada televisión y que por culpa de esto tienen unas habilidades de memoria mucho más pobres. Ver la televisión de forma excesiva dificulta al cerebro para pensar, lo acomoda. Los niños cuanto más tiempo pasa ante la pantalla más se desconectan del mundo exterior.

**Una buena alimentación:** está demostrado que el desarrollo de la memoria tiene mucho que ver con una buena manera de comer. Lo que se come es lo que hace que el cerebro funcione mejor o peor.

**Los juegos de memoria:** la participación de los niños en los juegos de memoria o ejercicios de memoria funciona de manera positiva para que estudiar sea más fácil. Los niños necesitan este tipo de juegos para ayudar a su función cerebral a enfocar mejor y a que puedan tener unas mejores habilidades de memoria. (p.1)

La memoria en los niños se puede mejorar a partir del correcto establecimiento de los hábitos, tanto en casa como en la escuela, lo cual favorecerá un excelente trabajo de retención en la memoria, una motivación e interés por aprender, un buen desenvolvimiento en cualquier lugar resaltando valores como respeto, honestidad, solidaridad y puntualidad características de todos los seres humanos que habita en un medio social, obteniendo como resultado un aporte al aprendizaje significativo del niño.

## **JUEGO SENSORIAL**

El juego sensorial es cualquier actividad que estimule los sentidos ya sea de manera visual mediante imágenes, táctil mediante texturas, olfativa mediante olores, gustativa mediante sabores, etc

### **Juego**

El juego es una actividad física y mental que se realiza por diversión, entretenimiento o a su vez con fines pedagógicos, permitiendo que uno o más individuos participen activamente en las actividades recreativas propiciando un aprendizaje libre y sin presiones, para facilitar la adquisición de conocimientos y una adecuada convivencia entre sujetos. (Raffino, 2019)

### **Importancia del juego**

El juego aporta al desarrollo y aprendizaje del niño desde su nacimiento hasta la madurez, mientras va creciendo tanto física como intelectualmente va despertando habilidades sociales, cognitivas, explorar y comprender su medio para entenderlo. Favorece vínculos entre padres, y pares generando su propia experiencia significativa que le ayudara a generar nuevos conocimientos aptos para su utilidad. (Grantham, Laka y A. 2018)

Asimismo, el juego en edades tempranas desarrolla “capacidades como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad se activan y estimulan en el momento en que el pequeño juega” (Alonso, 2017, p.1).

La importancia del juego radica en el aprendizaje, puesto que cada actividad realizada genera un nuevo conocimiento, es decir, al ejecutar movimientos simples y complejos, va a permitir que el niño desarrolle sus habilidades y destrezas a través de actividades

recreativas que no solo favorecerá su aprendizaje físico, sino también cognitivo y socio afectivo para un buen desenvolvimiento dentro de su entorno social y académico proporcionando aprendizajes significativos.

### **Características generales del juego**

El juego es una actividad recreativa necesaria que cuenta con características indispensables para llevarla a cabo. A continuación, Ruiz (2017) menciona algunas de ellas:

- El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano.
- El juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre.
- El juego es voluntaria y libre. ○ El juego implica actividad puesto que requiere de cierto esfuerzo.
- El juego es potenciador del desarrollo y el aprendizaje. (p.14)

El juego es una actividad universal que cuenta con un sin número de características favorables que permiten motivar a los individuos a que lo realicen, y a su vez proporcionan un espacio de aprendizaje para conocer aquellas fortalezas y debilidades propias de cada uno, para ir mejorando sus aptitudes académicas y sociales que propicien un desarrollo integral.

Tabla 1

#### *Clasificación del juego*

<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ejemplos</b>
Juego motor	Arribas y Vilaplana (como se citó en García Zufía, 2018) manifiestan que es un tipo de juego que tiene su característica más representativa en la motricidad o movimiento y en la actividad social.	Saltar, correr, caminar, bailar

Juego simbólico	Es la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario. (Delgado, 2019).	Imitar a mamá, jugar a la familia, a la tiendita, imitar al perro
Juegos tradicionales	Son aquellos que no requieren el uso de instrumentos especializados sino de elementos que se pueden encontrar en la naturaleza o que se pueden hacer a mano. (Martínez, 2017).	Los trompos, las escondidas, la rayuela, el juego de las sillas, saltar la soga.
Juegos de construcción	Romero y Gómez (como se citó en Ruiz, 2017) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y este depende de crear algo específico respecto a la realidad siendo significativo.	Construir un barco, avión de lego. Construir torres con dados.
Juegos sensoriales	Son juegos que permiten la exploración de diversos recursos materiales que activan los sentidos permitiendo percibir un aprendizaje perdurable en la memoria. (Losada, 2016)	Jugar con masa sensorial, jugar con texturas, adivina que sonido emita el animal

---

**Fuente:** (García, 2018; Delgado, 2019; Martínez, 2017; Ruiz, 2017; Losada, 2016) **Elaboración:** Jessica Leonor Saez Jumbo

En base a la tabla 1, se puede evidenciar que existen diferentes tipos de juego cada uno con una finalidad en particular, mismos que al ser utilizados propiciarán un aprendizaje en los niños. Por tal razón es importante utilizar el juego pues aportará a la construcción del conocimiento del niño, haciendo uso del mismo, para mejorar su desenvolvimiento físico, cognitivo como emocional, permitiendo que ellos aprendan a superar situaciones difíciles, saber utilizar en el momento adecuado, despertar su curiosidad e interés y sobre todo aprender de manera divertida.

### **Juegos sensoriales**

Son aquellas acciones lúdicas que brindan la oportunidad a los niños de desarrollar percepciones y sensaciones a través de los sentidos fortaleciendo así las capacidades,

habilidades, y destrezas para contribuir al aprendizaje significativo y didáctico que les brindara las competencias necesarias para defenderse en su futuro.

El juego sensorial estimula los sentidos experimentando sentimientos y emociones en diversas actividades propuestas de su vida. Permite desarrollar habilidades comunicativas en el lenguaje oral y gestual, cuando se involucra en actividades que son conocidas o nuevas para él. Pero que están relacionadas con actividades de la vida diaria y propia de su contexto utilizando sus sentidos, sobre todo el propioceptivo y vestibular donde son registrados en el cerebro, procesados y dan respuesta a ellos. (Tapia, 2018, p.16)

Los juegos sensoriales son actividades que estimulan no solo los sentidos, sino también su estado emocional, proporcionando un óptimo aprendizaje con la finalidad de mejorar el desarrollo del niño, y la forma de actuar frente a nuevas situaciones que se le presente en su diario vivir con sus amigos o en el medio social en que se desenvuelve.

### **Habilidades que desarrollan los juegos sensoriales**

Con el uso de los juegos sensoriales los niños adquirirán las varias habilidades, entre las que tenemos:

- Solucionar problemas: adquiriendo las estrategias necesarias, trabajando en equipo, para brindar la confianza necesaria no solo a los demás si no hacia uno mismo.
- Habilidad cognitiva: mejora su capacidad de pensar a través de la toma de decisiones.
- Lenguaje: existe un dialogo entre los niños mientras juegos, favoreciendo a su desarrollo lingüístico, permitiendo intercambiar ideas y experiencias.

- Física: estimulación de la motricidad gruesa (saltos, correr, caminar etc) y fina (pintar, trozar etc) ayuda a una adecuada estimulación sensorial a través de los movimientos musculares del cuerpo. (Toaza, 2018)

Los juegos sensoriales desarrollan en el ser humano habilidades para el desarrollo de sus capacidades tanto físicas como intelectuales mismas que serán importantes para estimular la creatividad, reforzar valores y confianza, estar seguro de sus propias decisiones, mejorar lenguaje, actividad física, la empatía mediante experiencias prácticas que les permitan adquirir aprendizajes significativos a través de los sentidos.

### **Componentes de los juegos sensoriales**

Cada uno de estos componentes de los juegos sensoriales son elementos de importancia para propiciar aprendizajes duraderos en los individuos, según (Gallo, 2015) estos son:

- Cooperación: pues los niños-as aprenden a compartir, a preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener una buena interacción con sus iguales. Al momento en que el niño juega en sus primeros años de vida es egocéntrico, pero gracias a los juegos sensoriales aprenderá a cooperar con los demás brindará ayuda a quien lo necesite ya que para realizarlos se necesita de mucho orden y capacidad de respetar turnos.
- Aceptación: donde el niño-a eleva su autoestima. Los niños aprenden a recibir y aceptar de forma voluntaria las diferentes circunstancias que nos presenta la vida diaria, además surge la sencillez, buena autoestima, la humildad, la paciencia y perseverancia valores morales de los humanos de buenos principios.
- Compromiso: el infante siente la sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando. Desde pequeños los niños asimilarán a que los compromisos son acciones que se deben ser cumplidas como un objetivo propuesto el cual debe realizarse a cabalidad.

- **Diversión:** es la razón principal por la cual los niños-as participan de los juegos, para divertirse. (p.15)

El juego es una actividad muy importante en la vida de los niños ya que gracias a ella podrán entender e integrarse al mundo que forman parte, fortalecer las relaciones sociales, trabajar en equipo, aprender a convivir con otras personas respetando siempre sus diferencias y adquirir nuevos valores que sirvan para ser una persona de bien, por ellos, y muchas otras razones es importante incentivar el juego.

### **Tipos de juegos sensoriales**

Los juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos de los niños, permitiendo que los niños desarrollen su percepción y sensación a través de sus sentidos para adquirir mayor sensibilidad.

Tabla 2

#### *Tipos de juegos sensoriales*

<b>Tipo de juegos</b>	<b>Descripción</b>
<b>Juegos auditivos</b>	Según Cirlos (como se citó en Agudelo, 2017) se utilizan actividades como saludo colectivo, saludo por el nombre y canciones, con frecuencia según la temática, en este orden de ideas: “la percepción del sonido se realiza mediante el oído. Órgano par de la muy compleja estructura que permite el registro de las vibraciones del aire que se construyen en ondas sonoras”.
<b>Juegos visuales</b>	Bardi y García (como se citó en Agudelo, 2017) menciona que son los cuentos con imágenes y rótulos con los nombres de cada niño. Al realizar la observación participante se puede evidenciar que éste sentido es sumamente estimulado, y hace parte de todas las actividades propuestas para el aprendizaje de los niños y las niñas. “El sentido de la vista permite percibir sensaciones luminosas y captar la forma, el tamaño y el color de los objetos así como la distancia a la que se encuentran” .

<b>Juegos táctiles</b>	Homs (como se citó en Agudelo, 2017) afirma que el material concreto es complemente táctil y tiene como finalidad realizar un aporte al desarrollo cognitivo, adicionalmente se planean las actividades según las necesidades observadas por las docentes. “Es el sentido de tocar, de asir, de agarrar; de saber si lo que tenemos es áspero o suave, húmedo o seco, y así conocemos las cosas, educamos la vida para el saber de las cosas”.
<b>Juegos olfativos</b>	Al utilizar los diferentes perfumes, aromas de las rosas, olores agradables como desagradables se puede realizar juegos en los que los niños usen su olfato al momento de percibir olores deliciosos o para el reconocimiento de aquellos que recuerdan escenarios de aprendizaje.
<b>Juegos gustativos</b>	Al hacer uso de las diferentes frutas, condimentos que se usan en la cocina se puede despertar el sentido del gusto con el objetivo de discriminar sabores y clasificar lo dulce de lo salado.

*Fuente:* Diseño y Metodología (Agudelo, 2017, p. 73-83)

*Elaboración:* Jessica Leonor Saez Jumbo

Los juegos sensoriales, como se evidencia en la tabla 2, involucran los sentidos con el fin de propiciar aprendizajes en la memoria de los niños a través de la vía sensorial, es el canal por donde los conocimientos ingresan al cerebro mediante los diferentes juegos que despierten la curiosidad y participación de todos; para adquirir nuevos aprendizajes que les permitan estimular los procesos cognitivos tales como, atención, memoria, pensamiento, comprensión, los cuales favorecerán la asimilación de contenidos en cada niño.

### **Características de los juegos sensoriales**

Morales (2018) menciona algunas de las características que poseen los juegos sensoriales, y estos son:

- Actividad divertida y motivadora.
- Es independiente del mundo exterior.
- Es eminentemente subjetivo.

- Transforma la realidad externa, creando un mundo de posibilidades a través de sus sentidos.
- Es interesado, ya que busca fines exclusivos para favorecer determinados aprendizajes.
- Se desarrolla en determinado tiempo y espacio.
- Crea orden y disciplina (p.40).

Los juegos sensoriales poseen una variedad de características importantes para el desarrollo de los niños, pues al utilizarlos estos mejoran las habilidades sociales, lingüísticas, y especialmente cognitivas, debido que los aprendizajes se interiorizan a través de los sentidos, permitiendo almacenar la información significativa en la memoria de largo plazo para ser utilizados a futuro, por ello es necesario proporcionar estímulos atractivos que llamen su atención, curiosidad y deseos de aprender.

### **Beneficios de los juegos sensoriales**

Con los juegos sensoriales el niño no solo se divierte, sino que también mejora considerablemente su capacidad cognitiva. Las actividades son tan motivadoras que los niños siempre querrán comentar y contar lo que hicieron o aprendieron, estimulando así su capacidad de comunicación. Los materiales como la plastilina, punzones, tijeras e incluso agarrar objetos pequeños, ayudan a mejorar la motricidad fina de sus dedos. De esta forma mejoran el trazo al momento de pintar o escribir. Su habilidad tanto emocional como social mejora debido a que deben compartir los juguetes y trabajar en equipo de esta manera conoce e interactúan con sus demás compañeros. Con estos juegos los niños también aprenden a conocer los sentimientos de otros, como la tristeza, el miedo y la ira. (Álvarez, 2019, p.1).

Este tipo de juegos ofrecen una diversidad de tareas o actividades que benefician el desarrollo físico, afectivo y cognitivo de los niños proporcionándoles habilidades y destrezas necesarias para un mejor desenvolvimiento con sus pares y personas que les rodean, siendo individuos seguros de sí mismo, capaces de dar soluciones y aprender de sus propias experiencias.

### **Los juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños**

Según (Agudelo, 2017) nos menciona que:

Los niños en su diario vivir van obteniendo nuevos aprendizajes que les brindan la oportunidad de dar solución a los diferentes acontecimientos dificultosos, motivo por el cual es conveniente que los docentes de las instituciones educativas den la debida importancia a la implementación de actividades sensoriales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La estimulación sensorial en los primeros años de vida de los niños y las niñas crea de manera positiva un aprendizaje significativo. La sensación, tiene la gran tarea de recibir la información del exterior a través de los sentidos; la percepción por su parte cumple el papel de llevar la información al cerebro, activándolo para procesar la información, elaborando respuestas que generarán conductas y comportamientos de acuerdo con el entorno que va creando. En este orden de ideas, la estimulación sensorial favorece aprendizajes, tal y como se resalta a continuación: La vida en relación con el mundo que rodea al niño se inicia a través de los sentidos y por las sensaciones comienza su mente a construir sus propias ideas; por eso desde el principio, es necesaria la guía de la interpretación de las impresiones sensitivas, en la aclaración de percepciones sensibles.

Por otro lado, el desarrollo cognitivo es un proceso mediante el cual se da el aprendizaje, este nace de la socialización, interacción con el entorno y el mundo que lo

rodea, de esta forma el niño percibe, organiza y adquiere aprendizajes que le permiten crecer tanto intelectual como madurativamente.

Para Hernández (como se citó en Agudelo, 2017) cognición es conocida como “la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo” (p. 20).

Los niños van adquiriendo estructuras de aprendizaje en su diario vivir por lo tanto una estimulación sensorial adecuada es muy importante ya que intervienen los sentidos permitiendo activar su cerebro y procesar información, construyendo respuestas de acuerdo a las necesidades y demandas del entorno en que se desenvuelven, asimilando información relevante a través de la memoria para ir almacenando contenido importante que los individuos recuerden, tornándose un aprendizaje significativo.

### **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Los materiales empleados en esta investigación fueron: del aula (hojas, pinturas, tijeras, temperas, pinceles, paletas etc), reciclados (botellas plásticas, tapas, tapillas, cartón, platos desechables, etc), del medio natural (palos, hojas, piedras, plantas, etc), ingredientes de comida (sal, azúcar, etc), laptop, memoria flash, internet, impresora.

El diseño de la investigación que se llevó a cabo es experimental ya que fue necesario comprobar los efectos de una intervención específica de los juegos sensoriales, diseños transversales para plantear las variables del tema en un determinado tiempo; diseño pre- experimental porque se desea que la variable independiente como lo son los juegos sensoriales desarrolle la variable dependiente la memoria es decir que haya un efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente en la investigación se aplicó una guía didáctica “Despertando mis sentidos”, obteniendo resultados positivos que disminuyeron el bajo desarrollo de la memoria.

Se trabajó con el enfoque cuantitativo ya que se recogió datos para probar una hipótesis y datos numéricos para probar la teoría acerca de la memoria.

También porque se utilizará el control y registro total para buscar el conocimiento seguro del sujeto y del objeto.

Se utilizó los siguientes métodos:

**Método analítico:** que diagnosticó el bajo desarrollo de la memoria en los niños para la correspondiente identificación y caracterización del mismo con la finalidad de buscar la solución que genere cambios positivos.

**Método deductivo:** que determino y explico el bajo desarrollo de memoria haciendo uso de teorías generales para llegar a casos particulares.

**Método histórico- comparativo** sirvió para comparar la función de las variables realizar la descripción del problema para poder aplicar la propuesta en la unidad educativa “Adolfo Valarezo.

**Método dialectico:** para la validación de la investigación es decir si la variable independiente genero los cambios deseados en la muestra obtenida.

Dentro de las técnicas e instrumentos se empleó la entrevista con seis preguntas sobre juegos sensoriales y memoria basados en el test Tomal dirigida a la maestra con el fin de obtener información acerca de sus conocimientos en las variables juegos sensoriales y memoria y para corroborar sus respuestas con el diagnóstico inicial.

El instrumento que se utilizó fue el test de TOMAL que es una prueba ajustada para valorar la memoria y aprendizaje en niños y adolescentes de manera extensa y organizada en el rango de edades de 5 a 19 años. Es un instrumento que sirve para medir dificultades en la memoria entre ellas tenemos dificultades de aprendizaje, retraso mental, trastornos de atención. Se compone de 14 test divididos en dos escalas verbal y no verbal, el tiempo de aplicación es de 45 minutos su empleo en dos momentos primero el pre test para determinar el desarrollo de la memoria en los niños y el post test para verificar si la propuesta alternativa genero los resultados deseados.

**Población y Muestra:** La población estuvo comprendida por 46 niños y dos maestras; de la cual se obtuvo una muestra de 20 niños y una docente basándose en el libro de Metodología de la Investigación de Hernández – Sampieri & Mendoza (2018), se empleó el tipo no probabilístico debido a que la muestra obtenida representa el grupo de sujetos a estudiarse; dentro de este tipo de muestra se utilizó el muestro por cuotas o accidental porque después de la observación aplicada se determinó el número total de la muestra es

decir el número total de niños que presentan baja memoria y que necesitan mayor estimulación con los juegos sensoriales.

## f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la aplicación del Test de Memoria y Aprendizaje (TOMAL) en los niños de preparatoria.

Tabla 3

### *Memoria verbal*

Variable	Memoria de historias		Recuerdo selectivo de palabras		Recuerdo de objetos		Dígitos en orden directo		Recuerdo de palabras		Letras en orden directo		Dígitos inversos		Letras inverso	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy superior	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Superior	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Medio alto	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Medio	5	25	-	-	-	-	2	10	-	-	-	-	-	-	-	-
Medio bajo	15	75	7	35	4	20	3	15	2	10	3	15	-	-	-	-
Deficiente	-	-	8	40	4	20	15	75	12	60	10	50	-	-	-	-
Muy deficiente	-	-	5	25	12	60	-	-	6	30	7	35	20	100	20	100
<b>Total</b>	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

#### *Fuente:*

Niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

*Elaboración:* Jessica Leonor Saez Jumbo

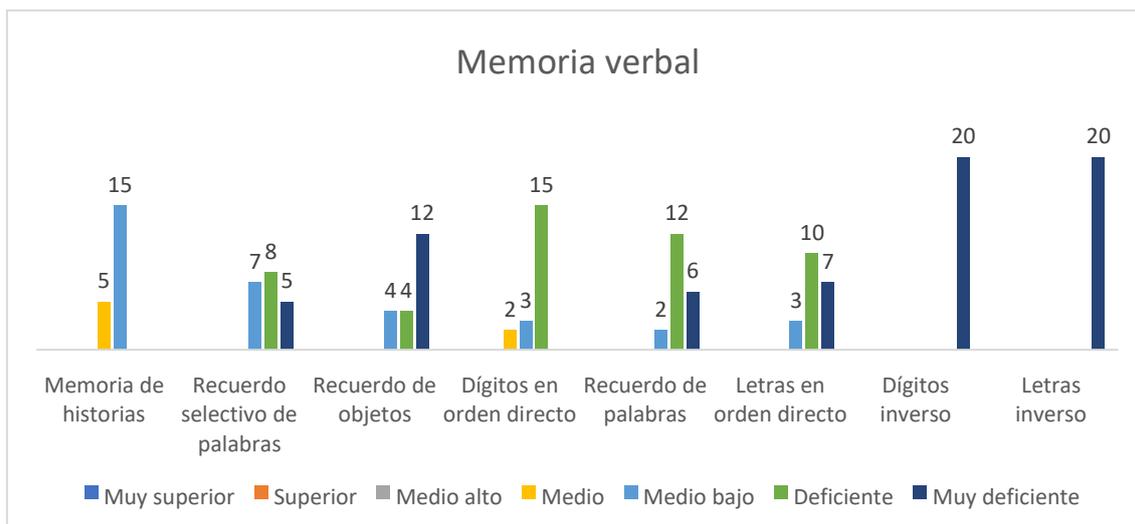


Figura 2

### Análisis e interpretación

La memoria verbal hace referencia al recuerdo de letras, palabras, oraciones, signos de puntuación, aprendizaje de costumbres propios de cada cultura, la historia de nuestro país; así como también de mensajes de códigos escritos enviados por un emisor con el único fin de transmitir una información. (López, 2015, p.1)

Con respecto a la memoria verbal, se evidencia que en la memoria de historias el 25% se encuentra en un nivel medio y el 75% medio bajo; en el recuerdo selectivo de palabras el 35% en medio bajo; el 40% en deficiente y el 25% en muy deficiente; en el recuerdo de objetos el 20% en medio bajo, el 20% en deficiente y el 60% en muy deficiente; en dígitos directo el 10% en medio, el 15% en medio bajo y el 75% en deficiente; en recuerdo de pares el 10% en medio bajo, el 60% en deficiente y el 30% en muy deficiente; en letras orden directo el 15% en medio bajo, el 50% en deficiente y el 35% en deficiente; en dígitos en orden inverso el 100% en muy deficiente; así mismo en letras en orden inverso el 100% muy deficiente. (Ver tabla 3 y figura 2).

La memoria verbal permite retener información de naturaleza lingüística, es decir en forma de palabras, tanto oral como escrita; evidenciando que la mayoría de los niños presentan dificultades para recordar elementos como letras, historias, palabras, oraciones,

frases etc., dificultando su recuerdo y retención de información, debido que no se interiorizan los conocimientos, y también porque se encuentran en proceso de aprendizaje de vocales, alfabeto y escritura; por ello es importante realizar actividades que perciban mediante sus sentidos donde el niño pueda escuchar, ver y repetir permitiéndoles aprender dicho contenido, para ser almacenado en la memoria.

Tabla 4

*Memoria no verbal*

Variable	Memoria de caras		Recuerdo selectivo visual		Memoria visual abstracta		Memoria secuencial visual		Memoria de lugares		Imitación manual	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy superior	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Superior	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Medio alto	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Medio	-	-	1	5	10	50	2	10	10	50	-	-
Medio bajo	7	35	6	30	10	50	1	5	10	50	7	35
Deficiente	6	30	6	30	-	-	2	10	-	-	1	5
Muy deficiente	7	35	7	35	-	-	15	75	-	-	12	60
<b>Total</b>	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

*Fuente:* Niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

*Elaboración:* Jessica Leonor Saez Jumbo

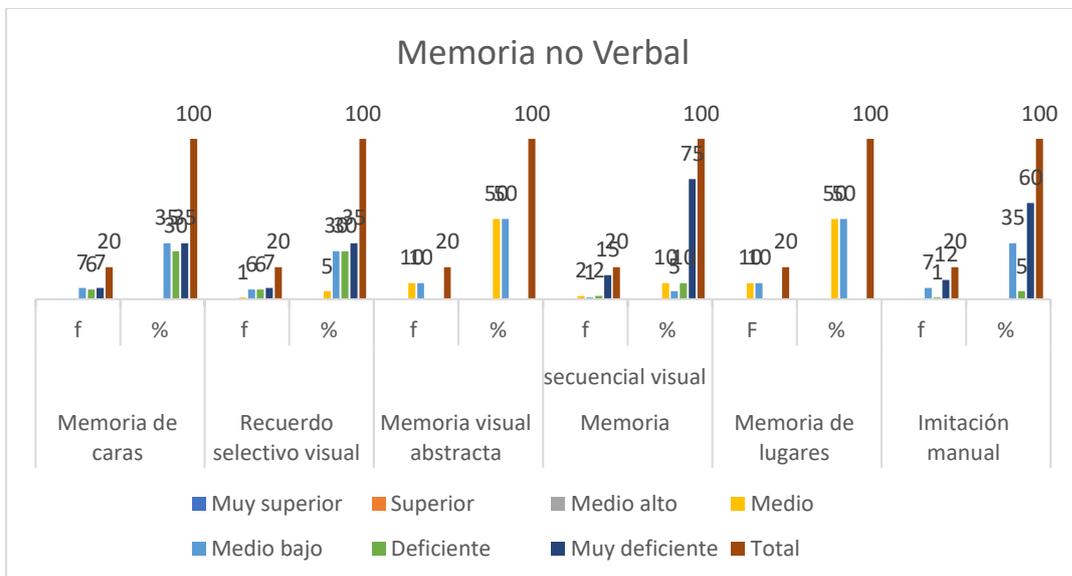


Figura 3

## **Análisis e interpretación**

Reynolds y Erin (como se citó en Cáceres 2014) mencionan que “la memoria no verbal es aquella procesada por el hemisferio derecho e implica la capacidad para aprender, retener y recordar la información captada gracias a los procesos viso-espaciales cuyo contenido no sean palabras” (p.69).

Con respecto a la memoria no verbal se evidencia que, en memoria de caras el 35% en medio bajo, el 30% en deficiente y 35% en muy deficiente; en recuerdo selectivo visual el 5% en medio, el 30% en medio bajo, el 30% en deficiente y el 35% en muy deficiente; en memoria visual abstracta el 50% en medio y el 50% en medio bajo; en memoria secuencial visual el 10% en medio, el 5% en medio bajo, el 10% en deficiente y el 75% en muy deficiente; en memoria de lugares el 50% en medio y el 50% en medio bajo; mientras en imitación manual el 35% en medio bajo el 5% en deficiente y el 60% en muy deficiente. (Ver tabla 4 y figura 3).

La memoria no verbal es la capacidad de guardar información de imágenes, caras, figuras tanto de su ubicación como posición, es decir el aprendizaje de nociones espaciales; evidenciándose que existe dificultad para recordar el orden de secuencias, seriaciones, organización y agrupación de elementos, no logran recordar órdenes dadas obteniendo como consecuencia actividades erróneas, por lo tanto sería esencial trabajar con actividades que involucren los sentidos en las que se estimule la discriminación de los sonidos, a través de imágenes, percepción de texturas, elementos gráficos con las que los niños se diviertan y a su vez aprendan.

Tabla 5

*Índice de memoria compuesta verbal y no verbal*

Variable	Verbal		No verbal	
	F	%	f	%
Muy superior	-	-	-	-
Superior	-	-	-	-
Medio alto	-	-	-	-
Medio	-	-	-	-
Medio bajo	-	-	-	-
Deficiente	13	65	3	15
Muy deficiente	7	35	17	85
<b>Total</b>	20	100	20	100

*Fuente:* Niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

*Elaboración:* Jessica Leonor Saez Jumbo

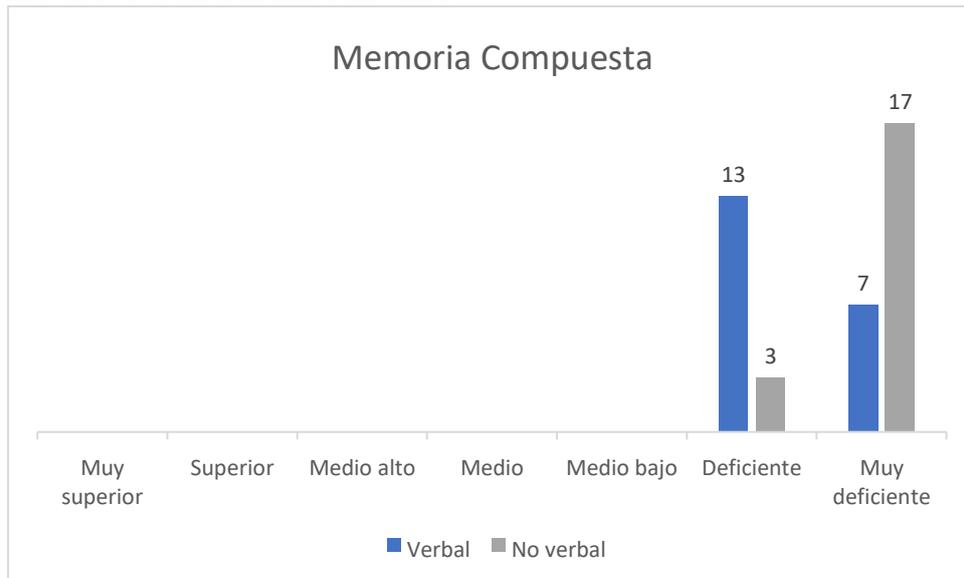


Figura 4

**Análisis e interpretación**

Injoque, Barreyro, Carrero y Burin (como se citó en Angulo, 2016) menciona que la memoria verbal representa la capacidad para procesar, retener y evocar por ejemplo una lista de palabras y números en un corto periodo de tiempo, casi en forma inmediata, por ejemplo, que cantidad de palabras recién escuchadas pueden llegar a retener un sujeto. (p.17). Asimismo, Ramos y Contador (como se citó en Cáceres 2014)

afirman que la memoria no verbal está relacionada con la capacidad de almacenar y recuperar representaciones temporales de información visual, olfativa y espacial. Se relaciona con la orientación espacial y en la solución de problemas situacionales (p.69).

En cuanto a la tabla 5 y figura 4, se evidencia que, en la memoria verbal el 65% obtuvo un nivel deficiente, y el 35% muy deficiente, mientras que en la memoria no verbal el 15% deficiente y el 85% muy deficiente.

La memoria verbal hace referencia al aprendizaje de un lenguaje escrito es decir que mediante la memorización de palabras el aprendizaje se guardara en el cerebro, y la memoria no verbal se refiere a la forma de aprender mediante sonidos señales, dibujos, nociones, secuencias, por tanto se evidencia que existen una gran dificultad en los niños tanto en la memoria verbal como en la no verbal, dificultándoles para recordar la información verbal en el caso de repetir cuentos, fabulas; de igual manera la información no verbal en lo que compete a ubicación y características de elementos y objetos, por lo tanto es pertinente trabajar con actividades de estimulación a través de los sentidos a fin de ayudar a la memoria verbal y no verbal promoviendo un trabajo exitoso, puesto que la memoria es de suma importancia facilitar su posterior uso en la adquisición de habilidades básicas como el lenguaje y la escritura, imprescindibles para que aprendan el resto de las cosas.

Tabla 6

*Cuadro comparativo del pre y post-test.*

<b>Test de memoria y aprendizaje (TOMAL)</b>				
<b>Variable</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Muy superior	-	-	-	-
Superior	-	-	-	-
Medio alto	-	-	-	-
Medio	-	-	3	15
Medio bajo	-	-	8	40
Deficiente	1	5	9	45
Muy deficiente	19	95	-	-
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

*Elaboración:* Jessica Leonor Saez Jumbo

### **Análisis e interpretación**

James (como se citó en Llanga, 2019) afirma que la memoria es la capacidad de almacenar y recordar datos en función de hechos, experiencias pasadas, contextos y estados emocionales relacionados con situaciones específicas. Por lo general, las personas recuerdan los eventos más sobresalientes de su vida, aquellos vinculados con emociones: su primer día de clases, su primer día de trabajo, su boda, el nacimiento de su primer hijo y olvida muchos detalles “triviales”, como la temperatura de un día específico (p.1).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 6 se evidencio que en el pre test el 100% de los niños presentaron dificultades en la memoria ubicándose en el nivel deficiente y muy deficiente; después de la aplicación de la propuesta se observa que hay una mejora significativa en los niveles evidenciando que en el post-test la memoria de los niños subió el 15% correspondiente al nivel medio, el 40% a un nivel medio bajo, y el 45% a un nivel deficiente.

Como se evidencia en los resultados obtenidos los niños mejoraron significativamente debido a que las actividades aplicadas de juegos sensoriales fueron efectivas por ello es necesario trabajar con estas dentro del aula ya que fortalecieron las habilidades receptivas, adquirieron la capacidad de recordar números, letras, figuras, es decir pudieron recordar variedad de aprendizajes, concentrarse, prestar más atención y por ende sus recuerdos se volvieron significativos a través de las experiencias sensoriales.

## **g. DISCUSIÓN**

La presente investigación está encaminada a determinar como el uso de los juegos sensoriales ayudan a desarrollar la memoria de los niños, generando resultados positivos, puesto que estos juegos brindan la posibilidad de trabajar con los sentidos siendo esta una buena estrategia metodológica para emplearlos con ellos. Además, para dar cumplimiento a los objetivos planteados se utilizó diferentes técnicas, instrumentos y métodos de investigación para aplicarla.

**El primer objetivo** evaluar la memoria de los niños de preparatoria, se lo cumplió con la aplicación de una entrevista a la docente con preguntas sobre los juegos sensoriales y la memoria, para completar el diagnóstico, demostrando que, si existen problemas de bajo desarrollo de memoria en los niños, presentando dificultad en actividades escolares. Además, se utilizó del test TOMAL, evidenciando que el 100% de la población presentaron dificultades en la memoria, demostrando que los niños no recordaban, números, temas ya revisados, solían pasar con dudas y distraídos constantemente, no cumplían órdenes a pesar de que la maestra dictaba clases permanentes y con distintos materiales del aula.

Corroborando con lo que dice James (como se citó en Llanga, 2019) la memoria es la capacidad de almacenar y recordar información pasada de datos en función de hechos, experiencias pasadas, contextos y estados emocionales relacionados con situaciones específicas.

**El segundo objetivo** elaborar talleres referentes a juegos sensoriales en los que se estimule y permita el desarrollo de la memoria de los niños de preparatoria, para ellos se diseñó y creo la propuesta alternativa denominada “Despertando mis sentidos” para el

efecto se planificó una guía de talleres basados en los juegos sensoriales con el uso de diferentes materiales reciclables, escolar, del medio natural, ingredientes, etc

La validación de la propuesta permitió obtener los siguientes resultados: la memoria de los niños subió el 15% correspondiente al nivel medio, el 40% a un nivel medio bajo, y el 45% a un nivel deficiente en cuanto a memoria verbal y no verbal referente a letras, palabras, números, e imágenes.

Corroborando con lo que dice Álvarez (2019) los juegos sensoriales divierten y mejoran la memoria, son tan agradables que los niños siempre las comentaban ayudando a su mejor desarrollo. Los materiales escolares ayudan a mejorar la retención a estimular los sentidos y por ende a volver una clase didáctica comprensible y memorística. De esta forma los aprendizajes serán duraderos; mejoran su habilidad social y emocional cuando comparten y trabajan.

**El tercer objetivo** aplicar los talleres de los juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria: para su cumplimiento se aplicó la propuesta alternativa sin contratiempos contando con la colaboración de la maestra y niños durante dos meses con una sesión diaria de 45 minutos usando materiales del medio y del aula

Corroborando con lo que dice Morales (2018) Los juegos sensoriales poseen una variedad de características importantes para el desarrollo de los niños, pues al utilizarlos estos mejoran las habilidades sociales, lingüísticas, y especialmente cognitivas, debido que los aprendizajes se interiorizan a través de los sentidos, permitiendo almacenar la información significativa en la memoria de largo plazo para ser utilizados a futuro, por ello es necesario proporcionar estímulos atractivos que llamen su atención, curiosidad y deseos de aprender.

**El cuarto objetivo:** Valorar la eficacia de la aplicación de los talleres de los juegos sensoriales en los niños de preparatoria, finalizada la aplicación de la propuesta alternativa se aplicó por segunda vez el test TOMAL en el cual se evidencio y comprobó los siguientes resultados : que en el pre test el 100% de los niños presentaron dificultades en la memoria ubicándose en el nivel deficiente y muy deficiente; después de la aplicación de la propuesta se observa que hay una mejora significativa en los niveles evidenciando que en el post-test la memoria de los niños subió el 15% correspondiente al nivel medio, el 40% a un nivel medio bajo, y el 45% a un nivel deficiente.

Estos resultados revelaron que los niños en su mayoría mejoraron el desarrollo de la memoria tanto verbal en la que se implica letras, frases, oraciones y la no verbal referente a números, imágenes, figuras; corroborando con lo que dice Gallo (2015) el juego es una actividad muy importante en la vida de los niños ya que gracias a ella podrán entender e integrarse al mundo que forman parte, fortalecer las relaciones sociales, trabajar en equipo, aprender a convivir con otras personas respetando siempre sus diferencias y adquirir nuevos valores que sirvan para ser una persona de bien, por ello, y muchas otras razones es importante incentivar el juego.

Finalmente se puede decir que la memoria al ser estimulada mediante los juegos sensoriales aumenta su desarrollo de manera significativa lo cual conlleva a un mejor rendimiento académico del niño.

## **h. CONCLUSIONES**

- El diagnóstico inicial con ayuda del test Tomal para la evaluación de la memoria y aprendizaje; permitió valorar a la memoria de manera verbal como no verbal, subdividido en 14 sub test, evidenciando que un mayor porcentaje del grupo investigado presentaron un nivel deficiente y muy deficiente en la memoria presentando dificultades para recordar números, letras, figuras, formas, frases y oraciones. Corroborando con lo que manifestó la docente en la entrevista que los niños no logran memorizar la información por largos períodos de tiempo.
- El diseño de una propuesta alternativa basada en talleres de juegos sensoriales permitió la creación de 39 actividades que estimulen los sentidos y a la vez mejoren la memoria en cada uno de los niños.
- Se aplicó una propuesta alternativa denominada “Despertando mis sentidos” permitió que los niños se relacionaran de manera global como personal entre pares, evidenciando resultados favorables en el desarrollo de la memoria tanto verbal como no verbal a través de juegos sensoriales innovadores que despierten sus sentidos y hagan de cada aprendizaje perdurador.
- Se valoró la eficacia de los juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños investigados, un porcentaje de la población adquirió destrezas de juegos sensoriales relacionados con la memoria; evidenciado que lo mínimo de la población se encuentra en un nivel medio, un medio de la población en medio bajo y el otro medio de la población en deficiente. Así mismo la comparación de los resultados del diagnóstico inicial y final de la memoria, demuestran un gran avance ya que en al inicio todo el grupo de la población presento problemas de memoria y luego ya adquirieron un desarrollo de memoria medio.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Los docentes de las escuelas deben realizar un diagnóstico y evaluación en los casos que presenten dificultades como la memoria con la finalidad de apoyar, dar acompañamiento y ayuda debido a que son funciones superiores indispensables para la adquisición de aprendizajes y conocimientos con la finalidad de evitar problemas futuros.
- Diseñar en las escuelas talleres referentes a juegos sensoriales en los que se estimule y permita el desarrollo de los niños además porque despiertan la imaginación y creatividad de cada uno conllevando a la obtención de aprendizajes significativos.
- Aplicar en cada salón actividades de la guía basada en juegos sensoriales para mejorar la memoria con la finalidad de incrementar la capacidad para recordar información, atención y concentración funciones primordiales para el aprendizaje.
- En vista de los resultados positivos de la propuesta se recomienda continuar con el uso de los juegos sensoriales, con el fin de mejorar la memoria y fomentar el desarrollo de habilidades en los niños para que sean capaces de enfrentar nuevos retos.

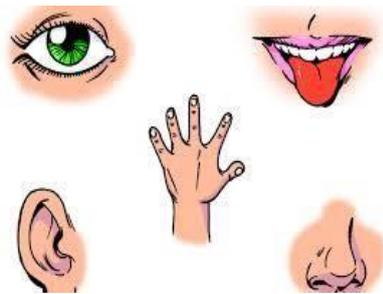


# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### PROPUESTA ALTERNATIVA



#### “DESPERTANDO MIS SENTIDOS”

GUIA DE ACTIVIDADES BASADA EN JUEGOS SENSORIALES COMO  
ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN LOS  
NIÑOS

**AUTORA:**

Jessica Leonor Saez Jumbo

LOJA- ECUADOR

2021

Título: “Despertando Mis Sentidos”

## 1. PRESENTACIÓN

Los juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños son una buena estrategia de aprendizaje, ya que ofrecen una variedad de aprendizajes motivacionales a los niños; además esta estimulación es creativa y llama la atención haciendo de esta manera el proceso de enseñanza- aprendizaje positivo e innovador.

La memoria de los niños a la edad de 5 años aún se encuentra en desarrollo es por ello, que brindar reforzadores atractivos como los juegos sensoriales mejorara su plasticidad cerebral llevándolos a que sus conocimientos se tornen significativos, y adquieran mayor espontaneidad, imaginación, autoestima, facilitando su proceso de aprendizaje.

Es así que los juegos sensoriales involucran los sentidos despertándolos a través de múltiples estímulos a fin de generar mayor percepción y sensación en los individuos, permitiéndoles favorecer su retención, y así desarrollar la memoria en los niños. Para ello se ha planteado la propuesta denominada “Despertando mis sentidos” basada en 40 sesiones con una duración de 45 minutos cada una, encaminada a los niños de entre 5 a 6 años de edad, usando múltiples materiales concretos para que despierten sus sentidos mejoren su retención de memoria y lo que aprenden día a día lo almacenen en la memoria a largo plazo y de esta manera en un futuro sean profesionales competentes con conocimientos duraderos.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La memoria en los niños dentro del ámbito escolar se ve afectada por factores externo e internos como la mala alimentación, horas de sueño no establecidas, poca estimulación, dando como resultado bajo desarrollo dentro de las aulas, convirtiéndose en un obstáculo para el aprendizaje eficaz en ellos.

Por ello es esencial que se promuevan el uso de diferentes estrategias con recursos y materiales aptos para el trabajo con los niños a fin de ofrecer una gran variedad de estímulos para aprender a través de los sentidos; sabido que en esta etapa los niños les gusta explorar y experimentar para aprender tornándose un aprendizaje lúdico. Razón por la cual se ha propuesto una guía de actividades basada en los juegos sensoriales a fin de favorecer la capacidad de retención de memoria en ellos y así mejorar el nivel de desarrollo de la memoria puesto que se ha evidenciado en la población de estudio la mayoría de los educandos tienen dificultad para recordar, retener diferentes elementos para luego ser evocados.

En tanto, esta propuesta tiene como finalidad brindar múltiples actividades para desarrollar la memoria en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, anhelando que mediante los juegos sensoriales se logre habilidades de memorización, reactiven sus sentidos y los aprendizajes subsistan en ellos.

## 3. OBJETIVOS

### **Objetivo general**

Diseñar una guía didáctica con talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños.

### **Objetivos específicos**

- Planificar los talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños.
- Aplicar los talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños.

## 4. CONTENIDOS

### Los juegos sensoriales

Los juegos sensoriales son un método de educación que pretende que el niño alcance el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y personales ya que mientras juegan más descubren, debido a que su capacidad de aprender radica en la imitación donde se activan procesos cognitivos, afectivos y conductuales, representando un método sencillo para captar la atención memorización y por ende un nuevo aprendizaje. (Salamanca y Sánchez, 2018)

### Texturas

Es una cualidad de un material, manera en que están entrelazadas los filamentos lo cual produce una sensación al tacto al momento de manipularla interpretando la textura y clasificación como suave, rugosa, dura, entre otras. (Alvaro, 2016) Según Del Bosque (2015) las clasifica de la siguiente manera:

- Las texturas ásperas. – son aquellas que al manipularlas son secas, desagradables. Algunos ejemplos son piedra, tela de paño, lijas, etc.
- Las texturas porosas. - son aquellas que tienen huecos, poros, vacíos. Algunos ejemplos son: cedazo, ladrillo, etc.
- Texturas suaves. - al tocarlas estas texturas son débiles, sensibles y suaves. Algunos ejemplos son: algodón, piel, entre otros.
- Las texturas lisas. - no tienen adornos ni realces, tampoco presentan arrugas. Algunos ejemplos pueden ser el metal, el cristal, los espejos, etc.

Texturas duras. - estas texturas no presentan hundimiento ni suavidad. Algunos ejemplos de esta textura son: cristal, madera gruesa y cosas pulidas.

- Las texturas rugosas. - son esas que tienen hendiduras, estrías, arrugas. Ejemplos: pasas, papel arrugado, piedras.

## **Sonidos**

Son aquellos movimientos que al tener contacto con elementos producen vibraciones que se perciben a través del sentido del oído, los cuales permiten reconocer que sucede alrededor manteniendo siempre en alerta, gracias a esto, se logra aprender el origen del sonido y sus causas que lo produjeron. (Lorenzi y Chaix, 2016).

Según Lorenzi y Chaix (2016) presenta las siguientes cualidades:

- El tono. – discriminación del sonido tanto grave y agudo.
- El timbre. – característica que permite distinguir dos sonidos de igual frecuencia e intensidad emitidos por elementos diferentes.
- La intensidad. - potencia en que se produce un sonido.
- Duración. - porción de tiempo durante el cual persiste el sonido.

## **Aromas**

Es el olor resultante de la admisión de un estímulo por el sistema olfatorio y se genera por la composición compleja de gases, polvo y vapores, ayudando a identificar el tipo de olor percibido por el receptor.

Según Zamora (2020) se clasifican de la siguiente forma:

- Floral. - compuesto orgánico aromático procedente de las flores.
- Frutal. - aroma que resalta fresca procedente de frutas frescas.
- Vegetal. – aroma procedente de las hierbas para crear ambientes naturales a diferencia del floral proviene de las plantas.
- Dulces. – aromas agradables para gran parte de personas procedente de la vainilla, chocolate, café.
- Oriental. - aroma procedente de inciensos que transporta a las personas a ambientes orientales de relajación.
- Cuero. - aroma fuerte y natural que procede de prendas de vestir hechas de pieles de animales.
- Amaderada. - procede de la madera y es un olor reconfortante que hace sentir comodidad.
- Musk. - procede de matices florales como el jazmín o la rosa mosqueta y genera relax.

## **Sabores**

El sabor es la sensación que producen los alimentos en el gusto o lengua. Junto con el olfato se perciben el sabor ya que el 80% es olor y el 20% sabor mismo que es detectado por las papilas gustativas que detectan mejor ciertos sabores. (Colorado y Rivera, 2020)

Tipos de sabores:

- El sabor dulce. - El dulce es un tipo de sabor presente especialmente en los alimentos con presencia importante de azúcares, o en aquellos otros con un alto contenido de carbohidratos, glucosa y glucógeno. Especialmente este sabor se percibe en la punta de la lengua,

- El sabor salado. - El salado, viene potenciado especialmente por la sal. Se percibe a ambos lados de la parte delantera de la lengua.  
El sabor amargo. - El amargo es producido por diferentes estructuras puede provenir de un veneno o un alimento en mal estado. Se percibe a ambos lados de la parte delantera de la lengua.
- El sabor ácido. - El ácido se encuentra en ciertas frutas cítricas, como los limones, las naranjas o algunas manzanas; también en productos lácteos fermentados, en el vinagre o en el tomate guisado. Se percibe a ambos lados de la parte posterior de la lengua.
- El sabor picante. - Es la sensación de ardor producida por pimientos picantes, jengibre, ajos, pimienta o cebollas. (Castillo, 2017)

## **Imágenes**

Una imagen es todo aquello que es captado por la vista nos da una representación fotográfica de una persona animal o cosa, describe la edificación de la realidad a través elementos inexistentes que deben ser narrados. (Delgado, 2018).

Tipos de imágenes:

- Imágenes vectoriales. - Se trata de las imágenes que están formadas por objetos geométricos como son curvas, líneas, polígonos.
- Imágenes directas. - Se trata de los signos naturales, que se logran apreciar de forma natural, y que tienen una interpretación directa, como es el caso de un animal, un árbol, un arroyo, et

- Imágenes visuales. - Son las imágenes que describen algo que se puede observar. Estas pueden describir formas, tamaño, colores, características físicas, etc., que se pueda ver a simple vista.
  - Imágenes mentales. -Son imágenes no reales que son producidas por la mente del ser humano.
- Imágenes creadas. - Se trata de las imágenes que son creadas por el ser humano con el objetivo de comunicar algo. (De León, 2016)

## **5. METODOLOGÍA**

La metodología aplicada fue didáctica y lúdica, debido a que dio la oportunidad de trabajar de manera comprensible, divertida atrayendo atención y motivación a todos los niños, los materiales son variados ya que se utilizaron del medio, son juegos y materiales previamente realizados para trabajar las destrezas y aptitudes de los niños. Las actividades propuestas en esta guía didáctica, se las aplicó en dos meses en una sesión diaria con una duración de 45 minutos y un total de 39 actividades con la intención de lograr que se diviertan y aprendan, y a la vez favorecer el desarrollo de la memoria de los niños.

## 6. OPERATIVIDAD

<b>DESPERTANDO MIS SENTIDOS</b>				
<b>FECHA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>LOGROS A ALCANZARSE</b>
<b>SEMANA 1</b>				
Lunes 28 de octubre del 2019	<b>Sentidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>Empezar la actividad preguntado a los niños los</li> <li>• sentidos</li> <li>• Reproducir la canción de los sentidos</li> <li>Construir con plastilina la figura del cuerpo humano con todos los sentidos.</li> <li>• Finalmente repetir la canción de los sentidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria flash</li> <li>• Grabadora</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Plastilina</li> </ul>	Repite la letra de la canción y construye con plastilina los sentidos
Martes 29 de octubre del 2019	<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar a los niños las diferentes texturas asociando con los elementos. Ejemplo: suave-algodón, áspero velcro, duro-piedras, liso-mica, rugoso-cartón corrugado.</li> <li>• Luego con ayuda de los niños pegar los elementos en el cartón prensado, alternando cada uno.</li> <li>• Para la actividad, seleccionar a dos niños, ubicarles frente a frente y cubrir los ojos.</li> <li>• Posterior a ello, entregarles el material con las texturas, para que los toque en silencio durante un minuto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón prensado</li> <li>• Algodón</li> <li>• Piedras</li> <li>• Velcro • Mica</li> <li>• Cartón corrugado</li> </ul>	Reconoce los tipos de texturas y su ubicación

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminado el tiempo, se procede a formular la siguiente pregunta ¿En qué lugar se encuentra la textura suave?, el niño que lo recuerde deberá responder rápidamente.</li> </ul>		
Miércoles 30 de octubre del 2019	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial.</li> <li>• Pedir a cada niño que tome una botella plástica. Luego se entregará un material diferente a cada uno (piedras, paletas, maíz, agua) para que lo coloquen dentro de la botella</li> <li>• Solicitar que pinten libremente la botella utilizando</li> <li>• Esta actividad se realiza tipo concurso con los otros grupos de compañeros. Y así sucesivamente hasta que logran que recuerden y organicen en menos tiempo posible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botella plástica reciclable</li> <li>• • Maíz</li> <li>• • Piedras</li> <li>• Paletas</li> <li>• Agua</li> <li>• Tempera de colores</li> <li>• Esponja</li> </ul>	Clasifica los sonidos fuertes y débiles y pinta usando creatividad
Jueves 31 de octubre del 2019	<b>Aromas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivar el inicio con la canción Petronila es una flor. Entregar a cada niño tres pedazos de papel</li> <li>• higiénico de diferente aroma, igualmente las paletas Incentivar a que cada niño vaya enroscando cada pedazo de papel higiénico de tal manera que le vaya dando la forma de una flor o rosa.</li> <li>• Y por último se colocará en una caja las flores y se tapara los ojos para que cada uno adivine que flor o rosa es y su color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel higiénico de varias marcas</li> <li>• • Paletas</li> <li>• • Goma</li> <li>• Temperas</li> <li>• Pincel</li> <li>• Agua</li> <li>• Caja de cartón</li> </ul>	Describe los diferentes aromas

<b>SEMANA 2</b>				
Martes 5 de noviembre del 2019	<b>Sabores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial con la canción de los helados. Entregar a cada niño pedazos de fomix previamente preparados de cada color descrito.</li> <li>• Luego en la pizarra pegar la imagen de un helado ya construido para que lo tomen como ejemplo.</li> <li>• Entregar silicón para que vayan armando sus helados.</li> <li>• Los demás cantaran sin ayuda del audio la canción de los helados y se preguntara que colores le puso y que sabores representan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomix azul, piel, rosado, café, morado; tijeras</li> <li>• • Silicón</li> <li>• Escarcha</li> <li>• Marcadores para fomix.</li> </ul>	Fabrica un helado usando su creatividad
Miércoles 6 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial con la descripción de la historia del mándala</li> <li>• • Entregarles el material. Pedir que observen el mándala y mencionen que figuras tiene.</li> <li>• Para empezar con la actividad contar un cuento respecto al mándala, para motivarles. (Ejemplo. Mascara de un héroe)</li> <li>• Por último, exponer en la pizarra su mándala y explicar que colores utilizó, que figuras puede observar en la imagen y expresar que sintió realizando o también manifestar lo que les gusta del mándala de su compañero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de mándalas</li> <li>• • Pinturas,</li> <li>• • Lápiz,</li> <li>• Borrador</li> <li>• Hojas de papel boom,</li> <li>• reglas</li> <li>• Compas</li> <li>• Moldes de figuras</li> </ul>	Diferencia colores y figuras en el mándala
Jueves 7 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revistas, periódico</li> <li>• Goma</li> </ul>	Reproduce a los miembros de su familia

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir que cada niño recorte imágenes de las revistas que tengan cierta característica similar a los miembros de su familia.</li> <li>• Después pegar en cada hoja una imagen empezando por el papá, mamá, hijos, primos, abuelos, tíos, tías.</li> <li>• Luego pedir que nombren cada imagen con el nombre de cada miembro de su familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	
Martes 5 de noviembre del 2019	<b>Sabores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial con la canción de las frutas.</li> <li>• Picar los elementos y aplastar en un plato. Luego poner un poquito de agua a los elementos hasta que el agua se ponga de color.</li> <li>• Entreverar con goma los colores.</li> <li>• Para finalizar la actividad preguntar de qué productos se obtuvieron los colores utilizados (anaranjado, rojo, verde).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Zanahoria</li> <li>• • Remolacha</li> <li>• Culantro</li> <li>• hojas de papel bond,</li> <li>• Agua</li> <li>• Platos</li> <li>• Imágenes de frutas,</li> <li>• Goma.</li> </ul>	Inventa colores de productos naturales y reconoce de que elementos los obtuvo.
<b>SEMANA 3</b>				
Lunes 11 de noviembre del 2019	<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial con la canción amasa la masa</li> <li>• Entregar a cada niño un plato desechable con harina. Pedir que cada niño moldee de animales con la plastilina de harina.</li> <li>• Luego pedir a los niños que creen algo con plastilina de diferentes colores. Luego, serán sus mismos compañeros quienes deben adivinar qué es lo que el niño ha creado. Este tipo de juego es mejor si se les</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Harina</li> <li>• Agua</li> <li>• Colores sintéticos</li> <li>• Platos desechables</li> <li>• Moldes</li> </ul>	Crea y moldea animales con plastilina casera

		dice a los niños que creen, por ejemplo, algún animal salvaje.		
Martes 12 de noviembre del 2019	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Pedir que los niños traigan 20 tapillas</li> <li>• Ir ensartando el alambre hasta formar un collar con las tapillas</li> <li>• Amarrar el alambre</li> <li>• Entonar canciones de su preferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Tapillas</li> <li>• Alambre</li> <li>• Clavos</li> <li>• Martillo</li> </ul>	Distingue sonidos agudos y graves
Miércoles 13 de noviembre del 2019	<b>Sabores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial</li> <li>• Poner en un plato los tres manjares</li> <li>• Hacer que cada niño pruebe los manjares y recalcarles de que fruta son cada uno</li> <li>• Ver si el niño se acuerda de los manjares que antes ya probó y nos describe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bufanda</li> <li>• Manjar de piña, fresa, leche</li> </ul>	Describe el sabor que corresponde a la fruta.
Jueves 14 de noviembre del 2019	<b>Aromas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial con la canción las plantas</li> <li>• La docente ira sacando planta por planta explicando las características, nombre, y explicando los beneficios que otorga, además ira haciendo que cada niño huela, saboree e identifique la forma de cada planta.</li> <li>• Luego entregar un vaso a cada niño y una tijera para que ellos hagan huecos a su vaso y le pongan la tierra.</li> <li>• Y por último entregamos agua para regar la planta y la ubicamos en la ventana en orden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Manzanilla</li> <li>• • Ruda</li> <li>• • Santa maría</li> <li>• Marco</li> <li>• Geranio</li> <li>• Tierra</li> <li>• Vasos desechables</li> <li>• Agua</li> </ul>	Explica la función de las plantas medicinales, siembra y riega una de ellas.

Viernes 15 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• • Se procede formar grupos de cuatro participantes Y dar las indicaciones para estampar Después que todos tengan los materiales se procede a</li> <li>• estampar la silueta de las seis frutas en la cartulina que previamente está dividida en seis espacios. Terminado esto el niño pasará con su trabajo y expondrá sus siluetas dando a conocer a que fruta representa cada silueta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina blanca A4, temperas amarillo, azul, rojo</li> <li>• figura de las frutas platos desechables.</li> </ul>	Reconoce la silueta de cada una de las frutas.
<b>SEMANA 4</b>				
Martes 19 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Conversar sobre los elementos del paisaje Luego salir con los niños fuera del salón para recoger</li> <li>• piedras, hojas secas, flores, semillas Finalmente pintar los espacios que hayan quedado en blanco con las temperas dándoles sus toques finales y exponer su trabajo explicando cómo está construido el paisaje y que significa para ellos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina A3</li> <li>• • Goma</li> <li>• Piedras</li> <li>• Ramas</li> <li>• Hojas secas, flores, semillas</li> <li>• Temperas</li> </ul>	Plasma un paisaje y pinta utilizando elementos de la naturaleza.
Miércoles 20 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• • Entregar una lista de imágenes impresas</li> <li>• Recortar y pegar en la tabla de cartón las imágenes Dejar que los niños observen por 3 minutos Luego pedir que repitan los objetos que recuerden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla de cartón</li> <li>• Imágenes de objetos</li> <li>• Goma</li> <li>• tijeras</li> </ul>	Ordena la secuencia de las imágenes

Jueves 21 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial. Conversar sobre los animales terrestres, acuáticos, aéreos y su habitat.</li> <li>• Entregarles las imágenes y los cuadrados de cartones o cartulina (cartas).</li> <li>• Pegar las imágenes en las cartas de cartón o cartulina formando grupos de animales para cada niño. jugar con las cartas; ir sacando y describiendo cada animal que se seleccione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartas con figuras de animales</li> <li>• • Cartón</li> <li>• Goma tijeras</li> </ul>	Organiza animales aéreos, acuáticos, terrestres.
Viernes 22 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar un pedazo de cartón de huevos el pincel y temperas a cada niño ya recortado, para que procedan a pintar de los colores de su preferencia.</li> <li>• Terminado y ya seco su gusanito se entregará tapas de botellas plásticas de colas para proceder a relacionar.</li> <li>• Se dará la orden de que en cada lugar hueco donde hay número vayan llenando con las tapas de acuerdo al número correspondiente para lo cual habrá un tiempo determinado y quien haga primero se le obsequiara un dulce.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón de huevo</li> <li>• • Temperas</li> <li>• Pincel cartulina blanca</li> <li>• • Goma Ojos movibles</li> <li>• Limpia pipas, tijeras</li> <li>• Tapas de botellas plásticas.</li> </ul>	Enlaza el número con cantidad
<b>SEMANA 5</b>				
Lunes 25 de	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial</li> <li>• Dividir al grupo de niños en 4 grupos de 5.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temperas</li> <li>• Goma</li> </ul>	Proyecta las figuras geométricas

noviembre del 2019		<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cada grupo realizara una figura geométrica. Entregar a cada grupo paletas y temperas para que las procedan a pintar. El orden de las figuras será cuadrado, triangulo, rectángulo, circulo.</li> <li>• Seguidamente se realizará competencias quien recuerde el nombre de todas las figuras ira primero saltando por la rayuela y se le dará un premio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Paletas</li> <li>• Pincel</li> <li>• Tizas</li> </ul>	
Martes 26 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial con versos de la araña Entregar a cada niño un plato desechable y un punzón para que proceda a realizarle huecos por las esquinas del mismo.</li> <li>• Al terminar esperar unos minutitos hasta que se seque y jugaremos con el hilo a ponerle la tela de la arañita por encima del dibujo realizada para lo cual se competirá por parejas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Temperas</li> <li>• Plato desechable</li> <li>• Hilo</li> <li>• Punzón</li> </ul>	Crea la araña, con sus manos
Miércoles 27 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Entregar los números, goma y un pedazo de cartulina A5 a cada niño, previamente dividido en nueve espacios para pegar un número en cada casillero.</li> <li>• Dejar secar</li> <li>• Luego de haber terminado de pegar los números en la tablilla se procederá a jugar el bingo.</li> <li>• A continuación, se les entregará granos de maíz para realizar el juego de bingo y al niño que vaya ganando se le dará un premio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartulina</li> <li>• • Regla</li> <li>• • Lápiz</li> <li>• Borrador</li> <li>• Pinturas</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Granos de maíz</li> </ul>	Distingue los números del cartón con forme van apareciendo

Jueves 28 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Dar instrucciones a los niños para el desarrollo de la actividad</li> <li>• Entregar un folleto con hojas de papel bond a los niños</li> <li>• Luego se les solicitara que dibujen una acción por hoja de tal manera que su cuento tenga sentido lógico.</li> <li>• Y por último se pedirá que cada niño cuente su cuento a todos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Pinturas</li> </ul>	Representa su cuento favorito con sus propias palabras.
Viernes 29 de noviembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial</li> <li>• Fabricar la pantalla del televisor, los micrófonos y las cámaras.</li> <li>• Por último, el presentador publicara las noticias en la pantalla del televisor y todos los niños sentados en sus respectivos lugares escucharan las noticias y opinaran si las dijo tal como acontecieron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartón</li> <li>• Papel crepe</li> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Goma</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	Crea y reproduce los hechos suscitados
<b>SEMANA 6</b>				
Lunes 2 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Dividir al grupo en 4 grupos de 5 integrantes. Entregar a cada grupo empaque vacíos o fundas de productos alimenticios para que los llenen utilizando elementos del medio como piedra, arena, pasto, hojas secas.</li> <li>• Después entregar que vayan pegando en cada estantería los precios de los productos hechos de cartulina y numerada previamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartón</li> <li>• Fundas</li> <li>• Hojas de papel</li> <li>• • Tijeras</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> </ul>	Identifica productos que oferta supermercado

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya armado el supermercado se les pedirá que se sortee a un niño para que sea el cajero.</li> <li>• Por último comentar acerca de los productos que más les llamó la atención</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcadores</li> </ul>	
Martes 3 de diciembre del 2019	<b>Sabores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Colocar en platillos diferentes el fresco solo de cada</li> <li>• • sabor Entregar la cartulina, lápiz, borrador, marcadores Se pedirá a los niños que vayan probando el sabor del fresco solo y que en la mitad de su cartulina vayan dibujando la mitad de la que fruta probaron.</li> <li>• Para finalizar se jugará a quien adivina que fruta es, indicando solo la mitad de la fruta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fresco solo de fresa, piña, naranja, uva</li> <li>• • Cartulina a4</li> <li>• • Marcadores</li> <li>• Borrador</li> <li>• Lápiz Plato desechable</li> </ul>	Reconoce el sonido de cada instrumento musical
Miércoles 4 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Entregar a cada niño 20 cajas de fósforos y un papel crepe</li> <li>• Seguidamente cortar el papel a la medida de cada caja para ir forrando y adornado al gusto</li> <li>• Finalmente pegar con goma los transportes es decir ir uniendo las cajas para que los niños jueguen y compitan entre medios de transporte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajas de fósforos,</li> <li>• • Goma</li> <li>• Papel crepe</li> <li>• Modelos de transportes</li> </ul>	Crea por sí mismo un medio de transporte con cajas de fósforos
Jueves 5 de diciembre del 2019	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial</li> <li>• Se les enseñara la canción de los días de la semana: donde la niña todos los días quiere salir a jugar, pero no puede porque debe ayudar a realizar las actividades en la casa, el lunes planchar, martes,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria flash</li> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Pinturas</li> </ul>	Recuerda acciones que desempeña la niña cada día de la semana

		<p>cocer, miércoles, barrer, jueves cocinar, viernes lavar, sábado tender y domingo pasear. Se ira enseñando estrofa por estrofa en orden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se pedirá que ellos solos lo hagan</li> <li>• Para finalizar se les pedirá que dibujen que actividades realizo la niña durante toda la semana día por día y que lo expresen delante de sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Borrador</li> </ul>	
Viernes 6 de diciembre del 2019	<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Primero entregar la cartulina a los niños Seguidamente pedir que se saquen los zapatos y calquen sus pies en la cartulina y recorten</li> <li>• Y ubicar la cinta en cada plantilla de tal manera que se asemeje a un par de zapatillas</li> <li>• Seguidamente se pedirá que se saquen los zapatos y medias y caminen con sus zapatillas y expresen que siente al caminar con ellas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartulina</li> <li>• • Tijeras</li> <li>• • Lápiz</li> <li>• • Borrador</li> <li>• • Plumas</li> <li>• Arena</li> <li>• Lija</li> <li>• Estropajo</li> <li>Tela de algodón</li> <li>Cinta</li> </ul>	Reconoce las diferentes texturas
<b>SEMANA 7</b>				
Lunes 9 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Se entregará la cartulina a los niños Seguidamente irán adornado con fomix cada mano representando a mamá, papá, hermanos Al terminar se cantará con cada man o la canción familia dedo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartulina</li> <li>Fomix de diferentes</li> <li>• • colores</li> <li>• Goma</li> <li>Silicón,</li> <li>Lápiz,</li> </ul>	Memoriza los colores empleados en cada dedo de la mano

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borrador</li> </ul>	
Martes 10 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación Inicial Primero entregar los fideos, temperas, platos</li> <li>• • desechables y pinceles a cada niño</li> <li>• Luego se pedirá que cada niño pinte sus fideos</li> <li>• Después dejamos secar y vamos colocando los fideos en el hilo</li> <li>• Para finalizar cada niño contara cuantos fideos puso en su collar y que colores utilizo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Fideo tubo</li> <li>• • Hilo</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Temperas</li> <li>• Pincel</li> <li>• Platos desechables</li> </ul>	Recuerda el procedimiento para realizar un calor
Miércoles 11 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Entregar a los niños una botella plástica, el papel crepe</li> <li>• Ir trozando y haciendo bolitas del papel para pegar en la botella</li> <li>• Seguidamente que ya este la botella cubierta de papel pegar los ojos y realizar una nariz de fomix, la bufanda y pegar los brazos de sorbetes</li> <li>• Después pegar la boca, y finalmente exponer sus muñecos de nieve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botellas plásticas</li> <li>• Papel crepe blanco, silicón</li> <li>• Fomix anaranjado rojo, tijeras</li> <li>• Ojos movibles</li> <li>• Sorbetes</li> </ul>	Enlista los materiales usados para fabricar un muñeco de nieve
Jueves 12 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• • Primero lavar bien la piedra</li> <li>• Luego vaciar en tapitas de cola la tempera</li> <li>• Ya seca la piedra procedemos a pintar de color rojo con el dedo.</li> <li>• Después que seque ponemos los puntitos negros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Piedra</li> <li>• Tempera</li> <li>• Tapas de coca cola</li> <li>• Hojas de papel boom</li> </ul>	Diferencia los colores que tiene la mariquita.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la tempera blanca diseñamos los ojos</li> <li>• Y dejamos que seque hasta que quede nuestra mariquita hermosa</li> </ul>		
Viernes 13 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Primero pegar en la tapa de adentro del cartón el plástico o funda</li> <li>• Luego vamos escribiendo con ayuda del marcador en la parte de la funda como si fuera una pizarra lo que deseamos que se repita en la harina</li> <li>• Los niños con su dedo índice irán repitiendo lo que está escrito en la pizarra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartón</li> <li>• • Plástico</li> <li>• Arena</li> <li>• Marcador</li> <li>• Goma</li> </ul>	Dibuja en la pizarra de harina.
<b>SEMANA 8</b>				
Lunes 16 de diciembre del 2019	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial Entregar pedazos de cartulina de 20cm por 10cm a cada niño previamente dividida en tres columnas y dos filas.</li> <li>• Entregar temperas y un pincel a cada niño. Finalmente, se cubrirá los ojos del niño que termine primero y que haya ubicado correctamente las tapas con su pareja en la tarjeta y se preguntara que colores tiene la tarjeta, recuerdas la ubicación del color rosado, para comprobar que el niño memorizo los colores y su ubicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina blanca</li> <li>• • Temperas</li> <li>• • Goma</li> <li>• Regla</li> <li>• Esfero</li> <li>• Tapas de botellas</li> <li>• Hojas de papel boom</li> </ul>	Memoriza la ubicación de colores

Martes 17 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>Recortar la cartulina en pedazos iguales de 10 cm por</li> <li>• 5 cm.</li> <li>Pegar las imágenes de las figuras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina blanca</li> <li>• Imágenes de figuras</li> </ul>	Localiza la pareja en menos tiempo
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después pedir a los niños que busquen a las parejas y vayan agrupando</li> <li>• El niño que termine primero ganara un premio</li> <li>• El tiempo que se dará es de 1 minuto para encontrar la pareja perfecta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Goma</li> </ul>	
Miércoles 18 de diciembre del 2019	<b>Imágenes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>• Ubicar el arroz en la fuente</li> <li>Seguidamente procedemos a pintar el arroz en los</li> <li>• • platos desechables utilizando todos los colores</li> <li>Dejamos que se seque y lo unimos a todo en la fuente</li> <li>• Pedimos que vengan los niños de dos en dos para que se ubiquen en la fuente, sin zapatos.</li> <li>Así sucesivamente hasta que todos los niños pasen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Arroz</li> <li>Colorante</li> <li>• surtido</li> <li>Fuente</li> <li>• grande</li> <li>Platos desechables</li> </ul>	Memoriza los colores del arcoíris de arroz
Jueves 19 de diciembre del 2019	<b>Sabores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>Pegamos en la ruleta las imágenes de los sabores dulce, salado, ácido previamente listo el círculo de cartón.</li> <li>• Explicación a los niños que se pegara en la pizarra veinte imágenes y a cada uno se ira preguntando que sabor tiene y el que se equivoque tendrá como castigo girar la ruleta y probar el sabor que le salga.</li> <li>• Finalmente se motivará con un caramelo a todos los niños y se preguntará que sabor les gusta más.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Cartones</li> <li>Imágenes de los sabores, sal, azúcar,</li> <li>• limón Platos desechables</li> <li>• Goma</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	Manifiesta sabores

Viernes 20 de diciembre del 2019	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación inicial.</li> <li>• Hacer escuchar el sonido que emiten los animales a los niños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomix de colores</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Goma</li> </ul>	Discrimina el sonido que emite cada animal.
---	----------------	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar temperas y un pincel para proceder a pintar la careta previamente elaborada ubicar las respectivas características de cada animal con la ayuda de la docente.</li> <li>• Colocar el elástico en cada careta y pedirles a los niños que se la coloquen.</li> <li>• Finalmente, que recuerden y emitan el sonido del animal que representa su careta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria flas, elástico</li> <li>• Moldes de caritas de animales</li> </ul>	
--	--	--	---	--

**SEMANA 9**

Lunes 6 de enero del 2020	<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial. Entregar a cada niño 20 paletas para que procedan a pintar.</li> <li>• Luego esperamos hasta que se seque y entregamos el silicón para que vayan armando las casas.</li> <li>• Finalmente se preguntará a cada niño el color de su casa y que nos indiquen la utilidad de ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Paletas</li> <li>• temperas</li> <li>• Silicón</li> </ul>	Sabe la utilidad de las casas
---------------------------------	-----------------	--	--	-------------------------------

Martes 7 de enero del 2020	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Motivación inicial</li> <li>Cortar las botellas plásticas, luego pegar los palitos a los lados de manera vertical y horizontal para formar el techo del carro</li> <li>• Seguidamente ir pegando las paletas para formar el carro</li> <li>• Después pegamos las tapas para simular las llantas en los laterales izquierdos y derechos y en la parte trasera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Paletas</li> <li>• • Botellas plásticas</li> <li>• Tapas</li> <li>• Silicón</li> <li>• Cartón</li> <li>• Palitos de pinchos</li> </ul>	Narra el procedimiento para armar su carrito
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por último pintamos el carrito con acuarelas con colores de preferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuarelas</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	
Viernes 17 de enero del 2020	<b>Sonidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primero palabras de agradecimiento por parte de la investigadora</li> <li>• • Juegos a todos los niños</li> <li>• Baile a todos los niños</li> <li>• Brindamos el pastel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Pastel</li> <li>• Gelatina</li> <li>• Globos</li> <li>• Bocaditos</li> </ul>	Juega y baila demostrando su gratitud

## 7. EVALUACIÓN

Al final de la ejecución de todas las actividades planteadas en la guía se procederá con la aplicación del post test, con la finalidad comprobar los avances y resultados de la aplicación de la propuesta alternativa y conocer la efectividad de los juegos sensoriales como recurso didáctico para desarrollar la memoria, que es el objeto del proceso investigativo.

La evaluación se realizará a través del seguimiento individual de los niños, según los indicadores propuestos en cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica. Que a continuación se detallan:

Memoriza la letra de la canción de los sentidos

Distingue el tipo de texturas

Ordena la secuencia de los sonidos desde el más fuerte al más suave

Discrimina colores y figuras en el mándala

Representa los miembros de la familia

Descubre colores de productos naturales

Modela animales con plastilina casera

Discrimina sonidos agudos y graves

Relaciona el sabor con la fruta correspondiente

Analiza la función de las plantas medicinales

Construye un paisaje con los elementos de la naturaleza

Establece la secuencia de las imágenes en menos tiempo

Cuenta el cuento con sus propias palabras con lógica

Narra los hechos suscitados con secuencia

Relata las acciones que desempeña la niña cada día de la semana

Compara las diferentes texturas

Recuerda los colores empleados en cada dedo de la mano

Identifica los colores que tiene la mariquita

Encuentra la pareja en menos tiempo

Recuerda que colores posee un arcoíris

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Alvaro, M. (2017 de febrero de 2016). *Materiales y texturas*. Obtenido de <https://prezi.com/92sw3at3hgrp/materiales-y-texturas/?fallback=1>
- Castillo, T. (16 de Mayo de 2017). *Tipos de sabores*. Obtenido de <https://www.bonviveur.es/the-food-street-journal/los-tipos-de-sabores-dulceamargo-salado-acido-y-umami>
- Colorado, P., y Rivera, J. (02 de julio de 2020). La química del sabor. *Dirección de Comunicación de la Ciencia*. Obtenido de <https://www.uv.mx/cienciauv/laquimica-del-sabor/>
- Del Bosque, V. (15 de enero de 2015). *las texturas*. Obtenido de <http://yeux.com.mx/ColumnaUniversitaria/las-texturas-y-su-influencia-ennuestro-comportamiento/>
- De León, R. (Septiembre de 2016). *Las imágenes* Obtenido de <https://www.tutareaescolar.com/imagenes.html>
- Delgado, P. (26 de Febrero de 2018). *Historia de la imagen*. Obtenido de <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/fotografia/el-significado-de-la-imagen-atraves-de-su-historia.html>
- Lorenzi, A., y Chaix, B. (27 de Diciembre de 2016). *El sonido* . Obtenido de <http://www.cochlea.eu/es/sonido>
- Salamanca, M., y Sánchez, R. (2018). *Construimos material sensorial*. Madrid: Editex s.a.
- Zamora, C. (02 de julio de 2020). *Química del olor*. Obtenido de <https://www.uv.mx/cienciauv/quimicadelolor>

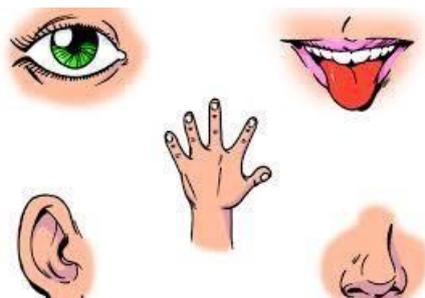


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**GUÍA METODOLÓGICA**



**GUÍA DE BASADA EN JUEGOS SENSORIALES PARA  
DESARROLLAR LA MEMORIA EN LOS NIÑOS.**

**“DESPERTANDO MIS SENTIDOS”,**

**AUTORA: JESSICA LEONOR SAEZ JUMBO**

**LOJA-ECUADOR**

**2020**

## ACTIVIDAD N°1



Fuente: Tomada de <https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/actividad-1-los-sentidos/638b65ef-c26b-6733-d1c7-9b8616743d05>

**Tema:** Los sentidos de mi magnífico cuerpecito

**Objetivo:** Memorizar la letra de la canción de los sentidos

**Materiales:** memoria flash, grabadora, plastilina, parlantes

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 min

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Empezar la actividad preguntado a los niños los sentidos
- Reproducir la canción de los sentidos para que los niños empiecen a repetir con la melodía. A medida que cantan irán construyendo con plastilina la figura del cuerpo humano con todos los sentidos
- Luego se repetirá entonando la canción sin la pista de la canción.
- Seguido se pedirá que señalen en su figura del cuerpo humano el sentido del olfato, preguntándole para que sirve, y así con los otros sentidos.
- Finalmente reproducir la canción en parejas imitando los movimientos del compañero.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A

Reproduce la letra de la canción de los sentidos			
--	--	--	--

## ACTIVIDAD N° 2



Fuente: Tomado de <https://www.pinterest.es/pin/458030224588902771/>

**Tema:** Descubriendo texturas.

**Objetivo:** Identificar la ubicación de texturas en la tabla de elementos

**Materiales:** cartón prensado, algodón, piedras, velcro, mica, cartón corrugado

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

### Procedimiento

- Explicar a los niños las diferentes texturas asociando con los elementos. Ejemplo: suave-algodón, áspero-velcro, duro-piedras, liso-mica, rugoso-cartón corrugado.
- Luego con ayuda de los niños pegar los elementos en el cartón prensado, alternando cada uno.
- Para la actividad, seleccionar a dos niños, ubicarles frente a frente y cubrir los ojos.
- Posterior a ello, entregarles el material con las texturas, para que los toque en silencio durante un minuto.
- Terminado el tiempo, se procede a formular la siguiente pregunta ¿En qué lugar se encuentra la textura suave?, el niño que lo recuerde deberá responder rápidamente.
- Por último, se hará competencias de carreras un grupo de niños serán las texturas suaves, otro ásperas, otros lisas.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A

Identifica la ubicación de texturas en la tabla de elementos.			
---	--	--	--

### ACTIVIDAD N° 3



**Fuente:** Tomado de <https://aprendemosconjulia.blogspot.com/2017/06/trabajando-con-material-reciclado.html?m=1>

**Tema:** Que hermoso suena mi botella

**Objetivo:** Ordenar la secuencia de los sonidos desde el más fuerte al débil.

**Modalidad:** grupal e individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** botellas plásticas reciclables, maíz, piedras, paletas, agua, tempera de colores, esponja.

#### Procedimiento

- Motivación inicial.
- Pedir a cada niño que tome una botella plástica.
- Luego se entregará un material diferente a cada uno (piedras, paletas, maíz, agua) para que lo coloquen dentro de la botella
- Solicitar que pinten libremente la botella utilizando tempera con ayuda de la esponja, terminado, dejar secar y decorar.
- Cuando esté listo, formar en grupos y pedir que entre todos formen una fila con las botellas desde la que suena más fuerte a la débil.
- Después, deshacer formando un círculo, y elegir un niño cubrir los ojos, quien deberá colocar en columna desde el que suena fuerte al débil y el resto en silencio.
- Esta actividad se realiza tipo concurso con los otros grupos de compañeros. Y así sucesivamente hasta que logran que recuerden y organicen en menos tiempo.

#### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Ordena la secuencia de los sonidos desde el más fuerte al débil.			

#### ACTIVIDAD N° 4



Fuente: Tomadode

[https://ar.pinterest.com/pin/554998354073570924/?autologin=true&client\\_id=CLIENT\\_ID\(&\)&mweb\\_unauth\\_id=&simplified=true&nic\\_v2=1a2dTINH1](https://ar.pinterest.com/pin/554998354073570924/?autologin=true&client_id=CLIENT_ID(&)&mweb_unauth_id=&simplified=true&nic_v2=1a2dTINH1)

**Tema:** Adivina adivinador ¿Cuál es mi olor?

**Objetivo:** Identificar los diferentes aromas de las flores de papel.

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** papel higiénico de varias marcas, paletas, goma, temperas pincel agua, caja de cartón.

#### Procedimiento

- Motivar al inicio con la canción Petronila es una flor.
- Entregar a cada niño tres pedazos de papel higiénico de diferente aroma y paletas.
- Incentivar a que cada niño vaya enroscando cada pedazo de papel higiénico de tal manera que le vaya dando la forma de una flor o rosa.
- Luego con goma ir pegando cada flor creada en las paletas.

- Seguidamente se pedirá a los niños que perciban sus flores y comenten cual es la de su preferencia.
- Y por último se colocará en una caja las flores y se tapara los ojos para que cada uno adivine que flor es.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Identifica los aromas de las flores de papel.			

### ACTIVIDAD N° 5



*Fuente: Tomado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/306807793363013082/>*

**Tema:** El artista del helado

**Objetivo:** Construir un helado

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Fomix azul, piel, rosado, café, morado; tijeras silicón, escarcha, marcadores para fomix.

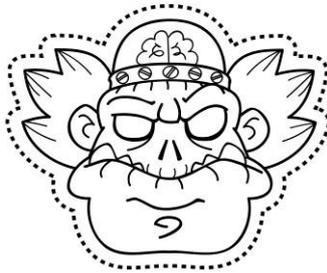
#### Procedimiento:

- Motivación inicial con la canción de los helados
- Entregar a cada niño pedazos de fomix previamente preparados de cada color descrito.
- Entregar silicón para que vayan armando sus helados.
- Luego irles dando los marcadores de fomix y la escarcha para que adornen su helado.
- Después que ya hayan terminado exponer los helados en la pizarra uno por uno.
- Los demás cantaran sin ayuda del audio la canción de los helados y se preguntara que colores le puso y que sabores representan.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Construye un helado			

## ACTIVIDAD N° 6



**Fuente:** Tomada de <https://colorearimagenes.net/dibujos-de-mascaras-de-carnaval-para-imprimir-y-pintar/>

**Tema:** El rinconcito del mándala

**Objetivo:** Reconocer colores y formas en él mándala.

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** imágenes de mándalas, pinturas, lápiz, borrador, hojas de papel bond, moldes de figuras de números.

### Procedimiento:

- Motivación inicial
- Entregar el material a cada uno por grupos (números de mándalas).
- Pedir que observen el mándala y mencionen que figuras tiene.
- Para empezar con la actividad contar un cuento respecto al mándala.
- Pedir que empecen a colorear el mándala.
- Por último, colocar en el piso todos los mándalas, ordenándolos de mayor a menor en menos tiempo.

## Evaluación

Indicador	Escalas		
	I	EP	A
Reconoce colores y formas del mándala			

## ACTIVIDAD N° 7



Fuente: Tomado de <http://zonapsicopedaggica.blogspot.com/2009/05/album-de-fotos.html>

**Tema:** Armandando mi álbum familiar

**Objetivo:** Representar los miembros de la familia utilizando imágenes de revistas.

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** revistas, periódico, goma, hojas de papel bond, tijeras.

**Procedimiento:**

- Motivación inicial
- Pedir que cada niño recorte imágenes de las revistas que tengan ciertas características similares a los miembros de su familia.
- Entregar a cada niño 4 hoja de papel bond para diseñar un álbum.
- Después pegar en cada hoja una imagen empezando por el papá, mamá, hijos, primos, abuelos, tíos, tías.
- Luego pedir que nombren cada imagen con el nombre de cada miembro de su familia.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Representa los miembros de la familia.			

## ACTIVIDAD N° 8



Fuente: Tomado de <https://www.experiencia.com/fabricamos-colorantes-naturales/>

**Tema:** Descubriendo colores

**Objetivo:** Descubrir colores de productos naturales.

**Modalidad:** Individual.

**Materiales:** zanahoria, remolacha, culantro, hojas de papel bond, agua, platos, imágenes de frutas, goma.

### Procedimiento

- Motivación inicial con la canción de la familia de las frutas
- Picar los elementos y aplastar en un plato.
- Luego poner un poquito de agua a los elementos hasta que el agua se ponga de color.
- Entreverar con goma los colores.
- A cada niño se le entregará una lámina con diversas imágenes, la docente procede a decir una adivinanza y tendrán que adivinar qué es y pintar de acuerdo al color que le corresponde (Ej. Es alargada y naranja, se la come los conejos ¿Quién soy?)

### Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Relaciona los colores con los productos naturales			

## ACTIVIDAD N° 9



**Fuente:** Tomado de <https://www.webspacio.com/como-hacer-plastilina-casera/>

**Tema:** Plastilina de colores

**Objetivo:** Modelar animales con plastilina casera

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** harina, agua, color sintético, platos desechables, moldes.

### Procedimiento

- Motivación inicial con la canción amasa la masa
- Entregar a cada niño un plato desechable con harina.
- Mezclar el agua con un color sintético y entregar a cada niño para que le vayan añadiendo a la harina.
- Amasar hasta lograr obtener una masa consistente parecida a la plastilina.
- Pedir que cada niño moldee de animales con la plastilina de harina y luego hacer que se haga formas ya sea de animales o figuras geométricas.
- Luego pedir a los niños que creen algo con plastilina de diferentes colores. Luego, serán sus mismos compañeros quienes deben adivinar qué es lo que el niño ha creado. Este tipo de juego es mejor si se les dice a los niños que creen, por ejemplo, algún animal salvaje.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Modela animales con plastilina casera			

## ACTIVIDAD N°10



**Fuente:** Tomado de <https://losrecortes.wordpress.com/2016/05/19/el-cascabel-de-tapitas/>

**Tema:** Mi instrumento.

**Objetivo:** Discriminar sonidos agudos y graves a través de panderetas caseras.

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Bufanda, tapillas de metal y tapas de plástico, alambre, clavo y martillo.

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Pedir que los niños traigan 20 tapillas y 10 tapas plásticas
- Con ayuda de la docente usar el martillo y con un clavo ir abriendo huecos en el centro.
- Se le entregara a cada uno dos pedazos de alambre uno para que ensarten las tapas y tapillas hasta formar dos collares.
- Luego que todos hayan encertado todas las tapas y tapillas se amarrará el alambre, quedando bien seguro.
- Luego se les hará sentar en el piso en un círculo con su material
- Se elige un niño un niño y se les cubrirá los ojos, se hará sonar los instrumentos y tendrá que adivinar de donde se produjo el sonido agudo o grave, señalando a lado que escucho, es decir, al frente a otras, derecha e izquierda.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Discrimina sonidos agudos y graves con las panderetas caseras.			

## ACTIVIDAD N° 11



**Fuente:** Tomado de <https://www.bizcochosysancochos.com/2018/01/manjar-naranja-con-maicena.html>

**Tema:** Que delicia de manjar

**Objetivo:** Relacionar el sabor con la fruta correspondiente

**Modalidad:** Grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Bufanda, manjar de piña, fresa, leche.

### Procedimiento

- Motivación inicial.
- Poner en un plato los tres manjares.
- Hacer que cada niño pruebe los manjares y recalcarles de que fruta son cada uno.
- Cubrir los ojos de cada niño.
- Hacer que otra vez pruebe.
- Ver si el niño se acuerda de los manjares que antes ya probó y mencione sus características.
- El juego consiste en adivinar el sabor de la fruta y durante quince segundos decir que productos no más se puede hacer con dicha fruta.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Relaciona el sabor con la fruta correspondiente			

## ACTIVIDAD N° 12



**Fuente:** Tomada de  
: <https://montedeva.wordpress.com/plantas-medicinales-mas-utilizadas-nasturies/>

**Tema:** Las plantas medicinales

**Objetivo:** Identificar el aroma de las plantas medicinales.

**Modalidad:** Individual.

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Plantas medicinales: manzanilla, ruda, santa maría, marco, geranio, bolsa o funda plástica, vasos desechables, tijeras.

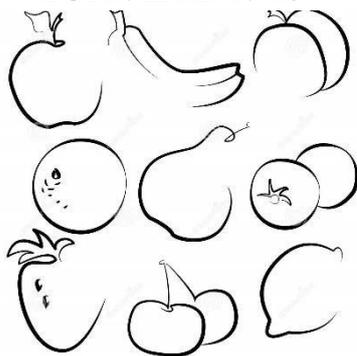
### **Procedimiento:**

- Motivación inicial con la canción las plantas
- Presentar las plantas
- Colocar las plantas en una funda plástica
- La docente ira sacando planta por planta explicando las características, nombre, y los beneficios que otorga, además ira haciendo que cada niño huela, saboree e identifique la forma de cada planta.
- Después con ayuda de los niños introducir las plantas en los vasos y cubrirlo dejando unos agujeros en la parte superior para poner oler.
- Finalmente, jugar a emparejar de acuerdo con el aroma sin ver, a medida que empareja debe mencionar que planta es y para qué sirve.

### **Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Identifica los aromas de las plantas medicinales			

### ACTIVIDAD N° 13



**Fuente:** Tomado de <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-siluetas-de-frutas-y-verduras-en-unfondo-blanco-image76222311>

**Tema:** Que fruta se escondió

**Objetivo:** Identificar las siluetas de las frutas

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Cartulina blanca A4, temperas amarillo, azul, rojo, figura de las frutas, platos desechables.

#### Procedimiento

- Motivación inicial
  - Se procede formar grupos de cuatro participantes
  - Y dar las indicaciones para estampar
  - Luego a los niños se les entregara los materiales para la actividad, sean estos las figuras de manzana, pera, piña, cereza, banana, limón y tres platos con la pintura (rojo, azul, amarillo) por grupo.
  - Después que todos tengan los materiales se procede a estampar la silueta de las seis frutas en la cartulina que previamente está dividida en seis espacios.
  - Terminado esto se jugará el juego del bingo utilizando la tablilla de sellos ya antes elaborada
- Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala
-------------------------	--------

	I	EP	A
Identifica las siluetas de las frutas			

### ACTIVIDAD N° 14



**Fuente:** Tomada de <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/paisajes-animados>

**Tema:** Mi propio paisaje

**Objetivo:** Construir un paisaje con elementos de la naturaleza.

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina blanca A3, goma, piedras, ramas, hojas secas, flores, semillas, temperas.

**Procedimiento:**

- Motivación inicial
- Conversar sobre los elementos del paisaje
- Luego salir con los niños fuera del salón para recoger piedras, hojas secas, flores, semillas
- Entregar a cada niño una cartulina blanca A3 y goma
- Pedir que cada niño imagine un paisaje.
- Para que empiecen creando un paisaje con todos los elementos recogidos.
- Finalmente pintar los espacios que hayan quedado en blanco con las temperas dándoles sus toques finales, explicar cómo está construido el paisaje y que significa para ellos.
- Después se jugará a tingo, tingo, tingo y quien le salga tingo nombrará los elementos de su paisaje.

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Identifica los elementos que se encuentran en un paisaje			

**ACTIVIDAD N° 15**



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.es/evamacho/memoria-visual/>

**Tema:** Tablilla de imágenes

**Objetivo:** Establecer la secuencia de las imágenes en la tablilla.

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina A3, imágenes de objetos del hogar, goma, ficha.

**Procedimiento**

- Motivación inicial
- Entregar a cada niño imágenes impresas recortadas y una cartulina A3
- Pegar en la cartulina las imágenes.
- Nombrar las imágenes que observan en voz alta siguiendo la numeración
- Luego repetir varias veces, sin emitir sonido

- Después, dar a los niños 3 minutos para que observen y den la vuelta para cubrirlo y pedir que repitan los objetos.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Repita la secuencia de las imágenes			

### ACTIVIDAD N° 16



Fuente: Tomada de [https://www.educaplay.com/printablegame/2237762-tipos\\_de\\_animales.html](https://www.educaplay.com/printablegame/2237762-tipos_de_animales.html)

**Tema:** Juego de cartas

**Objetivo:** Clasificar a los animales terrestres, acuáticos, aéreos

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Imágenes de animales acuáticos, terrestres, aéreos, cartón o cartulina, goma, tijeras.

### Procedimiento

- Motivación inicial.
- Conversar sobre los animales terrestres, acuáticos, aéreos y su habitat.
- Entregarles las imágenes y los cuadrados de cartones o cartulina (cartas).

- Pegar las imágenes en las cartas de cartón o cartulina formando grupos de animales para cada niño.
- Jugar con los niños a clasificar los animales tanto acuáticos, terrestres, aéreos.
- Después en parejas jugar con las cartas; ir sacando y describiendo cada animal que se seleccione.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Reconoce los animales terrestres, acuáticos, aéreos			

### ACTIVIDAD N° 17



Fuente: Tomada de <https://www.pinterest.com/pin/417638565429056968/>

**Tema:** El gusanito

**Objetivo:** Construir un gusanito

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Cartón de huevos, temperas, pincel, cartulina blanca, goma, ojos movibles, limpia pipas, tijeras, tapas de botellas plásticas.

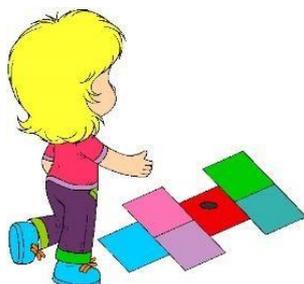
**Procedimiento:**

- Entregar un pedazo de cartón de huevos el pincel y temperas a cada niño ya recortado, para que procedan a pintar de los colores de su preferencia.
- Hasta que se seque el gusanito entregar la cartulina para que con ayuda de los marcadores vayan colocando números del 1 al 10 en cada cuadrito para proceder a cortar.
- Después pedir que en cada espacio vacío del gusanito vayan pegando con goma los números de cartulina en orden.
- Seguidamente se les pedirá que peguen los ojos móviles y las limpia pipas para dar forma al gusanito.
- Terminado y ya seco su gusanito se entregará tapas de botellas plásticas de colas para proceder a relacionar.
- Se jugará a llenar cada lugar hueco donde hay número vayan llenando con las tapas de acuerdo al número correspondiente para lo cual habrá un tiempo determinado y quien haga primero gana.

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Construye su gusanito			

**ACTIVIDAD N° 18**



**Fuente:** Tomada de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/ceiplahubara/2020/05/18/actividadde-psicomotricidad-4/>

**Tema:** La rayuela de figuras

**Objetivo:** Memorizar figuras geométricas

**Modalidad:** grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** paletas, goma, temperas, pincel, tizas.

### **Procedimiento**

- Motivación inicial
- Dividir al grupo de niños en 4 grupos de 5.
- Cada grupo realizara una figura geométrica.
- Entregar a cada grupo paletas y temperas para que las procedan a pintar.
- Habrá 4 grupos círculos amarillos los cuales utilizaran las tizas para plasmar en el piso su figura, cuadrados azules ellos pintaran una cantidad de paletas para formar su figura igualmente en el piso, triángulos rojos con paletas de la misma forma, rectángulos verdes así mismo pintando las paletas suficientes para armar su figura en el piso.
- Después se saldrá a la cancha y cada grupo ira armando su figura en el piso a manera de formar una rayuela de figuras geométricas.
- El orden de las figuras será cuadrado, triangulo, rectángulo, circulo.
- Seguidamente se realizará competencias quien recuerde el nombre de todas las figuras ira primero saltando por la rayuela y se le dará un premio.

### **Evaluación:**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Escalas</b>		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
Memoriza figuras geométricas			

## ACTIVIDAD N° 19



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.es/pin/199565827217102684/>

**Tema:** La arañita

**Objetivo:** Diseñar la arañita con sus manos

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Temperas, plato desechable, hilo, punzón.

**Procedimiento:**

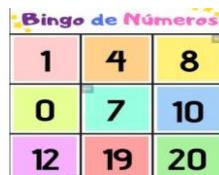
- Motivación inicial con versos de la araña
- Entregar a cada niño un plato desechable y un punzón para que proceda a realizarle huecos por las esquinas del mismo.
- Después entregar la tempera preguntando su color de preferencia para que procedan a pintar su arañita en el plato.
- Enseñarles que con ayuda de sus manos pueden dibujar su arañita más rápido.
- Indicar que primero se debe dibujar un círculo en la mitad del plato, luego pintarse los dedos para ir haciendo las patas tanto derechas como izquierdas.

- Seguidamente con otro color de tempera y con ayuda de un pincel ir dibujando los ojos y cara de la arañita.
- Al terminar esperar unos minutitos hasta que se seque y jugaremos con el hilo a ponerle la tela de la arañita por encima del dibujo realizada para lo cual se competirá por parejas.

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Diseña la arañita con sus manos			

**ACTIVIDAD N° 20**



**Fuente:** Tomada de <https://www.materiaeducativomk.com/preescolar/bingo-de-numeros/>

**Tema:** Mi bingo de números

**Objetivo:** Marcar los números del cartón con forme van apareciendo

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina, números, goma, granos de maíz, tarjeta de los números.

**Procedimiento**

- Motivación inicial
- Entregar los números, goma y un pedazo de cartulina A5 a cada niño, previamente dividido en nueve espacios para pegar un número en cada casillero.
- Dejar secar
- Luego de haber terminado de pegar los números en la tablilla se procederá a jugar el bingo.
- A continuación, se les entregará granos de maíz para realizar el juego de bingo y al niño que vaya ganando se le dará un premio.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Marca los números del cartón con forme van apareciendo			

### ACTIVIDAD N° 21



Fuente: Tomada de <http://blog.tiching.com/picturebookmaker-crea-tus-propios-libros/>

**Tema:** Armo mi propio cuento

**Objetivo:** Contar el cuento con sus propias palabras

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** hojas de papel boom, lápiz, pinturas.

## Procedimiento

- Motivación inicial
- Dar instrucciones a los niños para el desarrollo de la actividad
- Entregar un folleto con hojas de papel bond a los niños
- Seguidamente se les pedirá que representen el cuento que más les gusta, es decir su cuento favorito.
- Luego se les solicitará que dibujen una acción por hoja de tal manera que su cuento tenga sentido lógico.
- Y por último se pedirá que cada niño cuente su cuento a todos.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Cuenta el cuento con sus propias palabras			

## ACTIVIDAD N° 22



Fuente: Tomada de <https://www.pinterest.com.mx/pin/739645938792373304/>

**Tema:** El reporterito

**Objetivo:** Narrar los hechos suscitados

**Modalidad:** grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Cartón, papel crepe, hojas de papel boom, goma, tijeras



**Materiales:** Cartón, fundas, hojas de papel, tijeras, lápiz, borrador, marcadores, cartulina.

**Procedimiento:**

- Dividir al grupo en 4 grupos de 5 integrantes.
  - Entregar a cada grupo empaque vacíos o fundas de productos alimenticios para que los llenen utilizando elementos del medio como piedra, arena, pasto, hojas secas.
  - Cada grupo con ayuda de cartones realizara una estantería para la creación del supermercado.
  - Después entregar que vayan pegando en cada estantería los precios de los productos hechos de cartulina y numerada previamente.
  - Ya armado el supermercado se les pedirá que se sortee a un niño para que sea el cajero.
  - Después se les entregara hojas de papel boom y tijeras para que cada uno diseñe su dinero y en orden vayan a comprar los productos en el supermercado creado por ellos.
  - Por último, comentar acerca de los productos que más les llamó la atención
- Evaluación**

Indicador de evolución	Escala		
	I	EP	A
Especifica los productos que oferta un supermercado			

**ACTIVIDAD N° 24**



**Fuente:** Tomada de [reepik.es/vector-premium/dibujos-animados-frutas-divertidas-feliz-kiwi-banana-frambuesanaranja-cereza-cara\\_6332174.htm](http://reepik.es/vector-premium/dibujos-animados-frutas-divertidas-feliz-kiwi-banana-frambuesanaranja-cereza-cara_6332174.htm)

**Tema:** El sabor de las frutas

**Objetivo:** Reconocer el sabor de las frutas

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Fresco solo de sabores como fresa, piña, naranja, uva, cartulina a4, marcadores, lápiz borrador, platos desechables.

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Colocar en platillos diferentes el fresco solo de cada sabor
- Entregar la cartulina, lápiz, borrador, marcadores
- Se pedirá a los niños que vayan probando el sabor del fresco solo y que en la mitad de su cartulina vayan dibujando la mitad de la que fruta probaron.
- Seguidamente se hará parejas y pedirá que la otra persona termine de dibujar la otra mita de la fruta y así con todos los sabores
- Para finalizar se jugará a quien adivina que fruta es, indicando solo la mitad de la fruta.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Reconoce el sabor de las frutas			

### ACTIVIDAD N° 25



**Fuente:** Tomada de <http://webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/3939>

**Tema:** Armo mi transporte espectacular

**Objetivo:** Construir un medio de transporte con cajas de fósforos

**Modalidad:** Grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cajas de fósforos, goma, papel crepe, modelos de transportes

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Entregar a cada niño 20 cajas de fósforos y un papel crepe
- Seguidamente cortar el papel a la medida de cada caja para ir forrando y adornado al gusto
- Después cuando ya estén las cajas adornadas la docente entregara el modelo de 4 medios de transporte para que con las cajas ellos las vayan armando
- Finalmente pegar con goma los transportes es decir ir uniendo las cajas para que los niños jueguen y compitan entre medios de transporte.

### Evaluación

Indicador	Escalas		
	I	EP	A
Construye por sí mismo un medio de transporte con cajas de fósforos			

### ACTIVIDAD N° 26



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.com/battistoni1074/dias-de-la-semana/>

**Tema:** Los días de la semana

**Objetivo:** Relatar las acciones que desempeña la niña cada día de la semana

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** memoria flash, hojas de papel boom, pinturas, lápiz, borrador

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Se les enseñara la canción de los días de la semana: donde la niña todos los días quiere salir a jugar, pero no puede porque debe ayudar a realizar las actividades en la casa, el lunes planchar, martes, cocer, miércoles, barrer, jueves cocinar, viernes lavar, sábado tender y domingo pasear.
- Se ira enseñando estrofa por estrofa en orden
- Después se cantará toda la canción con ayuda de la docente.
- Luego se pedirá que ellos solos lo hagan
- Para finalizar se les pedirá que dibujen que actividades realizo la niña durante toda la semana día por día y que lo expresen delante de sus compañeros. **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Relata las acciones que desempeña la niña cada día de la semana			

### ACTIVIDAD N° 27



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.cl/pin/32862272266690755/>

**Tema:** Zapatillas sensoriales

**Objetivo:** Comparar las diferentes texturas

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina, tijeras, lápiz, borrador, plumas, arena, lija, estropajo tela de algodón, cinta

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Primero entregar la cartulina y los materiales (plumas, arena, lija, estropajo de tela, cinta) a los niños
- Seguidamente pedir que se saquen los zapatos y calquen sus pies en la cartulina y recorten
- Después pegar los diferentes materiales en cada plantilla
- Y ubicar la cinta en cada plantilla de tal manera que se asemeje a un par de zapatillas
- Luego se pedirá que se saquen los zapatos y medias y caminen con sus zapatillas y expresen que siente al caminar con ellas.
- Finalmente se jugará haciendo carreras de niñas versus niños.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Compara las diferentes texturas			

### ACTIVIDAD N° 28



**Fuente:** Tomado de <https://www.pinterest.es/pin/666462444826176251/>

**Tema:** Mi familia de manitos

**Objetivo:** Recordar los colores empleados en cada dedo de la mano

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina, fomix de diferentes colores amarillo, rojo, azul, verde, morado, goma, lápiz, borrador.

### **Procedimiento**

- Motivación inicial
- Se entregará la cartulina a los niños
- Luego con ayuda del lápiz ir calcando sus manos es decir que cada mano representara los miembros de su familia
- Seguidamente irán adornado con pedazos de fomix cada dedo de la mano representando a mamá, papá, hermano, hermano, bebé (dedo pulgar-papá=verde, dedo índice-mamá=rojo, dedo medio-hermano=azul, dedo anular-hermana=rosado, dedo meñique-bebé=amarillo)
- Al terminar se cantará con cada mano la canción familia dedo.
- Se jugará a interpretar a sus miembros de la familia con las manitos fabricadas.

### **Evaluación:**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Escalas</b>		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
Recuerda los colores empleados en cada dedo de la mano			

## ACTIVIDAD N° 29



Fuente: Tomada de <https://www.pinterest.com/pin/541065342703303519/>

**Tema:** Que elegante mi collar

**Objetivo:** Seguir el procedimiento para realizar el collar

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** fideo tubo, hilo o lana, tijeras, temperas, pincel, platos desechables

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Primero entregar los fideos, temperas, platos desechables y pinceles a cada niño
- Luego se pedirá que cada niño pinte sus fideos
- Después dejamos secar y se coloca los fideos en el hilo o lana
- Para finalizar cada niño contará cuantos fideos puso en su collar y que colores utilizó.
- Y se jugará a atrapar a quien colocó más fideos y quien colocó menos será quien atrape.

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Sigue el procedimiento para realizar el collar			

### ACTIVIDAD N° 30



**Fuente:** Tomada de <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-mu%C3%B1eco-de-nieve-queaumenta-los-brazos-image60855475>

**Tema:** Muñequito de nieve

**Objetivo:** Enumerar los materiales usados para fabricar el muñeco de nieve

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** botellas plásticas, papel crepe blanco, silicón, fomix anaranjado, rojo, tijeras, ojos movibles, sorbetes.

#### Procedimiento

- Motivación inicial
- Entregar a los niños una botella plástica, el papel crepe blanco
- Ir trozando y haciendo bolitas del papel para pegar en la botella
- Seguidamente que ya este la botella cubierta de papel pegar los ojos y realizar una nariz de fomix, la bufanda y pegar los brazos de sorbetes.
- Jugar a imitar al muñeco de nieve.

#### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Enumera los materiales usados para fabricar el muñeco de nieve			

### ACTIVIDAD N° 31



**Fuente:** Tomada de <https://webdelmaestro.com/piedras-pintadas-pintar-piedras/>

**Tema:** Pinto mi mariquita

**Objetivo:** Identificar los colores que tiene la mariquita

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** una piedra, tempera roja, negra, blanca, tapitas de Coca-Cola, hojas de papel bond

#### Procedimiento

- Motivación inicial
- Primero lavar bien la piedra
- Luego vaciar en tapitas de cola la tempera
- Ya seca la piedra se procede a pintar de color rojo con el dedo.
- Después que seque se pone los puntitos negros
- Con la tempera blanca diseñamos los ojos
- Y dejamos que seque hasta que quede la quita hermosa
- Finalmente se hará competencias de vuelo con las mariquitas quien llega más rápido

#### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Identifica los colores que tiene la mariposa			

### ACTIVIDAD N° 32



**Fuente:** tomad de <http://pequelia.republica.com/compras/bandeja-y-pizarra-multisensorial-de-pre-escritura.html>

**Tema:** Mi pizarra

**Objetivo:** Crear en la pizarra de harina letras y figuras de manera libre.

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartón, plástico, harina, marcador, goma

#### Procedimiento

- Motivación inicial
- Primero pegar en la tapa de adentro del cartón una hoja de papel bond y sobre esta un plástico o funda
- Después llenar la caja con harina
- Luego vamos escribiendo con ayuda del marcador en la parte de la funda como si fuera una pizarra, sea vocales, números, dibujos para que repita en la arena
- Los niños con su dedito índice irán repitiendo lo que está escrito en la pizarra
- Y por último se jugará a adivinar que figura plasmo su compañero.

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Crea en la pizarra de harina letras y figuras de manera libre.			

### ACTIVIDAD N° 33



Fuente: Tomado de <https://www.twinkl.es/resource/es-t-t-9219-los-colores-tarjetas-educativas>

**Tema:** Las tarjetas de colores **Objetivo:**

Repetir ubicación de colores

**Modalidad:** Individual.

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Cartulina blanca, temperas, tapas de botellas, bufanda.

#### Procedimiento

- Motivación inicial
- Entregar pedazos de cartulina de 20cm por 10cm a cada niño previamente dividida en tres columnas y dos filas.
- Entregar temperas y un pincel a cada niño.
- Se procederá a pedir que pinten en orden de acuerdo a los colores que se dictará columna 1: plomo, negro, azul; columna 2: rosado, café, verde.
- Luego se entregará 6 tapas de botella de color blanco para que los niños pinten de acuerdo al color de su tarjeta plomo, negro, azul, rosado, café, verde.

- Al terminar dejamos secar el material por unos 5 minutos, y pedimos orden y se pedirá que vayan colocando las tapas en su color correspondiente, por ejemplo: tapa ploma cuadrado plomo y así sucesivamente con todos los colores.
- Después se contará del 1 al 10 y se solicitará que niño vaya ubicando las tapas en su color, pero ahora más rápido.
- Finalmente, se cubrirá los ojos del niño que termine primero y que haya ubicado correctamente las tapas con su pareja en la tarjeta y se preguntara que colores tiene la tarjeta, recuerdas la ubicación del color rosado, para comprobar que el niño memorizo los colores y su ubicación.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Repite ubicación de colores			

### ACTIVIDAD N° 34



**Fuente:** Tomado de <http://pe.tiching.com/las-figuras-geometricas-en-espanol-videos-educativos-para-ninos/recursoeducativo/754994>

**Tema:** La pareja perfecta

**Objetivo:** Encontrar las parejas en menos tiempo

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartulina blanca, imágenes de figuras (cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo, goma).

**Procedimiento**

- Motivación inicial
- Recortar la cartulina en pedazos iguales de 10 cm por 5 cm
- Entregar a los niños las cartulinas, goma e imágenes de figuras geométricas.
- Pegar las imágenes de las figuras (cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo) en la cartulina
- Cada niño tendrá ocho tarjetas individuales, es decir, cuatro parejas.
- Pedir que den la vuelta cada tarjeta cubriendo la figura y luego las mezcle
- Luego solicitar a los niños que busquen a las parejas y vayan agrupando
- El tiempo que se dará es de 1 minuto para encontrar la pareja perfecta
- El niño que termine primero ganara un premio

**Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Encuentra la pareja en menos tiempo			

**ACTIVIDAD N° 35**



**Fuente:** Tomado de <https://bodaestilo.com/bodas-sin-arroz>

**Tema:** Arcoíris de arroz

**Objetivo:** Recordar que colores posee un arcoíris

**Modalidad:** individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** arroz, colorante amarillo, rojo, verde, azul, fuente grande, platos desechables

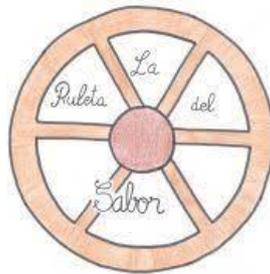
## Procedimiento

- Ubicar el arroz en la fuente
- Seguidamente se procede a pintar el arroz en los platos desechables utilizando todos los colores amarillo, rojo, verde, azul.
- Dejamos secar y lo unimos a todo en la fuente
- Pedimos que vengan los niños de dos en dos para que se ubiquen en la fuente, sin zapatos.
- Así sucesivamente hasta que todos los niños pasen.
- Después se jugará a imitar movimientos corporales pisando el arroz sin caer.

## Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	I	EP	A
Recuerda que colores posee un arcoíris			

## ACTIVIDAD N° 36



Fuente: Tomado de <http://www.valnaloneduca.com/eje/2010/ficha/986/>

**Tema:** La ruleta del sabor

**Objetivo:** Descubrir sabores

**Modalidad:** Grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** cartones, imágenes de los productos que tengan sabores de sal, azúcar, limón, goma, tijeras, una funda de sal, una de azúcar, 3 limones, caramelos, goma.

### Procedimiento

- Motivación inicial
- Pegamos en la ruleta las imágenes de los sabores dulce, salado, ácido previamente listo el círculo de cartón.
- Explicación a los niños que se pegara en la pizarra veinte imágenes y a cada uno se ira preguntando que sabor tiene y el que se equivoque tendrá como castigo girar la ruleta y probar el sabor que le salga.
- Luego preparamos todos los materiales para que esté listo para empezar.
- Finalmente se motivará con caramelos a todos los niños y se preguntará que sabor les gusta más.

### Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Descubre sabores			

### ACTIVIDAD N° 37



**Fuente:** Tomada de <https://www.amazon.es/Baker-Ross-caretas-animales-elefante/dp/B005HN3JMG>

**Tema:** Caretas de animalitos

**Objetivo:** Identificar el sonido que emite cada animal

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Cartulina blanca, tijeras, goma, memoria flash, elástico, moldes de caritas de animales, temperas, pincel.

**Procedimiento:**

- Motivación inicial.
- Hacer escuchar el sonido que emiten los animales a los niños
- Entregar temperas y un pincel para proceder a pintar la careta previamente elaborada ubicar las respectivas características de cada animal con la ayuda de la docente.
- Colocar el elástico en cada careta y pedirles a los niños que se la coloquen.
- Finalmente, que recuerden y emitan el sonido del animal que representa su careta.

**Evaluación:**

Indicador	Escala		
	I	EP	A
Identifica el sonido que emite cada animal			

**ACTIVIDAD N° 38**



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.com/angulo0058/ideas-con-paletas-de-helados/>

**Tema:** Mi casita de paletas.

**Objetivo:** Armar una casita

**Modalidad:** Individual

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Paletas, temperas, esponja, silicón.

### **Procedimiento**

- Motivación inicial.
- Entregar a cada niño 20 paletas para que procedan a pintar.
- Luego esperamos hasta que se seque y entregamos el silicón para que vayan armando las casas.
- Después con ayuda de la docente se quebrará tres paletas tanto para la puerta como para las ventanas.
- Finalmente se preguntará a cada niño el color de su casa y que nos indiquen la utilidad de ellas.
- Jugar a representar e imitar a una casita

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Escalas</b>		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
Arma su casita			

## ACTIVIDAD N° 39



**Fuente:** Tomada de <https://www.pinterest.es/pin/543246773781995926/>

**Tema:** Elaboro mi propio carrito

**Objetivo:** Recordar el procedimiento para armar el carro

**Modalidad:** grupal

**Duración:** 45 minutos

**Materiales:** Paletas, botellas plásticas, tapas silicón, cartón, palitos de pinchos, acuarelas, tijeras

### **Procedimiento:**

- Motivación inicial
- Mostrar a los niños el modelo del carro que deberán armar
- Organizar a los niños en grupos de tres participantes cada grupo
- Posterior a ellos entregarles los materiales previamente listos para que solo tengan que ir colocando los elementos en su lugar.
- Luego de ello, en la botella plástica comenzar a pegar los palos a los lados de manera vertical y horizontal como se muestra en el ejemplo para formar el techo del carro.
- Continuar pegando las paletas para formar el carro
- Después cruzar dos palos de pinchos y en sus extremos pegar las tapas para simular las llantas en los laterales izquierdos y derechos y en la parte trasera
- Por último, pintar el carro con acuarelas con los colores de su preferencia
- Jugar hacer competencias niñas versus niños quien llega primero a la meta que será el pizarrón desde su asiento.

### **Evaluación:**

Indicador de evaluación	Escalas		
	I	EP	A
Recuerda el procedimiento para armar el carro			

## Anexos

### 1.- Canción familia dedo

**Autor:** Reino infantil

Papá dedo, papá dedo, ¿dónde estás?

¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?

Mamá dedo, mamá dedo, ¿dónde estás?

¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?

Hermano dedo, hermano dedo, ¿dónde estás?

¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?

Hermana dedo, hermana dedo, ¿dónde estás?

¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?

Bebé dedo, bebé dedo, ¿dónde estás?

¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal estás?

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

### 2.- Los días de la semana

**Autor:** Almudena Medina Selas

Lunes antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que planchar Así planchaba, así así, así planchaba, así así, así planchaba, así así, así planchaba que yo lo vi.

Martes antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que cocer Así cocía, así así, así cocía, así así, Así cocía, así así, así cocía que yo lo vi.

Miércoles antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que barrer Así barría, así así, así barría así así, Así barría así así, así barría que yo lo vi.

Jueves antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que cocinar Así cocinaba, así así, así cocinaba así así, Así cocinaba así así, así cocinaba que yo lo vi.

Viernes antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que lavar Así lavaba, así así, así lavaba así así, Así lavaba así así, así lavaba que yo lo vi.

Sábado antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que tender Así tendía, así así, así tendía así así, Así tendía así así, así tendía que yo lo vi.

Domingo antes de almorzar una niña fue a jugar, Pero no pudo jugar porque tenía que pasear Así paseaba, así así, así paseaba, así así, Así paseaba, así así, así paseaba que yo lo vi."(<https://www.youtube.com/watch?v=T9BB6cCC8OQ>)

### **3.- Helado, helado**

**Autor:** Little Baby Bum

Helado, helado de vainilla,

Helado, helado de fresita

Helado, helado de chocolate

Hay tantos sabores

Helado, helado rojo y amarillo

Helado, helado azul y morado

Helado, helado marrón y blanco

Hay tantos colores

Helado, helado virutas de colores

Helado, helado virutas de chocolate

Helad, helado de cucurucho

Hay tantas opciones

Helado, helado si calienta el sol

Helado, helado cuando hace calor

Helado, helado de vacaciones Están

deliciosos

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

#### **4.- Mis amigas las plantas**

**Autor:** Rocola bacalao

Yo siembro choclos y pimientos en mi patio trasero  
Y debajo de mi cama una planta de manzanilla  
Las cuido las riego las asoleo y cada vez que puedo  
Las saco de paseo  
A mis amigas las plantas a mis amigas las plantas  
Que sería del mundo sin ustedes mis queridas compañeras verdes  
Tomando te tomando horchata la sensación del tiempo de dilata  
Comiendo pan con queso y mermelada los días pasan como si nada  
A mis amigas las plantas a mis amigas las plantas Fuente  
de toda inspiración y por eso les canto esta canción  
<https://www.youtube.com/watch?v=IU5XAuaIWug>

#### **5.- Amasa la masa**

**Autor:** Hitayosara Ojeda - Alejandro Gómez Garzón

Amasa la masa  
Con gusto y con gracia  
Amasa la masa  
Con manos y con pies  
Amasa la masa  
Con codos y con panza  
Amasa la masa  
Que ya está listo el té  
Amasa la masa la masa la masa la masa  
Amásala más uuuu  
Amasa la masa  
De harina y calabaza  
Amasa la masa  
Con agua y con maíz  
Amasa la masa  
Amasa con la panza  
Amasa la masa  
Con dedos y naríz  
Amasa la masa la masa la masa la masa Amásala  
más uuuu  
<https://www.youtube.com/watch?v=HPVHILaYTvI>

#### **6.- La familia de las frutas**

**Autor:** Guia Infantil La familia

de las frutas es por todos

conocida. Son muy dulces, son  
muy buenas y por eso, muy  
queridas.

El pomelo (¡el pomelo!) es abuelo (¡es abuelo!),  
el pomelo es abuelo del limón. La sandía (¡la  
sandía!) es la tía (¡es la tía!), la sandía es la tía  
del melón.

La fresita (¡la fresita!) es sobrina (¡es sobrina!), la  
fresita es sobrina del fresón.

Y la piña (¡Y la piña!) es madrina (¡es madrina!),  
la piña es madrina del piñón. Las peras y las  
uvas, las naranjas y el melón, también las  
mandarinas, las bananas y el fresón, es una gran  
familia, todos la conocen ya

los chicos y los grandes la quieren por igual. El  
pomelo (¡el pomelo!) es abuelo (¡es abuelo!), el  
pomelo es abuelo del limón

La sandía (¡la sandía!) es la tía (¡es la tía!), la  
sandía es la tía del melón.

La fresita (¡la fresita!) es sobrina (¡es sobrina!), la  
fresita es sobrina del fresón.

Y la piña (¡Y la piña!) es madrina (¡es madrina!),  
la piña es madrina del piñón. La peras y las  
uvas, las naranjas y el melón, también las  
mandarinas, las bananas y el fresón, es una gran  
familia, todos la conocen ya los chicos y los  
grandes la quieren por igual. El pomelo (¡el  
pomelo!) es abuelo (¡es abuelo!), el pomelo es  
abuelo del limón.

La sandía (¡la sandía!) es la tía (¡es la tía!), la  
sandía es la tía del melón.

La fresita (¡la fresita!) es sobrina (¡es sobrina!), la fresita es sobrina del fresón.

Y la piña (¡Y la piña!) es madrina (¡es madrina!), la piña es madrina del piñón.

[https://www.youtube.com/watch?v=draKwGip\\_FE](https://www.youtube.com/watch?v=draKwGip_FE)

## **7.- Petronila**

**Autor:** Rosi Estremadoyro Meza

Petronila es una flor  
tiene tallo y tiene hojas  
unos pétalos en rosa que  
es un lindo color.

Ella tiene una raíz  
que esta debajo de la tierra  
con el sol y con agüita va  
creciendo allá en la sierra.

Petronila Petronila ayer  
fuiste una semilla  
Petronila Petronila y  
ahora eres una flor. (bis)

<https://www.youtube.com/watch?v=s6ucwVL2gZA>

## **5 Sentidos**

**Autor:** Viviana Lasover

Veo, oigo, huelo, saboreo  
y toco con mis manos todo  
lo que quiero.

Veo los colores, ¡bonitos que son!, rojo,  
amarillo, verde y marrón.

Oigo las campanas de una canción  
cuando alegres suenan con su din,  
din, don. patrocinador

Veo, oigo, huelo, saboreo  
y toco con mis manos todo  
lo que quiero.

Huelo el perfume que tiene una flor si  
de paseo por el parque voy.

Me gusta la pizza,  
¡qué rico es su sabor!  
Me tomo un helado de nata y limón.

Veo, oigo, huelo, saboreo  
y toco con mis manos todo  
lo que quiero.

Mis manos acarician y  
sienten muchas cosas:  
lo liso, lo arrugado, el  
frío y el calor.  
Son cinco los sentidos  
que me ayudan a vivir, y  
las cosas que suceden  
me hacen descubrir.

<https://www.youtube.com/watch?v=-9jHhMJh3Xo>

## **j. BIBLIOGRAFIA**

Afflelou, A. (23 de octubre de 2019). ¿Qué es y cómo trabajar la memoria auditiva?

Obtenido de <https://www.afflelou.es/blog/audiologia/memoria-auditiva>

Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A. y Tabares Gil, C. (2017). La Estimulación

Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista Fuentes*,

19(1), 73-83. Obtenido de:

<http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.1.04>

Albornoz, Z. E., y Guzmán, M. (diciembre de 2016). *Desarrollo cognitivo*. Obtenido de

<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>

Alonso, S. (05 de abril de 2017). *La importancia del juego*. Obtenido de Guia Infantil:

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia->

[del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/](https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/)

Alvarez, C. (04 de febrero de 2019). *Juegos sensoriales*. Obtenido de

<https://www.kidsnclouds.es/juegos-sensoriales-escuelas-infantiles/>

Alwarizmi. (27 de junio de 2019). *Sistemas de memoria*. Obtenido de

<https://psikipedia.com/libro/memoria/2535-sistemas-de-memoria#>

Cáceres, Carmen (2014) Relación entre la memoria no verbal con el rendimiento

ortográfico en estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa

san Juan Macías del distrito de San Luis (Tesis para optar el grado de Magister en

Educación con mención en Dificultades del Aprendizaje) Recuperado de:

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5762/CACERES\\_VILLANUEVA\\_CARMEN\\_RENDIMIENTO\\_ORTOGRAFICO.pdf?seque](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5762/CACERES_VILLANUEVA_CARMEN_RENDIMIENTO_ORTOGRAFICO.pdf?seque)

[ES\\_VILLANUEVA\\_CARMEN\\_RENDIMIENTO\\_ORTOGRAFICO.pdf?seque](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5762/CACERES_VILLANUEVA_CARMEN_RENDIMIENTO_ORTOGRAFICO.pdf?seque)

nce=1&isAllowed=y

Cárdenas, V. (2018) Evaluación de las funciones básicas en los niños y las niñas de 5 a 6 años de edad de la Institución Educativa “Manuela Espejo”. (Trabajo de Titulación modalidad presencial previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia) Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17636/1/T-UCE-0010-FIL-261.pdf>

Carretero, L. (09 de junio de 2017) Memoria olfativa. Obtenido de <https://www.ohbsparfums.com/memoria-olfativa/>

Cognifit. (2020). partes del cerebro. Obtenido de <https://www.cognifit.com/es/partes-delcerebro>

Concha, G. (17 de marzo de 2018). *Memoria sensorial*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/memoria-sensorial/>

Cuellar, J. (27 de 01 de 2019). *Fases de la memoria*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/398345503/Fases-de-la-memoria>

De Castro, A. (18 de Enero de 2017). *Memoria gustativa*. Obtenido de <http://ceipadolfoecastro.blogspot.com/2017/01/memoria-gustativa-saborrecuerdos.html>

Delgado, J. (11 de septiembre de 2019). *Juegos simbólicos*. Obtenido de <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>

Espinosa, P. (12 de Julio de 2018). *Memoria infantil* . Obtenido de <https://www.redcenit.com/etapas-de-desarrollo-de-la-memoria-infantil/>

Fernández, M. (25 de 05 de 2018). *Importancia de la memoria*. Obtenido de <https://es.calameo.com/terms>

Flores, Elena. (26 de marzo del 2020). La memoria en la educación. Class. obtenido de: <https://neuro-class.com/la-importancia-de-la-memoria-en-la-educacion/>

Gallo, G. (mayo de 2015). Elaboración de un compendio de juegos sensoriales que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños/as de 2 a 3 años, en el Centro de Educación Inicial “Sierra Flor”, de la Provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Mulaló, en el periodo lectivo 2013-2014. ( Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.). Recuperada de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2989/1/T-UTC-00455.pdf>

García, Z. (08 de Junio de 2018). El juego motor como estímulo en educación infantil. (*Trabajo de fin de grado*) Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf;jsessionid=DAAD2579454962B35C30542C70963274?sequence=1>

Grantham, Lake, A., & A, B. (17 de 04 de 2018). unkilodeayuda. Obtenido de <https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>

Ruiz, Gutiérrez. (03 de 07 de 2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. (Grado de maestro en Educación Infantil) *Recuperado* de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Llanga, V. F. (2019). *Relación entre memoria e inteligencia*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/01/relacion-memoria-inteligencia.html>

Llanga, Logacho y Molina (agosto 2019) Edgar Francisco Llanga Vargas, Gabriel Logacho y Lizbeth Molina (2019): “La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2019). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importanciaestudiante.html>

Lopez, I. (01 de diciembre de 2015). *Memoria verbal corto y largo plazo*. Obtenido de [https://issuu.com/ingridlopez4/docs/ppt\\_memoria\\_\\_verbal\\_corto\\_y\\_largo\\_t?fbclid=IwAR3xULPBACMF3linyHBBD5zLBMMZhdhiIbbYSgY13YrGZra8aViiScDHUBw](https://issuu.com/ingridlopez4/docs/ppt_memoria__verbal_corto_y_largo_t?fbclid=IwAR3xULPBACMF3linyHBBD5zLBMMZhdhiIbbYSgY13YrGZra8aViiScDHUBw)

Losada, M. (01 de noviembre de 2016). *Juego sensorial*. Obtenido de <https://www.unamamanovata.com/2016/11/01/juego-sensorial/>

Martinez, C. (15 de junio de 2017). *Juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/juegos-tradicionales-ecuador/>

Méndez, C. (12 de abril de 2016). *Neuroanatomía de la memoria*. Obtenido de <https://prezi.com/157cohwegeos/neuroanatomia-de-la-memoria/>

Monterrey. (11 de octubre de 2017). *Factores que influyen en el neurodesarrollo durante la primera infancia*. Obtenido de <http://www.fundacionluciernaga.org.ar/wp-content/uploads/Factores-queinfluyen-en-el-neurodesarrollo-durante-la-primera-infanciaPP.pdf-2.pdf>

Morales, H. M. (2018). El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL

CARMEN, BARRANCA 2017. (Tesis para obtener la Licenciatura en Educación en la especialidad de Educación Inicial y Arte). Recuperado de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2269/MORALES%20HUAYRE%20BENIGNA.pdf?sequence=1>

Paredes, S. M. (2019). La memoria verbal de corto plazo y las ideas principales en alumnos de 1° grado del nivel secundario de un colegio ESTATAL DE ATE. (Tesis para optar el grado de Maestro en Psicología Clínica con mención en Neuropsicología). Recuperado de [http://190.116.48.43/bitstream/handle/upch/7241/Memoria\\_ParedesSanchez\\_Milagros.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://190.116.48.43/bitstream/handle/upch/7241/Memoria_ParedesSanchez_Milagros.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Prieto, R. (10 de Mayo de 2016). *Como mejorar la memoria en los niños*. Obtenido de <https://www.bekiapadres.com/articulos/como-mejorar-memoria-ninos/>

Raffino, M. (06 de 12 de 2019). *Concepto de juego*. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/juego/>

Rivero, S. (06 de octubre de 2016). *Funciones cognitivas de la memoria humana*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/felixsegundoriverosanchez/funciones-cognitivas-la-memoria-humana>

Ruíz, V. (16 de 04 de 2016). *Overblog*. Procesos psicológicos de la memoria: [procesospsicologicos.over-blog.com/2016/04/memoria.html](http://procesospsicologicos.over-blog.com/2016/04/memoria.html)

Sabater, V. (31 de julio de 2019). *La memoria sensorial*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/la-memoria-sensorial-el-recuerdo-de-tus-sentidos/>

Sánchez, F. (04 de Abril de 2017). *La memoria visual*. Obtenido de

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/memoria-visual.html>

Tapia, B. E. (2018). Juegos sensoriales como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en el lenguaje oral y gestual en estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del segundo grado del nivel primaria del centro de educación básica especial “Cajamarca” - UGEL Cajamarca - región Cajamarca.( Tesis para optar el título de segunda especialidad en diversidad de inclusión educativa de estudiantes con discapacidad) Recuperado de <http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/ipnm/1339/1/TAPIA%20BASAURI%20C%20Elsa%20Matilde.pdf>

Toaza, C. (06 de 2018). Fortalecer el desarrollo cognitivo a través de juegos sensoriales en niños y niñas de 3 años de edad del CIBV "dolores Cacuango" ubicado en el distrito metropolitano de Quito, en el año 2018. ( Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Tecnóloga en: Desarrollo del Talento Infantil.) Recuperado de [:http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/4162](http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/4162)

k. ANEXOS.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**  
**PARVULARIA**

**TEMA:**

**LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020**

Proyecto de tesis previa a la obtención del Grado de licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y

**AUTORA:**

**JESSICA LEONOR SAEZ JUMBO**

**LOJA- ECUADOR**

**2020**

a. **TEMA**

LOS JUEGOS SENSORIALES, PARA DESARROLLAR LA MEMORIA DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO VALAREZO” DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020.

## b. **PROBLEMÁTICA**

La memoria es una función neurocognitiva que permite registrar, codificar, consolidar, retener, almacenar, recuperar y evocar la información previamente almacenada. (Quijano & Aponte, 2011, p1).

Gracias a la memoria podemos recordar hechos transcurridos durante nuestra vida y experiencias que dejaron grandes enseñanzas para cada uno de nosotros.

En los niños la memoria va en desarrollo ya que con el aprendizaje diario establecen más conexiones sinápticas que les permitirán retener mejor la información.

Pero a pesar de ellos en muchas ocasiones la memoria de los niños se ve afectada por diversos factores entre los cuales pueden ser experiencias traumáticas que traen como consecuencia que su cerebro se bloquee por los recuerdos; la mala alimentación y su consecuencia un desarrollo intelectual menor; horarios de sueño no establecidos y como consecuencia poca retención y los nacimientos prematuros que traen como consecuencia deficiencia en la memoria a corto plazo.

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” en la cual se pudo verificar a través de la aplicación de fichas de observación de las siguientes temáticas: memoria, atención, comprensión, capacidad visual, capacidad auditiva, motricidad gruesa, motricidad fina, con una población de 25 alumnos, en donde 13 presentan problemas de memoria correspondiente al 52% siendo la problemática con mayor cantidad y tomada como variable dependiente.

En cuanto a la entrevista aplicada a la docente de 12 preguntas realizadas se obtuvo como resultados que siempre debe realizar la motivación para recordar los temas e impartir nuevas experiencias de aprendizaje.

Debemos tomar en cuenta que los niños aprenden a través de muchas metodologías creativas entre ellas tenemos la de aprender mediante la estimulación de los sentidos para lo cual se ha creído conveniente utilizar los juegos sensoriales para ayudar a su memoria.

Los juegos sensoriales son acciones ejecutadas por el niño que dan la posibilidad de incrementar su creatividad, curiosidad, despertar destrezas socializar con los demás ayudándoles a conocerse mejor a sí mismos y comprender el mundo que les rodea.

Desde hace mucho tiempo se utilizan juegos sensoriales para ayudar a niños con cualquier tipo de discapacidad, como invidentes, autistas o deficientes auditivos.

Debido a las consecuencias positivas en los Centros de Educación Inicial han decidido introducir juegos sensoriales como manera de ejercitar los sentidos de los niños y niñas mismos que integran a todos.

En los últimos años hay una creciente tendencia en utilizar juegos sensoriales para niños de primaria. Son cada vez más las profesoras y maestras de colegios públicos, privados y concertados que realizan en clase talleres, actividades y utilizar juguetes para la estimulación sensorial de sus pequeños alumnos. (Meneses & Monge, 2001, p. 3).

La popularidad de algunos métodos educativos famosos como el Montessori o Waldorf han contribuido al apogeo de estas técnicas en las escuelas. Pero sobre todo los notables resultados de aplicar estas técnicas estimulantes en los niños de primaria ha sido la razón definitiva de que cada vez más escuelas opten por incluir este tipo de enseñanza. (Meneses & Monge, 2001, p. 2).

Además, los diferentes tipos de juegos sensoriales permiten que los niños aprenden a distinguir lo frío, caliente o que la información que llega a su cerebro sea mediante los sentidos la cual perdurara en su cerebro en la memoria de largo plazo.

Desarrollar la memoria en un niño es fundamental ya que de esta manera se preparará para enfrentar y generar cambios en un futuro también brindar soluciones a diferentes problemas.

Cada vez que a un niño se le estimula su desarrollo cognitivo se estará mejorando la calidad de vida de un individuo que será capaz de prepararse intelectualmente para la vida.

De este modo trabajar con los juegos sensoriales es una técnica innovadora que cambiara la perspectiva en los niños debido a que los modelos educativos no son renovados por el docente de la vieja escuela.

Pero a pesar de ello usarlos me implicara nuevos desafíos como futura profesional.

Estos juegos se cree que son una buena estrategia para mejorar la memoria en un niño ya que implica el uso de todos los sentidos.

Estando completamente segura que con los conocimientos que obtenga mediante la lectura diaria de estos la memoria en los niños de preparatoria será mejorada en cuanto se me sea posible.

## **PROBLEMA GENERAL**

¿Cómo ayudan los juegos sensoriales, a desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja en compromiso con la sociedad lojana, se ha preocupado por fomentar carreras que benefician a la misma. De este modo entre otras se ha creado la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia formando profesionales responsables en el campo científico y técnico que contribuyan al desarrollo del país, es por eso que con la finalidad de obtener el título académico y siendo este un requisito indispensable se cree conveniente trabajar en la Unidad Educativa “ Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja con la intención de brindar servicio a la comunidad y al mismo tiempo adquirir una nueva experiencia en el ámbito pre profesional.

Así mismo con el fin de obtener nuevos aprendizajes y conocimientos se ha pensado trabajar el proyecto los juegos sensoriales mismo que contribuirá al mejoramiento de la memoria en beneficio de los niños y niñas de preparatoria ya que al momento de su aplicación aprenderán y al mismo tiempo podrán despertar su creatividad, debido a que son una buena estrategia metodológica motivacional para aprender las diferentes temáticas impartidas dentro del aula.

Este proyecto busca propiciar un cambio en los niños ya que se utilizará los materiales clasificados y acordes a la edad de los niños con los que se pretende trabajar.

Finalmente, el presente trabajo de investigación es posible ya que se cuenta con el respectivo permiso de las autoridades de la institución la colaboración de los niños de dicho centro; recursos económicos que serán solventados por la autora durante el tiempo que se lleve a cabo la investigación, recursos humanos que vienen a ser los niños, la investigadora, recursos de infraestructura, personal administrativo y la suficiente información bibliográfica sobre la memoria y los juegos sensoriales que me ayudaran a culminar con felicidad este trabajo

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

Utilizar los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020

##### **Objetivos Específicos**

- Evaluar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020 a través del test Tomal
- Diseñar una propuesta alternativa basada en talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020
- Aplicar una propuesta alternativa basada en talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020
- Valorar la eficacia de la aplicación de los talleres de los juegos sensoriales en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020

## **e.- MARCO TEÓRICO**

### **ESQUEMA DE CONTENIDO**

#### 1.- Los juegos sensoriales

##### 1.1 Qué son los juegos sensoriales

##### 1.2 Como se clasifican los juegos sensoriales para los niños

###### 1.2.1 Juegos sensoriales visuales

###### 1.2.2 Juegos sensoriales auditivos

###### 1.2.3 Juegos sensoriales táctiles

###### 1.2.4 Juegos sensoriales gustativos

###### 1.2.5 Juegos sensoriales motrices

###### 1.2.6 Juegos sensoriales de olfato

###### 1.2.7 Otros juegos sensoriales

##### 1.3 De que manera ayudan los juegos sensoriales a los niños

##### 1.4 Componentes que brindan los juegos sensoriales

###### 1.4.1 Cooperación

###### 1.4.2 Aceptación

###### 1.4.3 Compromiso

###### 1.4.4 Diversión

#### 2.- Memoria

##### 2.1 Neuroanatomía de la memoria

##### 2.2 Organización de la memoria y el conocimiento

##### 2.3 La función del lobo temporal medial

##### 2.4 Tipos de memoria

###### 2.4.1 Memoria a corto plazo operativa o de trabajo

2.4.2 Memoria a largo plazo

2.4.3 Memoria sensorial

2.4.3.1 Memoria auditiva

2.4.3.2 Memoria visual

2.4.3.3 Memoria táctil

2.4.3.4 Memoria gustativa

2.4.3.5 Memoria olfativa

2.5 Fases de la memoria

2.5.1 Codificación

2.5.2 Almacenamiento

2.5.3 Recuperación

2.6 La memoria en los dos primeros años de vida

2.7 La memoria en los niños de preescolar (2-6 años)

## CAPITULO I

### 1. LOS JUEGOS SENSORIALES

Primeramente, el juego descende del latín *iocus* que es sinónimo de broma y es la actividad animada que cuenta con la intervención de uno o más jugadores, su principal destino es brindar esparcimiento y recreación, inclusive puede desempeñar una actividad educativa se piensa que ayudan al estímulo mental, al físico y al desempeño de habilidades prácticas y psicológicas. (Pérez & Merino, 2008, p. 1)

El juego es una herramienta muy útil despierta el interés de todos los niños nos brinda la posibilidad tanto de enseñanza como de esparcimiento.

“Puede ser definido, por un lado, como el fin que buscan sus jugadores lograr o como el grupo de normas que indican la función de cada jugador” (Pérez & Merino, 2008, p.3).

El juego pretende la auto diversión y el aprendizaje por medio del entretenimiento.

Para Karl Groos el juego es ente de una exploración psicológica específica, siendo el principal en comprobar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Blanco, 2012, p. 1).

Esto nos trata de explicar que cuando un niño juega con un muñeco y repetirá las acciones que observa en casa o en el medio en que se desarrolla explicando a los demás con sus operaciones la vida que lleva.

Piaget (como se citó en Blanco, 2012) explica que el juego representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo las cuales son sensoriomotriz, operacional, operacional concreta y formal menciona que en cada una de estas el niño asimila lo que le rodea y va despertando su madurez. (p. 2)

El niño pasa por diferentes etapas en las cuales va adquiriendo conocimientos, aprendizajes los cuales irán marcando pequeñas experiencias en su vida

Vigotsky (como se citó en Blanco, 2012) explica el juego como la manera de expresar lo que desea o siente, además que necesita relacionarse con otros niños para la construcción diaria de su conocimiento dando paso a la imaginación creatividad y desarrollo del lenguaje que serán logrados en un entorno social. (p.3).

El hombre necesita vivir en una sociedad para poder realizar sus funciones mismas que son el juego ya que de este adquirirá conocimientos.

Según (Ramirez, 2012) los juegos sensoriales que son actividades que permiten desarrollar los sentidos en los niños y niñas, desde que estamos en el vientre comenzamos a aprender mediante los sentidos afirmando que a partir del cuarto mes de vida los seres humanos empezamos a escuchar los sonidos provenientes del exterior.

## **1.1 QUÉ SON LOS JUEGOS SENSORIALES**

Son un arma de gran apoyo metodológico para los niños motivan a desarrollar la creatividad, la función de todos sus sentidos, concentración, equilibrio, la pinza digital y sobre todo la memoria porque toda la información ingresada se mantendrá y será significativa. (Losada, 2018, p. 2)

Los juegos sensoriales ayudan a que los niños aprendan de manera fácil y desarrollen tanto su cerebro como la parte gruesa de su cuerpo.

Ventajas que ofrecen los juegos sensoriales: ayudan al desarrollo cognitivo a través de varias actividades en las que intervienen tamaños, números; desarrollo del lenguaje con la interacción con otros niños enriquecen su vocabulario; desarrollo social y emocional compartir las ideas con los demás; relajación y bienestar bajar niveles de irritabilidad; desarrollo físico a partir de la motricidad fina y creativo cuando despiertan muchas destrezas como pintar, dibujar. (Losada, 2018, p. 1).

Estas ventajas que ofrecen los juegos sensoriales son esenciales en cada niño ya que a partir de ellas podrán relacionarse fácilmente con otros niños.

## **1.2 COMO SE CLASIFICAN LOS JUEGOS SENSORIALES PARA NIÑOS.**

### **1.2.1 Juegos Sensoriales Visuales.**

(Llinas, 2016) nos habla que se debe realizar la estimulación de la vista con imágenes reales o puede ser con elementos de la naturaleza como por ejemplo mira la vaca que colores tiene, es alta o baja, es gorda o delgada aprendiendo además las nociones, tamaños, ubicación, posición, despertando la creatividad, etc.

### **1.2.2 Juegos Sensoriales Auditivos.**

Estimulación mediante sonidos que llegan a nuestro sistema nervioso central en casos cuando el niño no puede aprender las temáticas y se le estimula tarareando a diario el aprendizaje llegara al cerebro nos recalca (Llinas, 2016).

### **1.2.3 Juegos Sensoriales Táctiles**

(Llinas, 2016) Menciona que la manipulación de texturas, figuras geométricas, elementos finos delgados que a través de la percepción se quedara en ellos y podrán diferenciar.

#### **1.2.4 Juegos sensoriales Gustativos**

Refiere (Llinas, 2016) que sería conveniente preguntar al niño si le gustaría probar el azúcar la sal lo agrio de un limón para que sepa diferenciar sabores.

#### **1.2.5 Juegos Sensoriales Motrices**

(Llinas, 2016) Nos menciona que es el movimiento de su cuerpo para el aprendizaje de nociones.

#### **1.2.6 Juegos Sensoriales de Olfato**

(Llinas, 2016) Nos dice que es la estimulación mediante los olores que traigan a la mente recuerdos y enseñanzas dadas

#### **1.2.7 Otros Juegos Sensoriales**

(Llinas, 2016) Menciona que estos pueden ser materiales en los que no solo se estimula la vista sino también el olfato; como por ejemplo los colores de una flor y sus olores

### **1.3 DE QUÉ MANERA AYUDAN LOS JUEGOS SENSORIALES A LA MEMORIA DE LOS NIÑOS**

Ayudan a desarrollar agilidades, costumbres y hábitos positivos a relacionarse con los demás a su lenguaje a dejar el egocentrismo a esperar turnos es decir normas de convivencia en un grupo despertar sensaciones y recuerdos ya almacenados con una gran facilidad. (Llinas, 2016).

## **1.4 COMPONENTES QUE BRINDAN LOS JUEGOS SENSORIALES**

### **1.4.1 Cooperación**

Son las relaciones sociales que el niño desarrolla en donde aprende lenguaje, reglas, normas de convivencia a respetar es decir aprender valores para el futuro ser un buen ciudadano. (Deborah & Smith, 2013)

### **1.4.2 Aceptación**

Refiere (Deborah & Smith, 2013) que es el amor propio hacia uno mismo autoestima superación que el niño va aprendiendo desde sus primeros años de vida.

### **1.4.3 Compromiso**

(Deborah & Smith, 2013) nos dice que es llegar a tener las primeras responsabilidades como niño de forma divertida, creativa.

### **1.4.4 Diversión**

Habla (Deborah & Smith, 2013) que es aprender motivados con las mejores enseñanzas ya que jugando logrando los mejores aprendizajes.

## CAPITULO II

### 2.- LA MEMORIA

La memoria es una capacidad que le admite al ser humano detener e inmortalizar obras transcurridas. El vocablo además consiente en mencionar al repaso que se hace o advertencia que se da de cualquier cosa indeterminada que ya ha sucedido, y a la manifestación de ideas, noticias o doctrinas que se relatan sobre un tema determinado. (Pérez & Gardey, 2012, p. 1)

Es por ello que hablar de memoria es impregnar los recuerdos que nos llevan a ese viaje tan maravilloso de nuestra niñez: cuando jugábamos, reíamos, disfrutábamos cada momento sin ninguna preocupación.

La memoria humana es un conjunto de fases sucesivas mentales y una de las actividades de la corteza cerebral más significativas del cerebro; es causada por la conexión sináptica entre neuronas y se explica como la aptitud para recordar números datos, fechas, actos importantes ocurridos en la vida de cada persona. (Bacigalupi, 2019, p. 3)

Debido a los periodos sucesivos intelectuales que se realizan en nuestro cerebro la información se absorbe y se guarda de manera permanente la cual expulsaremos cuando el momento lo amerite.

(Cajal, 2010 ) menciona que “La memoria humana impulsa al ser humano a conseguir, acumular y rescatar archivos acerca de varios modelos instrucciones, destrezas y prácticas pasadas”.(p.2)

Es decir, gracias a la memoria traeremos al presente muchas actividades realizadas las cuales si fueron buenas o malas dejaron muchos aprendizajes que nos servirán para no cometer errores futuros.

Según el astrónomo Carl Sagan (como se citó en Cajal, 2010) “la mente humana es capaz de almacenar una cantidad de información equivalente a diez billones de páginas de una enciclopedia”. ( p. 2).

La cual se activará y se obtendrán buenos resultados al momento de motivarla con la lectura diaria, juegos como el ajedrez llevándola a realizar trabajos fortalecedores.

La memoria no es un medio de bodega que cumple con las cualidades a fin. Sin embargo, en tantos momentos se contraste la memoria humana con la cabida de guardado de un computador, las discrepancias se hallan en su perfil de recobrar los memorias o registros depositados. (Cajal, 2010, p. 3).

La memoria debe ser estimulada pero no debemos creer que es un computador para exigirle en exceso todo lo que se realice será por procesos aptos para poder memorizar pausadamente ya que si aprendemos de manera textual y no razonando después no recordaremos nada.

Además el computador rescata un documento sin pauta de transformación o alteración , libremente de cuando fue guardado; en tanto que las experiencias de la memoria pueden verse perturbados y reformados por algunos elementos como otras experiencias, la actualización de información, por la creatividad, habilidades nuevas aprendidas, destrezas

adquiridas; también la información en el cerebro puede verse modificada o reemplazada por la nueva que a diario recibimos tanto de manera formal e informal. (Cajal, 2010, p. 2)

Lo que guardamos en la memoria siempre será alterado por tantos factores que a diario atravesamos siendo inevitable los cambios de información que impregnemos.

“Esta destreza de cambiar los recuerdos puede llegar hasta el término de generar recuerdos falsos de forma inconsciente. Esta posibilidad se encuentra con mucha mayor frecuencia en niños en comparación con adultos”. (Cajal, 2010, p. 2)

Por lo general los niños siempre tienden a relatar historias falsas que son guardadas en su inconsciente debido a que escuchan a sus hermanos mayores o padres narrar experiencias de su diario vivir llegando hasta distorsionar las historias de los demás.

En ocasiones los niños inventan amigos imaginarios de los cuales cuentan historias que nunca han sucedido, pero cuando llegan a la vida escolarizada se les va olvidando.

## **2.1 NEUROANATOMÍA DE LA MEMORIA**

(Méndez, 2016) Menciona que la neuroanatomía de la memoria incluye una extensa diversidad de organizaciones anatómicas cerebrales entre ellas tenemos: el hipocampo, el cerebelo, la amígdala, los ganglios basales y los lóbulos temporales.

El hipocampo es una de las fracciones del cerebro más significativas, se ubica en el sistema límbico y está encargado de los procesos mentales congruentes con la memoria

también con la producción y regulación de estados emocionales y la manera de imaginarnos el movimiento a través de un espacio determinado. (Triglia, 2002, p. 1)

El hipocampo es un órgano fundamental en el cerebro ya que a él se debe el orden de los estados emocionales.

El hipocampo tiene como destino la reparación de recuerdos en asociación con otras áreas distribuidas en la corteza cerebral y sistema límbico, por cual tiene una función primordial en la impregnación de los aprendizajes ejecutados debido a que por una parte da acceso a que algunas informaciones pasen a la memoria a largo plazo y por otro lado relaciona este tipo de contenidos con valores positivos o negativos, verificando si estas conductas han sido satisfactorias o tristes, son los procesos mentales enlazados a la emoción los que comprueban si el valor de una habilidad almacenada es positiva o negativa. (Triglia, 2002, p. 1.)

Los recuerdos de acuerdo a la intensidad que tengan pasan a la memoria a largo plazo si es muy agradable será guardado, pero si es triste trataremos de disfrazarlo con algo bueno para olvidarlo.

(Triglia, 2002) nos dice que “El hipocampo no contiene recuerdos si no que trabaja como activador de los mismos además como ayudante principal en la memoria declarativa que expresa la información verbal” (p.2).

El hipocampo es quien nos da esa chispa para recordar tantas cosas vividas que nos traen tanta felicidad.

El cerebelo es una zona del encéfalo cuyo oficio primordial es de componer las rutas sensitivas y las rutas motoras. Concorre un gran conjunto de manojos nerviosos que acoplan el cerebelo con otras organizaciones encefálicas y con la médula espinal. El cerebelo forma todos los datos recogidos para componer e investigar las disposiciones que la corteza cerebral oferta al aparato locomotor a través de las vías motoras. (Yoselinda, 2011, p. 1).

El cerebelo es quien nos activa la parte sensorial de nuestro cuerpo es el responsable de los recuerdos que han llegado y nunca se nos olvidan.

La amígdala integra el sistema límbico, ayuda en la memoria, toma de decisiones y las emociones primarias; está formada por el núcleo lateral mismo que se encarga de recibir la información de los sentidos: vista, oído, tacto, olfato, gusto, además el dolor; el núcleo basal, el núcleo central, las células intercaladas y el núcleo medial. Trabaja la memoria emocional es decir que nos hace recordar ocasiones que nos provocaron emociones intensas. (Martos, 2009, p. 1)

Refiere (Roviera, 2010) que “Los ganglios basales son un conjunto de agrupaciones de neuronas de materia gris aptas en procesar información sobre el movimiento el aprendizaje de procedimientos y hábitos, memoria de trabajo, los movimientos oculares, la cognición y las emociones”( p. 1).

Los ganglios basales son quienes permiten recordar ciertos movimientos que efectuamos ya sea bailar, trotar bailoterapia o aquellos que los realizamos sin ningún inconveniente.

(Sabater, 2019) menciona “Por otro lado, cuando hablamos de ganglios basales debemos saber que están conformados por una serie de núcleos subcorticales interconectados. Se localizan alrededor del sistema límbico y del tercer ventrículo a la altura del lóbulo temporal” (p. 2).

(Monge, 2009) afirma que “El cerebro humano está integrado por dos hemisferios tanto derecho como izquierdo y cada hemisferio puede subdividirse en 4 lóbulos diferentes” (p.1)

Lóbulo frontal. - Realiza tareas de la memoria funcional de corto plazo, funciones motoras. Lóbulo temporal sus cargos tienen que ver con la memoria, participa en el recuerdo de palabras y nombres de los objetos. El lóbulo temporal no dominante, está ligado en nuestra memoria visual. Lóbulo occipital corteza visual participa en lo que vemos. Lóbulo parietal recibimiento de la información sensorial procedente de varias partes del cuerpo, la comprensión de los números y sus relaciones y la manipulación de los objetos. (Monge, 2009, p. 1)

## **2.2 ORGANIZACIÓN DE LA MEMORIA Y EL CONOCIMIENTO**

A medida que un recuerdo o un elemento de conocimiento se organiza en el cerebro con la experiencia vital y que expanden sus vías asociativas, crece en la corteza de asociación donde forman recuerdos y elementos de conocimiento más complejos con lo que se vuelven cada vez más generales y más abstractos. Convergen, a su vez, con otros elementos preexistentes suscitados por estímulos sensoriales, emocionales y viscerales. De este modo, una vez fabricados, encuentran su nicho en una jerarquía cortical que va desde el recuerdo sensorial concreto en la corteza de asociación de rango más inferior,

hasta el elemento abstracto de conocimiento que ocupa grandes extensiones de la corteza de asociación superior, donde convergen influencias procedentes de muchas fuentes. (Fernández & Florez, 2014, p. 2)

Los recuerdos o imágenes se almacenan en nuestro cerebro a través de representaciones simbólicas en forma lógica y secuenciada; pueden encajar uno sobre otro y determinar las diferencias de un objeto y otro; debido a esto sabemos las características y las diferencias de los seres vivos e inertes, las cosas, los lugares y los elementos que conforman un ecosistema.

### **2.3 LA FUNCIÓN DEL LÓBULO TEMPORAL MEDIAL**

Realiza tareas visuales compuestas de varios elementos, aprendizajes o experiencias auditivas, equilibrio corporal, motivación, ansiedad, ira se encuentra frente al lóbulo occipital sabiamente, es explicada como la corteza primaria de la audición de igual manera ejecuta tareas como el crecimiento del lenguaje el procesamiento de la información de audio. (Gratacós, 2014, p.1)

Una de sus vitales especialidades que contiene el lóbulo temporal medial, el cual presenta un sistema de estructuras anatómicamente relacionadas que resultan claves a la hora de desarrollar es la memoria declarativa es decir el recuerdo consciente de hechos y vivencias

### **2.4 TIPOS DE MEMORIA.**

#### **2.4.1 Memoria a corto plazo operativa o de trabajo.**

Posee una capacidad limitada de retención de la información durante etapas cortos de tiempo, apoya al aprendizaje de nuevos conocimientos nos da la posibilidad de resolución de problemas ya que nos da la alternativa de pensar rápido así mismo olvidar, practica una significativa función operativa ya que reorganiza y organiza salidas de información que son formados tanto por los estímulos externos como por nuestro sistema cognitivo. (Delgado, 2013, p. 1)

Puede verse afectada por el estrés, ansiedad, periodos cortos de sueño o la mala alimentación; la cual debemos estimularla con frecuentes sesiones de ejercicio, alimentación sana y de calidad.

#### **2.4.2 Memoria a largo plazo**

Esta memoria es la que retiene elementos por periodos largos de tiempo de segundos hasta años como podrían ser los aprendizajes impartidos en la niñez mismos que nunca los olvidamos como también las pequeñas experiencias que nos marcaban la infancia como caídas, enfermedades, golpes o nuestro amigo que por condiciones de la vida le toco marcharse de nuestro lado y siempre vivimos recordando. (Thomen, 2009, p. 1)

Nos proporciona aprendizajes que dejan huellas o historias inolvidables en nuestro cerebro que en ocasiones con ver un objeto no llenamos de recuerdos.

Según (Thomen, 2009) se divide en: Memoria implícita o procedimental aprendizaje de conductas de comportamientos, habilidades como nadar, bailar, cantar caminar que siempre tendremos presente en el cerebro. Memoria explicita o declarativa recordamos las características de los lugares a los cuales hemos visitado, o como por ejemplo en una ciudad queremos llegar a una dirección y nos dan las características, nombres de las calles para llegar sin ninguna dificultad se subdivide en memoria semántica que son los

conocimientos guardados en el cerebro y la memoria episódica que es cuando recordamos las fechas de los cumpleaños. (p.1).

### **2.4.3 Memoria sensorial**

(Millán, 2018) nos dice que “Es toda la información que es guardada en la memoria mediante los órganos de los sentidos” (p. 1).

Esta información obtenida por medio de los sentidos estará siempre almacenada en el cerebro y recabada cuando sea necesario.

La memoria sensorial nos da la posibilidad de retener información obtenida mediante los sentidos durante un corto tiempo; consecutivamente, estas señales serán desechadas o se transmitirán a otros almacenes de memoria de mayor duración, la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo, mediante de los cuales se logrará manipular en los estímulos inmediatos. (Figueroba, 2010, p. 1).

La memoria sensorial guarda todo lo experimentado de los sentidos de forma corta, pero si esta información fue agradable pasara a la memoria a largo plazo.

El concepto de “memoria sensorial” que fue acuñado por Ulric Gustav Neisser 1967 (como se cita en Figueroba, 2010). Su experimento constaba en la investigación esencial y puntualizaba la memoria sensorial como un registro de corta duración, de capacidad ilimitada y pre categorial, es decir, anterior al procesamiento cognitivo de la información y en consecuencia ajeno al control consciente. (p. 1).

La información guardada en la memoria sensorial se guarda de manera inconsciente en el cerebro

Se divide en: “Memoria icónica registra información visual, memoria ecoica información sonora, memoria háptica información táctil”. (Figueroba, 2010, p.2) Es decir, los órganos de los sentidos que dan pasó a la nueva información.

#### **2.4.3.1 Memoria auditiva**

Lo que nos enseñaron con música y motivaron para que aprendamos sin dificultad, cuanto no sufrimos al momento de memorizar las tablas, fechas cívicas, lecciones de ciencias naturales, estudios sociales pero que con la ayuda de notas musicales lo aprendimos sin ninguna dificultad. (Bacallao, 2014, p. 1).

Lo que se guardó en esta memoria los sonidos y todo lo recordemos a partir de vibraciones u ondas sonoras.

(Castorena, 2014) nos menciona que “El oído humano constituye el último eslabón de la cadena sonora: convierte las ondas sonoras en señales eléctricas que se transmiten por el nervio acústico hasta el cerebro, en donde el sonido es interpretado”. (p. 1)

Debido a ello todo lo recibido es interpretado en el cerebro y guardado.

#### **2.4.3.2 Memoria visual**

El ojo es simplemente la primera etapa de un sistema sumamente complejo. La visión es una función del sistema nervioso central, es decir, una función cerebral. Para obtener la sensación de la visión es preciso que toda la información que ha quedado impresa en retina sea procesada por esta y a través de las vías visuales llegue a la corteza cerebral donde se producirá finalmente la sensación de la visión. Las vías visuales son los nervios que parten del ojo llevando la información visual a los centros cerebrales localizados en la corteza occipital del cerebro, que son los encargados de decodificar la información y

traducirla en una percepción visual que el individuo pueda interpretar. (Castorena, 2014, p. 1)

En nuestra niñez no podíamos leer, pero con la ayuda de mamá y papá descifrábamos cuentos, fabulas, noticias del periódico los cuales contaban con imágenes que nos narraban detalladamente los sucesos y nos hacían aprender motivados.

El sistema visual cuenta además con otras conexiones dentro del mismo sistema nervioso que amplían enormemente sus potencialidades, permitiendo al individuo interpretar la información recibida, conectando ésta con la información de otros sistemas sensoriales, con la memoria, etc. (Castorena, 2014, p. 2)

Dichas conexiones descifran la información recibida y enviada al cerebro para ser almacenada.

#### **2.4.3.3 Memoria táctil**

(Castorena, 2014) nos menciona que “El sentido del tacto comprende la percepción de estímulos mecánicos que incluyen contacto, presión y golpeo” (p. 1).

Recordar la forma y características particulares de las cosas que las diferencias de las demás para dar un significado y sentido lógico.

#### **2.4.3.4 Memoria gustativa**

El gusto es función de las papilas gustativas en la boca; su importancia depende de que permita seleccionar los alimentos y bebidas según los deseos de la persona y también según las necesidades nutritivas. El gusto actúa por contacto de sustancias químicas solubles con la lengua. El ser humano es capaz de percibir un abanico amplio de sabores como respuesta a la combinación de varios estímulos, entre ellos textura, temperatura, olor y gusto. El sentido del gusto depende de la estimulación de los llamados "botones

gustativos", las cuales se sitúan preferentemente en la lengua, aunque algunas se encuentran en el paladar; su sensibilidad es variable. (Castorena, 2014, p. 1)

Cuando recordamos el sabor de la comida favorita o los diferentes sabores que hacen que conmemoremos momentos felices o tristes experimentado.

#### **2.4.3.5 Memoria olfativa**

El sentido del olfato humano es 10 mil veces más sensible que cualquier otro de nuestros sentidos, y es el único lugar donde el sistema nervioso central está directamente expuesto al ambiente. Recientes investigaciones indican que el olor estimula el sistema nervioso central, el cual modifica el estado de ánimo, la memoria, las emociones. (Castorena, 2014, p. 1)

El dulce olor de una mermelada o el perfume que usa mamá y que nos trae a la mente recuerdos bellos.

### **2.5 FASES DE LA MEMORIA**

#### **2.5.1 Codificación**

Es cuando recibimos la información la analizamos y la relacionamos con la ya existente en el cerebro. (Gramunt, 2001)

#### **2.5.2 Almacenamiento**

La información obtenida la guardamos en la memoria a largo plazo para utilizarla en el momento adecuado. (Gramunt, 2001)

### **2.5.3 Recuperación**

Al momento de recordar para un examen recuperamos todo lo estudiado y si fue guardado en la memoria a largo plazo tendremos la facilidad de recordarlo sin ningún inconveniente. (Gramunt, 2001).

### **2.6 LA MEMORIA EN LOS DOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA.**

Se pensaba que durante los dos primeros años de vida no había función de la memoria, pero tras varios estudios se comprobó que la memoria implícita es la que los dirige es la encargada de guardar de manera inconsciente los recuerdos o acciones ya que los niños a esa edad imitan a sus padres es decir repiten patrones de comportamiento ya que registran o guardan en su pequeña memoria y de esta manera sabrán como relacionarse con los demás. (Ángeles, 2000, p. 2)

Por ello es fundamental enseñar a los niños de forma sensorial ya que ellos guardan los recuerdos de manera inconsciente pero después con la ayuda de motivación recuerdan sin dificultad.

### **2.7 LA MEMORIA EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR (2-6 AÑOS).**

A esta edad progresivamente van desarrollando un mayor control de la atención, percepción, la memoria o lenguaje se desarrollan de modo que a los dos años son capaces de atender a un estímulo. Los procesos intencionales, perceptivos y de memoria además están condicionados por el significado que atribuimos a los estímulos y la interpretación de la información va cambiando conforme los niños se van desarrollando, adquiriendo nuevas y más complejas competencias y conocimientos. (Ángeles, 2000, p. 18).

La memoria episódica responsable de las capacidades de recuerdo de hechos e identificación de personas no parece estar desarrollada hasta los tres a cinco años, dando

lugar a lo que se conoce como amnesia infantil y que es la responsable de que no tengamos recuerdos de estas etapas tempranas anteriores a esa edad. (Ángeles, 2000, p. 18).

Es durante esta edad preescolar cuando se desarrolla el concepto de tiempo y la capacidad para discriminar entre realidad y fantasía. Desarrollo emocional y su capacidad de empatía, juegan un papel importante en la atribución de intenciones y responsabilidades; hasta los 3-4 años los niños no desarrollan teoría de la mente, que les capacita para entender otras perspectivas y ponerse en el lugar de otra persona. El lenguaje que antes de los tres años suele ser escaso, limita la capacidad para comprender las tareas que les pedimos a los niños y su habilidad para describir un hecho o a una persona, la mayor parte de los recuerdos infantiles no son realmente recuerdos, sino una memoria generada a partir de diferentes datos recogidos de distintas fuentes de forma no consciente (Ángeles, 2000, p. 18).

Los niños a esta edad se caracterizan por tener una memoria de difícil retención es decir que cuando se les pide que traigan un juguete para su hermano o que nos ayuden hacer algo en casa lo olvidan, para lo cual debemos seguir diferentes estandartes para reforzar su memoria ya que lo que se les repite a cada momento ya sea en casa o en el aula se les ira impregnando poco a poco como podríamos decir el conocimiento fortalecerá su cerebro y aprenderán eficazmente para cuando deseen recordar lo harán con mucha facilidad.

## **f. METODOLOGÍA**

### **Enfoque**

Para esta investigación se trabajará con el enfoque cuantitativo ya que se recogerá datos para probar una hipótesis y datos numéricos para probar la teoría acerca de la memoria. Además, porque para empezar esta investigación se aplicó fichas de observación las cuales arrojaron datos estadísticos que permitieron delimitar la variable independiente. También porque se utilizará el control y registro total para buscar el conocimiento seguro del sujeto y del objeto

### **Alcance**

Se usará el estudio correlacional ya que se ha consultado la literatura respecto a la relación entre la memoria y los juegos sensoriales que permitirán determinar la causa y efecto de estas en un futuro.

Además, el estudio descriptivo ya que se describirá la información de la memoria para poder desarrollarla a través de los juegos sensoriales

También el estudio explicativo ya que después de la indagación de la memoria se explicará cómo funciona para poder trabajarla con los niños

### **Tipo de diseño**

Diseño experimental ya que es necesario comprobar los efectos de una intervención específica de los juegos sensoriales, diseños transversales para plantear las variables del tema en un determinado tiempo

Diseño pre- experimental porque se desea que la variable independiente como lo son los juegos sensoriales desarrolle la variable dependiente la memoria es decir que haya un efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente

### **Tipo de muestra**

Basándose en el libro de Metodología de la Investigación de Hernández – Sampieri & Mendoza (2018), se empleará el tipo no probabilístico debido a que la muestra obtenida representa el grupo de sujetos a estudiarse

Dentro de este tipo de muestra se utilizará el muestro por cuotas o accidental porque después de la observación aplicada se determinó el número total de la muestra es decir el número total de niños que presentan baja memoria y que necesitan mayor estimulación con los juegos sensoriales

### **Métodos**

Método analítico ya que se analizará la literatura de los juegos sensoriales para poderlos aplicarlos dentro del diagnóstico y desarrollar la memoria en los niños

Método deductivo determina las características de las dos variables para llegar hacer el diseño y ver si se obtienen buenos resultados

Método histórico- comparativo investigue las variables como funcionan para poder aplicarlas en la unidad educativa “Adolfo Valarezo”

Método dialectico para validar la investigación es decir si la variable independiente genera los cambios deseados en la muestra obtenida.

### **Técnicas e instrumentos**

Para esta investigación se ha decidido utilizar el test de Tomal de Cecil R. Reynolds y Erin D. Bigler que es una prueba ajustada para valorar la memoria y aprendizaje en niños y adolescentes de manera extensa y organizada en el rango de edades de 5 a 19 años. Es un instrumento que sirve para medir dificultades en la memoria entre ellas tenemos dificultades de aprendizaje, retraso mental, trastornos de atención. Se compone de 14 test divididos en dos escalas verbal y no verbal, el tiempo de aplicación es de 45 minutos

### **Población y muestra**

<b>Descripción</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Niños paralelos “A”</b>	46	20
<b>Docente</b>	2	1

**Fuente:** Unidad educativa Adolfo Valarezo

**Elaboración:** Jessica Leonor Saez Jumbo





## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

### RECURSOS

#### HUMANOS:

Estudiante de Psicología Infantil y Educación Parvularia

Docentes universitarios

Docentes y personal administrativo de la Unidad Educativa y Educación General Básica

Fiscal “Adolfo Valarezo”

Niños de la Unidad Educativa de Inicial y Educación General Básica Fiscal “Adolfo Valarezo”

MATERIALES	Presupuesto		
	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Tapillas	1	0.00	0.00
Pasajes	1	0.30	10.00
Botellas	30	0.00	0.00
Sonajeros	15	0.00	0.00
Tabla de cartón	16	1.00	16.00
Silicón	3 botellas	1.50	4.50
Arena	8 libras	0.00	0.00
Arroz	5 libras	0.60	3.00

Velcro	4 tiras	0.80	3.20
--------	---------	------	------

Algodón	3 fundas	0.70	2.10
Lija	6 planchas	0.50	3.00
Aserrín	2 fundas	0.00	0.00
Granos	6 libras	1.00	6.00
Tela	2 yardas	1.20	2.40
Piedras	50	0.00	0.00
Paletas	3 fundas	0.60	1.80
Temperas	4 cajas	2.00	8.00
Esponja	20	0.30	5.00
Rosas	20	0.50	10.00
Hojas de papel boom	200	0.03	6.00
Limonas	20	0.10	2.00
Naranja	18	0.10	1.80
Maracuyá	18	0.10	1.80
Sal	2 fundas	0.90	1.80

Ají	1 frasco	1.25	1.25
Azúcar	2 libras	0.50	1.00

Pinturas	3 cajas	1.50	4.50
Revistas	18	0.40	7.20
Periódico	6 libras	0.40	2.40
Goma	4	0.30	1.20
Tijeras	5	0.50	2.50
Zanahorias	2 libras	0.40	0.80
Remolacha	3 libras	0.30	0.60
Culantro	3 tongos	0.25	0.75
Imágenes	8	0.25	2.00
Harina	3 libras	0.50	1.50
Colores sintéticos	10 sobres	0.50	5.00
Platos desechables	3 paquetes	1.25	3.75
Alambre	10 metros	0.20	2.00
Clavos	2 libras	0.25	0.50

Martillos	2	3.00	6.00
Bufanda	3	1.00	3.00
Majar de piña	1	1.80	1.80

Manjar de fresa	1	1.80	1.80
Manjar de leche	1	1.80	1.80
Manzanilla	0.50	0.50	0.50
Ruda	0.50	0.50	0.50
Santa maría	0.50	0.50	0.50
Marco	0.50	0.50	0.50
Geranio	0.50	0.50	0.50
Muñecos de frutas	2 libras	1.60	3.20
Cartas con figuras de animales	20	0.25	5.00
Regla	5	0.25	1.25
Lápiz	16	0.30	4.00
Cajitas de plastico	12	0.50	6.00
Sorbetes	3 paquetes	1.00	3.00

Hilo	3 obillos	0.50	1.50
Vasos desechables	3 paquetes	0.60	1.80
Bolitas	30	0.10	3.00
Tapas de botella	30	0.00	0.00
Marcadores	2 cajas	1.50	3.00
Cartulina	3 pliegos	0.60	1.80
Esferos	5	0.50	2.50
Fuente grande	1	3.00	3.00
Té de manzanilla, hierva luisa, horchata	4	0.30	1.20
Pastel	1	12.00	12.00
Gelatina	2 libras	3.00	3.00
Globos	1 paquete	1.80	1.80
Bocaditos	3	1.00	3.00
			203.20

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

Ángeles, A.M. (2000). Memoria. Obtenido de Memoria:  
<https://sites.google.com/site/memoriaenpersonas/referencias>

Bacallao, B. (2014). La memoria tipos Obtenido de Slide player:  
<https://slideplayer.es/slide/1655356/>

Bacigalupi, M. (15 de junio de 2019). e Salud. Obtenido de e Salud:  
<https://www.esalud.com/la-memoria/>

Blanco, B. (12 de 11 de 2012). Teorías del juego. Obtenido de Teorías del juego:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotskykroos/>

Cajal, A. (2010). La memoria. Obtenido de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/memoria/>

Castorena, M. M. (2014). monografias.com. Obtenido de monografias.com:  
<https://www.monografias.com/trabajos101/sentidos-auditivo-visual-gustativo-olfativo-y-tactildel-ser-humanoa-y-otros-sentidos/sentidos-auditivo-visual-gustativo-olfativo-y-tactil-del-serhumanoa-y-otros-sentidos.shtml#elsistemab>

Deborah, S., y Smith, J. M. (2013). The genius of play. Obtenido de The genius of play:  
<https://www.thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/7-elementos-del-juegosensorial.aspx>

Delgado, S. (2013). Rincón de la Psicología. Obtenido de Rincón de la Psicología:  
<https://rinconpsicologia.com/memoria-corto-plazo-como-funciona/>

Fernández, O., y Flórez, J. (2014). Down Ciclopedia. Obtenido de Down Ciclopedia:  
<https://www.downciclopedia.org/neurobiologia/la-memoria-bases-fundamentales.html>

Figueroba, A. (2010). Psicología y mente. Obtenido de Psicología y mente:  
<https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-memoria-sensorial>

Gramunt. (2001). Memoria Obtenido de Memoria:  
<https://sites.google.com/site/memoriaenpersonas/funciones-de-la-memoria/fases-de-la-memoria>

Gratacós, M. (2014). Lifeder.com. Obtenido de Lifeder.com:  
<https://www.lifeder.com/lobulo-temporal/>

Hernández, S.,

Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación las rutas cualitativas cuantitativas y mixtas. México: McGraw-Hill INTERAMERICANA EDITORES, S.A, DE C, V.

Llinas, C. (16 de febrero de 2016). Baby Center. Obtenido de Baby Center:  
[https://espanol.babycenter.com/blog/vida\\_y\\_hogar/20-juegos-sensoriales-para-ninos-1-3-anos](https://espanol.babycenter.com/blog/vida_y_hogar/20-juegos-sensoriales-para-ninos-1-3-anos)

Losada, M. (2018). Una mamá novata. Obtenido de Una mamá novata:  
<https://www.unamamanovata.com/2016/11/01/juego-sensorial/>

Martos, S. (2009). Lifeder.com. Obtenido de Lifeder.com:  
<https://www.lifeder.com/amigdala-cerebral/>

Méndez, C. (12 de abril de 2016). Prezi.com. Obtenido de Prezi.com:  
<https://prezi.com/157cohwugeos/neuroanatomia-de-la-memoria/>

Meneses, M. M., y Monge, A. M. (02 de septiembre de 2001). El juego en los niños.

Revista Educación, 122.

Millán, J. (2018). Cerebro digital. Obtenido de Cerebro digital:  
<https://cerebrodigital.org/post/Que-es-la-memoria-sensorial>

Monge, S. (22 de julio de 2009). Neuromarca. Obtenido de Neuromarca:  
<http://neuromarca.com/blog/los-lobulos-del-cerebro-y-sus-funciones/>

Pérez, P., y Gardey, A. (2012). Definición. de. Obtenido de Definición .de:  
<https://definicion.de/memoria/>

Pérez, P., y María, M. (2008). Definición de. Obtenido de Definición de:  
<https://definicion.de/juego/>

Quijano, M. C., y Aponte, H. (25 de 02 de 2011). Scielo. Obtenido de Scielo:  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1900-23862011000200009](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-23862011000200009)

Ramírez, A. (21 de 08 de 2012). Slideshare.net. Obtenido de Slideshare.net:  
<https://es.slideshare.net/alejita Fuentes30/los-juegos-sensoriales>

Roviera, I. (2010). Viviendo la salud. Obtenido de Viviendo la salud:  
<https://viviendolasalud.com/cuerpo-y-mente/ganglios-basales>

Sabater, V. (19 de 01 de 2019). La mente es maravillosa. Obtenido de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/ganglios-basales-anatomia-fisiologia-y-funciones/>

Thomen, B. M. (24 de abril de 2009). Psicología-Online. Obtenido de Psicología-Online:

<https://www.psicologia-online.com/memoria-a-largo-plazo-que-es-tipos-y-como-mejorarla4545.html>

Triglia, A. (2002). Psicologiaymente.com. Obtenido de Psicologiaymente.com:  
<https://psicologiaymente.com/neurociencias/hipocampo>

Yoselinda. (25 de 11 de 2011). Blogdiario.com. Obtenido de Blogdiario.com:  
<http://yoselinda.blogspot.es/1322182085/conocer-el-cerebelo-y-la-memoria/>

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA	REVISIÓN DE LITERATURA	OBJETIVOS	MÉTODOS	TÉCNICAS	RESULTADOS
<b>LOS JUEGOS SENSORIALES PARA DESARROLLAR LA MEMORIA EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO DE LA CIUDAD DE LOJA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020</b>	¿Cómo desarrollar memoria en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la Ciudad de Loja en el año lectivo 2019-2020?	La memoria Neuroanatomía de la memoria Organización de la memoria y el conocimiento La función del lóbulo temporal medial Tipos de memoria Memoria a corto plazo operativa o de trabajo Memoria a largo plazo Memoria sensorial Memoria auditiva Memoria visual Memoria táctil Memoria gustativa Memoria olfativa Fases de la memoria Codificación Almacenamiento Recuperación La memoria en los dos primeros años de vida La memoria en los niños de preescolar (2-6 años). Los juegos sensoriales Que son los juegos sensoriales Como se clasifican los juegos sensoriales para niños Juegos sensoriales visuales Juegos sensoriales auditivos Juegos sensoriales táctiles Juegos sensoriales gustativos Juegos sensoriales motrices Juegos sensoriales de olfato Otros juegos sensoriales De qué manera ayudan los juegos sensoriales a la memoria de los niños. Componentes de los juegos sensoriales Cooperación Aceptación Compromiso Diversión	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Utilizar los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020	Analítico Deductivo Histórico-comparativo Dialectico	Observación Test Tomal	Determinación de la efectividad de los juegos sensoriales para desarrollar la memoria
		<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> Evaluar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020 a través del test Tomal	Analítico Deductivo Histórico-comparativo Dialectico	Test Tomal Cuadros y gráficos estadísticos. Análisis e interpretación.	Determinar la baja retención de memoria en los niños y niñas de Preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja en el periodo 2019-2020. Tabulación de los datos obtenidos, representación gráfica, análisis e interpretación.	
		Diseñar una propuesta alternativa basada en talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020	Analítico Deductivo Histórico-comparativo Dialectico	Actividades de juegos sensoriales	Elaboración de los talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños	
		Aplicar una propuesta alternativa basada en talleres de juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja del año lectivo 2019- 2020	Analítico Deductivo Histórico-comparativo Dialectico	Actividades de juegos sensoriales. Registro de actividades.	Lograr que los niños y niñas desarrollen la memoria. A través de los talleres de juegos sensoriales.	
		Valorar la eficacia de la aplicación de los talleres de los juegos sensoriales en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” del año lectivo 2019- 2020.	Analítico Deductivo Histórico-comparativo Dialectico	Test Tomal	La efectividad de los talleres de los juegos sensoriales en los niños y niñas de Preparatoria de la “Unidad Educativa Adolfo Valarezo” de la Ciudad de Loja	

## ANEXO 2: REGISTRO DIARIO DE ACTIVIDADES

Día #

Centro.....

Fecha.....

Hora de inicio.....

Hora de culminación: .....

ACTIVIDAD:				
	Nombres y apellidos	Adquirido	No adquirido	En proceso
1	Caso 1			
2	Caso 2			
3	Caso 3			
4	Caso 4			
5	Caso 5			
6	Caso 6			
7	Caso 7			
8	Caso 8			
9	Caso 9			
10	Caso 10			
11	Caso 11			
11	Caso 12			
12	Caso 13			

### ANEXO 3: REGISTRO COLECTIVO DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	INDICADORES		
	Cumplió	No cumplió	En proceso
LOS SENTIDOS DE MI MAGNIFICO CUERPITO			
DESCUBRIENDO TEXTURAS			
QUE HERMOSO SUENA MI BOTELLA			
ADIVINA ADIVINADOR ¿Cuál ES MI OLOR?			
EL ARTISTA DEL HELADO			
EL RINCONCITO DEL MANDALA			
ARMANDO MI ALBUM FAMILIAR			
DESCUBRIENDO COLORES			
PLASTILINA DE COLORES			
MI INSTRUMENTO			
QUE DELICIA DE MANJAR			
LAS PLANTAS MEDICINALES			
QUE FRUTA SE ESCONDIO			
MI PROPIO PAISAJE			
TABLILLA DE IMAGENES			
JUEGO DE CARTAS			
EL GUSANITO			
LARAYUELA DE FIGURAS			
LA ARAÑITA			

<b>MI BINGO DE NUMEROS</b>			
<b>ARMO MI PROPIO CUENTO</b>			
<b>EL REPORTERITO</b>			
<b>MI SUPERMERCADITO</b>			
<b>EL SABOR DE LAS FRUTAS</b>			
<b>ARMO MI TRANSPORTE ESPECTACULAR</b>			
<b>LOS DIAS DE LA SEMANA</b>			
<b>ZAPATILLAS SENSORIALES</b>			
<b>MI FAMILIA DE MANITOS</b>			
<b>QUE ELEGANTE MI COLLAR</b>			
<b>MUÑEQUITO DE NIEVE</b>			
<b>PINTO MI MARIQUITA</b>			
<b>MI PIZARRA</b>			
<b>LAS TARJETAS DE COLORES</b>			
<b>LA PAREJA PERFECTA</b>			
<b>ARCOIRIS DE ARROZ</b>			
<b>LA RULETA DEL SABOR</b>			
<b>CARETAS DE ANIMALES</b>			
<b>MI CASITA DE PALETAS</b>			
<b>ELABORO MI PROPIO CARRITO</b>			
<b>PROGRAMA DE DESPEDIDA</b>			

## **ANEXO 4**



### **FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **ENTREVISTA A LA DOCENTE**

Soy estudiante de la Universidad Nacional de Loja de la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia del 7º ciclo, me dirijo a usted de la manera más comedida pueda ayudarme contestando las siguientes interrogantes ya que es esencial para la construcción de mi proyecto de tesis el cual es un requisito esencial para poderme graduar de dicha institución.

- 1.- ¿Conoce usted los juegos sensoriales?**
- 2.- ¿Usted utiliza los juegos sensoriales dentro de su metodología al momento de impartir sus clases?**
- 3.- ¿Qué tipos de juegos sensoriales conoce usted?**
- 4.- ¿Cree usted que los juegos sensoriales desarrollan la memoria?**
- 5.- ¿Piensa usted que la memoria debe ser estimulada en los niños?**
- 6.- Cree usted que los niños recuerdan la información después de tres días de ser transmitida**

Test Tomal

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN



SISTEMA DE BIBLIOTECAS SANTO TOMÁS  
DIRECCIÓN NACIONAL DE BIBLIOTECAS

#### SECCIÓN I: DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre \_\_\_\_\_

Sexo  Mujer  Varón

Fecha evaluación 

Año	Mes	Día

Fecha nacimiento 

--	--	--

Edad 

--	--	--

Centro \_\_\_\_\_

Curso \_\_\_\_\_

Estudios del padre \_\_\_\_\_

Estudios de la madre \_\_\_\_\_

Examinador \_\_\_\_\_

#### SECCIÓN II REGISTRO DE PUNTUACIONES DE LOS SUBTESTS

SUBTESTS VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar
MH	Memoria de Historias	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RO	Recuerdo de Objetos	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D	Dígitos Directo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RP	Recuerdo de Pares	<input type="text"/>	<input type="text"/>
L	Letras Directo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DI	Dígitos Inverso	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LI	Letras Inverso	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES VERBALES		<input type="text"/>	<input type="text"/>

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar
MC	Memoria de Caras	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RSV	Recuerdo Selectivo Visual	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MV A	Memoria Visual Abstracta	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MSV	Memoria Secuencial Visual	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ML	Memoria de Lugares	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IM	Imitación Manual	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES		<input type="text"/>	<input type="text"/>

#### SECCIÓN III REGISTRO DE ÍNDICES PRINCIPALES

		Suma de punt. escalares	Índice de memoria
IMV	Índice de Memoria Verbal*	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IMNV	Índice de Memoria No Verbal*	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IMC	Índice de Memoria Compuesta**	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IRD	Índice de Recuerdo Demorado	<input type="text"/>	<input type="text"/>

\* Sólo 5 subtests. Indique si ha prorateado 4 subtests.  
\*\* Suma de las puntuaciones escalares de IMV e IMNV.

#### SECCIÓN IV REGISTRO DE PUNTUACIONES DE RECUERDO DEMORADO

		Punt. directa	Punt. escalar
RDMH	Memoria de Historias	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RDMC	Memoria de Caras	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RDRSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RDRSV	Recuerdo Selectivo Visual	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO		<input type="text"/>	<input type="text"/>

#### SECCIÓN V COMPARACIÓN ENTRE ÍNDICES

COMPARACIÓN	DIFERENCIA	NIVEL DE SIGNIFICACIÓN (Ver Manual, Tabla 3.4)	FRECUENCIA DE LA DISCREPANCIA (Ver Manual, Tabla 3.3)
IMV / IMNV	<input type="text"/>	NS 0,05 0,01	<input type="text"/>
IMV / IRD	<input type="text"/>	NS 0,05 0,01	<input type="text"/>
IMNV / IRD	<input type="text"/>	NS 0,05 0,01	<input type="text"/>
IMC / IRD	<input type="text"/>	NS 0,05 0,01	<input type="text"/>

Test TOMAL

p. 2 c. 1

Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A. - Adaptación española: Edurne Goikotxea y Departamento I+D de TEA Ediciones, S.A.  
Ordino de Sahagún, 24 - 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso a DOS tintas negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

Subtest 1

MEMORIA DE HISTORIAS

Localice la historia que corresponda según la edad del examinado, y diga: VOY A CONTARTE UNA HISTORIA. ESCUCHA ATENTAMENTE, PORQUE CUANDO YO ACABE, QUIERO QUE DIGAS TODO LO QUE RECUERDES DE LA HISTORIA. AHORA, VOY A CONTARTE LA PRIMERA HISTORIA. Lea despacio y de forma clara. Al final de la primera historia, diga: AHORA REPITE LA HISTORIA LO MEJOR QUE PUEDAS. Inicie la segunda y la tercera historia, diciendo: AHORA, VAMOS A INTENTARLO CON OTRA. RECUERDA QUE TIENES QUE REPETIRLA TAL Y COMO YO TE LA HAYA CONTADO. Al final de cada una, diga: AHORA CUÉNTALA LO MEJOR QUE PUEDAS. Abandone este subtest si el examinado obtiene 0 puntos en cualquier historia, o después de haber aplicado tres historias.

HISTORIA 1 <b>NADAR</b>		Inicio 5 a 8 años		Punt.	Máxima punt. línea	Rec. dem.
La clase de primero / de la señorita López / fue a nadar /				<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
un día caluroso / de Junio / para celebrar / el final / del curso./				<input type="checkbox"/>	(5)	<input type="checkbox"/>
Todo el mundo / se divertía mucho / menos Luis / que le tenía miedo /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
al agua. / Su maestra / lo ayudó, / y al final /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
del día / Luis / se divertía tanto /				<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
como los demás niños. /				<input type="checkbox"/>	(1)	<input type="checkbox"/>
<b>Total</b>				<input type="checkbox"/>	(20)	<input type="checkbox"/>
HISTORIA 2 <b>CUMPLEAÑOS</b>		Inicio 9 a 11 años		Punt.	Máxima punt. línea	Rec. dem.
Ya quedaba poco / para la fiesta / de su cumpleaños / en Marzo, /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
y Jaime / apenas podía esperar. / Era su día del año /				<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
favorito. / Había ahorrado / su paga / de todo un mes /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
para comprar lo que quisiera / en la pastelería. / El viernes por la tarde, /				<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
la tarde de su cumpleaños, /				<input type="checkbox"/>	(1)	<input type="checkbox"/>
estaba allí cuando / abrieron las puertas. / Gastó /				<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
los ahorros / de todo el mes / en la pastelería. / Compró /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
sus tres / cosas favoritas: / un pastel de chocolate, / un pastel de chocolate /				<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
y un pastel de chocolate. /				<input type="checkbox"/>	(1)	<input type="checkbox"/>
<b>Total</b>				<input type="checkbox"/>	(27)	<input type="checkbox"/>

**HISTORIA 3 BICICLETA**

**Inicio 12 a 19 años**

	Punt.	Máxima punt. línea	Rec. dem.
Juan, / de ocho años, / vio a su mejor amigo, /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
Raúl, / también de ocho años, / estrellar / su bici / roja / al bajar /	<input type="checkbox"/>	(6)	<input type="checkbox"/>
velozmente / por una empinada / colina de tierra. / Raúl / se golpeó contra el suelo / con fuerza /	<input type="checkbox"/>	(6)	<input type="checkbox"/>
pero sólo se arañó una rodilla / y se cortó / en un dedo. / Juan /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
corrió hacia él / para asegurarse de que estaba bien. / La bici /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
no tuvo tanta suerte. / La rueda delantera / estaba pinchada, /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
y el manillar / doblado. / Juan y Raúl /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
intentaron arreglar / lo que quedaba de la reluciente / bici / roja, / pero acabaron /	<input type="checkbox"/>	(5)	<input type="checkbox"/>
empujándola / hasta casa./	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
<b>Total</b>	<input type="checkbox"/>	<b>(35)</b>	<input type="checkbox"/>

**HISTORIA 4 JUGUETERÍA**

	Punt.	Máxima punt. línea	Rec. dem.
Diana, / alumna de cuarto, / fue a un centro comercial /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
con su madre, / su padre / y su hermano, / Marcos. /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
Era casi Navidad / y en el centro / había una multitud de personas. /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
A Diana / le encantaba ver / a la gente / corriendo a su alrededor. /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
Lo que más le gustaba hacer / era visitar las jugueterías /	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
de la planta principal. / El pobre Marcos / era demasiado bajito / para ver /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
los juguetes. / El extremo / de su cabeza / apenas alcanzaba /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
los mostradores, / y parecía que lo único que podía ver /	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
entre la animada / multitud / eran rodillas / y piernas / corriendo, /	<input type="checkbox"/>	(5)	<input type="checkbox"/>
corriendo por cualquier lugar./	<input type="checkbox"/>	(1)	<input type="checkbox"/>
<b>Total</b>	<input type="checkbox"/>	<b>(32)</b>	<input type="checkbox"/>



**HISTORIA 5 TORMENTA**

	Punt.	Máxima punt. línea	Rec. dem.
Mariana / vivía en una granja / al oeste / de Huesca. /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
Era tan sólo Octubre / y su escuela, /	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
el Colegio Sierra Alta, / había cerrado / porque se aproximaba /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
una tormenta de nieve. / Sus dos hermanos / mayores /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
habían salido en el tractor / con su padre / para dar más heno /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
a las vacas. / Ella también quería ir, / pero su madre dijo /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
que era muy pequeña. / ¿Acaso no sabían que una alumna de sexto /	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
era casi una persona mayor? / Pero Mariana también tenía sus obligaciones. /	<input type="checkbox"/>	(2)	<input type="checkbox"/>
Estaba en el granero / con un gran / rastrillo / esparciendo /	<input type="checkbox"/>	(4)	<input type="checkbox"/>
heno / para los caballos. / Podían pasar días /	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
hasta que la escuela abriera de nuevo. / Las tormentas de nieve / podían durar una semana./	<input type="checkbox"/>	(3)	<input type="checkbox"/>
<b>Total</b>	<input type="checkbox"/>	<b>(32)</b>	<input type="checkbox"/>

**Total PD (Máx.=82/94/99)**

**Anote la hora actual**

:

En 30 minutos, aplique todos los subtests (subtests 1 a 4) de Recuerdo Demorado

## Subtest 2

### MEMORIA DE CARAS



Entregue al examinado una ficha, muestre el ítem de práctica del Cuaderno de Fotos, y mientras señala la fotografía, diga: MIRA ESTA CARA. Dé 5 segundos para observarla. Luego pase la página y diga: PON ESTA FICHA SOBRE LA PERSONA QUE HAS VISTO. En las láminas con más de una cara, modifique la presentación, diciendo: MIRA ESTAS CARAS. PON LAS FICHAS SOBRE LAS CARAS QUE HAS VISTO. Entregue al examinado el número correcto de fichas para cada ítem. Aplique todos los ítems.

Ítem	Tiempo (seg.)	Número de fichas	Respuesta correcta (rodee el número de cada foto recordada correctamente)	Punt.
1	5	2	2, 8	<input type="text"/>
2	5	3	3, 5, 11	<input type="text"/>
3	5	4	4, 6, 9, 14	<input type="text"/>
4	5	5	3, 7, 10, 11, 16	<input type="text"/>
5	10	6	8, 11, 12, 15, 16, 18	<input type="text"/>
6	15	9	1, 4, 7, 8, 10, 16, 18, 19, 20	<input type="text"/>
7	20	12	3, 6, 8, 9, 11, 13, 17, 18, 20, 23, 28, 29	<input type="text"/>
<b>Total PD (Máx.=41)</b>				<input type="text"/>

RECUERDO DEMORADO	Respuesta correcta	Punt.
Limite el tiempo de respuesta a 2 min. (sólo en Recuerdo Demorado)	1, 3, 6, 9, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 29	<input type="text"/>
<b>TOTAL PD (Máx.=15)</b>		<input type="text"/>

### Subtest 3

## RECUERDO SELECTIVO DE PALABRAS

Diga al examinado: VOY A DECIR ALGUNAS PALABRAS, Y CUANDO YO ACABE, QUIERO QUE DIGAS TODAS LAS QUE RECUERDES. Lea la lista de palabras a razón de una por segundo. Después de leer la lista, espere a que el examinado responda. Si el examinado no ha recordado todas las palabras, diga: NO HAS DICHO ALGUNAS PALABRAS, QUE SON \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, ... AHORA REPITE DE NUEVO TODAS LAS PALABRAS. Cuando haya acabado, diga: ESTA VEZ NO HAS DICHO \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_, ... AHORA REPITE DE NUEVO TODAS LAS PALABRAS. Si el examinado recuerda correctamente la lista entera de palabras, diga: AHORA REPÍTELAS TODAS SÓLO UNA VEZ MÁS. Abandone este test cuando todas las palabras de la lista sean recordadas correctamente la segunda vez y conceda los puntos correspondientes a los restantes ensayos no aplicados; en caso contrario, repita el procedimiento de recuerdo tal y como se ha descrito antes. A medida que el examinado dice cada palabra, indique el orden escribiendo el número que corresponda en la casilla donde aparece la palabra (p.e. si la primera respuesta del examinado es "plato", escriba un 1 en la casilla "plato"). Recuerde registrar las intrusiones de cada ensayo, si las hubiera, en el cuadro inferior de esta página. Abandone este subtest tras los ocho ensayos, o siempre que el examinado recuerde correctamente todas las palabras en cada uno de dos ensayos consecutivos.

	Ensayos								Recuerdo Demorado			
	1	2	3	4	5	6	7	8	Libre	Señal verbal	Señal visual	
5-8 años 9-19 años	1 manzana	manzana										
	2 serpiente	serpiente										
	3 plato	plato										
	4 puerta	puerta										
	5 pan	pan										
	6 mono	mono										
	7 lápiz	lápiz										
	8 cuchara	cuchara										
	9 naranja	naranja										
	10 cuchillo	cuchillo										
	11 perro	perro										
	12 goma	goma										
TOTAL ENSAYO												
									TOTAL PD (Máx = 64/96)		TOTAL PD (Máx = 8/12)	

INTRUSIONES					
TOTAL intrusiones					

### Subtest 4

## RECUERDO SELECTIVO VISUAL

Muestre la cara del Cuadro de Puntos que corresponda según la edad del examinado y diga: MIRA ATENTAMENTE. Toque los puntos del patrón que se muestran aquí abajo. Tras haber mostrado el patrón al examinado, diga: SEÑALA LOS PUNTOS QUE YO HE TOCADO. Cuando el examinado termine, diga: ESTOS SON LOS PUNTOS QUE HAS OLVIDADO. Señale los puntos que el examinado olvidó, y diga: AHORA, SEÑALA DE NUEVO TODOS LOS PUNTOS. Repita este procedimiento en todos los ensayos. Si el examinado señala correctamente todos los puntos, diga: AHORA SEÑALA TODOS LOS PUNTOS OTRA VEZ. Abandone este subtest cuando el examinado señale correctamente todos los puntos en la segunda ocasión y conceda los puntos correspondientes a los restantes ensayos no aplicados; en caso contrario, repita el procedimiento de recuerdo anterior. Abandone este subtest después de los ocho ensayos, o siempre que se recuerden correctamente todos los puntos en cada uno de dos ensayos consecutivos.

BLOQUE	Ensayos								Recuerdo Demorado
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	4	4	4	4	4	4	4	4	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	2	2	2	2	2	2	2	2	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	
TOTAL ENSAYO									
								TOTAL PD (Máx. = 48/64)	TOTAL PD (Máx. = 6/8)

5-8 años  
9-19 años

**Ensayo 1**

**Ensayo 2**

**Ensayo 3**

**Ensayo 4**

**Ensayo 5**

**Ensayo 6**

**Ensayo 7**

**Ensayo 8**

Subtest 5

RECUERDO DE OBJETOS



Diga al examinado: VOY A MOSTRARTE UNA HOJA QUE TIENE DIBUJOS Y TE DIRÉ EL NOMBRE DE CADA DIBUJO. MIRA, ESTA ES LA PRIMERA.

Muestre al examinado la primera página y, señalando el primer dibujo, diga:

MIRA ATENTAMENTE, AQUÍ TENEMOS UN \_\_\_\_.

Nombre los dibujos a razón de uno por segundo. Cuando haya nombrado todos, pase la página del Cuaderno de Elementos, y diga:

AHORA DI LOS DIBUJOS QUE ACABO DE NOMBRAR.

Dé un tiempo máximo de 90 segundos por página para que el examinado responda. Repita este procedimiento en cada una de las cuatro páginas restantes, si fuera el caso. Abandone este subtest si el examinado obtiene 0 puntos en cada uno de dos ensayos consecutivos, o bien cuando el examinado recuerde correctamente todos los dibujos de una página. En este último caso, conceda los puntos correspondientes a los restantes ensayos no aplicados. Se concede un punto por cada dibujo recordado. Los dibujos pueden ser recordados en cualquier orden.

Ensayo 1 Total

dedo	nube	abeja	pera	tenedor
hoja	hielo	ventilador	chimenea	lazo
pez	cara	cadena	maíz	cabra

Ensayo 2 Total

pera	cara	chimenea	cadena	abeja
maíz	hoja	dedo	nube	tenedor
lazo	ventilador	hielo	cabra	pez

Ensayo 3 Total

tenedor	cabra	lazo	chimenea	hielo
pera	nube	dedo	pez	hoja
abeja	maíz	cadena	cara	ventilador

Ensayo 4 Total

ventilador	abeja	cara	lazo	nube
chimenea	cabra	cadena	pera	hielo
hoja	pez	dedo	tenedor	maíz

Ensayo 5 Total

cabra	dedo	cadena	maíz	hoja
abeja	pera	chimenea	ventilador	lazo
cara	hielo	nube	pez	tenedor

8

Total PD (Máx. = 75)

### Subtest 6

## MEMORIA VISUAL ABSTRACTA



Muestre la página del Cuaderno de Elementos que corresponda según la edad del examinado, empiece a registrar el tiempo, y mientras señala la figura, diga: MIRA ESTO. Después de 5 segundos, pase a la página de las alternativas de respuesta y diga: AHORA, ENCUÉNTRALO AQUÍ. Inicie este subtest en el ítem 1 con los niños de 5 a 8 años, y en el ítem 11 con el resto de las edades. Si los examinados de 9 a 12 años obtienen una puntuación de 0 en los ítems 11 ó 12, o en ambos, retroceda al ítem 1 y continúe a partir de él, en orden, hasta alcanzar el techo. Abandone este subtest si el examinado obtiene 0 puntos en 3 de 5 ítems consecutivos. La figura 2.1 del Manual muestra un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

INICIO 5-8 años			INICIO 9-19 años								
Ítem	Resp. correcta	Punt. 1 ó 0	Ítem	Resp. correcta	Punt. 1 ó 0	Ítem	Resp. correcta	Punt. 1 ó 0	Ítem	Resp. correcta	Punt. 1 ó 0
1	5	<input type="text"/>	11	4	<input type="text"/>	21	1	<input type="text"/>	31	3	<input type="text"/>
2	6	<input type="text"/>	12	2	<input type="text"/>	22	4	<input type="text"/>	32	6	<input type="text"/>
3	4	<input type="text"/>	13	4	<input type="text"/>	23	6	<input type="text"/>	33	1	<input type="text"/>
4	5	<input type="text"/>	14	1	<input type="text"/>	24	3	<input type="text"/>	34	5	<input type="text"/>
5	1	<input type="text"/>	15	2	<input type="text"/>	25	2	<input type="text"/>	35	3	<input type="text"/>
6	5	<input type="text"/>	16	3	<input type="text"/>	26	2	<input type="text"/>	36	6	<input type="text"/>
7	2	<input type="text"/>	17	6	<input type="text"/>	27	5	<input type="text"/>	37	6	<input type="text"/>
8	1	<input type="text"/>	18	3	<input type="text"/>	28	3	<input type="text"/>	38	5	<input type="text"/>
9	2	<input type="text"/>	19	2	<input type="text"/>	29	2	<input type="text"/>	39	2	<input type="text"/>
10	2	<input type="text"/>	20	6	<input type="text"/>	30	3	<input type="text"/>	40	5	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=40)

**Subtest 7**

**DÍGITOS EN ORDEN DIRECTO**

Diga al examinado: VOY A DECIR ALGUNOS NÚMEROS. ESCUCHA ATENTAMENTE PORQUE CUANDO YO ACABE QUIERO QUE LOS REPITAS IGUAL A COMO YO LOS HE DICHO. Lea los dígitos que se muestran abajo, a razón de uno por segundo. Aplique los ítems 1 a 4 a todos los examinados. En los restantes ítems, abandone este subtest si el examinado sólo obtiene 3 puntos o menos en cada uno de dos ítems consecutivos. La puntuación directa es igual al número de dígitos recordados en el orden correcto. La Figura 2.2 muestra un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

Ítem	Respuesta correcta	Puntos	Ítem	Respuesta correcta	Puntos
1	8-5	<input type="text"/>	10	4-3-5-1-6-4	<input type="text"/>
2	3-10	<input type="text"/>	11	1-3-9-6-8-3-10	<input type="text"/>
3	6-8-3	<input type="text"/>	12	6-5-10-1-8-3-1	<input type="text"/>
4	2-1-5	<input type="text"/>	13	4-2-1-3-9-8-3-9	<input type="text"/>
5	4-6-1-9	<input type="text"/>	14	9-4-10-1-2-8-10-3	<input type="text"/>
6	3-2-4-10	<input type="text"/>	15	1-4-9-2-8-10-2-9-3	<input type="text"/>
7	6-9-1-3-5	<input type="text"/>	16	9-1-3-10-5-2-8-4-6	<input type="text"/>
8	10-6-8-5-9	<input type="text"/>	17	8-5-6-10-4-1-3-9-2-5	<input type="text"/>
9	6-4-9-2-1-8	<input type="text"/>	18	2-1-5-3-8-4-9-2-6-10	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=108)



### Subtest 8

## MEMORIA SECUENCIAL VISUAL



Muestre la página del Cuaderno de Elementos que corresponda según la edad del examinado, empiece a registrar el tiempo, y mientras señala los diseños, diga: MIRA ESTAS FIGURAS. Dé 5 segundos para observarlas. Después de 5 segundos, dé vuelta a la página, y diga: SEÑALA LAS FIGURAS EN EL ORDEN EN QUE LAS HAS VISTO EN LA PÁGINA ANTERIOR. Aplique los ítems 1 a 8 con niños de 5 a 8 años, los ítems 3 a 12 con los de 9 a 11 años, y los ítems 5 a 13 para los de 12 a 19 años, a menos que el examinado obtenga dos puntuaciones consecutivas de 0, y deba, por tanto, abandonar este subtest. La puntuación directa es igual al número de diseños recordados en la posición correcta.

Ítem	Respuesta correcta	Punt.
1	1 - 2	<input type="text"/>
2	2 - 1	<input type="text"/>
3	3 - 1 - 2	<input type="text"/>
4	2 - 1 - 3	<input type="text"/>
5	1 - 4 - 3 - 2	<input type="text"/>
6	4 - 1 - 3 - 2	<input type="text"/>
7	5 - 2 - 1 - 4 - 3	<input type="text"/>
8	1 - 4 - 5 - 3 - 2	<input type="text"/>
9	5 - 1 - 6 - 4 - 3 - 2	<input type="text"/>
10	2 - 3 - 4 - 1 - 6 - 5	<input type="text"/>
11	6 - 2 - 3 - 7 - 5 - 4 - 1	<input type="text"/>
12	1 - 4 - 5 - 2 - 7 - 6 - 3	<input type="text"/>
13	7 - 1 - 6 - 2 - 5 - 8 - 4 - 3	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=28/50/52)

Diga al examinado: ESCUCHA ATENTAMENTE. VOY A DECIR DOS PALABRAS A LA VEZ. CUANDO ACABE, TE DIRÉ UNA SOLA DE LAS PALABRAS Y TÚ TENDRÁS QUE DECIR LA OTRA. VAMOS A PRACTICAR CON ALGUNAS: NEGRO-BLANCO, NIÑO-NIÑA. SI YO DIGO "NEGRO", TÚ RESPONDES CON \_\_\_\_\_. Si responde correctamente, diga: SÍ, CORRECTO; en caso contrario, diga: NO, LA PALABRA ERA BLANCO. LA SIGUIENTE PALABRA ES NIÑO. ¿TÚ QUE DIRÁS? \_\_\_\_\_. Si responde correctamente diga: SÍ, CORRECTO; en caso contrario, diga: NO, LA PALABRA ERA NIÑA. Empiece el ensayo 1, diciendo: ESCUCHA ATENTAMENTE MIENTRAS YO LEO LAS PALABRAS. Lea cada par de palabras a razón de una por segundo, con 2 segundos de pausa entre cada par. Al acabar la lista, haga una pausa de 2 segundos, y lea cada palabra de la lista de recuerdo, dando tiempo al examinado para que responda. Cada vez que el examinado responda correctamente, diga: BIEN. Cada vez que el examinado se equivoque, diga: NO, LA PALABRA ES \_\_\_\_\_. Desde el segundo hasta el cuarto ensayo, comience la lectura de la lista, diciendo: ESCUCHA ATENTAMENTE MIENTRAS LEO LA LISTA OTRA VEZ, PERO EN UN ORDEN DIFERENTE. Use la Lista 1 con los niños de 5 a 8 años y la Lista 2 con los de 9 a 19 años. Abandone este subtest si el examinado recuerda correctamente todas las palabras en un mismo ensayo, y conceda los puntos correspondientes a los restantes ensayos no aplicados.

LISTA 1 (5 a 8 años)				
Ensayo 1				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Caja-Cazo	Arte-(cama)			<input type="checkbox"/>
Horno-Cocina	Rápido-(lento)	<input type="checkbox"/>		
Mordisco-Nombre	Mordisco-(nombre)			<input type="checkbox"/>
Rápido-Lento	Frío-(calor)	<input type="checkbox"/>		
Arte-Cama	Caja-(cazo)			<input type="checkbox"/>
Frío-Calor	Horno-(cocina)	<input type="checkbox"/>		
Ensayo 2				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Horno-Cocina	Frío-(calor)	<input type="checkbox"/>		
Arte-Cama	Mordisco-(nombre)			<input type="checkbox"/>
Rápido-Lento	Horno-(cocina)	<input type="checkbox"/>		
Caja-Cazo	Caja-(cazo)			<input type="checkbox"/>
Frío-Calor	Rápido-(lento)	<input type="checkbox"/>		
Mordisco-Nombre	Arte-(cama)			<input type="checkbox"/>
Ensayo 3				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Arte-Cama	Mordisco-(nombre)			<input type="checkbox"/>
Frío-Calor	Horno-(cocina)	<input type="checkbox"/>		
Mordisco-Nombre	Arte-(cama)			<input type="checkbox"/>
Rápido-Lento	Frío-(calor)	<input type="checkbox"/>		
Caja-Cazo	Caja-(cazo)			<input type="checkbox"/>
Horno-Cocina	Rápido-(lento)	<input type="checkbox"/>		
Ensayo 4				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Frío-Calor	Rápido-(lento)	<input type="checkbox"/>		
Arte-Cama	Caja-(cazo)			<input type="checkbox"/>
Rápido-Lento	Horno-(cocina)	<input type="checkbox"/>		
Mordisco-Nombre	Mordisco-(nombre)			<input type="checkbox"/>
Horno-Cocina	Frío-(calor)	<input type="checkbox"/>		
Caja-Cazo	Arte-(cama)			<input type="checkbox"/>
TOTAL PD		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		(Máx.=24)	(Máx.=12)	(Máx.=12)

LISTA 2 (9 a 19 años)				
Ensayo 1				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Alto-Libro	Codo-(rodilla)	<input type="checkbox"/>		
Redondo-Rollo	Justo-(kilo)			<input type="checkbox"/>
Justo-Kilo	Buscar-(encontrar)	<input type="checkbox"/>		
Abajo-Ariba	Niña-(bandera)			<input type="checkbox"/>
Niña-Bandera	Redondo-(rollo)	<input type="checkbox"/>		
Codo-Rodilla	Pelota-(llave)			<input type="checkbox"/>
Pelota-Llave	Abajo-(arriba)	<input type="checkbox"/>		
Buscar-Encontrar	Alto-(libro)			<input type="checkbox"/>
Ensayo 2				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Codo-Rodilla	Pelota-(llave)			<input type="checkbox"/>
Niña-Bandera	Redondo-(rollo)	<input type="checkbox"/>		
Buscar-Encontrar	Justo-(kilo)			<input type="checkbox"/>
Pelota-Llave	Abajo-(arriba)	<input type="checkbox"/>		
Abajo-Ariba	Niña-(bandera)			<input type="checkbox"/>
Alto-Libro	Codo-(rodilla)	<input type="checkbox"/>		
Redondo-Rollo	Alto-(libro)			<input type="checkbox"/>
Justo-Kilo	Buscar-(encontrar)	<input type="checkbox"/>		
Ensayo 3				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Pelota-Llave	Abajo-(arriba)	<input type="checkbox"/>		
Redondo-Rollo	Niña-(bandera)			<input type="checkbox"/>
Niña-Bandera	Codo-(rodilla)	<input type="checkbox"/>		
Abajo-Ariba	Justo-(kilo)			<input type="checkbox"/>
Justo-Kilo	Buscar-(encontrar)	<input type="checkbox"/>		
Buscar-Encontrar	Alto-(libro)			<input type="checkbox"/>
Alto-Libro	Redondo-(rollo)	<input type="checkbox"/>		
Codo-Rodilla	Pelota-(llave)			<input type="checkbox"/>
Ensayo 4				
Lectura	Recuerdo	Fácil	Difícil	
Buscar-Encontrar	Pelota-(llave)			<input type="checkbox"/>
Pelota-Llave	Redondo-(rollo)	<input type="checkbox"/>		
Codo-Rodilla	Alto-(libro)			<input type="checkbox"/>
Niña-Bandera	Buscar-(encontrar)	<input type="checkbox"/>		
Abajo-Ariba	Justo-(kilo)			<input type="checkbox"/>
Justo-Kilo	Abajo-(arriba)	<input type="checkbox"/>		
Redondo-Rollo	Niña-(bandera)			<input type="checkbox"/>
Alto-Libro	Codo-(rodilla)	<input type="checkbox"/>		
TOTAL PD		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		(Máx.=32)	(Máx.=16)	(Máx.=16)

## Subtest 10

### MEMORIA DE LUGARES

Muestre la página del Cuaderno de Elementos que corresponda según la edad del examinado, empiece a registrar el tiempo, y diga: MIRA ESTE(OS) PUNTO(S) GRANDE(S). Dé 5 segundos para observarlo(s). Pase la página, y diga: SEÑALA EL(LOS) LUGAR(ES) DONDE HAS VISTO EL(LOS) PUNTO(S). Inicie este subtest en el ítem 1 con los niños de 5 a 8 años, y en el ítem 13 con los de 9 a 19 años. Para los niños de 5 a 8 años que fracasan en el ítem 1, repítalo y muestre la respuesta correcta antes de continuar. Para los de 9 a 19 años que fracasan en el ítem 13, repítalo y muestre la respuesta correcta antes de continuar. No retroceda y abandone este subtest si el examinado obtiene 0 puntos en 3 de 5 ítems consecutivos. La Figura 2.3. del Manual muestra la correspondencia de los números con las localizaciones de los puntos.

Cuadrícula I Inicio 5-8 años			Cuadrícula II Inicio 9-19 años			Cuadrícula III		
Ítem	Respuesta correcta	Punt. 1 ó 0	Ítem	Respuesta correcta	Punt. 1 ó 0	Ítem	Respuesta correcta	Punt. 1 ó 0
1	1	<input type="checkbox"/>	13	1-2-3-10-11-12	<input type="checkbox"/>	25	2-3-6-7-10-11-14-15	<input type="checkbox"/>
2	4-5-6	<input type="checkbox"/>	14	3-4-5-11	<input type="checkbox"/>	26	1-4-5-8-9-12-13-16	<input type="checkbox"/>
3	1-3-7-9	<input type="checkbox"/>	15	1-5-7-12	<input type="checkbox"/>	27	2-7-9-11-14	<input type="checkbox"/>
4	2-4-5-6-8	<input type="checkbox"/>	16	2-6-9-10	<input type="checkbox"/>	28	1-6-7-14-16	<input type="checkbox"/>
5	3-8	<input type="checkbox"/>	17	3-4-6-8-10	<input type="checkbox"/>	29	3-5-8-13-15	<input type="checkbox"/>
6	2-7	<input type="checkbox"/>	18	2-6-7-9-11	<input type="checkbox"/>	30	1-2-7-9-10-16	<input type="checkbox"/>
7	2-4-9	<input type="checkbox"/>	19	1-3-5-10-11	<input type="checkbox"/>	31	5-7-10-12-13-14	<input type="checkbox"/>
8	1-6-8	<input type="checkbox"/>	20	1-2-5-6-7-12	<input type="checkbox"/>	32	2-3-5-8-10-15-16	<input type="checkbox"/>
9	2-3-4-9	<input type="checkbox"/>	21	3-4-5-7-10-11	<input type="checkbox"/>	33	1-4-7-9-10-14-15	<input type="checkbox"/>
10	1-3-4-8	<input type="checkbox"/>	22	2-3-6-7-8-12	<input type="checkbox"/>	34	1-3-6-8-9-11-13-16	<input type="checkbox"/>
11	1-2-6-7-9	<input type="checkbox"/>	23	1-2-5-6-7-9-11	<input type="checkbox"/>	35	3-4-5-6-10-12-13-15	<input type="checkbox"/>
12	2-3-4-6-7	<input type="checkbox"/>	24	3-4-5-8-9-10-11	<input type="checkbox"/>	36	4-5-6-8-10-11-12-13-16	<input type="checkbox"/>
						37	2-3-6-9-10-12-13-15-16	<input type="checkbox"/>

Total PD (Máx.=37/25)

13

### Subtest 11

#### IMITACIÓN MANUAL

Antes de iniciar este subtest, recuerde que el niño debe haber imitado los cuatro movimientos, Ab-P-Ar-L, uno por vez. Empiece diciendo: MIRA MI MANO. Dé dos golpes suaves con su puño derecho sobre la mesa, a razón de uno por segundo, y luego diga: AHORA HAZ TÚ LO MISMO. Si el examinado fracasa en el ítem 1, repítalo y muestre la respuesta correcta antes de continuar. Aplique los ítems a razón de un movimiento de mano por segundo, elevando la mano entre 3 y 3,5 cm. sobre la superficie de la mesa. Aplique los ítems 1 a 6 a todos los examinados. Abandone este subtest si el examinado sólo obtiene 3 puntos o menos en cada uno de dos ítems consecutivos. La puntuación directa es igual al número de movimientos repetidos en el orden correcto. La Figura 2.2. del Manual muestra un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

Ítem	Respuesta correcta	Punt.
1	P-P	<input type="text"/>
2	P-L	<input type="text"/>
3	P-L-P	<input type="text"/>
4	Ar-P-L	<input type="text"/>
5	L-Ab-P	<input type="text"/>
6	Ab-L-P	<input type="text"/>
7	L-P-L-P	<input type="text"/>
8	Ab-Ar-Ab-L	<input type="text"/>
9	Ab-P-P-P-Ab	<input type="text"/>
10	Ab-Ab-P-L-P	<input type="text"/>
11	P-L-L-Ab-Ab-P	<input type="text"/>
12	Ab-L-P-P-L-Ab	<input type="text"/>
13	L-L-P-P-L-P-L	<input type="text"/>
14	L-P-L-P-Ar-Ab-Ar	<input type="text"/>
15	Ab-L-P-Ar-Ab-L-P-Ar	<input type="text"/>
16	L-Ar-Ab-P-L-Ab-Ar-L	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=76)

14

### Subtest 12

#### LETRAS EN ORDEN DIRECTO

Diga al examinado: VOY A DECIR ALGUNAS LETRAS, ESCUCHA ATENTAMENTE, PORQUE CUANDO YO ACABE, QUIERO QUE LAS REPITAS IGUAL A COMO YO LAS HE DICHO. Lea las letras que aparecen aquí abajo, a razón de una por segundo. Aplique los ítems 1 a 4 a todos los examinados. Para los restantes ítems, abandone este subtest si el examinado sólo obtiene 3 puntos o menos en cada uno de dos ítems consecutivos. La puntuación directa es igual al número de letras repetidas en el orden correcto. La Figura 2.2. del Manual muestra un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

Ítem	Respuesta correcta	Punt.
1	B-F	<input type="text"/>
2	D-B	<input type="text"/>
3	B-D-C	<input type="text"/>
4	F-D-H	<input type="text"/>
5	B-H-E-A	<input type="text"/>
6	C-G-H-F	<input type="text"/>
7	A-C-F-D-G	<input type="text"/>
8	C-G-D-A-E	<input type="text"/>
9	B-H-D-A-C-F	<input type="text"/>
10	D-C-A-F-H-E	<input type="text"/>
11	E-A-C-F-B-G-D	<input type="text"/>
12	D-B-E-A-G-B-C	<input type="text"/>
13	A-E-C-H-D-B-G-C	<input type="text"/>
14	B-H-E-G-C-A-H-F	<input type="text"/>
15	E-D-B-C-A-H-D-G-B	<input type="text"/>
16	B-E-H-G-C-A-D-F-E	<input type="text"/>
17	C-G-B-E-F-D-A-C-H-B	<input type="text"/>
18	E-H-F-A-C-G-A-E-F-H	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=108)

### Subtest 13 DÍGITOS EN ORDEN INVERSO

Diga al examinado: VOY A DECIR ALGUNOS NÚMEROS OTRA VEZ, PERO AHORA, CUANDO YO ACABE, QUIERO QUE TÚ DIGAS LOS NÚMEROS AL REVÉS. POR EJEMPLO, SI YO DIGO 1-2 ¿QUÉ DIRÍAS TÚ? Deje que el examinado responda (2-1). Si lo hace correctamente, empiece en el ítem 1. Si se equivoca, repita el ejemplo, explicando el significado de “al revés”, si fuera necesario. Lea los dígitos que aparecen aquí abajo, a razón de uno por segundo. Aplique los ítems 1 a 4 a todos los examinados. Para los restantes ítems, abandone este subtest si el examinado sólo obtiene 3 puntos o menos en cada uno de dos ítems consecutivos. La puntuación directa es igual al número de dígitos repetidos en el orden correcto. La Figura 2.2. del Manual muestra un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

Ítem	Estímulos	Respuesta correcta	Punt.	Ítem	Estímulos	Respuesta correcta	Punt.
1	1-4	4-1	<input type="text"/>	9	9-6-4-8-10-1	1-10-8-4-6-9	<input type="text"/>
2	6-2	2-6	<input type="text"/>	10	5-2-9-4-8-3	3-8-4-9-2-5	<input type="text"/>
3	1-8-5	5-8-1	<input type="text"/>	11	6-3-9-4-10-1-8	8-1-10-4-9-3-6	<input type="text"/>
4	8-1-4	4-1-8	<input type="text"/>	12	1-6-5-9-8-3-10	10-3-8-9-5-6-1	<input type="text"/>
5	9-5-1-8	8-1-5-9	<input type="text"/>	13	2-5-3-6-10-1-4-9	9-4-1-10-6-3-5-2	<input type="text"/>
6	3-7-4-10	10-4-7-3	<input type="text"/>	14	3-5-6-8-2-6-1-10	10-1-6-2-8-6-5-3	<input type="text"/>
7	4-8-9-1-3	3-1-9-8-4	<input type="text"/>	15	1-6-5-9-8-3-6-4-8	8-4-6-3-8-9-5-6-1	<input type="text"/>
8	1-9-4-8-5	5-8-4-9-1	<input type="text"/>	16	4-9-8-3-5-10-8-2-1	1-2-8-10-5-3-8-9-4	<input type="text"/>

Total PD (Máx.=88)

### Subtest 14 LETRAS EN ORDEN INVERSO

Diga al examinado: VOY A DECIR ALGUNAS LETRAS OTRA VEZ, PERO AHORA, CUANDO YO ACABE, QUIERO QUE TÚ DIGAS LAS LETRAS AL REVÉS. POR EJEMPLO, SI YO DIGO A-B ¿QUÉ DIRÍAS TÚ? Deje que el examinado responda (B-A). Si lo hace correctamente, empiece en el ítem 1. Si se equivoca, repita el ejemplo, explicando el significado de “al revés”, si fuera necesario. Lea las letras que aparecen aquí abajo, a razón de una por segundo. Aplique los ítems 1 a 4 a todos los examinados. Para los restantes ítems, abandone este subtest si el examinado sólo obtiene 3 puntos o menos en cada uno de dos ítems consecutivos. La puntuación directa es igual al número de letras repetidas en el orden correcto. Vea la Figura 2.2. del Manual para un ejemplo del procedimiento correcto de puntuación.

Ítem	Estímulos	Respuesta correcta	Punt.	Ítem	Estímulos	Respuesta correcta	Punt.
1	U-O	O-U	<input type="text"/>	9	G-O-A-O-I-A	A-I-O-A-O-G	<input type="text"/>
2	I-U	U-I	<input type="text"/>	10	A-U-H-F-A-I	I-A-F-H-U-A	<input type="text"/>
3	E-B-I	I-B-E	<input type="text"/>	11	O-A-B-U-E-C-U	U-C-E-U-B-A-O	<input type="text"/>
4	U-E-A	A-E-U	<input type="text"/>	12	E-O-A-O-I-U-F	F-U-I-O-A-O-E	<input type="text"/>
5	I-E-U-A	A-U-E-I	<input type="text"/>	13	H-U-F-A-G-E-O-I	I-O-E-G-A-F-U-H	<input type="text"/>
6	O-C-E-U	U-E-C-O	<input type="text"/>	14	E-O-I-D-A-O-U-F	F-U-O-A-D-I-O-E	<input type="text"/>
7	U-A-D-O-F	F-O-D-A-U	<input type="text"/>	15	D-A-U-E-G-O-E-B-O	O-B-E-O-G-E-U-A-D	<input type="text"/>
8	I-A-O-B-U	U-B-O-A-I	<input type="text"/>	16	U-C-G-I-U-A-O-E-H	H-E-O-A-U-I-G-C-U	<input type="text"/>

Total PD  
(Máx.=88)

15

SECCIÓN VI PERFIL DE PUNTAJONES DE LOS SUBTESTS

Para trazar este perfil opcional (preferido por muchos clínicos por su carácter visual), hay que trasladar las puntuaciones escalares de cada subtest a su recuadro correspondiente, marcar el punto correspondiente a la puntuación con una X, y unir las Xs con una línea. El perfil se traza con los subtests verbales y no verbales por separado. Véase la Tabla 3.6, del Capítulo 3 del Manual, para analizar el significado de las diferencias entre los subtests.

SUBTESTS VERBALES								SUBTESTS NO VERBALES								
Pe	Memoria de Historias	Recuerdo Selectivo de Palabras	Recuerdo de Objetos	Dígitos Orden Directo	Recuerdo de Pares	Letras Orden Directo	Dígitos Orden Inverso	Letras Orden Inverso	Pe	Memoria de Caras	Recuerdo Selectivo Visual	Memoria Visual Abstracta	Memoria Secuencial Visual	Memoria de Lugares	Imitación Manual	Pe
20	.	.	.	.	.	.	.	.	20	.	.	.	.	.	.	20
19	.	.	.	.	.	.	.	.	19	.	.	.	.	.	.	19
18	.	.	.	.	.	.	.	.	18	.	.	.	.	.	.	18
17	.	.	.	.	.	.	.	.	17	.	.	.	.	.	.	17
16	.	.	.	.	.	.	.	.	16	.	.	.	.	.	.	16
15	.	.	.	.	.	.	.	.	15	.	.	.	.	.	.	15
14	.	.	.	.	.	.	.	.	14	.	.	.	.	.	.	14
13	.	.	.	.	.	.	.	.	13	.	.	.	.	.	.	13
12	.	.	.	.	.	.	.	.	12	.	.	.	.	.	.	12
11	.	.	.	.	.	.	.	.	11	.	.	.	.	.	.	11
10	.	.	.	.	.	.	.	.	10	.	.	.	.	.	.	10
9	.	.	.	.	.	.	.	.	9	.	.	.	.	.	.	9
8	.	.	.	.	.	.	.	.	8	.	.	.	.	.	.	8
7	.	.	.	.	.	.	.	.	7	.	.	.	.	.	.	7
6	.	.	.	.	.	.	.	.	6	.	.	.	.	.	.	6
5	.	.	.	.	.	.	.	.	5	.	.	.	.	.	.	5
4	.	.	.	.	.	.	.	.	4	.	.	.	.	.	.	4
3	.	.	.	.	.	.	.	.	3	.	.	.	.	.	.	3
2	.	.	.	.	.	.	.	.	2	.	.	.	.	.	.	2
1	.	.	.	.	.	.	.	.	1	.	.	.	.	.	.	1



BIBLIOTECA



258696

ANEXO 6



## ÍNDICE

<b>Contenidos</b>	<b>Págs.</b>
<b>PORTADA.....</b>	<b>i</b>
<b>CERTIFICACIÓN.....</b>	<b>i</b>
<b>AUTORÍA.....</b>	<b>iii</b>
<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN.....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MAPA GEOGRÁFICO DE UBICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>viii</b>
<b>CROQUIS DEL SITIO DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ESQUEMA DE TESIS.....</b>	<b>ix</b>
<b>a. TÍTULO .....</b>	<b>1</b>
<b>b. RESUMEN.....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>3</b>
<b>c. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>d. REVISIÓN DE LITERATURA.....</b>	<b>9</b>
<b>MEMORIA.....</b>	<b>9</b>
<b>Neuroanatomía de la memoria.....</b>	<b>9</b>

<b>Amígdala.....</b>	<b>9</b>
<b>Lóbulos cerebrales.....</b>	<b>10</b>
<b>Hipocampo.....</b>	<b>10</b>
<b>Cerebro.....</b>	<b>10</b>
<b>Ganglios basales.....</b>	<b>10</b>
<b>Función de la Memoria.....</b>	<b>11</b>
<b>Importancia de la memoria.....</b>	<b>11</b>
<b>Desarrollo de la memoria de los niños de preescolar.....</b>	<b>12</b>
<b>Procesos de la memoria.....</b>	<b>13</b>
<b>Fases o etapas de la memoria.....</b>	<b>13</b>
<b>Niveles de procesamiento de la información de la memoria.....</b>	<b>14</b>
<b>Nivel superficial. ....</b>	<b>14</b>
<b>Nivel intermedio. ....</b>	<b>14</b>
<b>Nivel profundo. ....</b>	<b>15</b>
<b>Clasificación de la memoria.....</b>	<b>15</b>
<b>Memoria verbal.....</b>	<b>17</b>
<b>Memoria no verbal.....</b>	<b>17</b>

<b>Tipos de memoria sensorial.....</b>	<b>18</b>
<b>Memoria auditiva. ....</b>	<b>19</b>
<b>Memoria visual.....</b>	<b>19</b>
<b>Memoria táctil.....</b>	<b>20</b>
<b>Memoria olfativa.....</b>	<b>21</b>
<b>Memoria gustativa.....</b>	<b>21</b>
<b>Sistemas de la memoria.....</b>	<b>22</b>
<b>Sistema de memoria de trabajo.....</b>	<b>22</b>
<b>Sistema de memoria procedimental.....</b>	<b>22</b>
<b>Sistema de representación perceptual.....</b>	<b>23</b>
<b>Sistema de memoria episódica.....</b>	<b>23</b>
<b>Sistema de memoria semántica.....</b>	<b>23</b>
<b>Influencia de la motivación y estimulación en el rendimiento cognitivo.....</b>	<b>24</b>
<b>Factores que afectan a la ejecución normal de la memoria.....</b>	<b>25</b>
<b>Como mejorar la memoria en los niños.....</b>	<b>27</b>
<b>Dormir bien.....</b>	<b>27</b>
<b>Reducir las horas de televisión.....</b>	<b>27</b>

<b>Una buena alimentación.....</b>	<b>27</b>
<b>Los juegos de memoria.....</b>	<b>28</b>
<b>JUEGO SENSORIAL.....</b>	<b>29</b>
<b>Juego.....</b>	<b>29</b>
<b>Importancia del juego.....</b>	<b>29</b>
<b>Características generales del juego.....</b>	<b>30</b>
<b>Juegos sensoriales.....</b>	<b>31</b>
<b>Habilidades que desarrollan los juegos sensoriales.....</b>	<b>32</b>
<b>Componentes de los juegos sensoriales.....</b>	<b>33</b>
<b>Tipos de juegos sensoriales.....</b>	<b>34</b>
<b>Características de los juegos sensoriales.....</b>	<b>35</b>
<b>Beneficios de los juegos sensoriales.....</b>	<b>36</b>
<b>Los juegos sensoriales para desarrollar la memoria en los niños.....</b>	<b>37</b>
<b>e. MATERIALES Y MÉTODOS.....</b>	<b>39</b>
<b>f. RESULTADOS.....</b>	<b>41</b>
<b>g. DISCUSIÓN.....</b>	<b>49</b>
<b>h. CONCLUSIONES.....</b>	<b>51</b>

<b>i. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
<b>PROPUESTA ALTERNATIVA .....</b>	<b>56</b>
<b>j. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>134</b>
<b>k. ANEXOS.....</b>	<b>140</b>
<b>a TEMA .....</b>	<b>141</b>
<b>b PROBLEMÁTICA.....</b>	<b>142</b>
<b>c JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>146</b>
<b>d OBJETIVOS .....</b>	<b>147</b>
<b>e MARCO TEORICO.....</b>	<b>148</b>
<b>ESQUEMA DE CONTENIDO .....</b>	<b>148</b>
1.- Los juegos sensoriales .....	150
1.1 Qué son los juegos sensoriales .....	151
1.2 Como se clasifican los juegos sensoriales para los niños.....	152
1.2.1 Juegos sensoriales visuales.....	152
1.2.2 Juegos sensoriales auditivos.....	152
1.2.3 Juegos sensoriales táctiles.....	152
1.2.4 Juegos sensoriales gustativos.....	153

1.2.5 Juegos sensoriales motrices.....	153
1.2.6 Juegos sensoriales de olfato.....	153
1.2.7 Otros juegos sensoriales.....	153
1.3 De que manera ayudan los juegos sensoriales a los niños .....	153
1.4 Componentes que brindan los juegos sensoriales .....	154
1.4.1 Cooperación.....	154
1.4.2 Aceptación .....	154
1.4.3 Compromiso.....	154
1.4.4 Diversión .....	154
2.- Memoria.....	155
2.1 Neuroanatomía de la memoria .....	157
2.2 Organización de la memoria y el conocimiento.....	160
2.3 La función del lobo temporal medial.....	161
2.4 Tipos de memoria.....	161
2.4.1 Memoria a corto plazo operativa o de trabajo.....	161
2.4.2 Memoria a largo plazo.....	162
2.4.3 Memoria sensorial.....	163

2.4.3.1 Memoria auditiva.....	164
2.4.3.2 Memoria visual.....	164
2.4.3.3 Memoria táctil.....	165
2.4.3.4 Memoria gustativa.....	165
2.4.3.5 Memoria olfativa.....	166
2.5 Fases de la memoria.....	166
2.5.1 Codificación.....	166
2.5.2 Almacenamiento.....	166
2.5.3 Recuperación.....	167
2.6 La memoria en los dos primeros años de vida.....	167
2.7 La memoria en los niños de preescolar (2-6 años) .....	167
<b>f. METODOLOGIA.....</b>	<b>169</b>
<b>g. CRONOGRAMA.....</b>	<b>172</b>
<b>h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>174</b>
<b>i. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>179</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>183</b>
<b>EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>24</b>