



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

**Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad  
Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período  
2023-2024**

Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la  
Educación Inicial.

**AUTORA:**

Mishel Sara Calero Toledo

**DIRECTORA:**

Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

## Certificación



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

### CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Sanchez Gahona Viviana Catherine**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período 2023-2024**, perteneciente al estudiante **MISHEL SARA CALERO TOLEDO**, con cédula de identidad N° **0750716912**.

**Certifico:**

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 4 de Marzo de 2024



Firmado electrónicamente por:  
VIVIANA CATHERINE  
SANCHEZ GAHONA

F) \_\_\_\_\_  
DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR



## **Autoría**

Yo, **Mishel Sara Calero Toledo**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de integración curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.



**Firma:**

**Cédula de identidad:** 0750716912

**Fecha:** 16 de mayo del 2024

**Correo electrónico:** mishel.calero@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0939042579

**Carta de autorización por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Mishel Sara Calero Toledo**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, 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 del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciséis días del mes de mayo del dos mil veinticuatro



**Firma:**

**Autora:** Mishel Sara Calero Toledo

**Cédula:** 0750716912

**Dirección:** Esteban Godoy Tercera Etapa

**Correo electrónico:** mishel.calero@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0939042579

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:**

Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

A Dios, porque ha estado conmigo en todo momento, guiándome, cuidándome y dándome fortaleza para continuar.

Así mismo dedico este trabajo a mis padres Silvia y Bolívar, por su apoyo incondicional y nunca abandonarme a pesar de la distancia siempre están conmigo, llamándome y enviando mensajes día a día, dándome fuerzas, ánimos y recordándome que yo puedo y no me rinda porque así alcanzare todo lo que me proponga, gracias por ser el motor para alcanzar mis sueños y proyectos.

A mis dos hermanos que con sus mensajes y visitas me brindaban su apoyo y cariño para seguir adelante y alcanzar mis metas.

*Mishel Sara Calero Toledo*

## **Agradecimiento**

A la prestigiosa Universidad Nacional de Loja por permitir mi formación, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación y a la Carrera de Educación Inicial por ofrecerme los mejores aprendizajes con las mejores docentes, quienes supieron brindarme sus conocimientos y experiencias, para formarme como una profesional.

A mi directora del Trabajo de Integración Curricular Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc., quien me ha orientado en todo momento, 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.

Al director de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano quien me brindo la apertura y confianza de realizar mi trabajo de investigación, a la docente por concederme sus horas para aplicar mi propuesta y de manera especial a los niños por su colaboración y el cariño que me brindaron.

*Mishel Sara Calero Toledo*

## Índice de contenidos

<b>Portada.....</b>	<b>i</b>
<b>Certificación .....</b>	<b>ii</b>
<b>Autoría .....</b>	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización .....</b>	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>v</b>
<b>Agradecimiento .....</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos.....</b>	<b>vii</b>
<b>Índice de tablas: .....</b>	<b>xi</b>
<b>Índice de figuras:.....</b>	<b>xi</b>
<b>Índice de anexos: .....</b>	<b>xi</b>
<b>1. Título .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Resumen.....</b>	<b>2</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico .....</b>	<b>7</b>
<b>4.1. Memoria.....</b>	<b>7</b>
4.1.1. Concepto.....	7
4.1.2. Importancia de la memoria.....	7
4.1.3. Procesos de la memoria .....	8
4.1.3.1. Codificación. ....	8

4.1.3.2.	Almacenamiento.....	9
4.1.3.3.	Recuperación. ....	9
4.1.4.	Tipos de memoria.....	9
4.1.4.1.	Memoria sensorial. ....	9
4.1.4.2.	Memoria auditiva .....	10
4.1.4.2.1.	Memoria visual o fotográfica o icónica.....	10
4.1.4.2.2.	Memoria quinestésica.....	10
4.1.4.3.	Memoria a corto plazo.....	10
4.1.4.4.	Memoria largo plazo .....	11
4.1.4.5.	La memoria genérica.....	11
4.1.4.6.	La memoria episódica. ....	11
4.1.4.8.	La memoria autobiográfica. ....	11
4.1.5.	Escalas de memoria .....	12
4.1.5.1.	Escala de memoria verbal.....	12
4.1.5.1.1.	Recuerdo selectivo de palabras .....	12
4.1.5.1.2.	Recuerdo de pares. ....	13
4.1.5.2.	Escala de memoria no verbal.....	13
4.1.5.2.1.	Memoria visual abstracta.....	13
4.1.5.2.2.	Memoria secuencial visual .....	13
4.1.6.	La memoria en la primera infancia.....	14
4.1.7.	Actividades para fomentar la memoria.....	14

4.1.7.1.	Formar asociaciones y relaciones.....	14
4.1.7.2.	Secuencia de colores y letras.....	15
4.1.7.3.	Recuerda la ficha.....	15
4.1.7.4.	Recordando el orden.....	15
4.1.7.5.	Recordando la secuencia de colores y letras.....	15
4.1.7.6.	Memorizando animales.....	15
4.1.7.7.	Buscando la pareja.....	16
4.1.7.8.	Memorama de figuras geométricas.....	16
4.1.7.9.	Las diferencias.....	16
4.1.7.10.	Laberintos.....	16
<b>4.2.</b>	<b>Juegos verbales.....</b>	<b>17</b>
4.2.1.	Concepto.....	17
4.2.2.	Importancia de los juegos verbales.....	17
4.2.3.	Características de los juegos verbales.....	18
4.2.4.	Beneficios de los juegos verbales en la infancia.....	18
4.2.5.	Tipos de juegos verbales.....	19
4.2.5.1.	Rimas.....	19
4.2.5.2.	Adivinanzas.....	20
4.2.5.3.	Retahíla.....	20
4.2.5.4.	Trabalenguas.....	21
4.2.5.5.	Canciones.....	21
<b>4.3.</b>	<b>Juegos verbales y memoria.....</b>	<b>22</b>

<b>5. Metodología .....</b>	<b>23</b>
<b>6. Resultados.....</b>	<b>25</b>
<b>6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del test de memoria Tomal.....</b>	<b>25</b>
<b>6.2. Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de actividades.....</b>	<b>28</b>
<b>6.3. Resultados de la guía de actividades y post test .....</b>	<b>29</b>
<b>7. Discusión .....</b>	<b>32</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>34</b>
<b>9. Recomendaciones .....</b>	<b>35</b>
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>36</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>41</b>

## **Índice de tablas:**

Tabla 1. Tipos de memoria .....	12
Tabla 2. La memoria verbal en los niños .....	25
Tabla 3. La memoria no verbal en los niños .....	26
Tabla 4. Memoria verbal y no verbal de los niños de preparatoria.....	27
Tabla 5. Indicadores de la guía de actividades .....	28
Tabla 6. Tipologías de los juegos verbales con sus indicadores de evaluación de acuerdo a la guía de actividades.....	29
Tabla 7. Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del pre test y post test .....	30

## **Índice de figuras:**

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano .....	23
--	----

## **Índice de anexos:**

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular. ....	41
Anexo 2. Guía de actividades .....	42
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico .....	80
Anexo 4. Instrumentos cualitativos.....	86
Anexo 5. Imágenes fotográficas intervención .....	91
Anexo 6. Certificado de traducción del resumen.....	94



## **1. Título**

**Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr.  
Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período 2023-2024**

## 2. Resumen

La memoria es utilizada para retener información del pasado, la cual implica un proceso que abarca la capacidad de codificación, almacenamiento y recuperación de información, recibida y obtenida de un evento experimentado, por ello es importante estimularla mediante actividades verbales. El presente estudio se realizó con la finalidad de determinar cómo los juegos verbales influyen en la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, para ello se utilizó el enfoque mixto de tipo cuantitativo y cualitativo que sirvieron para la recolección, interpretación y análisis de datos; el alcance de esta investigación fue de tipo descriptivo que permitió analizar características y cualidades de los sujetos en estudio; el diseño fue cuasiexperimental porque permitió verificar la contribución de los juegos verbales en la memoria. Los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético contribuyeron a la recolección de información confiable para la construcción del marco teórico y para establecer conclusiones; el instrumento utilizado fue el Test de Memoria TOMAL de Reynolds y Bigler, diseñado para niños de 5 a 6 años, tras su aplicación se comprobó las dificultades de memoria, puesto que el 59% de niños se encontraban en nivel medio bajo, deficiente y muy deficiente, para disminuir los problemas detectados se aplicó la guía de actividades denominada: repitiendo repitiendo la memoria mejoraremos, basada en juegos verbales, comprobando su eficacia a través de los resultados del posttest, en donde se evidenció que el 55% de niños lograron ubicarse en el nivel superior y medio alto, concluyendo que el uso de estos juegos como estrategia metodológica favoreció su proceso de memoria, porque se notó mejoras para recordar palabras, frases, imágenes y secuencias.

***Palabras claves:*** atención, juegos lingüísticos, lúdica, recuerdo, retención.

## **Abstract**

Memory is used to retain information from the past, which involves a process encompassing the ability to encode, store, and retrieve information received and obtained from an experienced event. Therefore, it is important to stimulate memory through verbal activities. This study was conducted to determine how verbal games influence the memory of kindergarten children at Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano in Loja city. A mixed-methods approach, including both quantitative and qualitative methods, was used to collect, interpret, and analyze data. The scope of this research was descriptive, which allowed for the analysis of the characteristics and qualities of the subjects under study. The design was quasi-experimental, as it allowed for the verification of the contribution of verbal games to memory. The inductive-deductive and analytical-synthetic methods contributed to the collection of reliable information for the construction of the theoretical framework and to establish conclusions. The instrument used was the TOMAL Memory Test by Reynolds and Bigler, designed for children aged 5 to 6. Upon application, memory difficulties were confirmed, as 59% of children were found to be at low, deficient, and very deficient levels. To mitigate the problems detected, a guide of activities called "Repeating, repeating, we will improve memory," based on verbal games, was implemented. Its effectiveness was verified through post-test results, where it was observed that 55% of children achieved higher and middle-high levels. The conclusion was that the use of these games as a methodological strategy benefited their memory process because improvements were noted in recalling words, phrases, images, and sequences.

***Key words:*** attention, linguistic games, play, recall, retention.

### 3. Introducción

La memoria permite almacenar experiencias como emociones, eventos, imágenes e ideas, además es una función cerebral primordial para el aprendizaje. Los juegos verbales brindan la oportunidad de aprender y pronunciar palabras nuevas, llamar la atención, establecer relaciones lingüísticas y pensamiento.

Jugar con las palabras es muy importante, puesto que, los niños comienzan a consolidar su memoria, ayudándolos a recordar mejor y participar más activamente en las actividades, brindándoles más seguridad, motivación para hablar, al tiempo que fomenta la interacción social donde se desarrollan las habilidades lingüísticas y memoria del niño.

La investigación se compara con el estudio de Pastas (2017), realizado en la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar en la ciudad de Quito, en el estudio realizado en el primer año de Educación Básica, se ha observado que la mayoría de los niños presentaban dificultades para recordar información como: canciones, retener actividades trabajadas en el aula, se distraen por la presencia de ruidos externos, lo que ocasionó una deficiencia en la comprensión de información y retención.

Así mismo, Sáez (2021), en una investigación realizada en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo en Loja, se mencionó que luego de haber realizado un diagnóstico los niños presentaron niveles muy deficientes en la memoria como: problemas para memorizar letras, frases, imágenes, números, figuras y narrar cuentos lo que conllevó a un bajo rendimiento dentro del aula de clases.

En la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano de la ciudad de Loja, objeto de investigación se evidenció luego de aplicar una ficha de observación a los niños presentaron dificultades relacionados a la memoria como: no recordar secuencias, palabras y frases, falta de retención de información, poca participación en clase, fallan en la realización de actividades realizadas en clases, no retienen los aprendizajes a largo plazo, por lo tanto, no se producía un aprendizaje significativo, esta situación probablemente está vinculada al estrés en casa, falta de sueño, alimentación inadecuada, estrategias convencionales poco atractivas.

Con la finalidad de contribuir a la solución de esta problemática se aplicó actividades basadas en los juegos verbales, las mismas que permitieron a los niños mejorar su memoria y concentración y así optimar su aprendizaje. Por todo lo expuesto anteriormente, se planteó la

siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo los juegos verbales influyen en la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período 2023-2024?

Los beneficiarios directos de la investigación fueron los niños de 5 a 6 años de la institución antes mencionada, quienes participaron de forma activa en diferentes actividades basadas en los juegos verbales que contribuyeron al desarrollo de la memoria, siendo los protagonistas de su propio aprendizaje, así también se favoreció a que los docentes cuenten con una amplia variedad de actividades que puedan ayudar al desarrollo cognitivo de los niños y a los padres de familia quienes al observar los cambios significativos en los niños se mostraron más colaborativos en las actividades escolares.

Por consiguiente, el estudio realizado por Sequeiros (2021), titulada juegos verbales y su influencia en la expresión oral en estudiantes de una institución educativa de Villa el Salvador, ubicada en Lima-Perú, explica que la práctica de juegos verbales basados en la utilización de adivinanzas, rimas, retahílas en el aula de clase, resultaron una estrategia eficaz para mejorar la expresión verbal de los niños, al contribuir a la amplitud del vocabulario, razonamiento, retención y por ende la memoria.

Así mismo, como menciona Lluquay (2022), en un estudio realizado con niños de nivel inicial de una institución educativa de Ambato – Ecuador, en donde se utilizó las retahílas para la estimulación de la memoria visual y auditiva, tras la intervención con estas estrategias aplicadas en aula permitieron que el 100% de los niños incrementen la escucha y la memorización.

En la presente investigación se plantearon los siguientes objetivos: diagnosticar el nivel de memoria que tienen los niños de preparatoria; diseñar y aplicar una guía de actividades en base a los juegos verbales para mejorar la memoria; evaluar el impacto que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la memoria en los niños de preparatoria.

Con todas las investigaciones mencionadas se confirma que los juegos verbales son efectivos para incrementar la memoria en los niños, lo cual conlleva a un mejor rendimiento académico, lo mismo que se denota en la presente investigación, porque presenta resultados positivos, a pesar de que existió un porcentaje mínimo de niños con los que no se logró los resultados esperados debido a las limitaciones encontradas como: interferencia de las distintas actividades académicas, falta de predisposición de los niños, feriados, inasistencia

por enfermedad, a pesar de estos inconvenientes se logró realizar todo lo planificado, obteniendo resultados efectivos, por lo tanto, se sugiere continuar realizando investigaciones de esta índole, por los beneficios que tienen los juegos verbales para mejorar la memoria en los niños.

## 4. Marco teórico

### Memoria

#### 4.1.1. Concepto

La memoria entendida como la habilidad del cerebro es utilizada para retener información del pasado, la cual implica un proceso que abarca la capacidad de codificación, almacenamiento y recuperación de información, recibida y obtenida de un evento experimentado.

Para Martínez (2019), la memoria es una habilidad innata en los niños desde su nacimiento, experimenta un desarrollo gradual a lo largo de su vida, convirtiéndose en una herramienta esencial para abordar la diversas situaciones y actividades que se les presente.

Así mismo, Bernabéu (2017), menciona que una de las funciones más destacadas del cerebro es la memoria, que en términos biológicos, se refiere a la capacidad de los seres vivos para aprender y recordar información sobre si mismos, su entorno y las consecuencias de su comportamiento. Esta información se almacena en estructuras neuronales específicas para facilitar su recuperación en momentos posteriores.

Teniendo en cuenta a Oyarce y Fierro (2015), definen a la memoria como un proceso complejo que implica la adquisición, almacenamiento y recuerdo de información, en este sentido, solo se recuerda aquello que esta específicamente registrado en los circuitos cerebrales, lo que comúnmente se denomina como aprendizaje.

#### 4.1.2. Importancia de la memoria

La capacidad de memoria permite a las personas a acceder a una identidad al reconocer experiencias previas, asimismo, juega un rol fundamental en el proceso de socialización al posibilitar la identificación no solo de uno mismo, sino también de aquellos que lo rodean.

Como señala Llanga et al. (2019), la memoria es una habilidad muy importante que permite recordar y evocar hechos pasados a través de procesos neurobiológicos que almacenan y recuperan información fundamental para el aprendizaje y el pensamiento.

Según Sánchez (2018), el rol del proceso de memoria en el comportamiento humano es de suma importancia y no puede ser subestimado porque al igual que la atención contribuye al desarrollo de otros procesos cognitivos como: el pensamiento, lenguaje,

aprendizaje, razonamiento y juicio crítico, implicando el proceso de retención, procesamiento y evocación de información.

Igualmente, Montealegre (2003), menciona que, durante la infancia, la memoria es considerablemente fuerte y va disminuyendo conforme el individuo se desarrolla, es por ello que es importante que, durante esta etapa, las funciones mentales se estructuren en torno a la memoria, lo que implica que el pensamiento del niño está considerablemente influenciado por ella, para lo niños pensar es recordar.

#### **4.1.3. Procesos de la memoria**

La memoria abarca los procedimientos y acciones que se realizan en el cerebro al guardar, recordar y emplear información. Dichos procedimientos posibilitan la obtención de conocimientos, su conservación y el acceso a ellos en el momento en que se necesitan.

Para Llanga et al. (2019), la memoria humana, en comparación con la memoria de una computadora, permite que se almacene la información para utilizarla más tarde. Las personas deben dominar tres procesos relacionados con la memoria: el primero, se encuentra la codificación; empleado para transformar la información de manera que pueda ser almacenada, lo que implica convertir los datos en algo con significado, como una asociación con un recuerdo existente, una imagen o un sonido. Como segundo, se refiere al almacenamiento real, que es simplemente el acto de "guardar" la información, requiriendo un cambio fisiológico para que la memoria se conserve. El último es conocido como recuperación, que implica extraer la memoria de su lugar de almacenamiento e invertir el proceso de codificación.

Según Gazzaniga et al. (2014, citado por Gómez et al. 2022), plantea que la memoria cumple tres funciones básicas: almacena, organiza y recupera la información nueva para que tenga significado:

**4.1.3.1. Codificación.** Son cambios de estímulos en las representaciones mentales. En esta etapa, la dirección (selectividad) y la intensidad (esfuerzo) con que se procesan los estímulos son sumamente cruciales.

El proceso se lleva a cabo en dos etapas simultáneas: adquisición, en la que el sistema sensorial es atacado por estímulos, y consolidación, en la que se estabiliza la información, creando memoria a largo plazo.

**4.1.3.2. Almacenamiento.** Se trata de retener los datos en la memoria para usarlos más tarde. Los esquemas, unidades estructuradas de conocimiento, que reúnen conceptos, categorías y relaciones, organizan la información para formar conjuntos de conocimientos.

**4.1.3.3. Recuperación.** Es cómo las personas acceden a los datos almacenados en su memoria. Puede ser espontáneo, lo que significa que los recuerdos aparecen de forma inesperada o voluntaria, esto quiere decir que es el acceso a los datos almacenados en la memoria.

#### **4.1.4. Tipos de memoria**

La memoria es un tipo de almacén mental presente en el ser humano, que le permite retener y recordar eventos o situaciones de forma voluntaria, conservando una red de información codificada en su sistema cognitivo.

Para Camina y Güell (2017), existen tres categorías principales: memoria sensorial, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. La memoria sensorial, es responsable de almacenar la información del entorno, lo que permite su acceso en el futuro. La memoria a corto plazo, es la información procesada en un breve lapso. Por último, la memoria a largo plazo permite el almacenamiento de información durante períodos extensos, esta información puede ser recuperada consciente o inconscientemente, conocida como memoria explícita e implícita, respectivamente.

El ser humano no podría percibir, aprender, pensar y recordar sin su memoria, puesto que sin ella sería imposible comprender quiénes son. Sánchez (2018), clasifica la memoria según la duración del tiempo:

**4.1.4.1. Memoria sensorial.** Esta memoria retiene gran cantidad de información que es captada a través de los órganos de los sentidos (vista, olfato, oído, tacto y gusto) pero su retención es muy limitada, debido a que su duración suele ser menos de un segundo.

Así mismo, Cerdan (2011), manifiesta que, dependiendo de las vías sensoriales del procesamiento del aprendizaje, la memoria sensorial se clasifica en recuerdos visuales, auditivos, olfativos, gustativos, táctiles y motores. Todos los tipos de memoria son útiles en diferentes situaciones de enseñanza, pero los siguientes ofrecen las mejores oportunidades para tener un mejor aprendizaje:

**4.1.4.2. Memoria auditiva.** Las personas con memoria auditiva bien desarrollada intentan escuchar conceptos o ideas que quieren recordar, que es lo que los niños que aprenden en voz alta harán para escucharse a sí mismos. A veces, este tipo de procesamiento, si no se entiende lo suficiente, dará lugar a una memoria mecánica, creando conexiones muy débiles y aisladas que son propensas a desvanecerse.

**4.1.4.2.1. Memoria visual o fotográfica o icónica.** Esta función hace posible la capacidad de recordar representaciones visuales de objetos y sus apariencias. Durante un período de tiempo, los estímulos visuales permanecen en el sujeto como una imagen. La primera habilidad que se aprende ya en la primera infancia.

Cuando se intenta recordar alguna idea, la memoria visual puede ser más útil que la memoria lógica. La posición del dato en la página y las imágenes que lo acompañan pueden ayudar a que la memoria sea más vívida y se recuerde mejor el contenido.

Quienes posean una memoria visual superior, como muchos pintores y practicantes de artes plásticas, encontrarán más fácil recordar las imágenes de sus conceptos que sus significados lógicos.

**4.1.4.2.2. Memoria quinestésica.** La actualización de las imágenes motoras es resultado de la memoria cinestésica. El estudio se beneficia enormemente de este tipo de memoria, porque ayuda en la internalización de conceptos e ideas al facilitar su movimiento a través de la ortografía.

Todos los estilos de aprendizaje están determinados por el uso principal de un tipo de memoria en particular. Aprender deportes requiere un tipo diferente de memoria, a diferencia de aprender música, pintar y otras experiencias sensoriales.

**4.1.4.3. Memoria a corto plazo.** Esta memoria permite organizar y analizar la información (reconocer caras, recordar nombres, contestar en un examen, entre otros) e interpretar las experiencias.

Esta memoria tiene la capacidad de almacenar activamente una cantidad limitada de información, por lo que está disponible de inmediato por un corto período de tiempo, alrededor de siete estímulos por episodio, y tiene un tiempo de retención más largo que la memoria sensorial, con estudios que muestran de entre 15- 30 segundos.

**4.1.4.4. Memoria largo plazo.** De acuerdo a Demera et al. (2020), mencionan que esta memoria se refiere a la capacidad de almacenar información durante un largo período de tiempo. Lo cual permite realizar tareas relacionadas con el cifrado, almacenamiento y recuperación de información.

Así mismo, Shaw (2021), hace énfasis en que, con una mayor duración y complejidad, la capacidad de la memoria a largo plazo se desarrolla rápidamente a medida que se comprende mejor cómo funciona el mundo, la cual se debe considerar importante. Además, los componentes básicos de esta memoria se forman muy temprano en la vida, pero las estructuras básicas involucradas en la memoria (el hipocampo y las estructuras cognitivas relacionadas) maduran bien en la edad adulta.

Nelson (1993, citado por Papalia 2009), menciona que existen tres tipos de memorias infantiles las cuales tienen distintas funciones: genérica, episódica y autobiográfica.

**4.1.4.5. La memoria genérica.** Este tipo de memoria inicia a los dos años, produce guiones, esquemas de eventos familiares repetitivos, sin detalles en cuanto al lugar y tiempo, la cual ayuda a los niños en cómo debe comportarse y saber que esperar.

**4.1.4.6. La memoria episódica.** Hace referencia a la experiencia de percibir eventos o episodios particulares que ocurrieron en un lugar o momento específico, pero debido a la limitada capacidad de memoria que existe en los niños, esta memoria es temporal, a menos que ocurra repetidamente, pero durará unas semanas o meses luego desaparecen. Al paso del tiempo los recuerdos más viejos de los niños se vuelven obsoletos y se reemplazan con narraciones nuevas.

**4.1.4.7. La memoria autobiográfica.** Es un tipo de memoria episódica, en la cual surgen recuerdos de sucesos específicos en la propia vida, este tipo de memoria se da entre los tres y cuatro años de edad, se vuelve duradera a los cuatro años y medio.

**Tabla 1***Tipos de memoria*

	<b>Tipos de memoria</b>		
	<b>M. Sensorial</b>	<b>M. a corto plazo</b>	<b>M. a largo plazo</b>
<b>Capacidad/almacenamiento</b>	Ilimitada	Limitada	Ilimitada
<b>Codificación/información</b>	Sensorial	Codifica información verbal	Codifica significados
<b>Duración/información</b>	Icónica: 1 s. Ecoica: 2 s.	Relativa: 18 a 20 s.	Permanente
<b>Olvido/información</b>	Inmediatamente, si la información no es accesible	Determinado por el paso del tiempo.	No existe

*Nota.* Tipos de memoria Kundera (2010)

#### **4.1.5. Escalas de memoria**

Evalúan la aptitud del niño para entender y procesar los estímulos verbales y expresar verbalmente sus pensamientos, además indica la madurez de sus conceptos verbales.

**4.1.5.1. Escala de memoria verbal.** Almacena información de forma oral y escrita, además es esencial en la comunicación, aprendizaje, resolución de problemas y muchas otras actividades cognitivas permitiendo recordar conversaciones, instrucciones, nombres, números de teléfono, hechos históricos, y mucho más. Se basa en la capacidad del cerebro para codificar, almacenar y recuperar información en forma de lenguaje verbal.

Reynolds y Bigler (2001), mencionan que dentro de esta escala se encuentra el recuerdo selectivo de palabras y recuerdo de pares:

**4.1.5.1.1. Recuerdo selectivo de palabras.** Es una prueba que sirve para evaluar la función de la memoria verbal como aprendizaje y memoria inmediata.

Para Muñoz (2015), la memoria tiene una tendencia selectiva, lo que implica que se recuerda con mayor eficacia lo que tiene un mayor significado. Si se recuerda todas las impresiones sensoriales, lo aprendido o experimentado por igual, sería, en realidad, no recordar, pues la capacidad de abstraer y llegar a conceptos generales requiere que olvidemos, descartemos o releguemos a un segundo plano la información menos relevante.

Así mismo, Ballesteros (2014), menciona que, la atención selectiva permite procesar información relevante mientras suprime la irrelevante que aparece simultáneamente en el

campo visual, aunque con frecuencia el observador no puede ignorar la información irrelevante.

El recuerdo selectivo de palabras es común en la memoria humana, está influenciado por la interacción de factores cognitivos y emocionales. La comprensión de cómo funciona la memoria selectiva es útil en la educación, y otras áreas donde la retención de información es importante.

**4.1.5.1.2. Recuerdo de pares.** Implica tanto la retención de la información individual como la capacidad de reconocer y recuperar la relación entre los elementos en el par. Para Reynolds y Bigler (2001), el recuerdo de pares se refiere a una actividad de aprendizaje en la que se solicita a los evaluados entregar una lista de pares de palabras.

**4.1.5.2. Escala de memoria no verbal.** Hace referencia a la capacidad de recordar información que no está relacionada con el lenguaje o la palabra escrita y que se comunica principalmente a través de medios visuales, sensoriales o de otro tipo no verbales. Esta forma de memoria se centra en la retención y recuperación de información que no se basa en palabras, números o lenguaje escrito, sino en imágenes, objetos, gestos, emociones y otras representaciones no verbales.

Reynolds y Bigler (2001), mencionan que dentro de esta escala se encuentra:

**4.1.5.2.1. Memoria visual abstracta.** Evaluación de memoria inmediata de dígitos o figuras no significativas.

Para Huguet (2002), los elementos de la realidad que la memoria maneja deben ser seleccionados de antemano, la capacidad de abstracción permite conservar los fragmentos escogidos. Aunque cada recuerdo personal es único y no se repite, la similitud entre estos recuerdos lleva a realizar una síntesis y adoptar la abstracción como una forma de memoria.

**4.1.5.2.2. Memoria secuencial visual.** Esta es una tarea no verbal que requiere memorización una serie de patrones geométricos más pequeños.

Para Price y Heno (2011), la memoria visual se define como la capacidad para recordar información o material que ha sido presentado de manera visual. Por lo general, se pueden evaluar dos tipos diferentes:

- Memoria espacial. Hace referencia a la capacidad de recordar la ubicación espacial de un objeto.
- Memoria secuencial. Esto se refiere a la capacidad de recordar con precisión el orden de los elementos de izquierda a derecha.

De lo anterior podemos decir que es la capacidad de una persona para recordar y reproducir una serie de elementos visuales en el mismo orden en el que se presentaron originalmente, es una forma específica de memoria que se enfoca en retener información visual, como patrones, números, letras, colores o imágenes, en una secuencia particular. La memoria secuencial visual es esencial en diversas tareas cognitivas y actividades diarias que implican la retención y el procesamiento de información visual en un orden específico.

#### ***4.1.6. La memoria en la primera infancia***

La memoria acompaña a los niños desde el nacimiento, se desarrolla a lo largo de la vida y se convierte en una herramienta muy importante en diversas actividades

Para Educadores Infantiles (2020), el período de la infancia se caracteriza por un vigoroso desarrollo de conservación y regeneración mental. La cantidad de tiempo que recuerdan las personas y eventos en la infancia aumenta durante un período de tiempo relativamente largo. La memoria es mayoritariamente involuntaria, esto significa que el niño a menudo no establece conscientemente una meta para recordar nada, la atención plena y las convocatorias aleatorias ocurren independientemente de su voluntad y conciencia.

Así mismo Manzanero y Barón (2014), mencionan que las habilidades cognitivas para la atención, percepción, memoria y habla se desarrollan con la edad como resultado de la maduración neural. Por ejemplo, los niños desarrollan gradualmente un mejor control atencional, de modo que a los dos años pueden prestar atención a un estímulo hasta por 7 minutos, y a los 5 años este tiempo se duplica.

#### ***4.1.7. Actividades para fomentar la memoria***

Existen muchas actividades que permiten a los niños desarrollar la memoria la cual deben ser consideradas por los docentes en el aula. Montañes (2003), menciona las siguientes actividades para fomentar la memoria:

**4.1.7.1. Formar asociaciones y relaciones.** Tiene como objetivo desarrollar la capacidad de atención y memoria a corto plazo. Para realizar esta actividad se les pedirá a los

niños que pongan las tapas boca abajo, tendrán un minuto para formar cinco parejas. El niño levanta una ficha después de otra, si coinciden deberá apartarla y volverá a levantar otra ficha para buscar su correspondiente pareja.

**4.1.7.2. Secuencia de colores y letras.** Tiene como objetivo desarrollar la capacidad de atención y memoria a corto plazo. Para realizar esta actividad el niño tendrá puestas hacia arriba nueve tapas con el dibujo de los alimentos arriba expuestos, se les dirá a los niños que van a jugar a ir de compras y deberán comprar los siguientes elementos de entre los que se encuentran en el montón de cada uno. Se les recita una lista de la compra, y tendrán que recordar y seleccionar de entre todos los alimentos que tienen en su montón.

**4.1.7.3. Recuerda la ficha.** Tiene como objetivo desarrollar la memoria a corto plazo. Para realizar esta actividad se proporcionará a los niños el material necesario, se presentará la primera ficha durante 10 segundos, luego los niños deberán reproducir inmediatamente la ficha que acaban de ver, se procede de igual manera con las demás presentaciones.

**4.1.7.4. Recordando el orden.** Tiene como objetivo desarrollar la capacidad de memoria a corto plazo. Para realizar esta actividad se lee en voz alta una serie de números, los niños deberán reproducirlo inmediatamente la serie dictada.

**4.1.7.5. Recordando la secuencia de colores y letras.** Tiene como objetivo desarrollar la capacidad de atención y memoria a corto plazo. Para realizar esta actividad los niños se pondrán en parejas, se le dará un cubo al niño deberá tirarlo y repetir en voz alta color o la letra que le ha salido. A continuación, el otro niño tirará el cubo y dirá en voz alta el color o letra que le salió al primer niño más la que le ha salido a él.

Tomando en cuenta a García et al. (2020), mencionan en su libro las siguientes actividades para fomentar la memoria en los niños.

**4.1.7.6. Memorizando animales.** Tiene como objetivo ejercitar la memoria y permitir el desarrollo de estrategias memorísticas en los niños. Para realizar esta actividad se le entregara al niño una hoja que contiene dentro de un rectángulo azul animales, donde deberá observarlos, mientras se cuenta hasta el diez, luego los reconocerá, buscará y encerrará los animales presentados, nuevamente contando hasta el diez.

**4.1.7.7. Buscando la pareja.** Tiene como objetivo estimular la capacidad de concentración. Para realizar esta actividad se le entregara una hoja que contiene dentro de un rectángulo frutas, donde deberá observarlos, mientras se cuenta hasta el diez, luego deberá recordar porque tendrá que unir con líneas los pares de frutas que había observado con anterioridad.

**4.1.7.8. Memorama de figuras geométricas.** Tiene como objetivo ejercitar la memoria a corto plazo puesto que se deberá recordar en dónde están los pares. Para realizar esta actividad se colocará figuras boca abajo, de modo que nadie observe que figura se trata, cada jugador tendrá un turno para encontrar la pareja de la tarjeta a la que dé vuelta.

**4.1.7.9. Las diferencias.** Tiene como objetivo potenciar la capacidad de observación y atención visual. Para realizar esta actividad se entregará una lámina de diferencias al niño, donde deberá observar ambas imágenes, luego tendrá que encontrar y encerrar las cinco diferencias en un círculo.

**4.1.7.10.Laberintos.** Tiene como objetivo aumentar el poder de concentración de los niños. Para realizar esta actividad el niño deberá poner mucha atención y encontrar la ruta de inicio y así poder llegar al final.

## **Juegos verbales**

### **4.1.8. Concepto**

Los juegos verbales se caracterizan por tener una cualidad socializadora, de orden dialógico, práctico e intelectual, la cual influyen principalmente en el desarrollo de la inteligencia, conocimiento, lenguaje, memoria, capacidad para razonar; además, ayudan a desarrollar la unión del grupo dentro y fuera del aula.

Para Blanco (2020), los juegos verbales son una estrategia pedagógica que orienta y promueve la participación del niño en una sociedad cada vez más exigente, puesto que representan cambios constantes en el tiempo, y gracias a estas actividades se promueve y fortalece habilidades de diálogo fluidas, ricas y diversas, introduciéndolos en el mundo del conocimiento tan importante para el crecimiento personal y social.

Así mismo para Espinoza (2016), los juegos verbales son desarrolladores de la expresión oral, comprensión, vocabulario, distinguir los sonidos en las palabras y entrenar de forma lúdica los músculos de la boca para pronunciar los sonidos de forma correcta y fluida.

De acuerdo con Castro (2005 citado por Yupanqui, 2021), los juegos verbales son una actividad principal mediante la cual los niños operan de manera clara y coherente dentro y fuera del aula, despertando el interés en diferentes tipos de actividades creativas, contribuyendo al desarrollo de habilidades comunicativas, así como también los motivan a ser independientes y demostrar una sensación de seguridad en la autoexpresión.

### **4.1.9. Importancia de los juegos verbales**

Los juegos verbales son estrategias que permiten desarrollar la estimulación de la memoria. Blanco (2020), manifiesta que, los juegos cumplen un papel importante en el proceso de aprendizaje de los niños, a través de él adquieren un cúmulo de conocimientos, con el correcto funcionamiento de los juegos de palabras, los niños pueden sumar algunas habilidades de pronunciación, fluidez y retención de palabras nuevas en el diccionario.

Desde el punto de vista de Piaget (1959 citado por Palacios et al 2021), menciona que el juego contribuye a la creación y mejora de estructuras mentales que evolucionan gradualmente a lo largo de las distintas etapas del desarrollo intelectual del niño, en este proceso se distinguen tres tipos de juegos: sensoriomotores, simbólicos y normativos, los cuales emergen como resultado del crecimiento y desarrollo.

#### **4.1.10. Características de los juegos verbales**

Una actividad fundamental para el desarrollo óptimo del niño es el juego, el cual demanda un tiempo y espacio apropiado que se adjunten a su edad y requerimientos individuales.

Para Schaffer (2000), para que los juegos verbales resulten efectivos, es necesario que estén estandarizados, puesto que comparten varias características de diseño con el lenguaje, permitiendo ser una herramienta de aprendizaje desde temprana edad. Estos juegos consisten en una serie de acciones que se desarrollan en secuencias, orden gramatical de frases, brindando a los niños la oportunidad de aprender a prestar atención.

Los juegos verbales presentan un método eficaz para la enseñanza y el aprendizaje, puesto que, al integrar los juegos en la educación, los niños tienen la oportunidad de fortalecer la comprensión del lenguaje, memoria y potenciar habilidades fundamentales como la resolución de problemas y creatividad.

Asimismo, Murillo (2009), menciona que el juego representa tanto una herramienta de aprendizaje como una actividad con una amplia gama de características, desempeñando un papel crucial en la educación, puesto que a través de él los niños adoptan roles de manera individual. A continuación, se mencionan algunas características distintivas del juego:

- El juego sirve como medio de comunicación primordial para los niños desde su nacimiento.
- Refleja la experiencia y preferencias individuales.
- Sirve como una puerta hacia su vida interior, permitiendo expresar simbólicamente sus deseos, miedos, conflictos.
- Permite que los niños reflexionen sobre sí mismos, de los demás y del mundo que les rodea.
- Estimula los sentidos, fomenta la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a canalizar energía física y mental de manera productiva y recreativa.

#### **4.1.11. Beneficios de los juegos verbales en la infancia**

Los juegos verbales son una forma de practicar y mejorar habilidades con las palabras, ayudar a desarrollar la creatividad y resolver problemas, de una manera divertida y

desafiante. Espinoza (2016) y Curipallo (2023), mencionan que los juegos verbales tienen importantes beneficios, entre los cuales se destacan los siguientes:

- Contribuye al desarrollo de la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Los niños desarrollan la creatividad al retener series de palabras que posteriormente los utilizarán para comunicarse.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral que les ayudará a desenvolverse en la vida habitual.
- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Permite la comprensión para poder ampliar la memoria por ende se obtendrá nuevos conocimientos.
- Estimulan la lectura y aumentan el vocabulario, adquiriendo nuevas palabras a medida que se juega.

Es necesario enfatizar que los juegos de palabras tienen muchos más beneficios, incluida la reevaluación de la cultura oral, el desarrollo de la conciencia fonológica y auditiva y el fomento de la interacción social.

#### ***4.1.12. Tipos de juegos verbales***

Los distintos tipos de juegos verbales cumplen una función determinante en el proceso de aprendizaje y sirven como recurso de apoyo para mejorar los procesos memorísticos en los niños, entre ellos están las rimas, trabalenguas, adivinanzas, canciones, retahílas siendo algunos de los principales juegos de palabras que existen.

**4.2.5.1. Rimass.** Las rimas juegan un papel importante en el desarrollo integral de los niños. No solo promueven el lenguaje y las habilidades cognitivas, sino que también promueven la creatividad, memoria, concentración, así como las habilidades sociales y emocionales, por lo tanto, vale la pena incorporar rimas en la enseñanza y la interacción con los niños desde una edad temprana.

Asimismo, Ramos (2018), menciona que en las rimas existen estructuras rítmicas las cuales brindan a los niños diversas sensaciones frente a las palabras, se presenta el ritmo, sonoridad y musicalidad, entre otros elementos muy atractivos para ellos. Pues de una manera lúdica, aprenden auditivamente y visualmente el léxico escrito, integrando las palabras significativas en su mundo de la lectura sin siquiera darse cuenta. De esta manera, aprender

rimas en edades tempranas mejora tanto la capacidad expresiva como comprensiva del lenguaje y beneficia la memoria, puesto que mejora la habilidad para recordar.

Teniendo en cuenta a Canelones y Cabrera (2017), señala que, la rima es parte de la cultura popular, un legado de los antepasados, y es por eso que estudiarla y memorizarla se convierte en una experiencia tan placentera, porque se ha vivido con ella desde el principio de los tiempos. Además, menciona que es un lenguaje hablado, poético y lúdico, a menudo acompañado de melodías para entretener a los niños mientras aprenden.

**4.2.5.2. Adivinanzas.** Las adivinanzas hacen referencia a un juego en el que se intenta adivinar o inferir algo. Normalmente se describe en forma de verso, parecido a un refrán, y con frecuencia incluye juegos de palabras o pistas para resolverlas. Las adivinanzas más entretenidas son las ingeniosas, donde la solución está oculta dentro de la misma adivinanza, a veces, la respuesta se encuentra obvia pero la otra persona no puede descubrirla. (Rothman, 2021).

Además, este autor señala que las adivinanzas desarrollan la conceptualización de los niños, pues al momento de buscar la respuesta correcta, deben distinguir muchas características del objeto y tratar de enfatizar lo que se necesita establecer. De esta forma, los procesos de clasificación y abstracción se llevarán a cabo en su mente, aunque no seas consciente de ello.

De acuerdo a De la Serna (2001), en su libro menciona que las adivinanzas son una expresión viva de la literatura oral de todas las culturas. Sus orígenes están muy relacionados con las comunidades orales que actuaban como transmisores, y posteriormente se realizaron las primeras recopilaciones escritas de la expresión de este juego. Forman parte de un patrimonio común y suelen caracterizarse por el anonimato, ubicuidad y fórmula de año en año, de generación en generación.

**4.2.5.3. Retahíla.** Se han convertido en un importante juego de palabras en el idioma, ayudando con la fluidez e incluso mejorando la memoria y la atención. Para Pérez (2019), las retahílas son canciones de juegos que se caracterizan por tener una melodía simple y repetitiva. Estas canciones no siguen un tema específico, pero su repetición y musicalidad hacen que los niños las recuerden fácilmente y se sientan atraídos por el proceso de aprendizaje que ofrecen.

Según Cerrillo (2008), en su libro menciona que, las retahílas pertenecen a una pequeña tradición lyra mínima; su significado y sonido están dispersos por innumerables pedazos de fórmulas, signos, palabras que vuelan. Además, menciona que las retahílas son poesía lúdica con algunos o más elementos. La palabra que acompaña al juego se convierte en un juego en sí mismo y se entiende como un juguete rítmico oral, dando paso a asociaciones sonoras libres.

**4.2.5.4. Trabalenguas.** En el ámbito educativo, el juego y las actividades lúdicas son de suma importancia, debido a que constituyen una forma de adquirir conocimientos. De acuerdo a Barberán y Macías (2022), los trabalenguas son excelentes para desarrollar la habilidad de hablar con rapidez y precisión, además, los niños se divierten sin darse cuenta de que están fortaleciendo el vocabulario, mejorando la capacidad de atención y potenciando su memoria.

Los trabalenguas son frases divertidas y repetitivas que sirven como una herramienta eficaz en el aula; también son un método muy utilizado para mejorar la expresión de niños, desarrollar su memoria y motivación para aprender. Para González y Cedeño (2021), los trabalenguas son un ejercicio que mejora el desarrollo de la fluidez del habla, asegura no solo la pronunciación sino también la articulación correcta de sonidos y palabras y, en última instancia, refuerza este proceso durante el desarrollo de la memoria.

**4.2.5.5. Canciones.** Las canciones son una herramienta útil para mejorar la memoria y el aprendizaje en niños, ayudando a recordar información de manera más efectiva, puesto que la música y la letra pueden ser más fáciles de recordar que la información presentada de otra manera.

Estas canciones tienen letras sencillas y repetitivas permitiendo que los niños las recuerden con facilidad, además de estimular la coordinación y la memoria motora. De acuerdo con Linares et al. (2018), el desarrollo de las canciones les da a los niños la oportunidad de poner en práctica nuevas experiencias, una amplia gama de estímulos, tanto físicos como cognitivos, expresan su lado artístico y creativo, facilitan la comunicación, cooperación, y el aprendizaje. Por lo tanto, el uso de canciones en el aula puede verse como una fuente adecuada de aprendizaje continuo, puesto que la combinación de ritmo, verso y repetición hace que absorban mejor los nuevos conocimientos.

## **Juegos verbales y memoria**

Jugar con las palabras es muy importante, puesto que, los niños comienzan a consolidar su memoria, ayudándolos a recordar mejor y participar más activamente en las actividades, brindándoles más seguridad, motivación para hablar y participar en el aprendizaje, al tiempo que fomenta la interacción social donde se desarrollan las habilidades lingüísticas del niño y así completar con éxito la fase inicial.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2015), las adivinanzas son una herramienta que ayuda no solo a desarrollar el lenguaje, si no, que de una manera lúdica y entretenida contribuye a ejercitar la imaginación, permitiendo favorecer el desarrollo cognitivo y mental mediante la asociación de ideas y conceptos, incitando la curiosidad y el pensamiento crítico.

Para Eyccast (2018), las, retahílas, adivinanzas, trabalenguas y canciones desarrollan en los niños la memoria, vocabulario, expresión corporal y dirección, esto se debe a que encuentran atractivo por su musicalidad. A través de estos juegos los niños expresan, hablan y comunican, además de brindar herramientas educativas y de entretenimiento que centran la atención del niño en las palabras, las cuales se utilizan principalmente para incentivarlos a hablar, aumentar y reforzar el vocabulario, son muy necesarias en el proceso pedagógico de los niños.

De acuerdo Calvillo (2012), menciona que las capacidades cognitivas desarrolladas a través de los trabalenguas son diversas, puesto que crea a través del juego situaciones imaginarias, permitiendo a los niños asimilar información que ya conocen, ayudando a crear y desarrollar ideas y conceptos nuevos.

Los juegos verbales son una excelente forma de ejercitar la mente y mejorar la memoria. Estos juegos pueden ser muy simples, como encontrar palabras que comiencen con una letra en particular, o más complejos, como resolver acertijos, al jugar estos juegos, se estimula el cerebro y se mejora la capacidad cognitiva.

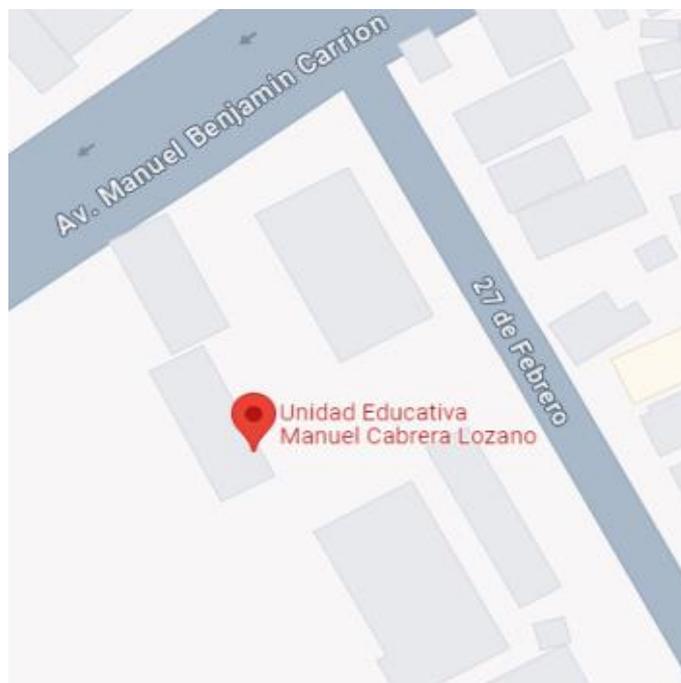
Como menciona Chubarvosky (2019), las rimas permiten a los niños mejorar su aprendizaje como la capacidad de atención, memoria y conciencia fonológica, a través de su composición rítmica, sonora y motriz, además les permite conectarse consigo mismos y su cuerpo.

## 5. Metodología

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, que se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, parroquia San Sebastián, Av. Manuel Benjamín Carrión, calle 27 de febrero, funciona en las instalaciones del Colegio de Bachillerato 27 de Febrero, ofreciendo el nivel educativo Inicial, Preparatoria, Básica General y Bachillerato.

### Figura 1

*Croquis de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano*



*Nota.* La imagen muestra la ubicación de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.  
Fuente. Google maps (2023) <https://maps.app.goo.gl/yVgxD9GF7nJHWdXNA>

En la investigación se consideró pertinente la utilización de los siguientes materiales: fuentes bibliográficas como: revistas, libros y artículos para la recopilación de información de las variables; dentro de los recursos tecnológicos se utilizó, computadoras, proyectores, internet; y dentro de los recursos didácticos: parlante, música, pictogramas, pinturas, tijeras, carteles con trabalenguas, fichas de imágenes, retahílas, títeres.

El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, debido a que se manipuló la variable independiente (juegos verbales) permitiendo verificar su contribución positiva en la variable dependiente (memoria) además este diseño se sustentó en el tipo de muestreo que fue

no probabilístico, igualmente, se aplicó el pre test, como una propuesta de intervención y finalmente un post-test.

El enfoque fue mixto de tipo cuantitativo porque sirvió para la recolección de datos a partir de la aplicación del instrumento seleccionado y aplicado en dos momentos diagnóstico inicial y como evaluación final y cualitativo facilitando la interpretación y análisis de estos resultados, así mismo de los indicadores de la lista de cotejo a partir de la aplicación de la guía de actividades, que evidenció el porqué de la muestra de estudio, en relación a la problemática detectada. El alcance de la investigación fue de tipo descriptivo, porque permitió analizar atributos, características y cualidades de los sujetos en estudio.

Los métodos de investigación que se utilizaron fueron: El inductivo-deductivo que permitió establecer lógica, orden y coherencia a través de la recolección de información confiable posibilitando el análisis concreto del fenómeno de estudio hasta llegar a establecer las conclusiones. Analítico-sintético facilitó el análisis individual de las variables de estudio, seleccionando la información más relevante para la construcción del marco teórico, para sustentar de manera eficaz el tema investigado.

Se utilizó la técnica de la observación para la ejecución de una guía de 25 actividades basadas en los juegos verbales, evaluada con parámetros de logrado y no logrado a través de una lista de cotejo a través de la cual se permitió evidenciar avances de los niños. El instrumento utilizado para evaluar la memoria escolar fue el Test de Memoria TOMAL elaborada por Reynolds y Bigler (1994), que evalúa la memoria y disfunciones de aprendizaje, en niños de 5 a 6 años, el test incluye indicadores de evaluación como: muy superior, superior, medio alto, medio, medio bajo, deficiente, muy deficiente para evaluar el desempeño de los niños.

La población que participo en la investigación fue de 50 niños del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, donde se tomó como muestra a 24 investigados que corresponde al paralelo "A" de acuerdo al muestreo no probabilístico para generar resultados haciendo generalizaciones respecto de toda la población, cumpliendo con las mismas características de estudio.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del test de memoria Tomal

Con el fin de diagnosticar el nivel de memoria que tenían los niños de preparatoria, se aplicó el instrumento Test de Memoria TOMAL, de manera individual en el lapso de una semana, obteniendo así los siguientes resultados:

**Tabla 2**

*La memoria verbal en los niños*

Subtest Verbales	Muy superior		Superior		Medio alto		Medio		Medio bajo		Deficiente		Muy deficiente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Recuerdo selectivo de palabras	0	0	2	8	3	13	8	33	5	21	2	8	4	17
Recuerdo de pares	0	0	3	13	2	8	6	25	7	29	4	17	2	8
<b>Media</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>13</b>

*Nota.* Datos del pre-test obtenidos tras la aplicación del test Tomal en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.

En la tabla 2 se evidencia, que el 10% de niños investigados se encontraban en un nivel muy superior, logrando realizar bien las actividades establecidas, otro 10% se hallaron en un nivel medio alto, el 29% estaban en nivel medio, un 25% en nivel medio bajo, el 13% en deficiente y un 13% en nivel muy deficiente. Para Olena (2022), los infantes a menudo se distraen y necesitan ayuda adicional de un adulto, es por ello que tras realizar su investigación, observo dificultades en la reproducción secuencial de palabras donde los niños recordaron solo las primeras tres palabras de cinco, las demás fueron reemplazadas por palabras similares en términos de contenido, olvidaron las palabras reproducidas, nombraron incorrectamente reemplazándolas por otras similares, además tuvieron dificultad para reproducir palabras después de un cierto período de tiempo, ejecución lenta de la tarea, olvido de los símbolos hablados, necesidad de repetir las instrucciones, dentro de la precisión de la memoria tuvieron incapacidad para escuchar el material de texto en su totalidad, la necesidad de actualización visual, es por ello que, los componentes insuficientemente desarrollados de la memoria auditiva-verbal afectan el nivel general de preparación del habla de los niños para la escuela y provocan dificultades durante el dominio del material educativo.

La capacidad de memoria verbal en el cerebro de dicha población se caracteriza por ser relativamente frágil, especialmente cuando se enfrenta a una demanda cognitiva elevada.

Para mejorar la memoria verbal en los niños, los docentes deben involucrar en su enseñanza a asociar información con imágenes, crear rimas, relacionar la información con situaciones cotidianas, incorporar actividades lúdicas, utilizar la repetición, recordar secuencias de sonidos o palabras, contribuyendo a mejorar la memoria verbal, para esto se debe crear un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo, donde los niños se sientan cómodos expresándose verbalmente, influyendo positiva y significativamente al desarrollo de la memoria verbal siendo más atractiva y memorable para los niños.

**Tabla 3**

*La memoria no verbal en los niños*

Subtest no Verbales	Muy superior		Superior		Medio alto		Medio		Medio bajo		Deficiente		Muy deficiente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Memoria visual abstracta	0	0	1	4	1	4	7	29	7	29	5	21	3	13
Memoria secuencial visual	0	0	1	4	1	4	5	21	5	21	9	38	3	13
<b>Media</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	<b>3</b>	<b>13</b>

*Nota.* Datos del pre-test obtenidos tras la aplicación del test de memoria Tomal en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 3 se evidencia que el 4% de niños investigados se encontraron en un nivel superior, el otro 4% se hallan en un nivel medio alto, un 25% en nivel medio, otro 25% estuvo en un nivel medio bajo, el 29% en deficiente y un 13% en nivel muy deficiente afecta al neurodesarrollo y más concretamente, a las funciones dependientes del hemisferio cerebral derecho. De acuerdo a Unir (2020), los niños con este problema suelen presentar alteraciones y dificultades en la psicomotricidad, de coordinación, visuoespaciales o visuoconstructivas que afectan a su día a día en el colegio, llevándolos a un mal rendimiento en tareas en las que son necesarias la orientación espacial y el uso del papel y el lápiz, afectando también las relaciones sociales.

Es por ello que la memoria verbal no se limita únicamente a una imagen, sino que abarca una representación sensorial completamente integrada que puede ser evocada repetidamente, los docentes deben integrar en sus clases enfoques pedagógicos que estimulen múltiples sentidos y promuevan la creatividad, al utilizar métodos que involucren experiencias sensoriales diversas, actividades artísticas, psicomotricidad y estrategias visuales, donde se pueda fortalecer la capacidad de los niños para retener y recordar información no verbal, además, adaptar las actividades al estilo de aprendizaje individual de

cada niño, brindando un ambiente educativo inclusivo que permita el desarrollo óptimo de sus habilidades.

**Tabla 4**

*Memoria verbal y no verbal de los niños de preparatoria*

Indicadores	Muy superior		Superior		Medio alto		Medio		Medio bajo		Deficiente		Muy deficiente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Subtest Verbale	0	0	3	10	3	10	7	29	6	25	3	13	3	13
Subtest no Verbales	0	0	1	4	1	4	6	25	6	25	7	29	3	13
<b>Media</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>21</b>	<b>3</b>	<b>13</b>

*Nota.* Datos del pre-test obtenidos tras la aplicación del test de memoria Tomal en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano

De manera global en la tabla 4, se evidencia que, el 8% de niños investigados se encuentran en un nivel superior, el 8% en nivel medio alto, el 25% se hallan en nivel medio, un 25% están en un nivel medio bajo, el 21% en deficiente y el 13% en un nivel muy deficiente no logrando realizar las actividades. Desde el punto de vista de Arauz et al, (2020), la ausencia de la memorización, no se logra el proceso de aprendizaje, la cual impide la aplicación de conocimientos, información o experiencias previas en el futuro. La importancia de la memoria no se limita únicamente al ámbito académico, siendo un tema relevante tanto para estudiantes, profesores y padres en su vida cotidiana, aunque es innegable que en el contexto educativo es donde se evalúa y considera con mayor énfasis, la memoria juega un papel significativo en todas las esferas de la existencia.

En otras palabras, la memoria constituye una habilidad extraordinaria y posiblemente, la más vital para todo individuo, dado que le permite retener experiencias y capitalizarlas en sus acciones futuras. Aunque la memoria no opera de manera completamente segura, puesto que puede experimentar fallas en su rendimiento escolar, por eso es importante que su constante secuencia de almacenamiento y recuperación de información, donde los mecanismos de atención y memoria adquieren una importancia fundamental, es por ello que la responsabilidad primordial consiste en asegurar que los niños logren dirigir su atención, aumenten su conciencia sobre sus pensamientos y emociones, y avancen hacia la autonomía y la crítica, y para lograrlo es importante que las docentes realicen estrategias innovadoras que fomenten en los niños la creatividad, la perseverancia, la confianza en sí mismos, la adaptabilidad a los cambios, el pensamiento independiente.

## 6.2. Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de actividades

Para dar cumplimiento al objetivo de diseñar y aplicar una guía de actividades en base a los juegos verbales para el aumento de la memoria en los niños de preparatoria, se propusieron veinticinco actividades lúdicas basadas en este proceso. La aplicación tuvo una duración de dos meses, de manera grupal e individual, la evaluación se registró en una lista de cotejo cuyos indicadores fueron logrado y no logrado.

**Tabla 5**

*Indicadores de la guía de actividades*

N°	Indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
<b>Adivinanzas</b>			
1	Memoriza la adivinanza de acuerdo a las imágenes y su grafía.	22	2
2	Estimula la memoria secuencial recordando las imágenes presentadas	22	2
3	Mejorar la memoria mediante el uso de la imaginación.	20	4
4	Mejorar la memoria mediante la creación de adivinanzas.	19	5
5	Ejercitar la memoria, recuerdo e imaginación mediante la creación de una adivinanza.	21	3
<b>Rimas</b>			
6	Mejora la capacidad de pensamiento mediante la asociación de imágenes.	21	3
7	Memoriza las rimas relacionadas a las frutas	21	3
8	Incrementa la capacidad de retención mediante la rima de una canción	22	2
9	Adquiere una mejor capacidad de memorización mediante el trabajo en equipo.	20	4
10	Identifica en el cuento las palabras que riman.	19	5
<b>Retahílas</b>			
11	Memoriza la retahíla mediante la repetición y el uso de imágenes.	20	4
12	Recuerda las retahílas con los títeres de dedo.	22	2
13	Recuerda la retahíla mediante la narración.	20	4
14	Memoriza la retahíla mediante la utilización de imágenes.	22	2
15	Recuerda la secuencia de palabras y patrones de sonidos.	21	3
<b>Trabalenguas</b>			
16	Repite el trabalenguas mediante el uso de pictogramas	20	4
17	Aprende el trabalenguas mediante el uso de movimientos e imágenes	19	5
18	Fortalece la retención mediante la dramatización y	20	4
19	Recordar y pronunciar de forma clara y precisa las palabras.	22	2
20	Memoriza el trabalenguas de r por medio de la mímica	22	2
<b>Canciones</b>			
21	Incrementa el nivel de memoria a través de la repetición de canciones.	20	4
22	Repite canciones para el desarrollo de la memoria auditiva	19	5
23	Ejercita la memoria a través de canciones y objetos.	16	8
24	Desarrolla la memoria a través de la repetición de canciones vinculadas con el movimiento.	21	3
25	Recuerda la canción mediante la visualización del video.	17	7

*Nota.* Datos obtenidos tras la aplicación de la guía de actividades, en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 5, se detalla los indicadores de evaluación de la guía de actividades, aplicados conforme el progreso el desarrollo de la memoria dividida por tipologías: de las actividades 1 al 5 se encuentra las adivinanzas, donde se abordó actividades utilizando imágenes y sus grafías, secuencias y la imaginación.

En los que respecta a las actividades desde la 6 a la 10 se trabajó con la tipología rimas que ayudó a mejorar la capacidad de pensamiento y memoria con la ayuda de imágenes, canciones, trabajo en equipo y cuentos, evidenciando que la mayoría de los niños lograron realizar con facilidad las actividades propuestas.

Así mismo, en la tipología retahílas se encuentra la actividad 11 a la 15 donde se utilizó sucesiones, imágenes, títeres, narraciones, sonidos, secuencias y repetición de palabras, evidenciando logros significativos en los niños. En cuanto a la tipología trabalenguas, de la actividad 16 a la 20 se trabajó con ayuda de la mímica, pictogramas, el recuerdo, pronunciación y repetición de palabras, mismas que resultaron accesibles y llamativas para la mayoría de los niños.

Por último, de la actividad 21 a la 25 se aplicó la tipología de canciones utilizando títeres, mímicas, baile, videos y repetición de canciones, resultando complejas, debido a que no todos los niños lograron realizarlas con facilidad. Para el desarrollo de las actividades se emplearon diversos materiales, mismos que resultaron atractivos para los niños al momento de la ejecución, a continuación, se citan algunos: títeres, legos, rompecabezas, gorros de profesiones, libro de retahílas.

### **6.3. Resultados de la guía de actividades y post test**

Con el objetivo de evaluar el impacto que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la memoria en los niños de preparatoria, se analizaron los datos obtenidos tras la aplicación de la guía de actividades, mismos que se proponen a continuación.

#### **Tabla 6**

*Tipologías de los juegos verbales con sus indicadores de evaluación de acuerdo a la guía de actividades.*

Indicadores	Número	Logrado	No logrado
		F	F
Adivinanzas	1-5	21	3
Rimas	6-10	21	3
Retahílas	11-15	21	4
Trabalenguas	16-20	20	4
Canciones	21-25	18	6
<b>Media</b>		20	4

*Nota.* Datos de la Lista de cotejo basada en la tipología de juegos verbales aplicada a los niños de preparatoria.

En la presente tabla se logra evidenciar, que en la tipología adivinanzas, rimas, retahílas y trabalenguas, la mayoría de los niños han logrado realizarlas, lo que significa que su memoria ha incrementado, porque ha existido dominio en algunos aspectos como: utilizar imágenes, imaginación, trabajo en equipo, manejo de títeres, narración efectiva, seguir patrones correctamente, repetición y secuencia de palabras. Sin embargo, aunque una minoría no han logrado adquirir estas habilidades, se corrobora la efectividad de los juegos verbales.

Así mismo, en los resultados obtenidos tras la aplicación post test Tomal de memoria, se presentan a través de la siguiente tabla comparativa.

**Tabla 7**

*Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del pre test y post test*

Indicadores	S						MA						M						MB						D						MD					
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%				
Subtest Verbales	3	10	3	10	7	29	6	25	3	13	3	13	7	29	6	25	3	13	1	4	1	4	7	29	6	25	3	13	3	13						
Subtest no Verbales	1	4	1	4	6	25	6	25	7	29	3	13	1	4	12	50	7	29	1	4	1	4	2	8	4	17	9	38	7	27	2	8	1	4	1	4
<b>Media</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>21</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>38</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>9</b>	<b>38</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
	16						59						55						16																	

*Nota:* Datos obtenidos de la evaluación inicial y final del test de Tomal aplicada a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano.

S=Superior, MA=Medio Alto, M=Medio, MB=Medio Bajo, D=Deficiente, MD=Muy Deficiente.

En la tabla 7, se comparan los resultados de la aplicación del pre y post test de Tomal, mismos que se muestran de acuerdo a la media obtenida, donde el 59% de niños se encontraban en nivel medio bajo, deficiente y muy deficiente, resultados que se revirtieron en el post test ya que solamente el 16% de los niños se mantuvieron en estos niveles. En lo que respecta al nivel medio se observa en el post test un incremento del 2%, finalmente en los niveles superiores en el pre test se encontraba el 16% y en el post test subió al 55% evidenciando mejoría en los niños.

De acuerdo a Ruiz (2022), la incorporación de juegos verbales en el proceso educativo ayuda a mejorar el desarrollo del lenguaje y memoria de los niños, sin embargo, las metodologías tradicionales y memorísticas provocan en los niños aburrimiento viéndose presente el desinterés por aprender, además de manifestar dificultades para comunicarse, participar en conversaciones, relatar historias, cuentos, producir palabras y realizar descripciones, es por ello que mediante el uso de los distintos juegos del lenguaje se logra en el niño una activación de conocimientos previos relacionados entre sí y facilitan el aprendizaje significativo.

En el ámbito educativo los juegos verbales representan una alternativa efectiva, para activar los conocimientos previos de los niños y establecer conexiones significativas para estimular su memoria, además, contribuyen para que ellos relacionen conceptos de manera interactiva, atractiva y de fácil adhesión en el proceso educativo .

## 6. Discusión

La presente investigación estuvo encaminada a determinar cómo los juegos verbales influyen en la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, donde se utilizaron los siguientes métodos: el inductivo-deductivo y analítico- sintético, que permitieron analizar y recolectar información pertinente durante el estudio, además se manipularon técnicas e instrumentos como el test de Memoria TOMAL de Reynolds y Bigler, aplicado en dos momentos, como pre test para detectar dificultades de la memoria y como post test con la finalidad evaluar los avances adquiridos por los niños en este componente. Para revertir esta problemática se diseñó y aplicó una guía de actividades basada en los juegos verbales denominada “Repitiendo repitiendo nuestra memoria mejoraremos” donde se trabajó tipologías como: adivinanzas, rimas, retahílas, trabalenguas y canciones.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el pretest se evidenció dificultades, puesto que el 59% de niños, se encontraban en los niveles: medio bajo, deficiente y muy deficiente, posterior a la intervención y a través de la aplicación del post test se evidenció que el 55% de niños paso a los niveles: muy superior, superior y medio alto. Corroborando la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la memoria, debido a que los infantes tenían mayor capacidad de retención de información, expresión y lenguaje.

A pesar de que no se encuentran estudios sobre los juegos verbales para mejorar la memoria, existen investigaciones relacionadas, como se puede contrastar con la de Sequeiros (2021), titulada Juegos verbales y su influencia en la expresión oral en estudiantes de una institución educativa de Villa el Salvador, ubicada en Lima-Perú, en la que se explica que la práctica de juegos verbales basados en la utilización de adivinanzas, rimas, retahílas en el aula de clase, resultaron una estrategia eficaz para mejorar la expresión verbal de los niños, al contribuir a la amplitud del vocabulario, razonamiento, retención y por ende la memoria.

Así mismo, Lluguay (2022), en un estudio realizado con niños de nivel inicial de una institución educativa de Ambato – Ecuador, en donde se utilizó las retahílas para la estimulación de la memoria visual y auditiva, tras la intervención con estas estrategias aplicadas en aula permitieron que el 100% de los niños incrementen la escucha y la memorización.

Para Panchi (2017), en su investigación, utilizó la música como estrategia metodológica en el desarrollo de la memoria de los niños y niñas de a 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica República de Colombia de la provincia de Cotopaxi cantón Saquisilí, se observó una mayor interacción de los niños en las actividades planificadas en cada clase, logrando incentivar la memoria auditiva mediante ejercicios rítmicos y melódicos, logrando que los infantes respondan espontáneamente con su sentido auditivo, permitiéndole interiorizar las diferentes experiencias para desarrollar su memoria en forma integral.

Con todas las investigaciones mencionadas se confirma que los juegos verbales son efectivos para incrementar la memoria en los niños, lo cual conlleva a un mejor rendimiento académico, lo mismo que se denota en la presente investigación, porque presenta resultados positivos, a pesar de que existió un porcentaje mínimo de niños con los que no se logró los resultados esperados debido a las limitaciones encontradas como: interferencia de las distintas actividades académicas, falta de predisposición de los niños, feriados, inasistencia por enfermedad, a pesar de estos inconvenientes se logró realizar todo lo planificado, obteniendo resultados efectivos, por lo tanto, se sugiere continuar realizando investigaciones de esta índole, por los beneficios que tienen los juegos verbales para mejorar la memoria en los niños.

## 7. Conclusiones

- Para diagnosticar el nivel de memoria de los niños de preparatoria, se aplicó el Test de Memoria Total, que permitió detectar que la mayoría de ellos se encontraban en los niveles: medio bajo, deficiente y muy deficiente teniendo problemas para recordar información por largos periodos de tiempo, para memorizar palabras, identificar pares, lo que implicaba deficiencia en la memoria visual y secuencial.
- Con la guía de actividades denominada “repitiendo, repitiendo la memoria mejoraremos” basada en 25 actividades de juegos verbales aplicadas de manera individual y grupal, integrando diferentes tipologías como: rimas, adivinanzas, retahílas, trabalenguas y canciones, se logró que los niños incrementen sus niveles de memoria y experimenten momentos de curiosidad, diversión y recreación.
- Los juegos verbales tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de la memoria de los niños, puesto que los resultados obtenidos a través de la aplicación del post test, mostraron un incremento en el nivel medio, medio alto y superior, por el dominio de actividades como: seguir secuencias, retener mayor número de palabras e incremento de la imaginación.

## **8. Recomendaciones**

- Se sugiere a los docentes realizar el proceso de evaluación inicial, con la finalidad de identificar posibles dificultades de aprendizaje en los niños, como en el caso de la memoria, puesto que puede afectarle en sus áreas de desarrollo y entorpecer su aprendizaje, por lo tanto, la detección oportuna, permitirá brindar apoyo, acompañamiento y asistencia, puesto que la memoria desempeña un papel crucial en las funciones superiores.
- Se recomienda que, en las actividades académicas, se incluyan juegos verbales con el propósito de potenciar la memoria, la capacidad para retener información, atención y concentración, siendo estas esenciales para el proceso de aprendizaje.
- Dado el impacto positivo observado en los resultados de la propuesta, se sugiere encarecidamente mantener la implementación de los juegos verbales como una estrategia continua, lúdica y efectiva que potencia la memoria y estimula el desarrollo de habilidades en los niños, pues la continuidad de esta práctica no solo consolida los beneficios ya evidenciados, sino que también contribuye de manera significativa al crecimiento integral de ellos, preparándolos de manera efectiva para los nuevos retos que exige la educación actual.

## 9. Bibliografía

- Arauz, J., Ibarra, K., Naydú, I., Guerrero, A., Santimateo, W., Velásquez, D., y Pérez, M. (2020). Memoria y dificultades de aprendizaje. *Semilla científica: Revista de investigación formativa*, 62-78. <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4296/Revista-Semilla-Cient%C3%83%C2%ADfca-63-79.pdf?sequence=1>
- Arburola, F. (1998). *Literatura Para Niños Preescolares*. <https://n9.cl/vej0c>
- Ballesteros, S. (2014). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita. *Acción psicológica*, 11(1), 7-20. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1578-908X2014000100002](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2014000100002)
- Barberán, C. M. P., y Macías, J. R. I. (2022). Los Trabalenguas como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma Inglés. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 841-851. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LosTrabalenguasComoHerramientaDidacticaEnLaEnsenan-8637993%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LosTrabalenguasComoHerramientaDidacticaEnLaEnsenan-8637993%20(1).pdf)
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Blanco, M. E. (2020). Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de Secundaria. *Revista San Gregorio*, (43), 155-170. <https://n9.cl/0jh8d>
- Calvillo, S. C. (2012). Los trabalenguas como estrategia para el desarrollo de habilidades cognitivas en alumnos de primer grado de preescolar (Doctoral dissertation, UPN-095). <http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/jspui/handle/123456789/10287>
- Camina, E., y Güell, F. (2017). The neuroanatomical, neurophysiological and psychological basis of memory: Current models and their origins. *Frontiers in pharmacology*, 8, 438. <https://doi.org/10.3389/fphar.2017.00438>
- Canelones, E. D. C., y Cabrera, E. A. C. (2017). La rima ilustrada en formato web. Una alternativa pedagógica en la enseñanza del francés como lengua extranjera. *Educere*, 21(68), 65-74. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744008.pdf>
- Ceballos, R. (2019). *Como usar las rimas con movimiento*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52352>
- Cerdán, L. L. (2011). La memoria en el proceso de enseñanza/aprendizaje. *Pedagogía magna*, (11), 311-319. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaMemoriaEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-3629232%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaMemoriaEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-3629232%20(1).pdf)

- Cerrillo, P. C. T. (2008). *La palabra y la memoria: estudios sobre literatura popular infantil*. [https://lc.cx/\\_Cg6TU](https://lc.cx/_Cg6TU)
- Curipallo, N. E. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 191-205. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.827>
- De la Serna, M. (2001). *El libro de las adivinanzas y acertijos*. <https://n9.cl/ty25v6>
- Demera, K. C., López, L. S., Zambrano, M. G., Alcívar, N. M., y Barcia, M. F. (2020). Memorización y pensamiento crítico-reflexivo en el desarrollo del aprendizaje. *Domino de las Ciencias*, 6(3), 474-495. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-MemorizacionYPensamientoCriticoReflexivoEnElDesarr-7539696%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-MemorizacionYPensamientoCriticoReflexivoEnElDesarr-7539696%20(1).pdf)
- Educadores Infantiles, A. M. (2020). El desarrollo de la atención, la memoria y la imaginación. Portal web de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>
- Espinoza, T. N. P. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la Ciencia*, 6(11), 191-204. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosVerbalesEnElDesarrolloDeLaArticulacionVerbal-5797564%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosVerbalesEnElDesarrolloDeLaArticulacionVerbal-5797564%20(1).pdf)
- Federación de enseñanza. (2009). Propuesta para trabajar el lenguaje oral en Infantil a través de la adivinanza *Revista digital*, 1989-4023 <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4668.pdf>
- García, A. M., Aguilar, L., García, C., García, A., Vásquez, A., y Hernández, A. (2020). *Cuadernillo de actividades para estimular las funciones mentales superiores*. <https://www.oaxaca.gob.mx/ieepo/wp-content/uploads/sites/75/2021/01/CUADERNILLO-FMS.pdf>
- Gómez, F. A., Pérez, F. B. D., Ortiz, B. L. Q., Vera, T. S., Herrera, J. C., y Díaz, G. G. (2022). Memoria: revisión conceptual. *Boletín Científico de la Escuela Superior Atotonilco de Tula*, 9(17), 45-52. [file:///C:/Users/HP/Downloads/8156-%20Manuscrito-43772-3-10-20211105%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/8156-%20Manuscrito-43772-3-10-20211105%20(2).pdf)
- González, M. H., y Cedeño, E. Z. (2021). El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental. *Revista Cognosis*. 6(1), 69-80. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3344>
- Huguet, M. (2002). La memoria visual de la historia reciente. <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/2722/?sequence=1>

- Kundera, M. (2010). *La memoria humana*.  
[https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24538w/S1\\_R02.pdf](https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24538w/S1_R02.pdf)
- Linares, E. E., García, A. I., y Martínez, A. L. (2018). Elaboración de canciones, estrategia de apoyo para la educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 295-313. <https://n9.cl/yryt8>
- Llanga, E. F., Logacho, G., y Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html>
- Llanga, E. F., Novillo, J. I., y Brito, M. A. (2019). La relación entre memoria e inteligencia. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/01/relacion-memoria-inteligencia.html>
- Lluguay, M. G. (2022). *Las retahílas en la estimulación de la memoria visual y auditiva en los niños del nivel Inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35937>
- Manzanero, A. L., y Barón, S. (31 de diciembre de 2014). Características de las memorias en niños preescolares: obtención y evaluación de sus recuerdos. <https://core.ac.uk/download/pdf/33100844.pdf>
- Martínez, J. (1 de junio 2019 ) Desarrollo de La Memoria En Los Niños | RedSocial RedEduca.” <https://redsocal.rededuca.net/desarrollo-de-la-memoria-en-los-ninos>.
- Ministerio de Educación (2015), compendio de adivinanzas, trabalenguas y refranes para jugar, aprender y disfrutar. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-educacion-inicial/sUT0-compendio-de-adivinizaspdf.pdf>
- Montañés Rodríguez, J. (2003). Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System. España: *Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha*.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Aprender\\_y\\_jugar/QhxhZuJ9ehgC?hl=es&gbpv=1](https://www.google.com.ec/books/edition/Aprender_y_jugar/QhxhZuJ9ehgC?hl=es&gbpv=1)
- Montealegre, R. (2003). La memoria: operaciones y métodos mnemotécnicos. *Revista colombiana de psicología*, (12), 99-107.  
<https://www.redalyc.org/pdf/804/80401209.pdf>
- Muñoz, A. (12 septiembre de 2015). La memoria es selectiva, por eso recordamos sólo lo que es más significativo para nosotros. *El Correo*.

<https://www.elcorreo.com/bizkaia/sociedad/salud/psicologia/201509/13/memoria-selectiva-recordamos-solo-20150910183324.html>

- Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *El Cuervo de Sevilla* (16) 6. <https://n9.cl/lh1n>
- Olena, B. (2022). The state of auditory-verbal memory development in children with speech disorders. 20:5-14. <https://www.doi.org/10.32626/2413-2578.2022-20.5-14>
- Oyarce, M. F. M., & Fierro, A. A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. <file:///C:/Users/HP/Downloads/576-1376-2-PB.pdf>
- Palacios, J. S. V., La Torre, E. R. S., y Cisneros, V. F. C. (2022). Mejoramiento de la enseñanza de la conciencia fonológica a través de juegos verbales. *Sinergias Educativas*. <https://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/349/887n>
- Panchi, C. M. (2017). La música como estrategia metodológica en el desarrollo de la memoria de los niños y niñas de a 4 a 5 años de la escuela de educación básica República de Colombia de la provincia de Cotopaxi cantón Saquisilí. Quito: UCE <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e9c58316-7a20-4c92-a97a-625c2e48bc9d/content>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., y Feldman, R. D. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. (G. Padilla, y S. Olivares, Trad.). Editorial: McGraw-Hill/Interamericana de México (Obra original publicada en 1975)
- Pastas, M. Y. (2017). *Estrategias metodológicas en el desarrollo de la memoria auditiva, en niños y niñas de 5 a 6 años, de primer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar Quito periodo 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. *Archivo digital* <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11073/1/T-UCE-0010-1605.pdf>
- Pérez, M. L. (2019). *Algunos usos educativos de las retahílas en Educación Infantil*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://core.ac.uk/download/pdf/250406844.pdf>
- Price, M. S. M., y Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Ciencia y Tecnología para la salud visual y ocular*, 9(1), 93-101. <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-InfluenciaDeLaPercepcionVisualEnElAprendizaje-5599290.pdf>

- Ramos, M. L. (2018). Importancia de las rimas en la adquisición de la lecto-escritura. *Revista Ventana Abierta*, 18. <https://revistaventanaabierta.es/importancia-las-rimas-la-adquisicion-la-lecto-escritura/>
- Rothman, A. (2021). *Adivinanzas para jugar y divertirse*. <https://quintoemiliocarmona.files.wordpress.com/2020/04/adivinanzas-para-jugar-y-divertirse.pdf.pdf>
- Sáez, J. (2021). *Los juegos sensoriales para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"*. Loja. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. *Repositorio* <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23860>
- Sánchez, M. N. I. (2018). Atención, memoria y emoción: una revisión conceptual. [Documento de docencia, Universidad Cooperativa de Colombia]. *Repositorio* <https://repository.ucc.edu.co/items/bcc0148a-0c12-4fd3-8a6f-12f1e2bcc9c0>
- Schaffer, R. (2000). *Desarrollo social*. España: Siglo XXI de España Editores, S.A. [https://www.google.com.ec/books/edition/Desarrollo\\_social/xduCpqqPKBgC?hl=es&gbpv=1&dq=Caracter%C3%ADsticas+de+los+juegos+verbales&pg=PA161&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Desarrollo_social/xduCpqqPKBgC?hl=es&gbpv=1&dq=Caracter%C3%ADsticas+de+los+juegos+verbales&pg=PA161&printsec=frontcover)
- Sequeiros, O. H. (2021). *Juegos verbales y su influencia en la expresión oral en estudiantes de una institución educativa de Villa el Salvador, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital <https://core.ac.uk/download/pdf/520211206.pdf>
- Shaw, J. (2021). *La ilusión de la memoria. Qué hace tu cerebro cuando recuerda y olvida*
- Unir. (2020). El trastorno del aprendizaje no verbal. *Revista UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/trastorno-aprendizaje-no-verbal/>
- y cómo se le puede engañar. [https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/47/46444\\_La\\_ilusion\\_de\\_la\\_memoria.pdf](https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/47/46444_La_ilusion_de_la_memoria.pdf)
- Yupanqui, Y. R. (2021). Juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer año de educación secundaria. *Revista educación*, 19(19), 165-181. <http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/199/180>

## 10. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular.

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Memorando N°: UNL-CEI-2023-043.  
Loja, 13 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
Para: Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc.

Estimada  
DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.  
Ciudad. -

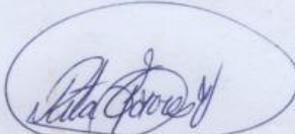
De mi consideración:

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Srta. Mishel Sara Calero Toledo, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA

  
Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



---

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Tel. 2545802-Loja Ecuador



Universidad  
Nacional  
de Loja

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y  
LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**GUIA DE ACTIVIDADES  
REPITIENDO REPITIENDO LA MEMORIA MEJORAREMOS**



**AUTORA**

**Mishel Sara Calero Toledo**

## **1. PRESENTACIÓN**

Los juegos verbales ayudan a mejorar la memoria en los niños de varias maneras. Algunos de los juegos verbales, como las adivinanzas, retahílas y rimas, requieren que los niños recuerden información para poder responder correctamente. Siendo herramientas importantes para fortalecer la memoria en los niños, puesto que estimulan el uso y procesamiento del lenguaje, lo que a su vez puede mejorar la memoria verbal, la retención de información, ampliando así su vocabulario, su capacidad para recordar y comprender el significado de las palabras.

La guía va dirigida a niños de 5 a 6 años, actualmente se ha observado que algunos estudiantes muestran poco interés y motivación para aprender, por este motivo se elaborará actividades sobre los juegos verbales para mejorar la capacidad de memoria de los niños dentro del aula de clases.

Por tal motivo se ha diseñado la guía denominada “Repitiendo, repitiendo la memoria mejoraremos” con el objetivo de proporcionar a los docentes una herramienta útil para alcanzar los objetivos educativos, buscando motivar a los niños y mejorar el desarrollo de la memoria.

Se presentarán 25 actividades bien planificadas con objetivos muy específicos, las cuales se dividirán en actividades de adivinanzas, rimas, retahílas, trabalenguas y música. Estas actividades se convertirán en juegos que motiven a los niños a participar de manera animada, divertida y regular para que puedan aprender nuevas palabras, retener información y recordar cosas.

El uso continuo de estas actividades ayudara a mejorar significativamente los niveles de aprendizaje y el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias de los niños, pero lo más importante es que los mantiene motivados e interesados en aprender.

## 2. Evaluación

Basándose en los resultados obtenidos del pretest sobre los problemas de memoria que presentan los niños de 5 a 6 años, se llevará a cabo el seguimiento de una guía de actividades donde la observación y evaluación será diariamente de una manera constante a través de la aplicación de una lista de cotejo, contará con los siguientes parámetros: logrado y no logrado, la cual se realizará al culminar cada actividad evidenciando la efectividad de la guía. Por otra parte, se empleará un registro anecdótico que permitirá documentar información importante sobre las dificultades que el niño enfrenta al realizar las actividades y logros obtenidos durante la intervención. El postest permitirá verificar la efectividad de las actividades.

Aspectos a evaluar de acuerdo a las actividades:

- Memoriza la adivinanza de acuerdo a las imágenes y su grafía.
- Estimula la memoria secuencial recordando las imágenes presentadas.
- Mejora la memoria mediante el uso de la imaginación.
- Ejercita la memoria, recuerdo e imaginación mediante la creación de una adivinanza.
- Incrementa la capacidad de retención mediante la rima de una canción.
- Adquiere una mejor capacidad de memorización mediante el trabajo en equipo.
- Desarrolla una mayor capacidad de memorización mediante la creación de una rima.
- Recuerda la retahíla mediante la narración.
- Recuerda la secuencia de palabras y patrones de sonidos.
- Repite el trabalenguas mediante el uso de pictogramas.
- Aprende el trabalenguas mediante el uso de movimientos e imágenes..
- Recuerda y pronuncia de forma clara y precisa las palabras.
- Memoriza el trabalenguas de r por medio de la mímica.
- Repite canciones para el desarrollo de la memoria auditiva.
- Ejercita la memoria a través de canciones y objetos.
- Desarrolla la memoria a través de la repetición de canciones vinculadas con el movimiento.
- Recuerda la canción mediante la visualización del video.

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad 1

#### ¿Adivina adivinador?



*Nota.* La imagen muestra frutas.

Fuente. Vectores <https://n9.cl/o9ici>

**Objetivo:** Memorizar la adivinanza de acuerdo a las imágenes y su grafía.

**Tipología:** Adivinanza

**Materiales:** imágenes de verduras, frutas

**Procedimiento:** Se forma un círculo con todos los niños, se los motiva con la canción Adivinanzas (ver anexo 1), se da instrucciones de la actividad, la cual consiste en que se dirá la adivinanza mediante el uso de imágenes y palabras (ver anexo 2), así se seguirá con diferentes adivinanzas (ver anexo 3 y 4). Para finalizar se les pedirá a los niños que recuerden una de las adivinanzas y la expresen.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Memoriza la adivinanza de acuerdo a las imágenes y su grafía.		

**Actividad 2**  
**¿Quién será?**



*Nota.* La imagen muestra animales.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/1122592644589658844/>

**Objetivo:** Estimular la memoria secuencial recordando las imágenes presentadas

**Tipología:** Adivinanza

**Materiales:** Tarjetas con adivinanzas escritas, aula, hojas preelaboradas.

**Procedimiento:** Se motiva a los niños realizando el juego Globo-baile (ver anexo 5), seguidamente se da instrucciones de la actividad, donde se presenta una adivinanza al grupo mediante imágenes, después de cada ronda se agrega una nueva adivinanza a la secuencia, los niños deben recordar y recitar toda la secuencia de adivinanzas correctamente para continuar el juego, cada vez que el niño cometa un error, empieza con una nueva secuencia (ver anexos 7, 8, 9 y 10). Para finalizar se entregará una lámina con diferentes animales donde tendrán que encerrar y pintar las respuestas de la adivinanza.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos	Estimula la memoria secuencial recordando las imágenes presentadas	
1		

### Actividad 3 ¿Qué profesión soy?



*Nota.* La imagen muestra dibujos de profesiones  
Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/839288080581360191/>

**Objetivo:** Mejorar la memoria mediante el uso de la imaginación.

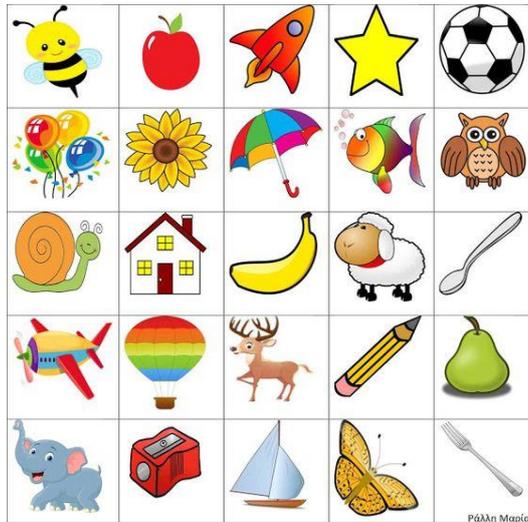
**Tipología:** Adivinanza

**Materiales:** imágenes de profesiones, coronas, aula, cuento.

**Procedimiento:** Los niños formaran un círculo y se contará el cuento “El gusanito y la Sra. lengua” (ver anexo 11), seguidamente se da indicaciones de la actividad, se les pondrá un gorro a cada niño con diferentes profesiones, tendrán que pasar uno por uno al pizarrón y con la ayuda de pistas que les darán los compañeros, deberán adivinar que profesión es, para finalizar se intercambiarán los gorros y cada uno deberá recordar buscar la profesión que les había tocado.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos		
1		

### Actividad 4 Creando adivinanzas



*Nota.* La imagen muestra objetos

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/429108670760294305/>

**Objetivo:** Mejorar la memoria mediante la creación de adivinanzas.

**Tipología:** Adivinanza

**Materiales:** imágenes

**Procedimiento:** Se motivará con la canción Adivinanzas (ver anexo 1), se da instrucciones de la actividad, donde se le entregará a cada niño una imagen, como frutas, animales o cosas y ellos deberán observar e inventar una adivinanza. Antes de iniciar se explicará cómo se debe realizar una adivinanza, la cual deben observar las cualidades que mejor lo caracterizan al dibujo, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza. Por ejemplo: describiremos al paraguas, primero lo observamos bien y lo describimos así; nos protege de la lluvia, es de tela y tiene mango y al final le agregaremos el ¿qué será?, al culminar cada niño pasará a decir su adivinanza y los demás tendrán que adivinar. Para finalizar se formará un círculo donde se le pedirá a cada niño que recuerden la adivinanza que más le gusto y las características.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Desarrolla la memoria mediante la creación de adivinanzas.	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos		
1		

## Actividad 5 Piensa y crea



*Nota.* La imagen muestra una niña pensando.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/917889967778593870/>

**Objetivo:** Ejercitar la memoria, recuerdo e imaginación mediante la creación de una adivinanza.

**Tipología:** Adivinanza

**Materiales:** lápiz, borrador, pinturas

**Procedimiento:** Se forma un círculo con todos los niños donde se realizará un juego de motivación llamado “Simón dice”, se elegirá a un niño para que sea Simón, los otros niños se deben reunir alrededor de Simón, quien da instrucciones diciendo "Simón dice que toque su nariz", "Simón dice que deben sacudirse”, cada niño debe realizar la acción, seguidamente se explicará a los niños la actividad donde tendrán que recordar cualquier objeto que se encuentre dentro del aula, se les dará unos minutos y luego deberán dibujarlo y pintarlo, al culminar cada niño saldrá a decir su adivinanza con las características correspondientes donde sus compañeros tendrán que adivinar. Para finalizar se preguntará que objetos mencionaron sus compañeros.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos	Ejercita la memoria, recuerdo e imaginación mediante la creación de una adivinanza.	
1		

**Actividad 6**  
**¿Con qué rimo?**



*Nota.* La imagen muestra dibujos  
 Fuente. Pinterest <https://n9.cl/wss9f>

**Objetivo:** Mejorar la capacidad de memoria mediante la asociación de imágenes.

**Tipología:** Rimas

**Materiales:** imágenes de objetos, hojas de trabajo, pinturas.

**Procedimiento:** Se forma un círculo con todos los niños, se los motiva con la canción “La Hormiguita” (ver anexo 12), seguidamente se explica a los niños en qué consisten las rimas mediante el uso de imágenes, como por ejemplo se muestra la imagen de un mono y su grafía, se hace énfasis en la terminación “no”, luego se muestra más imágenes y se asocia según como termine el nombre del objeto como: mano que termina en “no, se le enseña otra imagen de una nube y se le explica que este dibujo no termina en “no” al igual que las demás, entonces no rima, luego se pegará imágenes en el pizarrón y cada niño deberá pasar a asociar las palabras que rimen, para finalizar se realizará preguntas y entregará rompecabezas de rimas para armarlo.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Nombres y apellidos	Mejora la capacidad de pensamiento mediante la asociación de imágenes.
Logrado		No logrado
1		

**Actividad 7**  
**¿Qué fruta rima?**



*Nota.* La imagen muestra frutas.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/727612883569283863/>

**Objetivo:** Memorizar las rimas relacionadas a las frutas

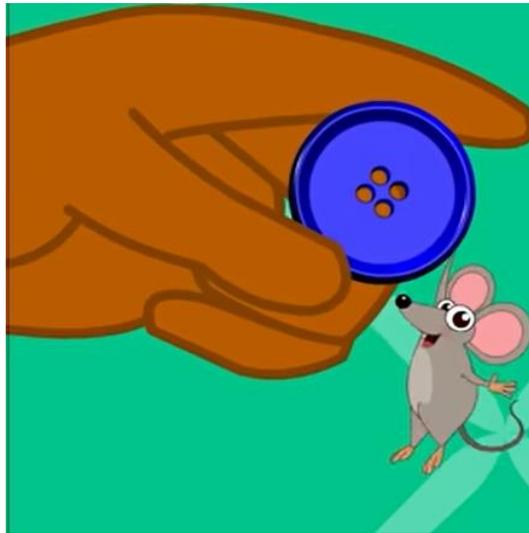
**Tipología:** Rimas

**Materiales:** imágenes de frutas (banana, limón, melón y sandía), hoja preelaborada, pinturas.

**Procedimiento:** Se visualizará un video sobre las rimas, seguidamente mediante la ilustración de imágenes se enseña a los niños la rima que tiene como nombre “las frutas” (ver anexo 13), la cual se repetirá varias veces hasta que lograr aprendérsela sin ayuda de las imágenes. Para finalizar se le entregara a cada niño una hoja preelaborada con varias frutas donde deberán recordar y pintar que frutas se dijeron.

	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
Nombres y apellidos	Memoriza las rimas relacionadas a las frutas		
1			

## Actividad 8 El señor ratón



*Nota.* La imagen muestra un botón y un ratón  
Fuente. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qERC6W5dwNo>

**Objetivo:** Incrementar la capacidad de retención mediante la rima

**Tipología:** Rimas

**Materiales:** canción, parlante.

**Procedimiento:** Se cantará la canción “Debajo de un Botón” (ver anexo 14) se pedirá a los niños prestar mucha atención al sonido de las rimas. Para realizar la actividad todos nos sentaremos en el suelo formando un círculo, seguidamente se pondrá la canción antes mencionada donde se indicará a los niños que cuando escuchen la terminación “tonton” se deberá dar palmadas y “tintin” palmadas en el suelo, se repetirá varias veces hasta que los niños logren aprendérsela, luego sin ayuda de la música deberán cantarla. Para finalizar se les realizará preguntas a los niños ¿cuáles fueron las palabras que rimaron?

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Incrementa la capacidad de retención mediante la rima de una canción	Logrado	No logrado
1			

## Actividad 9 Pienso y rimo



*Nota.* La imagen muestra un niño hablando  
Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/655766395766300107/>

**Objetivo:** Crear rimas en equipos para la estimulación memorística.

**Tipología:** Rimas

**Materiales:** dibujos, pizarrón, puzzles.

**Procedimiento:** Se motivará a los niños con la canción “Si estas feliz” (ver anexo 15) para iniciar la actividad se formará dos grupos y cada uno pensará una rima según el dibujo que se coloque en el pizarrón, como por ejemplo: una casa, mano, sombrilla. Seguidamente pasará uno por uno a observar el dibujo y decir una palabra que rime, tomando en consideración un tiempo estimado de un minuto por cada integrante y si no lo logra el equipo lo ayudará, el equipo que gane obtendrá un premio. Para finalizar tendrán que armar rimas mediante puzzles de palabras y así se evaluará el impacto de la actividad realizada.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Crea rimas en equipos para la estimulación memorística.		

## Actividad 10 Creando una rima



*Nota.* La imagen muestra un niño escribiendo.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/30680841203016369/>

**Objetivo:** Desarrollar una mayor capacidad de memorización mediante la creación de una rima.

**Tipología:** Rimas

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

**Procedimiento:** Se hace una ronda con todos los niños y se canta la “Hormiguita” (ver en anexo 12), luego se les realizará preguntas de cuáles fueron las palabras que rimaban en la canción, seguidamente se ejecuta la actividad en la que tendrán que inventar rimas con imágenes que se les dará y para eso necesitaran lápiz, pinturas y una hoja de papel boom, se hará un repaso de cómo crear una rima, donde se mostrarán imágenes y su grafía, al culminar la actividad realizada por cada niño tendrán que salir a recitar su trabajo, para finalizar se entregará legos donde tendrán pegados palabras como cama, casa, dama, cuna, tasa, luna, entre otras, aquí los niños deberán armar las palabras que rimen.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Desarrolla una mayor capacidad de memorización mediante la creación de una rima.	
		<b>Logrado</b>	<b>No logrado</b>
<b>1</b>			

## Actividad 11

### “Zapatito”



*Nota.* La imagen muestra zapatos.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/5559199534200675/>

**Objetivo:** Memorizar la retahíla mediante la repetición y el uso de imágenes.

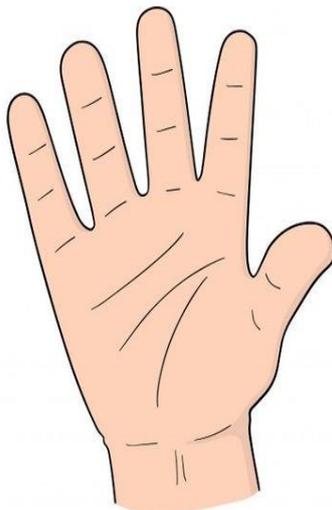
**Tipología:** Retahílas

**Materiales:** aula, marcadores

**Procedimiento:** Se jugará al lobo (ver anexo), se explicará qué son las retahílas, seguidamente se expondrá la retahíla llamada “zapatito blanco” (ver anexo 16) y para esto se dibujará en el pizarrón la primera frase más un dibujo relacionado y así se seguirá con las demás, a través de la repetición los niños deberán aprenderla. Luego se formará un círculo con los niños donde cada uno deberá narrarla y en la última frase cada niño deberá señalar a otro compañero y tendrá que decir cuántos años tiene y seguir recitando. Para finalizar se hará preguntas ¿Qué realizamos el día de hoy? ¿Qué colores se mencionó? ¿Qué imágenes observaron?

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Memoriza la retahíla mediante la repetición y el uso de imágenes.		

**Actividad 12**  
**Este dedito**



*Nota.* La imagen muestra una mano

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/290341507235187692/>

**Objetivo:** Recordar las retahílas con los títeres de dedo.

**Tipología:** Retahílas

**Materiales:** mano, títeres de dedo, aula

**Procedimiento:** Los niños formarán un círculo y se narrará el cuento “El gusanito y la Sra. lengua” (ver anexo 11), al terminar se recordará lo que es una retahíla, seguidamente mediante la utilización de títeres de dedo se enseñará la retahíla “Este dedito compró un huevito” (ver anexo 17) mediante la repetición se enseñará poco a poco hasta que logren recordarla. Para finalizar cada niño pasará al frente se pondrá los títeres de dedo y dirá la retahíla aprendida.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Recuerda las retahílas con los títeres de dedo.		

### Actividad 13 Narrando la retahíla



*Nota.* La imagen muestra un árbol, un nido y un pájaro.  
Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/111253053285222008/>

**Objetivo:** Recordar la retahíla mediante la narración.

**Tipología:** Retahílas

**Materiales:** libro de pictogramas, imágenes, goma, hojas.

**Procedimiento** Se forma un círculo con los niños y se narra la retahíla “El pajarito” (ver anexo 18), con ayuda de imágenes plasmadas en el libro se repasará varias veces la retahíla hasta que logren recordarla sin la ayuda del material, para finalizar se les entregará imágenes y una hoja a cada niño donde tendrán que buscar y pegar los personajes que salieron en la narración del libro.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Recuerda la retahíla mediante la narración.	
Nombres y apellidos	Logrado	No logrado
	1	

**Actividad 14**  
**La naturaleza**



*Nota.* La imagen muestra una manzana y un gusano.  
Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/278026976989706621/>

**Objetivo:** Memorizar la retahíla mediante la utilización de imágenes.

**Tipología:** Retahílas

**Materiales:** imágenes, paleógrafo, retahíla, hoja boom, lápiz, pinturas.

**Procedimiento:** Los niños se ubicarán en círculo y se motivará con la canción “El juego en el espejo” (ver anexo 19), se inicia la actividad ubicando en la pizarra un papelote, la cual tendrá escrita la retahíla “en la naturaleza” (ver anexo 20), además tendrá espacios y así ubicar imágenes según lo que se mencione, y para una mejor comprensión los niños también participaran ubicando dichas fotografías, al culminar cada uno deberá decir lo que recuerden de la retahíla, y dibujar.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Memoriza la retahíla mediante la utilización de imágenes.		

## Actividad 15 Sal chivita



*Nota.* La imagen muestra un animal.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/678565868874045103/>

**Objetivo:** Recordar la secuencia de palabras y patrones de sonido.

**Tipología:** Retahílas

**Materiales:** Retahíla “sal de ahí chivita”, imágenes, plastilina.

**Procedimiento:** Se motivará con la canción “El juego del espejo” (ver anexo 19), mediante la ayuda de imágenes se narrará la retahíla “Sal de ahí chivita chivita” (ver anexo 21), se repetirá varias veces hasta lograr entenderla, seguidamente se realizará preguntas sobre qué recuerda de la retahíla. Para finalizar se entregará plastilina para realizar las escenas que se enseñaron al momento de contar la serie y relatarla.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Recuerda la secuencia de palabras y patrones de sonidos.	<b>Logrado</b>
<b>1</b>			

## Actividad 16

## Dile a Rita



*Nota.* La imagen muestra una niña

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/577445983487470062/>

**Objetivo:** Repetir el trabalenguas mediante el uso de pictogramas

**Tipología:** Trabalenguas

**Materiales:** pictogramas, música,

**Procedimiento:** Cada uno sentado en sus asientos se motivará con la canción “Si estas feliz” (ver anexo 15), se explica en qué consisten los trabalenguas, seguidamente se enseña el trabalenguas a aprender denominado “El perro de Rita” (ver anexo 22) mediante el uso de pictogramas, donde iremos poco a poco repasando hasta lograr decirlo más rápido, para finalizar cada niño deberá repetir el trabalenguas.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1			

## A preparar el brebaje



*Nota.* La imagen muestra una bruja

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/742742163539736436/>

**Objetivo:** Aprender el trabalenguas mediante el uso de movimientos e imágenes.

**Tipología:** Trabalenguas

**Materiales:** imágenes

**Procedimiento:** Se leerá el cuento “La bruja pampurrias ”( ver anexo), luego se da instrucciones a los niños sobre la actividad, mostrando imágenes vibrantes y divertidas relacionadas con el trabalenguas "La bruja piruja" (ver anexo 23), haciendo preguntas sobre lo que están observando, seguidamente se realizará un juego de palabras con movimiento e imágenes usando palabras claves. Por ejemplo, para la palabra "bruja", se muestra la imagen y se hará un gesto de agitar una varita mágica, ”prepara brebaje”, mostramos la ilustración y haremos un movimiento de manos de manera circular, etc. Para finalizar se realizará una carrera de imágenes, la cual se colocará en desorden las imágenes en el suelo, los niños, en turnos, deben recogerlas en el orden correcto mientras recitan el trabalenguas.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Aprende el trabalenguas mediante el uso de movimientos e imágenes.		

## Actividad 18 Dramatización



Nota. La imagen muestra un jardinero  
 Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/437130707555171813/>

**Objetivo:** Fortalecer la retención y memoria mediante la dramatización.

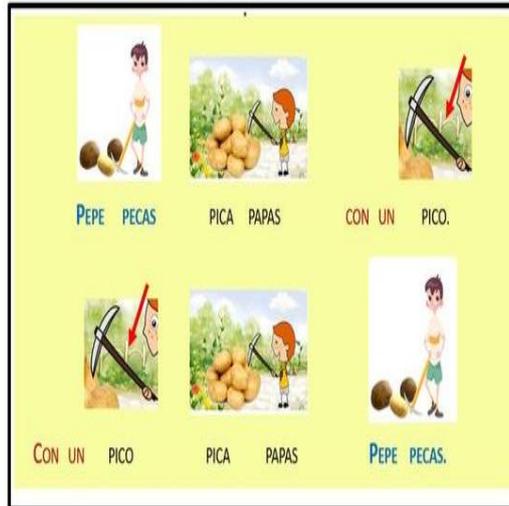
**Tipología:** Trabalenguas

**Materiales:** canción, parlante, trabalenguas ilustrado en tarjetas

**Procedimiento:** Se ubica a los niños en círculo y se comienza con una canción animada llamada “Trabar la lengua” (ver anexo 24), seguidamente se muestra imágenes coloridas y grandes de "Juan Jacinto jardinero".(ver anexo 25) para familiarizarlos se realizará preguntas sobre que están observando, y a partir de esto se enseña el trabalenguas. Luego se dividirá a los niños en pequeños grupos donde presentaran una pequeña escena improvisada y para esto se asignará a cada grupo un personaje o elemento, actuando como cualquier de los personajes. Para finalizar se prepara tarjetas grandes con fragmentos del trabalenguas, se las colocará en el suelo en desorden, cada niño deberá caminar sobre las tarjetas y organizarlas para formar el trabalenguas.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Fortalece la retención y memoria mediante la dramatización		

**Actividad 19**  
**¿Quién pica papas?**



*Nota.* La imagen muestra a Pepe pecas

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/318489004911647098/>

**Objetivo:** Recordar y pronunciar de forma clara y precisa las palabras.

**Tipología:** Trabalenguas

**Materiales:** imágenes, canción, parlante.

**Procedimiento:** Todos sentados en círculo cantamos la canción “Trabar la lengua” (ver anexo 24), seguidamente se explicará la actividad, se expondrá el trabalenguas denominado “Pepe Pecas” (ver anexo 26) con ayuda de pictogramas donde se repetirá frase por frase hasta que los niños logren recordarla, para finalizar cada niño de manera individual deberán decir el trabalenguas.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Recuerda y pronuncia de forma clara y precisa las palabras.		

**Actividad 20**  
**LA LETRA R**



*Nota.* La imagen muestra la letra r

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/224898575133425844/>

**Objetivo:** Memorizar el trabalenguas de r por medio de la mímica

**Tipología:** Trabalenguas

**Materiales:** Trabalenguas, parlante.

**Procedimiento:** Sentados formaremos un círculo y cantaremos la canción “Trabar la lengua” (ver anexo 24), seguidamente se explica en que consiste la actividad, por medio de la mímica deberán memorizar el trabalenguas denominado “La R” (ver anexo 27), se lo repetirá frase por frase hasta que los niños logren pronunciar bien y aprenderlo, para finalizar cada niño de manera individual deberá decir el trabalenguas.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Memoriza el trabalenguas de r por medio de la mímica		



*Nota.* La imagen muestra el número 5 y cinco ratones  
 Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/75505731256590349/>

**Objetivo:** Incrementar el nivel de memoria a través de la repetición de canciones.

**Tipología:** Canciones

**Materiales:** títere de guante, parlante, música

**Procedimiento:** Todos sentados formando un círculo cantamos la canción “Twist de los ratoncitos” (ver anexo 28) con la ayuda de títeres de guante se enseñará la canción, se dará a todos los niños los títeres de guante donde se ira cantando poco a poco, para finalizar se hará preguntas a los niños sobre que se mencionó en la canción, ¿de qué color era el gato, cuántos ratones había?

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Incrementa el nivel de memoria a través de la repetición de canciones.	Logrado
<b>Nombres y apellidos</b>		
<b>1</b>		

**Actividad 22**  
**Repitiendo canciones**



*Nota.* La imagen muestra un pez  
 Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/1071856780112069223/>

**Objetivo:** Repetir canciones para el desarrollo de la memoria auditiva

**Tipología:** Canciones

**Materiales:** parlante, canción, figura humana

**Procedimiento** Se realizará la dinámica “aram sansan” (ver anexo) la cual ayudará a la participación activa de los niños, seguidamente se explica la actividad donde cantaremos la canción “Pequeño pez” (ver anexo 29), se la repetirá varias veces hasta que logren aprenderla, para finalizar los niños tendrán que recordar todas las actividades pronunciadas en la canción y pasar al pizarrón a ubicar las que se soliciten.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Repite canciones para el desarrollo de la memoria auditiva		

**Actividad 23**  
**Cantando voy memorizando**



*Nota.* La imagen muestra una casa

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/83527768082029302/>

**Objetivo:** Ejercitar la memoria a través de canciones y objetos.

**Tipología:** Canciones

**Materiales:** canción, parlante

**Procedimiento:** Se canta la canción “Mi casita” (ver anexo 30) con la ayuda de objetos se enseñará la canción, se la repetirá varias veces hasta que logren aprenderla, para finalizar los niños tendrán que cantar solos e ir incorporando los objetos de forma ordenada.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos		
1		

#### Actividad 24

A memorizar mientras nos movemos



*Nota.* La imagen muestra una taza y una tetera.

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/685321268287277121/>

**Objetivo:** Desarrollar la memoria a través de la repetición de canciones vinculadas con el movimiento

**Tipología:** Canciones

**Materiales:** parlante, música

**Procedimiento:** Todos de pie formando un círculo cantaremos la canción “Soy una taza” (ver anexo 31) con la ayuda del baile y la mímica se enseñará la canción, se la repetirá varias veces hasta que logren aprenderla, para finalizar los niños tendrán que cantarla y bailarla con la mímica correspondiente, además se realizaran preguntas y entregara una hoja preelaborada para que encierren y pinten los objetos que se mencionaron en la canción.

Nombres y apellidos	Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
		Logrado	No logrado
1	Desarrolla la memoria a través de la repetición de canciones vinculadas con el movimiento		

## Piedra, tijera, papel



*Nota.* La imagen muestra manos

Fuente. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/790452172111527222/>

**Objetivo:** Recordar la canción mediante la visualización del video

**Tipología:** Canciones

**Materiales:** computadora, parlante, hoja preelaborada

**Procedimiento:** Mediante la visualización de un video cantaremos y aprenderemos la canción llamada “Piedra Tijera Papel”(ver en anexo 32), se deberá poner mucha atención, para finalizar se realizarán preguntas y además se entregará una hoja de trabajo para que encierren los animales que se mencionaron en la canción.

Indicadores de Evaluación	Lista de cotejo	
	Logrado	No logrado
Nombres y apellidos	Recuerda la canción mediante la visualización del video	
1		

## Anexos

### Anexo 1

#### Adivinanzas

Cuando quiero adivinar  
Imagino qué será  
Escucho con atención  
Las palabras me dirán.  
Pues yo salgo de noche  
Brillo con las estrellas  
Y puedo estar redonda  
O desaparecer.

¿Quién será, quién será?

Pues la luna te dirá.

(repetir)

Y yo doy mucha lana  
También tengo leche  
Y cuando tú me llamas  
Pues yo hago “Meeee”.

¿Quién será, quién será?

Pues la oveja te dirá.

(repetir)

Y yo tengo plumas  
Pero vuelo bajito  
Y pongo muchos huevos  
Canto “corococó”.

¿Quién será, quien será?

Pues la gallina te dirá.

(repetir)

Cuando quiero adivinar  
Imagino qué será  
Escucho con atención  
Las palabras me dirán.

### Anexo 2

#### La zanahoria

Es alargado y naranja  
Se la comen los conejos  
Para llegar a viejos  
¿Qué será?

### Anexo 3

#### La manzana

Somos verdes y amarillas o rojas.  
Redonda es nuestra forma, y  
Blancanieves se comió una de  
nosotras. ¿Qué fruta somos?

### Anexo 4

#### La sandia

Roja por dentro, verde por fuera.  
Si te la quieres comer, muchas  
pepitas tendrás que morder. ¿Qué  
fruta es?

### Anexo 5

#### Globo baile

Los niños se pondrán por parejas  
para bailar, pero tendrán que  
hacerlo sujetando un globo entre  
los dos, con la parte del cuerpo  
que se vaya nombrando: con la  
cabeza, con la mano, con las  
rodillas, con el cuello, con la  
oreja, con un pie.  
Tendrán que intentar que el globo  
no se caiga ni se rompa.

**Anexo 7**  
**El ratón**

Soy tan pequeñito  
Que entro en un zapato  
Me gusta mucho el queso  
Y me escondo de los gatos  
¿Quién soy?

**Anexo 10**  
**La oveja**

Te doy mi leche  
Y mi lana  
¡Para hablar digo beeee!  
Si no adivinas yo nunca te lo diré  
¿Quién soy?

**Anexo 8**  
**El león**

Tengo una  
y también soy muy  
asusto a toda la  
con el rugido de mi voz  
¿Quién soy?

**Anexo 9**  
**El pez**

Soy chiquito y puedo nadar  
Vivo en los ríos  
También en el mar  
¿Quién soy?

## Anexo 11 El Gusanito

Esta es la historia de un gusanito que quería jugar con la señora lengua

-Gusanito: lalalalalalala Chao codito, Lalalalalalalala Chao hombrito, lalalalalalala  
-y Cuando llego a la cabeza quiso ir a visitar a la señora lengua, y bajo por el ascensor  
(sonido de timbre): rinn y se escondió detrás de una oreja entonces la señora lengua abrió  
la puerta, miro para adelante, para arriba, para abajo, para un lado, para el otro, y como no  
había nadie cerró la puerta

-Gusanito: Jajaja no me vio, no me vio, no me vio, le voy a tocar el timbre de nuevo  
(sonido de timbre): rinn

-y se escondió detrás de la otra oreja, Entonces la señora lengua abrió la puerta, miro para  
adelante, para arriba, para abajo, para un costado, para el otro, y como no había nadie cerró  
la puerta

-Gusanito: Jajajaja no me vio, no me vio, no me vio, le voy a tocar el timbre de nuevo  
shhh(sonido de timbre): rinn

-y se escondió debajo de la cola, entonces la señora lengua que estaba bastante enojada  
abrió la puerta, miro para adelante, para arriba, para abajo, para un lado, para el otro, y  
como no había nadie cerró la puerta con mucha fuerza.

-Gusanito: Jajaja no me vio, no me vio, no me v...

-pero justo la señora lengua abrió la puerta y descubrió al gusanito ¿Y saben lo que le dijo?

-Sra. Lengua: burululburulu

- Ay señora lenguas no se enoje yo quería jugar con usted nada más- entonces la señora  
lengua que era muy buena le dijo:

-Sra. Lengua: burubumburubum

-Le dijo que cuando quería podía ir a la casa a tomar la leche y a jugar, le dio un besito y  
cerró la puerta, pero ya no con fuerza porque ya no estaba enojada y el gusanito se fue  
subió por el ascensor se fue a su casa

-Gusanito: lalalalalalalala Chao hombrito, lalalalalalalala Chao codito Lalalala

-Y se fue a dormir laaalaalaaa

## Anexo 12

### La hormiguita

Fui al mercado

A comprar café

Y la hormiguita subió por mi pie

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar sandia

Y la hormiguita subió por mi rodilla

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar meloncito

Y la hormiguita subió por mi dedito

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar calabacita

Y la hormiguita subió por mis pompitas

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar maní

Y la hormiguita subió por mi nariz

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar palmito

Y la hormiguita subió por mis hombritos

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar pomelo

Y la hormiguita subió por mi pelo

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar pescado

Y la hormiguita subió por mi mano

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar meloncito

Y la hormiguita subió por mi dedito

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Fui al mercado

A comprar de todo

Y la hormiguita subió por mi codo

Me sacudí, sacudí, sacudí, pero la hormiguita no paraba de subir

Me sacudí, sacudí, sacudía

Y las hormiguitas se divertían

**Anexo 13**  
**Las frutas**

La banana y el limón  
Se parecen al melón  
El limón y la sandía  
Se parecen a mi tía

**Anexo 14**  
**Debajo un botón**

Debajo un botón-tón-tón del señor Martín-tín-tín  
Había un ratón-tón-tón muy, muy chiquitín-tín-tín  
Tan, tan chiquitín-tín-tín era aquel ratón-tón-tón  
Que encontró Martín-tín-tín debajo un botón-tón-tón  
Es tan juguetón-tón-tón el señor Martín-tín-tín  
Que guardó el ratón-tón-tón en un calcetín-tín-tín  
En un calcetín-tín-tín vive aquel ratón-tón-tón  
Que metió Martín-tín-tín, el muy juguetón-tón-tón  
Debajo un botón-tón-tón del señor Martín-tín-tín  
Había un ratón-tón-tón muy, muy chiquitín-tín-tín  
Tan, tan chiquitín-tín-tín era aquel ratón-tón-tón  
Que encontró Martín-tín-tín debajo un botón-tón-tón  
Es tan juguetón-tón-tón el señor Martín-tín-tín  
Que guardó el ratón-tón-tón en un calcetín-tín-tín  
En un calcetín-tín-tín vive aquel ratón-tón-tón  
Que metió Martín-tín-tín, el muy juguetón-tón-tón

**Anexo 15**  
**Si estas feliz**

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...aplaude así...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...  
Si estás de malas, malas, malas, zapatea...  
Si estás de malas, malas, malas, zapatea...  
Si estás de malas, malas, malas, zapatea...zapatea...  
Si estás de malas, malas, malas, zapatea...  
Si tienes miedo, miedo, miedo di ¡oh no!...(¡OH NO!)  
Si tienes miedo, miedo, miedo di ¡oh no!...(¡OH NO!)  
Si tienes miedo, miedo, miedo di ¡oh no! Di ¡oh no!  
Si tienes miedo, miedo, miedo di ¡oh no!...(¡OH NO!)  
Si tienes sueño, sueño, sueño, dormirás...  
Si tienes sueño, sueño, sueño, dormirás...  
Si tienes sueño, sueño, sueño, dormirás...dormirás...  
Si tienes sueño, sueño, sueño, dormirás...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...  
Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...aplaude así...

**Anexo 16**  
**Zapatito**

Zapatito blanco,  
zapatito azul,  
dime cuantos años  
tienes tú.

**Anexo 17**

Este dedito compró un huevito  
El meñique fue a por leña, el  
anular le ayudó, el medio encontró  
un huevo, el índice lo frío y el  
pulgar se lo comió.

**Anexo 18**  
**El pajarito**

En un Bosque, Hay un árbol,  
Y en el árbol, Una rama,  
Y en la rama, Hay un nido,  
Y en el nido, Un huevo,  
Y en el huevo, hay un pajarito  
Y el pajarito se cayó.

**Anexo 19**

**El juego del espejo**

En el juego del espejo vos serás mi reflejo, tendrás que estar atento y hacer cada movimiento.

Prepara todo el cuerpo, prepara tus sentidos, juguemos al espejo, que es muy divertido.  
Cuando muevo una mano, si muevo las dos manos, cuando muevo la cabeza, o si te saco la lengua.

En el juego del espejo vos serás mi reflejo, tendrás que estar atento y hacer cada movimiento.

Prepara todo el cuerpo, prepara tus sentidos, juguemos al espejo, que es muy divertido.  
Cuando te saludo, si me lavo los dientes, cuando guiño un ojo o si inflo los cachetes.

En el juego del espejo vos serás mi reflejo, tendrás que estar atento y hacer cada movimiento.

Prepara todo el cuerpo, prepara tus sentidos, juguemos al espejo, y ahora rapidito.

### **Anexo 20**

#### **En la naturaleza**

En el prado hay un árbol,  
En el árbol hay una manzana,  
En la manzana hay un gusano.  
El gusano está en la manzana,  
La manzana está en el árbol,  
Y el árbol está en el prado

### **Anexo 23**

#### **La bruja piruja**

La bruja piruja prepara un brebaje  
con cera de abejas, dos dientes de  
ajo, cuatro lentejas y pelos de pura  
oveja.

### **Anexo 21**

#### **Sal chivita**

Sal de ahí Chivita, Chivita  
Sal de ahí de ese lugar (x2)  
Vamos a llamar al perro, para que saque la chiva  
(x2)  
El perro no quiere sacar la chiva  
La chiva no quiere salir de ahí  
Sal de ahí Chivita, Chivita  
Sal de ahí de ese lugar (x2)  
Vamos a llamar al palo  
Para que le pegue al perro (x2)  
El palo no quiere pegarle al perro  
El perro no quiere sacar la chiva  
La chiva no quiere salir de ahí  
Sal de ahí Chivita, Chivita  
Sal de ahí de ese lugar (x2)  
Vamos a llamar al fuego, para que quemese ese  
palo (x2)  
El fuego no quiere quemar al palo  
El palo no quiere pegarle al perro  
El perro no quiere sacar la chiva  
La chiva no quiere salir de ahí  
Sal de ahí Chivita, Chivita  
Sal de ahí de ese lugar (x2)  
Vamos a llamar al agua, para que apague al  
fuego (x2)  
El agua no quiere apagar el fuego  
El fuego no quiere quemar al palo  
El palo no quiere pegarle al perro  
El perro no quiere sacar la chiva  
La chiva no quiere salir de ahí  
Sal de ahí Chivita, Chivita  
Sal de ahí de ese lugar (x2)

### **Anexo 22**

#### **Dile a Rita**

El perro de Rita me irrita, dile a  
Rita que cambie el perrito por una  
perrita.

**Anexo 24**

**Trabar la lengua**

A quien se quiera trabar la lengua yo lo invito con trabalenguas te los voy a enseñar, deben preparar su lengua no evitar estos trabalenguas que yo voy a cantar”.

**Anexo 25**

**Juan Jacinto jardinero**

Juan Jacinto jardinero, que trabaja en el jardín, junta juncos y jazmines, junto a Juan y Benjamín.

**Anexo 26**

**Pepe Pecas**

Pepe Pecas pica papas con un pico, con un pico pica papas Pepe Pecas.

Si Pepe Pecas pica papas con un pico,  
¿Dónde está el pico con que Pepe Pecas pica papas?

**Anexo 27**

**La R.**

Erre con erre, guitarra;  
erre con erre, carril:  
rápido ruedan los carros,  
rápido el ferrocarril.

**Anexo 28**

**Twist de los ratoncitos**

Cinco ratoncitos vi, bailando bien el twist (x1)  
Vino un gato negro, fijo lo miró  
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó  
Cuatro ratoncitos vi, bailando bien el twist (x1)  
Vino un gato negro, fijo lo miró  
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó  
Tres ratoncitos vi, bailando bien el twist (x1)  
Vino un gato negr, o fijo lo miró  
Y a este ratoncito blublu, se lo llevó  
Dos ratoncitos vi, bailando bien el twist (x1)  
Vino un gato negro, fijo lo miró  
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó  
Un ratoncito vi, bailando bien el twist (x1)  
Vino un gato negro, fijo lo miró  
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó  
Un gato negro vi, bailando bien el twist (x1)  
Gatos y ratones vi, bailando bien el twist (x1)

**Anexo 29**

**Pequeño pez**

Pez pez  
palma y la cabeza  
pez pez  
palma y los pies  
Tiburón  
palma y las orejas  
Tiburón  
palma y la nariz

**Anexo 30**

**Mi casita**

Yo tengo una casita que es así, y así, que por la chimenea sale el humo así, así. Y cuando quiero entrar, yo golpeo así, así. Me lustro los zapatos así, así, así. Yo tengo una casita que es así, y así, que por la chimenea sale el humo así, así. Y cuando quiero entrar, yo golpeo así, así. Me lustro los zapatos así, así, así.

**Anexo 31**

**Soy una taza**

Taza  
Tetera  
Cuchara  
Cucharón  
Plato hondo  
Plato llano  
Cuchillito  
Tenedor  
Salero  
Azucarero  
Batidora  
Olla express  
Soy una taza, una tetera, una  
cuchara, un cucharón, un plato  
hondo, un plato llano, un  
cuchillito, un tenedor.  
Soy un salero, azucarero, batidora,  
olla express  
¡chu chu!

### **Anexo 32**

#### **Piedra tijera papel**

Piedra tijera papel  
Piedra tijera papel  
Uno, dos, tres  
Juega otra vez  
Mano derecha PAPEL  
Mano izquierda PAPEL  
¡Es una mariposa!

Piedra tijera papel  
Piedra tijera papel  
Uno, dos, tres  
Juega otra vez  
Mano derecha PIEDRA  
Mano izquierda TIJERA  
¡Es un caracol!

Piedra tijera papel  
Piedra tijera papel  
Uno, dos, tres  
Juega otra vez  
Mano derecha TIJERA  
Mano izquierda TIJERA  
¡Es un cangrejo!

Piedra tijera papel  
Piedra tijera papel  
Uno, dos, tres  
Juega otra vez  
Mano derecha PAPEL  
Mano izquierda PAPEL  
¡Oh no! ¡Es un leó

# Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

Pretest



## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCION I DATOS DE IDENTIFICACION

Nombre Junior Bolivar Novilla  
 Sexo  Mujer  Varón Año 2018 Mes 10 Día 22  
 Fecha evaluación 2018 10 22  
 Fecha nacimiento 2018 10 22  
 Edad 2  
 Centro Manuel Agustin Cobieta brow  
 Curso \_\_\_\_\_  
 Estudios del padre \_\_\_\_\_  
 Estudios de la madre \_\_\_\_\_  
 Examinador \_\_\_\_\_

#### SECCION II REGISTRO DE PUNTUACIONES DE LOS SUBTESTS

SUBTESTS VERBALES		Punt. Directa	Punt. Escalar	
RMH	Memoria de Historias			
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	13	1	MD
RO	Recuerdo de Objetos			
RD	Digitos Directo			
RRP	Recuerdo de Pares	8	8	M
L	Letras Directo			
DI	Digitos Inverso			
LI	Letras Inverso			
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES VERBALES				

#### SECCION III REGISTRO DE INDICES PRINCIPALES

	Suma de punt. escalares	Indice de memoria
IMV		
IMNV		
IMC		
IRD		

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

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. directa	Punt. Escalar	
ASC	Memoria de Caras			
RSV	Recuerdo Selectivo Visual			
AVS	Memoria Visual Abstracta	0	6	MB
SSV	Memoria Secuencial Visual	1	3	MD
ML	Memoria de Lugares			
MI	Imitación Manual			
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES				

#### SECCION IV REGISTRO DE PUNTUACIONES DE RECUERDO DEMORADO

	Punt. directa	Punt. Escalar
RDMH		
RDMC		
RDRSP		
RDRSV		
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO		

#### SECCION V COMPARACION ENTRE INDICES

COMPARACION	DIFERENCIA	NIVEL DE SIGNIFICACION (Ver Manual, Tabla 3.4)	FRECUENCIA DE LA DISCREPANCIA (Ver Manual, Tabla 3.3)
IMV / IMNV		NS 0,05 0,01	
IMV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMNV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMC / IRD		NS 0,05 0,01	



Autores: Cecil R. Reynolds y Erin D. Bigler.  
 Copyright © 1994 by PRO-ED, Inc. - Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A.U. - Adaptación española: Eolme Goikoetxea y Departamento I+D+i de TEA Ediciones, S.A.U.  
 Edita: TEA Ediciones, S.A.U.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - TEA Ediciones, S.A.U. es una empresa de la familia TEA Ediciones, S.A.U. - TEA Ediciones, S.A.U. es una empresa de la familia TEA Ediciones, S.A.U. - TEA Ediciones, S.A.U. es una empresa de la familia TEA Ediciones, S.A.U.

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCIÓN I: DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre Israel Alexander Pinzón  
 Sexo  Mujer  Varón Año 2018 Mes 12 Día 17  
 Fecha evaluación \_\_\_\_\_  
 Fecha nacimiento 2018 12 17  
 Edad \_\_\_\_\_  
 Centro Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano  
 Curso \_\_\_\_\_  
 Estudios del padre \_\_\_\_\_  
 Estudios de la madre \_\_\_\_\_  
 Examinador \_\_\_\_\_

#### SECCIÓN II: REGISTRO DE PUNTAJONES DE LOS SUBTESTS

SUBTESTS VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar	
MH	Memoria de Historias			
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	32	7	MB
RO	Recuerdo de Objetos			
D	Dígitos Directo			
RP	Recuerdo de Pares	5	6	MB
L	Letras Directo			
DI	Dígitos Inverso			
LI	Letras Inverso			
SUMA DE PUNTAJONES ESCALARES VERBALES				

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar	
MC	Memoria de Caras			
RSV	Recuerdo Selectivo Visual			
RV A	Memoria Visual Abstracta	3	9	M
RSV	Memoria Secuencial Visual	4	5	D
ML	Memoria de Lugares			
IM	Imitación Manual			
SUMA DE PUNTAJONES ESCALARES NO VERBALES				

#### SECCIÓN III: REGISTRO DE INDICES PRINCIPALES

		Suma de punt. escalares	Índice de memoria
IMV	Índice de Memoria Verbal*		
IMNV	Índice de Memoria No Verbal*		
IMC	Índice de Memoria Compuesta**		
IRD	Índice de Recuerdo Demorado		

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

#### SECCIÓN IV: REGISTRO DE PUNTAJONES DE RECUERDO DEMORADO

		Punt. directa	Punt. escalar
RDMH	Memoria de Historias		
RDMC	Memoria de Caras		
RDRSP	Recuerdo Selectivo de Palabras		
RDRSV	Recuerdo Selectivo Visual		
SUMA DE PUNTAJONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO			

#### SECCIÓN V: COMPARACIÓN ENTRE INDICES

COMPARACIÓN	DIFERENCIA	NIVEL DE SIGNIFICACIÓN (Ver Manual, Tabla 3.4)	FRECUENCIA DE LA DISCREPANCIA (Ver Manual, Tabla 3.3)
IMV / IMNV		NS 0,05 0,01	
IMV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMNV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMC / IRD		NS 0,05 0,01	

Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A. - Adaptación española: Edurne Goikotxea y Departamento I+D de TEA Ediciones, S.A. Edición de Sahagún, 24 - 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso a D.O.S. tinta negra. es una reproducción legal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCIÓN I DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre Mía Ordóñez Pacheco  
 Sexo  Mujer  Varón Año 2018 Mes 11 Día 22  
 Fecha evaluación  
 Fecha nacimiento  
 Edad

Centro Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano  
 Curso  
 Estudios del padre  
 Estudios de la madre  
 Examinador

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

SUBTESTS VERBALES		Punt. Directa	Punt. Escalar
WH	Memoria de Historias		
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	46	10 M
RO	Recuerdo de Objetos		
D	Dígitos Directo		
RP	Recuerdo de Pares	9	8 M
L	Letras Directo		
DI	Dígitos Inverso		
LI	Letras Inverso		

SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES VERBALES

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. Directa	Punt. Escalar
SC	Memoria de Caras		
RSV	Recuerdo Selectivo Visual		
NVA	Memoria Visual Abstracta	2	4 D
SVS	Memoria Secuencial Visual	3	5 D
ML	Memoria de Lugares		
IM	Imitación Manual		

SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES

#### SECCIÓN III REGISTRO DE INDICES PRINCIPALES

	Suma de punt. escalares	Índice de memoria
IMV		Índice de Memoria Verbal*
IMNV		Índice de Memoria No Verbal*
IMC		Índice de Memoria Compuesta**
IRD		Índice de Recuerdo Demorado

\* Sólo 5 subtests. Indique si ha prorratado 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
RDMC		Memoria de Caras
RDRSP		Recuerdo Selectivo de Palabras
RDRSV		Recuerdo Selectivo Visual

SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO

#### SECCIÓN V COMPARACIÓN ENTRE INDICES

COMPARACIÓN	DIFERENCIA	NIVEL DE SIGNIFICACIÓN (Ver Manual, Tabla 3.4)	FRECUENCIA DE LA DISCREPANCIA (Ver Manual, Tabla 3.3)
IMV / IMNV		NS 0,05 0,01	
IMV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMNV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMC / IRD		NS 0,05 0,01	



Autores: Cecil R. Reynolds y Erin D. Bigler.  
 Copyright © 1994 by PRO-ED, Inc. - Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A.U. - Adaptación española: Edurne Goikotxea y Departamento I+D+i de TEA Ediciones, S.A.U.  
 Edita: TEA Ediciones, S.A.U.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados.

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCIÓN I: DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre Junior Jhoniel Bolivar

Sexo  Mujer  Varón

Fecha evaluación Año  Mes  Día

Fecha nacimiento 2018 10 22

Edad

Centro Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano

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		
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	<u>38</u>	<u>9</u> M.
RO	Recuerdo de Objetos		
D	Dígitos Directo		
RP	Recuerdo de Pares	<u>17</u>	<u>13</u> MA
L	Letras Directo		
DI	Dígitos Inverso		
LI	Letras Inverso		
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES VERBALES			

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar
MC	Memoria de Caras		
RSV	Recuerdo Selectivo Visual		
MV A	Memoria Visual Abstracta	<u>3</u>	<u>9</u> M.
MSV	Memoria Secuencial Visual	<u>8</u>	<u>9</u> M.
ML	Memoria de Lugares		
MI	Imitación Manual		
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES			

#### SECCIÓN III: REGISTRO DE INDICES PRINCIPALES

	Suma de punt. escalares	Índice de memoria
IMV		
IMNV		
IMC		
IRD		

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

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

	Punt. directa	Punt. escalar
RDMH		
RDMC		
RDRSP		
RDRSV		
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO		

#### SECCIÓN V: COMPARACIÓN ENTRE INDICES

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"/>

Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A. - Adaptación española: Edume Gokoebea y Departamento I+D de TEA Ediciones, S.A. Edición de Bahagún, 24 - 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso a DOS tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCIÓN I: DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre Israel Alexander Pinzón

Sexo  Mujer  Varón

Fecha evaluación Año  Mes  Día

Fecha nacimiento 2018 12 17

Edad

Centro Dr. Manuel Agustín Cobreña Lozano

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	<u>44</u>	<u>9</u> M.
RO	Recuerdo de Objetos	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D	Dígitos Directo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RP	Recuerdo de Pares	<u>17</u>	<u>9</u> M.
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"/>
MSA	Memoria Visual Abstracta	<u>6</u>	<u>10</u> M.
MSV	Memoria Secuencial Visual	<u>17</u>	<u>9</u> M.
ML	Memoria de Lugares	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MI	Imitación Manual	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES		<input type="text"/>	<input type="text"/>

#### SECCIÓN III REGISTRO DE INDICES 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 prorratado 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"/>

Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A. - Adaptación española: Edume Gokobrea y Departamento I+D de TEA Ediciones, S.A.  
Edificio de Sahagún, 24 - 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso a DOS  
línea negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

# TOMAL

## Test de Memoria y Aprendizaje

### CUADERNILLO DE ANOTACIÓN

#### SECCIÓN I: DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre Mia Ordoñez

Sexo  Mujer  Varón

Año Mes Día

Fecha evaluación

Fecha nacimiento 2018 11 22

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			
RSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	57	13	MA
RO	Recuerdo de Objetos			
D	Dígitos Directo			
RP	Recuerdo de Pares	19	15	S.
L	Letras Directo			
DI	Dígitos Inverso			
LI	Letras Inverso			
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES VERBALES				

SUBTESTS NO VERBALES		Punt. directa	Punt. escalar	
MC	Memoria de Caras			
RSV	Recuerdo Selectivo Visual			
MVA	Memoria Visual Abstracta	2	8	M.
MSV	Memoria Secuencial Visual	6	10	M.
ML	Memoria de Lugares			
IM	Imitación Manual			
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES NO VERBALES				

#### SECCIÓN III REGISTRO DE ÍNDICES PRINCIPALES

	Suma de punt. escalares	Índice de memoria
IMV	Índice de Memoria Verbal*	
IMNV	Índice de Memoria No Verbal*	
IMC	Índice de Memoria Compuesta**	
IRD	Índice de Recuerdo Demorado	

\* Sólo 5 subtests. Indique si ha promteado 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	
RDMC	Memoria de Caras	
RDRSP	Recuerdo Selectivo de Palabras	
RDRSV	Recuerdo Selectivo Visual	
SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES DE RECUERDO DEMORADO		

#### 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		NS 0,05 0,01	
IMV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMNV / IRD		NS 0,05 0,01	
IMC / IRD		NS 0,05 0,01	

Copyright edición española © 2001 by TEA Ediciones, S.A. - Adaptación española: Edume Galkoetxea 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  
línea negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

## Anexo 4. Instrumentos cualitativos

### Lista de cotejo

Evaluación de la primera semana											
Lista de cotejo											
Nº	Nombre y apellido	Memoriza la adivinanza de acuerdo a las imágenes y su grafía.		Estimula la memoria secuencial recordando las imágenes presentadas		Mejora la memoria mediante el uso de la imaginación.		Mejora la memoria mediante la creación de adivinanzas.		Ejercita la memoria, recuerdo e imaginación mediante la creación de una adivinanza.	
		Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
1	Edwin Bautista.	✓		✓			✓	✓		✓	
2	Kelly Benitez.	✓				✓			✓	✓	
3	Jhoniel Bolivar.		✓	✓		✓			✓	✓	
4	Isaac Cajamarca.	✓		✓		✓		✓		✓	
5	Luan Chalan.	✓		✓			✓				✓
6	Dylan Cruz.		✓	✓		✓		✓		✓	
7	Isaac Eduardo	✓		✓		✓		✓		✓	✓
8	Karla Jiménez.	✓			✓	✓		✓	✓	✓	
9	Leyla Maza.	✓		✓		✓		✓		✓	
10	Mia Ordoñez.	✓		✓		✓		✓		✓	
11	Liam Paredes.	✓		✓		✓		✓		✓	
12	Israel Pinzón.	✓		✓		✓			✓	✓	
13	Alisson Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
14	Emilio Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dylan Quiroga.	✓		✓			✓		✓		✓
16	Emily Ramirez.	✓		✓		✓		✓		✓	
17	Noelia Rosales.	✓			✓	✓		✓	✓	✓	
18	Christopher Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
19	Jakeline Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
20	Marco Vargas.	✓		✓		✓		✓		✓	
21	Aaron Vernaza.	✓		✓			✓		✓	✓	
22	Lia Vaca.	✓		✓		✓		✓		✓	
23	Cristel Yaguachi.	✓		✓		✓		✓		✓	
24	Jhon Zhapa.	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la segunda semana											
Lista de cotejo											
Nº	Indicadores	Mejora la capacidad de pensamiento mediante la asociación de imágenes.		Memoriza las rimas relacionadas a las frutas		Incrementa la capacidad de retención mediante la rima de una canción		Adquiere una mejor capacidad de memorización mediante el trabajo en equipo.		Desarrolla una mayor capacidad de memorización mediante la creación de una rima.	
		Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
1	Edwin Bautista.	✓		✓		✓		✓		✓	
2	Kelly Benítez.	✓		✓		✓		✓		✓	
3	Jhoniel Bolivar.	✓		✓		✓		✓		✓	
4	Isaac Cajamarca.	✓		✓	✓	✓			✓	✓	
5	Luan Chalan.	✓			✓		✓		✓	✓	
6	Dylan Cruz.	✓		✓		✓		✓		✓	
7	Isaac Eduardo	✓		✓		✓		✓		✓	
8	Karla Jiménez.	✓		✓		✓		✓		✓	✓
9	Leyla Maza.		✓	✓		✓		✓		✓	
10	Mia Ordoñez.	✓		✓		✓		✓		✓	
11	Liam Paredes.	✓		✓		✓			✓	✓	
12	Israel Pinzón.		✓	✓		✓		✓		✓	
13	Alisson Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
14	Emilio Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dylan Quiroga.	✓			✓		✓		✓		✓
16	Emily Ramirez.	✓		✓		✓		✓		✓	✓
17	Noelia Rosales.	✓		✓		✓		✓		✓	
18	Christopher Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
19	Jakeline Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
20	Marco Vargas.	✓		✓		✓		✓		✓	
21	Aaron Vernaza.		✓	✓		✓		✓		✓	
22	Lia Vaca.	✓		✓		✓			✓	✓	
23	Cristel Yaguachi.	✓		✓		✓		✓		✓	
24	Jhon Zhapa.	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la tercera semana											
Lista de cotejo											
N°	Indicadores	Memoriza la retahila mediante la repetición y el uso de imágenes.		Recuerda las retahilas con los títeres de dedo.		Recuerda la retahila mediante la narración.		Memoriza la retahila mediante la utilización de imágenes.		Recuerda la secuencia de palabras y patrones de sonidos.	
		Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
1	Edwin Bautista.	✓		✓		✓		✓		✓	
2	Kelly Benítez.	✓		✓		✓	✓	✓		✓	
3	Jhoniél Bolívar.		✓	✓		✓		✓			✓
4	Isaac Cajamarca.	✓		✓		✓		✓		✓	
5	Luan Chalan.	✓		✓		✓		✓		✓	
6	Dylan Cruz.		✓	✓		✓		✓	✓	✓	
7	Isaac Eduardo	✓		✓		✓		✓		✓	
8	Karla Jiménez.	✓		✓			✓	✓		✓	
9	Leyla Maza.	✓		✓		✓		✓		✓	
10	Mía Ordoñez.	✓		✓		✓		✓		✓	
11	Liam Paredes.	✓		✓			✓	✓		✓	
12	Israel Pinzón.	✓		✓		✓		✓		✓	
13	Alisson Poma.		✓	✓		✓		✓		✓	
14	Emilio Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dylan Quiroga.	✓			✓		✓	✓			✓
16	Emily Ramírez.	✓		✓		✓		✓		✓	
17	Noelia Rosales.		✓	✓		✓		✓			✓
18	Christopher Sarango.	✓		✓		✓			✓	✓	
19	Jakeline Sarango.	✓			✓		✓	✓		✓	
20	Marco Vargas.	✓			✓		✓	✓		✓	
21	Aaron Vernaza.	✓		✓		✓		✓		✓	
22	Lia Vaca.	✓		✓		✓		✓		✓	
23	Cristel Yaguachi.	✓		✓		✓		✓		✓	
24	Jhon Zhapa.	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la cuarta semana											
Lista de cotejo											
N°	Indicadores	Repite el trabalenguas mediante el uso de pictogramas.		Aprende el trabalenguas mediante el uso de movimientos e imágenes		Fortalece la retención y memoria mediante la dramatización.		Recuerda y pronuncia de forma clara y precisa las palabras.		Memoriza el trabalenguas de r por medio de la mímica	
		Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
1	Edwin Bautista.	✓			✓	✓			✓		✓
2	Kelly Benítez.	✓			✓	✓		✓		✓	
3	Jhoniél Bolívar.		✓	✓				✓		✓	
4	Isaac Cajamarca.	✓		✓		✓		✓		✓	
5	Luan Chalan.	✓		✓			✓	✓		✓	
6	Dylan Cruz.		✓	✓		✓		✓		✓	
7	Isaac Eduardo	✓			✓	✓		✓		✓	
8	Karla Jiménez.	✓		✓			✓	✓		✓	
9	Leyla Maza.	✓		✓		✓		✓		✓	
10	Mía Ordoñez.	✓		✓		✓		✓		✓	
11	Liam Paredes.	✓		✓			✓	✓		✓	
12	Israel Pinzón.	✓			✓	✓		✓		✓	
13	Alisson Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
14	Emilio Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dylan Quiroga.	✓		✓			✓	✓			✓
16	Emily Ramírez.	✓		✓		✓		✓	✓	✓	
17	Noelia Rosales.		✓	✓		✓		✓		✓	
18	Christopher Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
19	Jakeline Sarango.		✓	✓		✓		✓		✓	
20	Marco Vargas.	✓		✓		✓		✓		✓	
21	Aaron Vernaza.	✓		✓		✓		✓		✓	
22	Lia Vaca.	✓			✓	✓		✓		✓	
23	Cristel Yaguachi.	✓		✓		✓		✓		✓	
24	Jhon Zhapa.	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la quinta semana											
Lista de cotejo											
N°	Indicadores	Incrementa el nivel de memoria a través de la repetición de canciones.		Repite canciones para el desarrollo de la memoria auditiva		Ejercita la memoria a través de canciones y objetos.		Desarrolla la memoria a través de la repetición de canciones vinculadas con el movimiento.		Recuerda la canción mediante la visualización del video	
		Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
1	Edwin Bautista.		✓		✓		✓		✓	✓	
2	Kelly Benítez.	✓		✓		✓		✓		✓	
3	Jhoniél Bolívar.		✓	✓			✓	✓			✓
4	Isaac Cajamarca.	✓		✓			✓	✓		✓	
5	Luan Chalan.	✓		✓		✓		✓			✓
6	Dylan Cruz.	✓		✓		✓		✓		✓	
7	Isaac Eduardo	✓		✓			✓	✓		✓	
8	Karla Jiménez.		✓	✓		✓		✓			✓
9	Leyla Maza.	✓		✓		✓		✓		✓	
10	Mia Ordoñez.	✓		✓		✓		✓		✓	
11	Liam Paredes.	✓		✓		✓		✓		✓	
12	Israel Pinzón.	✓			✓		✓	✓		✓	
13	Alisson Poma.	✓		✓			✓	✓		✓	
14	Emilio Poma.	✓		✓		✓		✓		✓	
15	Dylan Quiroga.		✓		✓		✓	✓			✓
16	Emily Ramírez.	✓		✓		✓		✓		✓	
17	Noelia Rosales.	✓		✓		✓			✓		✓
18	Christopher Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
19	Jakeline Sarango.	✓		✓		✓		✓		✓	
20	Marco Vargas.	✓			✓	✓		✓		✓	
21	Aaron Vernaza.	✓			✓		✓		✓		✓
22	Lia Vaca.	✓			✓		✓		✓		✓
23	Cristel Yaguachi.	✓		✓		✓		✓			✓
24	Jhon Zhapa.	✓		✓		✓		✓		✓	

## Registro anecdótico

Alumno: Noelia Rosales

Observador: Michel Calero

Nivel educativo: Preparatoria

Fecha	Actividad	Indicador de evaluación	Desarrollo	Observaciones
15/ Noviembre/2023	Dile a Rita	Repite el trabalenguas mediante el uso de pictogramas.	Se enseñó el trabalenguas mediante el uso de pictogramas luego cada niño pudo a decirlo.	Noelia no pudo narrar el trabalenguas.

Alumno: Dylan Quiroga

Observador: Michel Calero

Nivel educativo: Preparatoria

Fecha	Actividad	Indicador de evaluación	Desarrollo	Observaciones
7/ Noviembre/2023	Narrando la retahílo	Recuerda la retahílo mediante la narración.	Con ayuda de imágenes plasmadas en un libro se repasó la retahílo se entregó una hoja con imágenes donde tuvieron que buscar y recortar los personajes	Dylan no pudo recordar que personajes se narra en el libro de retahílos.

Alumno: Karla Jiménez

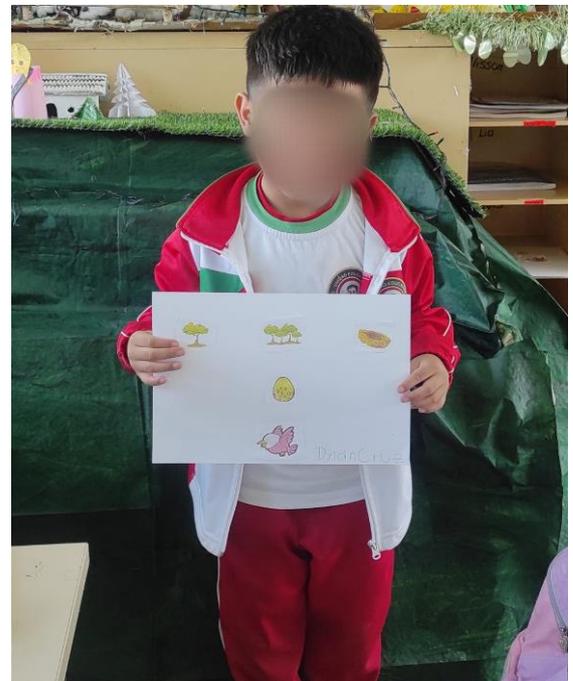
Observador: Michel Valero

Nivel educativo: Preparatoria

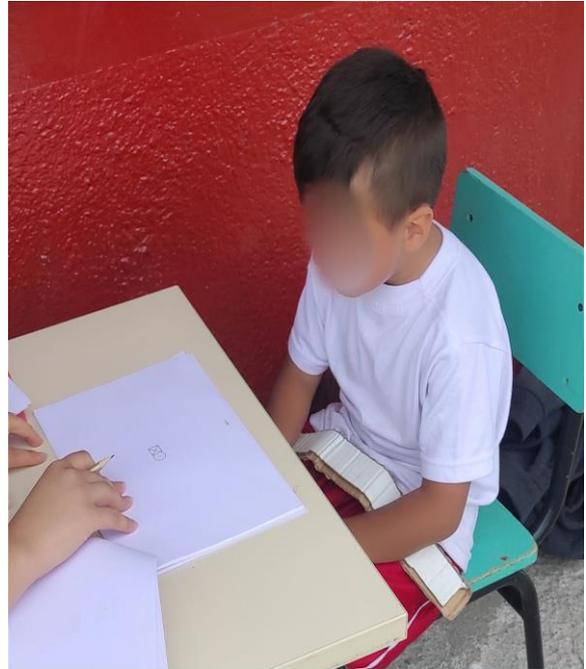
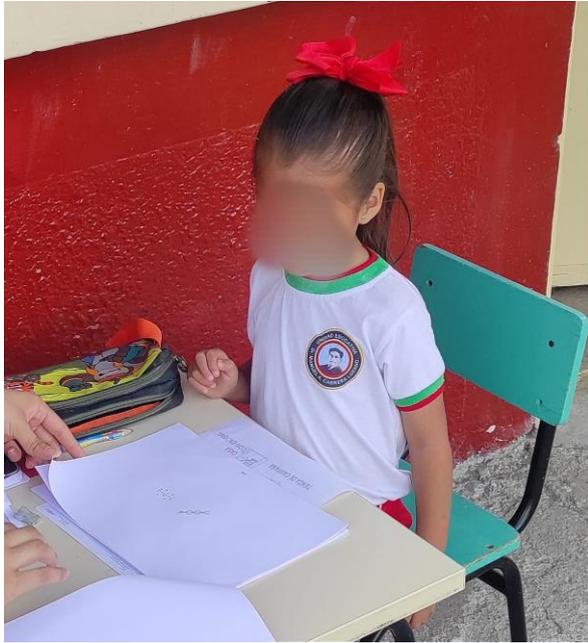
Fecha	Actividad	Indicador de evaluación	Desarrollo	Observaciones
24/10/2023.	Creando una rima.	Desarrolla una mayor capacidad de memorización mediante la creación de una rima.	Se invento rimas mediante imagenes que se les entregó	Karla no logró realizar la actividad porque se distrajo con facilidad, además no le gustó la imagen que le gusto.

## Anexo 5. Imágenes fotográficas intervención

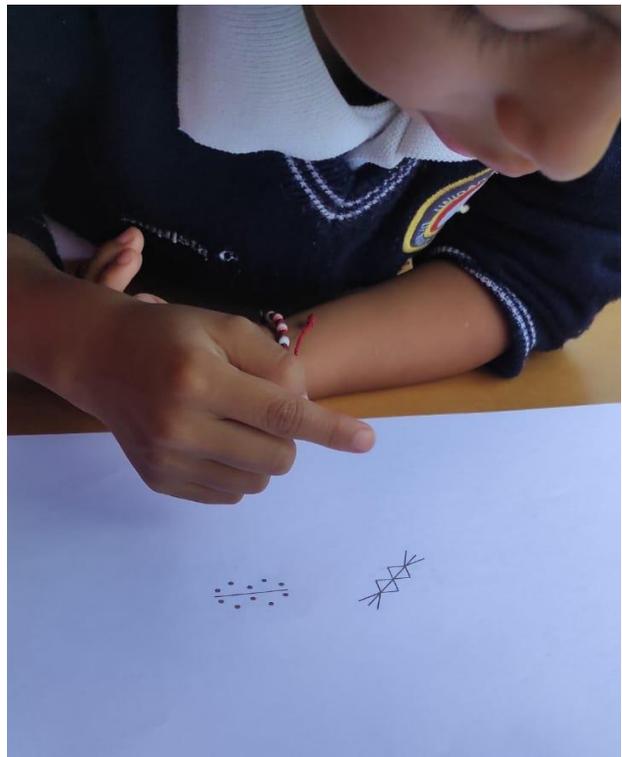
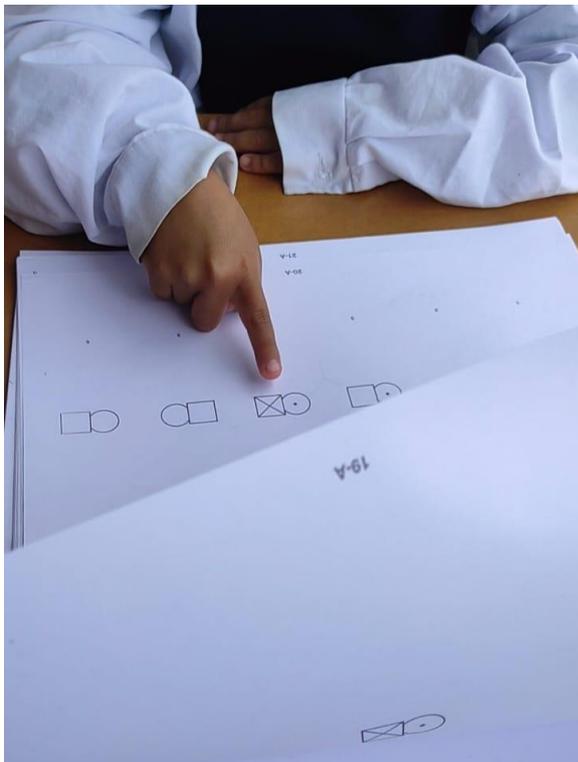




Pre test



Post test



## Anexo 6. Certificado de traducción del resumen

### CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Loja, 23 de abril del 2024

Yo, **Adriana Elizabeth Cango Patiño** con número de cedula 1103653133, Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. Mención en Enseñanza de Inglés.

#### **CERTIFICO:**

Haber realizado la traducción de español al idioma inglés del resumen del trabajo de integración curricular denominado: **Juegos verbales y memoria en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Dr. Manuel Agustín Cabrera Lozano, ciudad de Loja, período 2023-2024**, de la estudiante Mishel Sara Calero Toledo con número de cédula 0750716912, estudiante de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja. Dicho estudio se encontró bajo la dirección de la Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mag. Sc, previó a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, y autorizo al interesado hacer uso del documento para los fines académicos correspondientes.

Atentamente,



Mg. Sc. Adriana Elizabeth Cango Patiño  
Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. Mención en Enseñanza de Inglés  
Registro Senescyt 1049-2022-2589539  
Celular: 0989814921  
Email: [adrianacango@hotmail.com](mailto:adrianacango@hotmail.com)