



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Memorama de higiene (Para Preescolar)

Autora: María Lilia Arriaga Muñoz

Coordinación de Área de Educación para la Salud 15AOS2066Y

Ecatepec de Morelos, México

28 de Febrero de 2023



INTRODUCCIÓN

El material didáctico abarca todo tipo de elementos y dispositivos especialmente diseñados para la enseñanza. Es decir, son recursos de los que puede valerse un profesor o docente para poder llevar a cabo el proceso de aprendizaje con sus alumnos.

Usualmente, el material didáctico es elaborado por la persona que lo pondrá en práctica, es decir, el docente, quien utiliza su método de aprendizaje para lograr objetivos dentro de sus clases. Sin embargo, son muchas las editoriales especializadas que desarrollan estos recursos de enseñanza.

Es importante destacar que un método de aprendizaje educativo es aquel conjunto de pasos a seguir para generar un cambio en el alumno, de forma que pueda aprender y potenciar sus habilidades, es decir que el propio alumno lo realice.

El Memorama es uno de los juegos que más aporta y que combina muy bien diversión con educación y la memoria.

En el presente documento se propone que el alumno de preescolar prepare su propio material (memorama) para trabajar el tema de higiene personal.

CONTENIDO

MEMORAMA

Es un juego de tarjetas con distintos tipos de figuras donde el objetivo principal es tener el mayor número de tarjetas iguales cuando ya no queden más.

Reglas del Memorama.

- Poner boca abajo las tarjetas y revolverlas.
- El primer jugador voltea dos tarjetas consecutivamente.
- Si son iguales se las queda y su turno continua con la oportunidad de sacar otro par.
- Si son diferentes las vuelve a voltear tal y como estaban y termina su turno.
- El siguiente jugador también voltea dos cartas consecutivamente y si éstas son iguales se las queda y su turno continúa con la posibilidad de sacar otro par, pero si son diferentes seguirá el turno del siguiente jugador.
- Una vez que no queden tarjetas que voltear terminará el juego y el ganador será quien tenga el mayor número de pares.

Las cosas a tomar en cuenta son el lugar que se usará, porque dependiendo de la cantidad se requerirá una mesa más grande o más chica para poder jugar cómodamente. La clave para ganar está en recordar la posición, ya que se empieza sin saber dónde está cada figura, pero conforme avanza el juego se conocen más posiciones y por eliminación se puede inferir la ubicación de las que aún no se hayan visto.

Variantes.

El Memorama puede tener diferentes versiones dependiendo del tipo de imágenes que se utilicen, ya que no se está limitado a usar solo pares iguales, sino que también se usan pares que tienen alguna relación entre sí y que ponen a prueba la mente y los conocimientos de los jugadores.

- **Palabras.** Ideal para niños pequeños que están aprendiendo nuevo vocabulario, ya que en esta versión se utilizan imágenes y sus nombres. Las posibilidades son muchas, ya que se puede aprender sobre animales, colores, empleos y muchas cosas más.
- **Matemáticas.** Una versión más desafiante donde se utilizan los conocimientos de los jugadores para formar parejas de operaciones y sus resultados. En este caso el nivel varía mucho, porque son desde simples sumas o restas, hasta formulas con sus respectivos resultados, nombres, o figuras geométricas.
- **Idiomas.** Una buena opción para estudiar, donde se unen palabras y sus traducciones en un lenguaje diferente. En este caso se tienen muchas posibilidades, porque los temas van desde el trabajo, los saludos básicos, el transporte y otras cosas más, todas en un lenguaje diferente.

Objetivo del Memorama

El Memorama es un juego de mesa originalmente su objetivo es el de incrementar la *memoria a corto plazo* en el jugador. Trabaja la memoria encargada del proceso visual porque se tiene que retener en la memoria una imagen, pero no sólo eso sino también su posición. Se puede resumir en:

- ✓ Incrementar la memoria a corto plazo.
- ✓ Mejorar el proceso de la organización espacial
- ✓ Puede usarse para aprender términos, como aprender sílabas.
- ✓ Ejercita la memoria visual. Le permite registrar aquellas cosas que han sido captadas por medio del sentido de la vista.

- ✓ Lingüística (utilizando palabras como gato/pato o letras parecidas d/b o incluso con palabras con faltas de ortografía).
- ✓ Favorece la capacidad de atención. El que se distrae en este juego, pierde, el estímulo de identificar parejas permite centralizar la atención y mantenerse enfocado.

Atención selectiva: Fijarse en los detalles durante un corto período de tiempo.

Atención sostenida: El juego dura tiempo y el alumno tiene ser capaz de observar lo que sacan el resto de jugadores, no sólo él durante toda la partida.

- ✓ Estimulan el lenguaje oral y amplía el vocabulario: Se puede utilizar el juego para enseñar palabras nuevas. Por ejemplo, de transportes, naturaleza, historia del arte (poner los cuadros o piezas musicales que tiene que memorizar en unas tarjetas y el nombre de los artistas en el resto).
- ✓ Mejora la concentración: realmente cada jugador debe tener sus ojos bien abiertos y eliminar los distractores para detectar las coincidencias entre las piezas y así armar las parejas. Sin duda, esto promoverá grandes beneficios en los jugadores. Ahora es más común que los niños estén cada vez más dispersos por tantos estímulos audiovisuales que reciben, así que un juego como este les ayudará a centrar su actividad cerebral y apuntalar sus esfuerzos.
- ✓ Ayuda a pensar rápido: es un juego contrarreloj. Es necesario hacer relaciones de forma eficiente y acelerar la agilidad mental para que tanto los esfuerzos de concentración como de memoria visual rindan frutos.
- ✓ Entretiene y es divertido.

DESARROLLO

PROPÓSITO: Identificar acciones básicas de higiene personal a través de la elaboración de un Memorama, por el alumno, con la finalidad de que las practique y las asuma como parte de una vida saludable.

APRENDIZAJE ESPERADO: Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable, retomado de Aprendizajes Clave 2017

Campo de Formación Académica: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

Asignatura: Conocimiento del Medio

Eje: Mundo Natural

Tema: Cuidado de la Salud

Material para la elaboración del Memorama de higiene.

- 24 cartoncitos cuadrados de 7 por 7 cm.
- Imágenes (dobles) de actividades de higiene personal.
- resistol.
- 24 imágenes del título del Memorama.

Elaboración:

- Medir el cartón con las medidas requeridas, recortarlas.
- Imprimir o recortar las imágenes de higiene personal
- Pegar dos imágenes iguales en dos cartoncitos, una en cada uno
- Al reverso pegar el título del Memorama.





Elaboración con los alumnos



¡Listo! ¡A jugar y aprender!



CONCLUSIÓN.

Los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia. Por esta razón los niños deben verlos, manejarlos y utilizarlos constantemente, ya que la exploración continua y el contacto con el entorno le hace vivir experiencias de gran valor en su medio. Esto provoca no sólo nueva información a integrar, sino también valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer.

El uso de material concreto, además, desarrolla la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración; refuerza y sirve para aplicar los conocimientos que se construyen en las actividades curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes; desarrolla en los niños comprensiones sobre las reglas, análisis y precisiones que demanda cada actividad; coordinación óculo-manual; capacidad de resolver problemas; discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulan su comportamiento, la honestidad, elevan su nivel de exigencia.

Pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación; reconocer características de tamaños, formas, colores, sensaciones, olores, sabores, sonidos, entre otras.

REFERENCIAS

SEP (2011). Plan de Estudios 2011, pág. 34, México.

Guerrero, A. (2009). *Los materiales didácticos en el aula*. Revista digital para profesores de la enseñanza. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Juegosfun.net (2017). ¿Qué es un memorama?, Recuperado de <http://juegosfun.net/que-es-un-memorama/>

El Siglo de Durango (2018). Beneficios de los juegos de memoria. Recuperado de <https://www.elsiglodedurango.com.mx/noticia/2018/beneficios-de-los-juegos-de-memoria.html?from=old#:~:text=El%20memorama%20es%20uno%20de,emoci%C3%B3n%20lo%20que%20lo%20caracteriza.>