

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades de memoria de trabajo

**OBJETIVO:** Memorizar la frase que se va construyendo colectivamente y completarla siguiendo el criterio establecido.

# VIENE UN BARQUITO

## Juego de memoria

## INSTRUCCIONES

La docente da un ejemplo diciendo: Viene un barquito cargado de... (y piensa en alguna categoría, por ejemplo verduras), hasta que todos lo comprendan.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Formar un círculo.
- 2- Un jugador comienza diciendo:“ Viene un barquito cargado de...” y completa la frase con un hiperónimo (palabra cuyo significado engloba el de otras más específicas: verduras es el hiperónimo de acelga, lechuga, etc.)
- 3- El jugador de su izquierda, repite la frase “Viene un barquito cargado de...” y completa con una palabra que corresponda al hiperónimo elegido, por ejemplo “Viene un barquito cargado de zanahorias”.
- 4- El siguiente repite esta frase completa y agrega otra palabra, en este caso otra verdura, y así sucesivamente hasta que alguno agrega una palabra que ya fue dicha o demora más de cinco segundos en agregar la propia.
- 5- Luego, el que repitió una palabra o se demoró comienza una nueva ronda de juego eligiendo otro hiperónimo para continuar.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Qué les ayudó a acordarse de las palabras que agregaba cada compañeros/as? ¿Cómo recordaron el orden en que debían repetirlas?

## NOTAS

Podría complejizarse agregando nuevas categorías al hiperónimo, por ejemplo verduras de hoja, etc.



**PODER:** Este juego desarrolla habilidades de memoria de trabajo.

**OBJETIVO:** Recordar un par de imágenes/palabras iguales o que están asociadas por algún criterio.

# MEMOTEST

## Juego de memoria

## INSTRUCCIONES

Pueden armarse las fichas con imágenes de revistas, creando el propio juego y dividiendo a los estudiantes en grupos más pequeños. La docente en una primera instancia muestra el juego dando vuelta dos fichas y mostrando a los niños. Pregunta ¿son iguales? Si la respuesta es sí, levantará dos fichas más. Si la respuesta es no, les indica que otro debe sacar.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1-Colocar todas las fichas boca abajo sobre una superficie donde todos los jugadores puedan observar.
- 2-Se les comenta que el primer jugador levanta 2 fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva y sigue levantando otras dos.
- 3- Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.
- 4- Cuando ya no quedan más fichas se finaliza el juego.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Qué les ayudó para darse cuenta que fichas podían ser iguales?  
¿Cómo hicieron para encontrar las iguales? ¿Qué les ayudó a recordar donde estaba la ficha que necesitaban para armar el par?

## NOTAS

Podría complejizarse jugando con fichas que contengan los nombres de los/as estudiantes, colocando la imagen en una y el nombre del objeto en otra para asociar imagen - objeto.

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades de memoria de trabajo.

**OBJETIVO:** Recordar un listado de objetos en el orden establecido.

# EL BARCO EN EL FONDO DE LA MAR

## Juego de memoria

## INSTRUCCIONES

La docente explicará que van a cantar una canción de un barco que lleva muchos objetos y que deben recordarlo en el orden que aparecen. Hará una prueba pudiendo acompañarlo con imágenes para luego retirarlas. Practicarán la canción hasta que todos los niños logren memorizar el ritmo y la letra.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

1- Iniciarán la canción: HAY UN BARCO EN EL FONDO DE LA MAR... HAY UN BARCO EN EL FONDO DE LA MAR... HAY UN BARCO, HAY UN BARCO, HAY UN BARCO EN EL FONDO DE LA MAR

2- Luego irán agregando los objetos uno a uno: BALDE, PALO, CLAVO, HIJO, NUDO, DEDO.

Cantando: HAY UN BALDE EN BARCO EN EL FONDO DE LA MAR... HAY UN BALDE EN BARCO EN EL FONDO DE LA MAR... HAY UN BALDE, HAY UN BALDE, HAY UN BALDE EN EL BARCO EN EL FONDO DE LA MAR

3- Así sucesivamente hasta agregar todos los objetos que las primeras veces pueden estar acompañados de las imágenes en el orden que deben cantarse.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo hicieron para recordar que objeto cantar primero?  
¿Cuándo les costó más? ¿De qué manera se ayudaron para no equivocarse? ¿Qué pasó cuando se equivocaron?

## NOTAS

Para complejizar el juego pueden eliminar las imágenes de apoyo o ir cambiando los objetos que se agregan al barco, siendo los mismos niños quienes lo proponen.

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades de memoria de trabajo.

**OBJETIVO:** Recordar una lista de situaciones en el orden establecido

# LA LLAVE DE ROMA

## Juego de memoria

## INSTRUCCIONES

Mostrar el juego acerca de cómo realizarlo hasta que todos entiendan. Las primeras veces puede apoyarse con imágenes para recordar el orden de la frase.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1-Realizar una ronda y designar a un/a compañero/a que tendrá la llave de Roma.
- 2- El jugador que inicia el juego entrega al compañero de su derecha una llave que golpea en el suelo mientras comienza el siguiente verso:  
-«Esta es la llave de Roma y toma»
- 4-El jugador que recibe la llave la pasa al niño que tiene a su derecha, golpeando la llave contra el suelo y repitiendo los mismos versos.
- 5-Pasa por todos/as los/as alumnos/as hasta que la llave llega otra vez al que comenzó el juego, que añade un nuevo verso: "Esta es la llave de Roma y toma. En Roma hay una plaza"
- 6-En cada nueva vuelta se añade un nuevo verso. El niño que se equivoque al repetir los versos, vuelve a comenzar desde donde se equivocó.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Les costó recordar los versos que se iban agregando?

## NOTAS

Para complejizar esta actividad puede retirarse las imágenes de apoyo y agregar nuevas oraciones para ir alargando el párrafo final. Repetirlo cada vez más rápido. La docente puede decir derecha o izquierda para que continúe el compañero que corresponde.

### FRASE COMPLETA:

- Esta es la llave de Roma y toma.
- En Roma hay una plaza.
- En la plaza hay una casa.
- En la casa hay una alcoba.
- En la alcoba hay una cama.
- En la cama hay una jaula.
- En la jaula hay una lora que dice: Esta es la llave de Roma y toma...

**PODER:** Este juego desarrolla habilidades de memoria de trabajo.

**OBJETIVO:** Armar una historia interminable repitiendo el aporte de cada niño/a.

# ARMAMOS UNA HISTORIA DISPARATADA

## Juego de memoria

## INSTRUCCIONES

La docente dará un ejemplo concreto de cómo se irá construyendo la historia con el aporte de todos. Podría apoyarse primeramente en alguna imagen.

## JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Pedir al grupo de alumnos/as que se dispongan en ronda.
- 2- Un/a niño/a empezará diciendo una frase corta.
- 3- El/la compañero/a que está a su lado derecho tendrá que continuar la frase, diciendo la frase anterior más una propia.
- 4- Así sucesivamente, hasta formar una historia colectiva o una frase interminable, que podrá ser disparatada.
- 5- Al irse sumando palabras, cada vez se irá haciendo más difícil recordarlas todas. Cuando alguno/a se equivoque deberá iniciarse nuevamente con otra frase.

## CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo hacían para recordar toda la historia y repetirla?  
¿Qué les ayudó a repetirla en el orden correcto? ¿Se iban imaginando la historia en la cabeza mientras sus compañeros/as le agregaban nuevas partes?

## NOTAS

Podría complejizarse diciendo solo una palabra por niño/a.