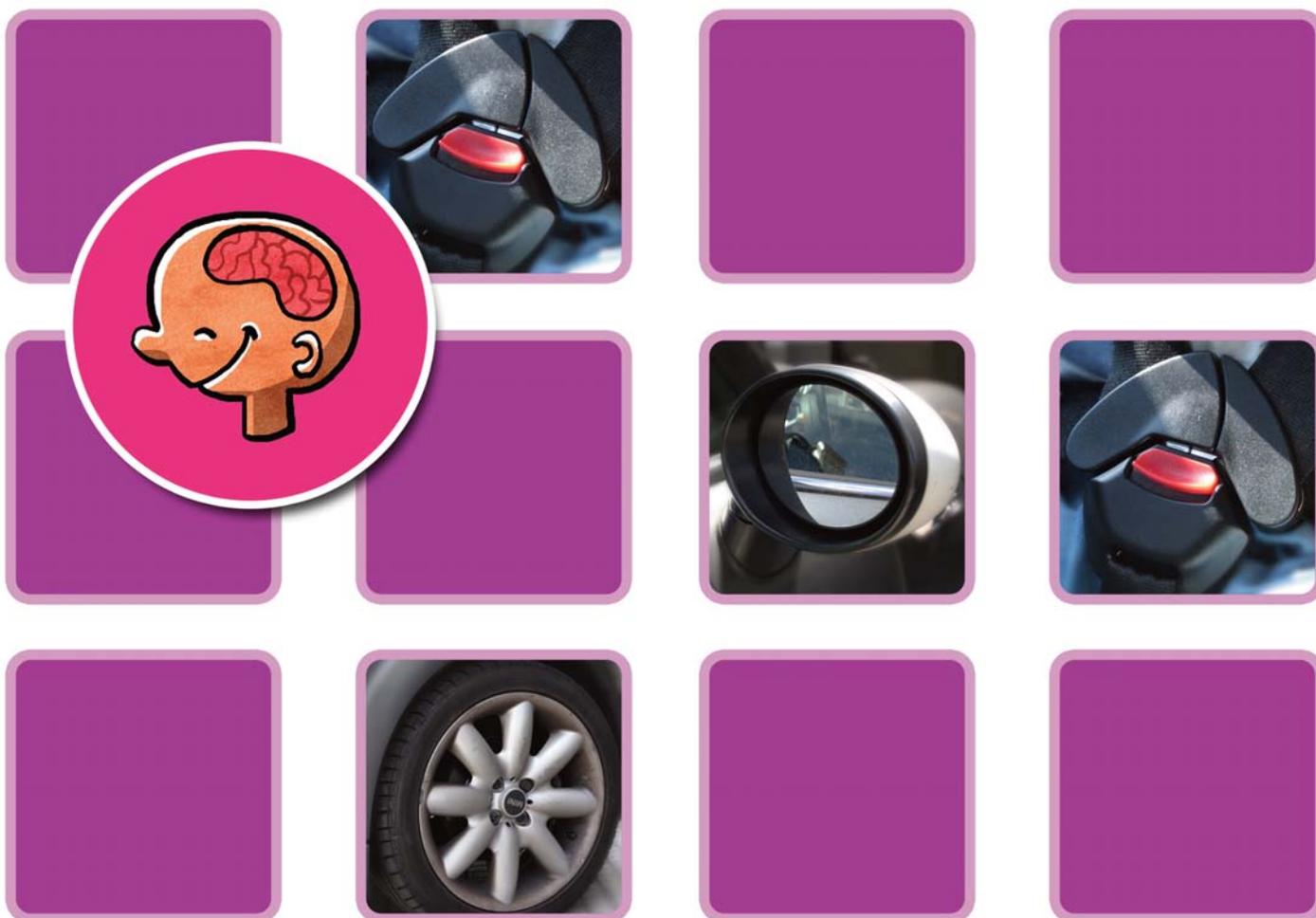


RECORDANDO

La memoria es la capacidad que tienen las personas de registrar, conservar y evocar imágenes, sonidos, experiencias, ideas, etc. Es un proceso cognitivo complejo que no tiene una ubicación concreta en el cerebro, pues son muchas las partes del sistema nervioso que intervienen en él.

Dentro del sistema educativo tuvo diferentes niveles de consideración, desde un primer momento en

el que era considerada la actividad principal que debía realizar el alumnado, hasta ser considerado casi un elemento innecesario para el proceso educativo. En la actualidad se considera una parte relevante de los procesos cognitivos, con una incidencia fundamental en la educación y de manera especial en la educación infantil, donde es necesario aprender un elevado número de hechos, datos y nombres, que sólo es posible adquirir mediante procesos memorísticos.



EL JUEGO,

Esta actividad consiste en un juego en el que hay que ir descubriendo parejas de objetos iguales que se encuentran ocultos. El juego permite trabajar tanto la memoria auditiva como la visual.

Las imágenes y sonidos que representan los objetos son las mismas fotografías y sonidos que se emplean en otras actividades de este material, de manera que sean conocidas por las niñas y los niños que las van a utilizar. En cada turno se pueden descubrir dos imágenes, que pueden estar vinculadas al sonido correspondiente. Cada vez que se identifican dos elementos iguales las fotografías permanecen visibles, de lo contrario se vuelven a ocultar las dos imágenes descubiertas. El objetivo del juego es descubrir todas las parejas de objetos.

El juego de memoria presenta matrices configurables por una persona adulta para decidir si aparecen 2x2 ó 4x4 en función de la complejidad que se le quiera dar a la actividad.



ELEMENTOS CURRICULARES DEL JUEGO,

A continuación se señalan objetivos y contenidos que pueden ser programados para el trabajo de la educación vial en el primer ciclo de la escuela infantil en relación con esta actividad.

Objetivos que se pueden trabajar:

- Resolver situaciones problemáticas con los objetos.
- Probar diferentes estrategias de resolución ante una dificultad.
- Utilizar algunas de las herramientas tecnológicas más comunes.

Contenidos:

- Identificación de características constantes y variables.
- Establecimiento de relaciones.
- Clasificación y correspondencia de elementos.