

Memorama

¿Dónde me viste?



Preescolar PRIMER GRADO

Finalidades:

- Desarrollar la memoria y la concentración al observar imágenes y utilizar estrategias propias para recordar dónde están ubicadas las tarjetas que forman pares de imágenes iguales.
- Usar el lenguaje oral para describir personajes y evocar historias en las que aparecen.

Algunas sugerencias para el uso del juego son:

- **Memoria tradicional.** Juego para máximo 4 participantes. Empieza colocando las tarjetas sobre la mesa con la imagen hacia abajo. El primer jugador voltea dos tarjetas, si tienen la misma imagen puede quedarse con el par, si las imágenes son distintas deberá volver a colocarlas donde estaban, con la imagen hacia abajo. Cada jugador hará lo mismo en su turno y cuando se terminen las tarjetas contarán los pares que consiguieron. Gana quien tenga más pares.

Es conveniente decidir la cantidad de tarjetas que se utilizarán, sobre todo en las primeras experiencias con el juego; poco a poco se podrán utilizar más tarjetas.

- **¿Dónde me viste?** La educadora selecciona alguno de los 20 personajes que se ilustran en las tarjetas, por ejemplo, el rey; a partir de este personaje puede preguntar a los niños: ¿dónde han visto a un rey? o ¿qué recuerdan del cuento o de la historia? Al plantear este tipo de preguntas la educadora promueve conversaciones con los niños.

- **¿Quién es?** Alguien elige un personaje y, sin mostrarlo a sus compañeros, lo describe para que los demás adivinen de quién se trata.
- **Palabras relacionadas.** Alguien selecciona la tarjeta de uno de los personajes, la muestra a sus compañeros y, a manera de lluvia de ideas, los demás mencionan otros personajes o palabras relacionadas con el cuento o la historia (por ejemplo, a partir de la tarjeta de Pinocho, los niños podrán recordar palabras como: “mentira”, “nariz”, “madera”, “Gepeto” o “ballena”).
- **Pequeñas historias.** A partir de un personaje se invita a que los niños construyan una breve historia. La educadora escribe a la vista de todos, tres o cuatro ideas propuestas por ellos, las lee en voz alta y juntos hacen los cambios necesarios para que esta pequeña historia tenga coherencia.



Contiene 40 tarjetas para formar 20 pares.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

