

Subsecretaría de Educación Media Superior, Superior, Formación Docente y Evaluación

Dirección de Formación y Actualización Docente

Escuela Normal “Estefanía Castañeda y Núñez de Cáceres”

Clave: C.T. 02DNL0004Z



# TALLER DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

MTRA. ROSALBA HERNÁNDEZ

ENSAYO  
MEMORIA

ALUMNA:  
GARCÍA LARA BETSY ALEJANDRA

14/01/15

La memoria forma parte esencial del ser humano pues esta nos ayuda a pasar nuestro día, sin ella nos sería imposible llevar una vida normal, pues todos los recuerdos, las personas que nos rodean, todo forma parte de nuestro desarrollo y es importante recordad cada cosa de estas.

Toda la información que recibimos a lo largo de nuestra vida cotidiana la retenemos gracias a la memoria, esto nos sirve como ya mencione sin ella no podríamos llevar una vida normal, sino no identificaríamos nuestra familia, nuestros amigos o todo aquello que nos rodee.

Además aquí se van guardando imágenes de nuestro pasado que nos ayuda a ser quienes somos, si tuvimos alguna mala experiencia nos ayuda a no caer de nuevo en el mismo error; si nos fue bien con algo, recordaremos que podemos hacer para que nos vaya bien de nuevo. Todo esto nos ayuda a integrar nuestra vida.

Investigando mas a fondo, aprendí que para que nuestra memoria reciba bien toda la información y pueda captar bien, la memoria pasa por tres etapas.

En primer lugar es la codificación y esta nos ayuda a imaginar cualquier cosa que nos digan, para que sea mas fácil de esta forma interpretar aquella información.

En segundo lugar el almacenamiento, que nos sirve para tener toda esa información guardada ya sea de mucho tiempo o poco tiempo atrás, y podríamos tener acceso a ella en cualquier momento. Es retener la información de forma permanente, y nos ayude a acceder a ellas cuando sea necesario para tener una mejor convivencia o experiencia.

La última etapa es la evocación de la información, que es donde recuperamos toda la información y acceder a ella recordándola de nuevo. Para esta etapa existen diferentes tipos de evocación, uno nos menciona recordad algo sin ocupar nada para hacerlo, otro nos dice que a través de "ayuda" podríamos recordar que es lo correcto, y el último es cuando recordamos inconscientemente solo porque una cosa nos llevo a ese recuerdo sin darnos cuenta.

Es importante prestar atención a las cosas si queremos recordarlas pues difícilmente recordaremos algo que no observamos bien.

Igual la falta de uso en algo por ejemplo, algún tema de matemáticas u otra materia, que quizá hace un tiempo se nos daba bien pero duramos mucho

sin hacerlo y después de tiempo queremos intentarlo de nuevo ya no es lo mismo, se nos dificulta quizá como la primera vez cuando lo aprendimos.

Hay muchas formas de mejorar nuestra memoria en caso de no tenerla muy reforzada, desde cosas simples como prestar mas atención a cualquier cosa u objetos, realizar quizá estrategias de relación, puede que con alguna cosa recuerdes otra, agrupar, o distintas cosas de ese tipo.

También algunos juegos nos ayudan con la memoria por ejemplo, el ajedrez, la memoria, el ahorcado, trivial, etc.

La mejor forma de empezar a reforzar la memoria es haciéndolo desde pequeño con juegos o actividades, creo que la alimentación también ayuda de alguna forma, entonces si uno cuida su cuerpo y realiza actividades de este tipo puede ayudar a mejorar su capacidad para recordar cosas.

Un ejemplo de un juego para memoria es el de Damas chinas.

Las damas chinas, es un juego de mesa para un número de jugadores entre dos y seis.

Se juega sobre un tablero con 121 casillas en forma de estrella de David, (de seis puntas). Cada una de estas casillas limita con las seis contiguas (salvo las situadas en los bordes del tablero, que limitan con dos, cuatro o cinco).

Cada *juego*, *equipo* o *color* consta de diez fichas o piezas. Al empezar el juego, estas diez fichas de un mismo jugador están juntas, en uno de los triángulos que forman las puntas de la estrella. Cada juego de diez piezas tiene un color diferente o una característica que las distinga de las de otro jugador. Generalmente, las 121 posiciones del tablero tienen forma de agujeros en los que se encajan las piezas. Este diseño ayuda a dejar clara la regla de sólo puede haber una pieza por casilla.

El objetivo del juego es ser el primero en desplazarlas desde una punta hasta el triángulo opuesto. Por ejemplo, el dibujo ASCII siguiente muestra una disposición inicial del juego para seis participantes, A, B y R. R debe mover sus fichas desde las casillas marcadas con la letra R hasta las que tienen la letra V'; N debe mover las suyas desde las señaladas con N hasta las marcadas con A; B desde las B' hasta las C; V de V a R, etc.

```

      R
     RR
    RRR
   RRRR
  NNNNOOOOCCCC
 NNNNOOOOCCCC
  NNNOOOOCC
   NNOOOOOC
    OOOOOO
   BOOOOAA
  BBBOOOAA
 BBBBOOOAAA
 BBBBOOOAAAA
   VVVV
    VVV
     VV
      V

```

#### Movimientos permitidos

Como en el clásico juego de las damas, cada jugador sólo mueve una ficha por turno.

Un movimiento válido es:

- a una casilla adyacente libre.
- *saltando* una casilla adyacente ocupada por otra ficha (sea propia o sea de un contrario), y posándola en la casilla siguiente (en la misma dirección), si está libre.

Si el movimiento es de este segundo tipo (un *salto*), y conduce la ficha a una casilla contigua a otra ocupada, puede seguir moviendo la pieza con la que empezó. Así, en un sólo turno, una ficha puede avanzar de una punta del tablero a otra si la situación es propicia.

A diferencia de las damas, no se *comen* piezas (las fichas sobre las que se ha saltado no se retiran del juego).

#### Variantes según número de jugadores

Las estrategias que conviene emplear dependen de la distribución inicial de las fichas, y ésta depende del número de jugadores.

### *Con seis jugadores*

Cada participante empieza con sus diez fichas en una de las puntas y su meta -la punta opuesta- está ocupada al principio por su oponente. Mientras uno decida mantener una pieza en este triángulo inicial, impide al oponente finalizar el juego.

### *Con cinco jugadores*

Una de las esquinas está libre desde el principio, lo que da ventaja al que empieza en la opuesta. Se suele dejar esta posición para el jugador más débil (un principiante o un niño pequeño).

### *Con cuatro jugadores*

Se dejan libres dos esquinas opuestas, para que los cuatro compitan en igualdad de condiciones.

### *Con tres jugadores*

Cada participante puede manejar uno o dos juegos de fichas:

Con uno, debe mover sus fichas hasta una esquina vacía.

Con dos, debe mover cada uno de sus colores hacia la esquina donde tiene su otro juego.

### *Con dos jugadores*

Cada participante maneja una esquina contraria de tal manera de que en el juego halla igualdad en los jugadores hasta que un jugador ataque simbólicamente a un equipo o ficha.