

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA COHORTE 2022

Tema: Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magíster en Psicopedagogía

Modalidad del Trabajo de Titulación: Proyecto de Desarrollo

Autora: Licenciada Andrea Cristina Quispe Pérez

Director: Psicólogo Danny Gonzalo Rivera Flores, Magister

Ambato – Ecuador

2023

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Maestría en Psicopedagogía|

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister, e integrado por los señores: Doctora Verónica Del Carmen Llerena Poveda, Magister, Psicólogo Luis Rene Indacochea Mendoza, Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Nicolás Martínez” elaborado y presentado por la señorita Licenciada Andrea Cristina Quispe Pérez, para optar por el Título de cuarto nivel de Magíster en Psicopedagogía; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

**Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente y Miembro del Tribunal**

**Dra. Verónica del Carmen Llerena Poveda, Mg.
Miembro del Tribunal**

**Psc. Luis Rene Indacochea Mendoza, Mg
Miembro del Tribunal**

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: Actividades lúdicas en el desarrollo en la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, le corresponde exclusivamente a: Licenciada Andrea Cristina Quispe Pérez, Autora bajo la Dirección de Psicólogo Danny Gonzalo Rivera Flores, Magister, Director del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Andrea Cristina Quispe Pérez

c.c.:1804897716

AUTORA



Psc. Danny Gonzalo Rivera Flores Mg.

c.c.: 1804012969

DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lcda. Andrea Cristina Quispe Pérez

c.c.:1804897716

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| | |
|--|------|
| PORTADA..... | i |
| AUTORIZACIÓN DEL TRIBUNAL..... | ii |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | iii |
| DERECHOS DE AUTOR..... | iv |
| ÍNDICE DE TABLAS | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | ix |
| AGRADECIMIENTO..... | x |
| DEDICATORIA | xi |
| RESUMEN EJECUTIVO | xii |
| ABSTRACT | xiv |
| CAPÍTULO I..... | 1 |
| 1.1 Introducción..... | 1 |
| 1.2 Justificación | 1 |
| CAPITULO II | 4 |
| a) ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS | 4 |
| b)FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICA | 7 |
| CAPITULO III..... | 20 |
| 3.1 Tipo de investigación..... | 20 |
| 3.2 Población o muestra..... | 21 |
| 3.3 Prueba de Hipótesis..... | 21 |
| 3.4 Recolección de información..... | 21 |
| 3.5 Procesamiento de la información y análisis estadístico | 22 |

| | |
|--|----|
| CAPITULO IV | 24 |
| 4.1 Verificación de la hipótesis | 34 |
| 4.2 Prueba de Normalidad | 34 |
| 4.3 Planteamiento de hipótesis..... | 34 |
| 4.4 Nivel de significancia | 34 |
| 4.5 Prueba a aplicar..... | 34 |
| 4.6 Criterio de decisión..... | 35 |
| 4.7 Decisión y conclusión..... | 35 |
| 4.8 Planteamiento de hipótesis..... | 35 |
| 4.9 Criterio de decisión..... | 35 |
| 4.10 Nivel de significancia..... | 36 |
| 4.11 Prueba a aplicar | 36 |
| 4.12 Decisión y conclusión | 37 |
| 4.13 Planteamiento de hipótesis..... | 37 |
| 4.14 Criterio de decisión | 37 |
| 4.15 Nivel de significancia..... | 37 |
| 4.16 Prueba a aplicar | 38 |
| 4.17 Decisión y conclusión | 38 |
| 4.18 Planteamiento de hipótesis..... | 39 |
| 4.20 Nivel de significancia..... | 39 |
| 4.21 Prueba a aplicar | 39 |
| 4.22 Decisión y conclusión | 40 |
| 4.23 Discusión..... | 40 |
| CAPÍTULO V | 43 |

| | |
|--------------------------|----|
| 5.1 Conclusiones | 43 |
| 5.2 Recomendaciones..... | 43 |
| Bibliografía | 45 |
| Anexos..... | 52 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Población de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez | 21 |
| Tabla 2 Estadísticos de fiabilidad..... | 22 |
| Tabla 3 Dimensión 1 | 24 |
| Tabla 4 Dimensión 2 | 26 |
| Tabla 5 Dimensión 3 | 28 |
| Tabla 6 Dimensión 4 | 30 |
| Tabla 7 Nivel de memoria visual | 32 |
| Tabla 8 Prueba de normalidad acorde a la población..... | 34 |
| Tabla 9 Pruebas de normalidad Shapiro Wilk..... | 34 |
| Tabla 10 U de Mann Whitney | 36 |
| Tabla 11 U de Mann Whitney | 38 |
| Tabla 12 T de Wilcoxon..... | 40 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 Dimensión 1..... | 24 |
| Figura 2 Dimensión 2..... | 26 |
| Figura 3 Dimensión 3..... | 28 |
| Figura 4 Dimensión 4..... | 30 |
| Figura 5 Nivel de memoria visual..... | 32 |

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por ser parte de mi formación profesional.

A mi tutor Psc. Danny Gonzalo Rivera Flores, Mg. quien con su sabiduría, apoyo y paciencia me ha guiado durante este gran camino.

A la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” por abrir las puertas de tan noble institución y permitirme llevar a cabo mi proyecto de titulación.

Al gran equipo de amigos que formé a lo largo de este camino, en especial a mi mejor amiga, Paola Villafuerte, quien ha sido un gran apoyo y motivación para seguir adelante.

Andrea Quispe

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a Dios por darme la oportunidad y la fortaleza para seguir crecimiento profesionalmente, pues gracias a él he cumplido una meta más.

A mis padres, quienes me han apoyado siempre y ahora más que nunca en mis estudios de posgrado, han sido el pilar fundamental para no rendirme y darme la fuerza para continuar con mis estudios.

A mi hermana, por siempre brindarme palabras de aliento durante este arduo camino, por brindarme su ayuda y apoyo incondicional para cada día ser mejor persona.

A toda mi familia, amigos y conocidos que de alguna u otra forma me han brindado su apoyo en la realización de este trabajo.

Andrea Quispe

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD EN CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA
COHORTE 2022

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA “NICOLÁS
MARTÍNEZ”

MODALIDAD DE TITULACIÓN: Proyecto de Desarrollo

AUTORA: Licenciada Andrea Cristina Quispe Pérez

DIRECTOR: Psicólogo Danny Gonzalo Rivera Flores, Magister

FECHA: 26 de octubre del 2023

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación denominada Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” tuvo como objetivo analizar la relación entre las actividades lúdicas con el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez. Para alcanzar este objetivo, se planteó los siguientes objetivos específicos: Analizar las actividades lúdicas aplicadas a niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” mediante una lista de comprobación, identificar el nivel de memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” mediante el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey, y determinar la correlación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”.

Se propuso un enfoque cuantitativo para medir los datos mediante dos instrumentos que fueron aplicados, tales como: Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey, el cual consta de dos fases: copia (duplicar lo que está en la imagen) y reproducción (dibujar lo que recuerde de la imagen presentada anteriormente), adicionalmente se aplicó una Ficha de observación sobre actividades lúdicas dividida en cuatro dimensiones: Competencias o habilidades en actividades lúdicas, aprendizaje significativo, expresión artística, y automotivación en los estudiantes, la cual contaba con tres indicadores: A= Adquirido, EP= En proceso, I= Inicio. Para la respectiva validación de la mencionada ficha de observación, se lo realizó mediante expertos y a través del Alfa de Cronbach en el programa IBM SPSS Statistics; de tal forma que se procedió a la aplicación de ambos instrumentos, a niños y niñas de 4 a 5 años de edad correspondiente a Inicial II y Preparatoria pertenecientes a la institución. Finalmente, una vez registrados los valores se pudo visualizar que existe correlación entre las dos variables, esto quiere decir que las actividades lúdicas si inciden en el desarrollo de la memoria visual, por consiguiente, es importante que desde edades tempranas se implemente actividades enfocadas en la memoria visual, de tal forma que el niño o niña desarrolle la capacidad de retener información.

DESCRIPTORES: ACTIVIDADES LÚDICAS, JUEGO, MEMORIA VISUAL,
APRENDIZAJE

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD EN CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA
COHORTE 2022

THEME:

LUDIC ACTIVITIES IN THE DEVELOPMENT OF VISUAL MEMORY IN
CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD IN THE EDUCATIONAL UNIT
"NICOLÁS MARTÍNEZ".

DEGREE MODALITY: Development Project

AUTHOR: Licenciada Andrea Cristina Quispe Pérez

DIRECTED BY: Psicólogo Danny Gonzalo Rivera Flores, Magister

DATE: October 26th, 2023

ABSTRACT

The present research called "Playful activities in the development of visual memory in children from 4 to 5 years old in the Educational Unit "Nicolás Martínez" had the objective of analyzing the relationship between playful activities with the development of visual memory in children from 4 to 5 years old in the Educational Unit "Nicolás Martínez". To achieve this objective, the following specific objectives were proposed: to analyze the play activities applied to children from 4 to 5 years of age of the "Nicolás Martínez" Educational Unit by means of a checklist, to identify the level of visual memory in children from 4 to 5 years of age of the "Nicolás Martínez" Educational Unit by means of the André Rey's Test of copy and reproduction of memory of complex geometric figures, and to determine the correlation of the play activities in the

development of visual memory in children from 4 to 5 years of age of the "Nicolás Martínez" Educational Unit.

A quantitative approach was proposed to measure the data by means of two instruments that were applied, such as: André Rey's test of copy and reproduction of memory of complex geometric figures, which consists of two phases: copy (duplicate what is in the image) and reproduction (draw what you remember of the image previously presented), additionally an observation sheet was applied on ludic activities divided into four dimensions: Competences or skills in ludic activities, meaningful learning, artistic expression, and self-motivation in students, which had three indicators: A= Acquired, EP= In process, I= Beginning. For the respective validation of the aforementioned observation sheet, it was carried out by experts and through Cronbach's Alpha in the IBM SPSS Statistics program; in such a way that both instruments were applied to children from 4 to 5 years of age, corresponding to the Pre-school II and High School belonging to the institution. Finally, once the values were recorded, it was possible to visualize that there is a correlation between the two variables, which means that play activities do have an impact on the development of visual memory; therefore, it is important to implement activities focused on visual memory from an early age, so that the child develops the ability to retain information.

KEYWORDS: LUDIC ACTIVITIES, PLAY, VISUAL MEMORY, LEARNING

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

La investigación tiene como tema: Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, se encuentra distribuida por 5 capítulos, desarrollados de la siguiente manera:

CAPITULO I referente a Introducción, justificación y objetivos tanto general como específicos que se pretendió alcanzar.

CAPITULO II contiene antecedentes investigativos, es decir estudios que se han realizado con anterioridad, de igual manera se encuentra la fundamentación científica que se refiere al sustento teórico de las dos variables.

CAPITULO III hace referencia información como el tipo de investigación, población, hipótesis planteadas, detalles de la recolección de información, por último, procesamiento de la información y análisis estadístico.

CAPITULO IV se refiere a la exposición de los resultados obtenidos y discusión mediante información bibliográfica, sobre aspectos controversiales que fueron discutido de una manera clara e imparcial.

CAPITULO V contiene conclusiones, recomendaciones de acuerdo a los resultados obtenidos, a su vez bibliografía y anexos que complementan el proceso de investigación.

1.2 Justificación

Tanto las actividades lúdicas como la memoria visual son temas de gran **importancia** y relevancia en el contexto educativo. Sin embargo, en la planificación de actividades en el aula de clases, a menudo se pasa por alto la consideración de la memoria visual de los niños, la cual juega un papel fundamental en la adquisición de información y puede ser estimulada mediante el juego.

Las actividades lúdicas influyen de manera positiva en el ámbito educativa de los niños, es por esta razón que radica en el **interés** de estudiar la relación de dichas actividades con la memoria visual, un aspecto fundamental cuando se habla de educación, porque ayuda a que los niños adquieran los conocimientos impartidos en el aula, de tal forma que se pueda generar un aprendizaje significativo en ellos.

Una vez obtenidos los resultados, se podrá conocer de qué manera las actividades lúdicas influyen en la memoria visual de los niños, lo cual será un **impacto** para la sociedad y la comunidad educativa en general. Esto se debe a que se pretende observar un cambio en el desempeño académico de los estudiantes, lo cual motivará a los docentes a fortalecer la capacidad de la memoria visual a través del juego en la planificación de sus clases.

Los **beneficiarios** de esta investigación serán los estudiantes de Educación Inicial II y Educación General Básica Nivel Preparatoria, los docentes, los padres de familia y la Unidad Educativa, es decir, la comunidad educativa en general. Las actividades lúdicas permiten que los niños no solo jueguen, sino que también aprendan, teniendo en cuenta que esto les permitirá recordar información de manera visual, lo cual será un aporte a largo plazo, ya que les será útil durante toda su vida.

De igual manera, será algo **novedoso**, debido a que será de gran utilidad teóricamente, pues dará pie a que nuevos ámbitos de investigación se desarrollen, que posiblemente servirá como antecedentes investigativos de la misma. A su vez, será útil metodológicamente, pues al ser una investigación cuasi experimental, existe la posibilidad que los instrumentos sean utilizados para próximos estudios, los cuales incluso podrían ser ejecutados en otros lugares y con otros grupos de estudio.

A su vez, se considera una investigación **factible**, debido a la colaboración principalmente por parte de la autoridad de la institución, del mismo modo, por la predisposición tanto de padres de familia como docentes, al permitir llevar a cabo este análisis en la Unidad Educativa, el cual en un futuro permitirá enriquecer la calidad de la educación.

La presente investigación se la considera como **original**, puesto que la parte metodológica y teórica han sido analizadas previamente, y a su vez, las actividades lúdicas se enfocarán en mejorar el desarrollo de la memoria visual en niños y niñas de 4 a 5 años. Se aplicará técnicas e instrumentos adecuados, los cuales serán un aspecto fundamental en el desarrollo de la investigación para la recopilación de información. Igualmente, en base a este estudio, se podrá generar nuevas investigaciones, las cuales arrojarán posibles soluciones en el marco educativo, pues como docentes tenemos mucho por realizar en el aula de clases.

1.1. Objetivos

1.1.1. General

Analizar la relación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”.

1.1.2. Específicos

- Analizar las actividades lúdicas aplicadas a niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” mediante una lista de comprobación.
- Identificar el nivel de memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” mediante el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey.
- Determinar la correlación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

a) ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Antecedentes Nacionales

En el trabajo de investigación de Pacheco en el año 2020 con el tema “Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización entre pares de los niños y niñas del nivel inicial de la “Escuela de Educación Básica Rosario del Alcázar No. 1” en los resultados obtenidos, se evidenció que las actividades lúdicas se relacionan con el proceso de socialización que tienen los niños. Debido a que son aspectos determinados como fundamentales desde el nacimiento para un buen desarrollo del ser humano. Además, se determina que existe una escasa aplicación de actividades lúdicas por parte de las maestras de Educación Inicial, porque se enfocan en la realización de hojas de trabajo. Por tal razón se aplicó una propuesta con ciertas actividades lúdicas con el fin de fortalecer las habilidades sociales.

En la investigación realizada por Yandún en el año 2021 con el tema “Influencia de la lúdica en la escritura creativa de estudiantes de segundo año de Bachillerato en el Colegio Municipal Juan Wisneth del Distrito Metropolitano de Quito” en base a los resultados se menciona que existe falencias referentes a la lúdica. Debido a que en el ámbito educativo no se han aplicado actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por lo tanto, se ha visto la necesidad de ejecutar actividades con el fin de lograr un cambio notorio en la escritura creativa de los estudiantes. De tal forma que se reconoce al juego como un agente de beneficios en la educación, siempre y cuando se apliquen periódicamente varias actividades lúdicas.

Por otra parte, en el trabajo de investigación de Oñate en el año 2022 con el tema “Desarrollo de la percepción visual previo al proceso inicial de lectura de niños de Preparatoria” obteniendo como resultados que, cuando los estudiantes

presentan problemas de percepción visual, influye en su interés por leer y por ende se verá afectada su memoria visual. Por otra parte, si las estrategias utilizadas en clase son las adecuadas, permitirá que los estudiantes se conviertan en los actores principales de su aprendizaje, además hará que ellos recuerden objetos, características, patrones, etc. De tal forma que, al estimular la memoria visual mediante actividades, especialmente con aquellas que se relacionan con su diario vivir, se pudo observar que los niños tienden a tener una muy buena receptividad, y a más de eso, favorece su desarrollo personal.

En la investigación realizada por Mosquera en el año 2022 con el tema “Propuestas de estrategia didáctica para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje en niños con dislexia en el cuarto año de educación básica de la “Unidad Educativa Milton Reyes”, en los resultados obtenidos se evidenció que la memoria visual está relacionada estrechamente con la dislexia. Por ende, es de gran importancia estimular este tipo de memoria, siempre y cuando los docentes encuentren las estrategias adecuadas para fomentarla. No obstante, si desconocen del tema es necesario capacitarlos, de tal forma que puedan ponerlo en práctica en su aula de clases. Incluso se propone una estrategia llamada aprendizaje multisensorial, en el cual tres aspectos importantes: ejercicios físicos, la tecnología, y sobre todo el apoyo de padres de familia.

Antecedentes Internacionales

En Colombia, la investigación realizada por Osorio en el año 2019 con el tema “El juego, la lúdica y las expresiones motrices como medio para el fortalecimiento de los pensamientos numérico y variacional: una propuesta pedagógica-transversal” en donde se pudo evidenciar que la lúdica se convierte en un componente principal cuando se desea alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Dado que permite medir experiencias, en donde el cuerpo, las emociones y los sentimientos se ven involucrados, lo cual va a

motivar al estudiante a seguir aprendiendo. Además, es importante que los docentes no utilicen el desconocimiento como una barrera, al momento de proponer aplicar actividades lúdicas en el aula de clase. Debido a que estas actividades permiten que compartan con los demás, e interactúen con el entorno, pues cuando el cuerpo se involucra, se aprende.

En Colombia, el trabajo de investigación realizado por Aristizábal en el año 2021, con el tema “Proyecto de aula para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas” en los resultados obtenidos se evidenció que muchas de las veces las actividades lúdicas pierden su esencia cuando solo se las ejecuta. Esto se debe cuando no se da la oportunidad que estas desarrollen ciertas habilidades en el desarrollo personal educativo de los estudiantes. Por otra parte, cuando se aprovecha este recurso, se asegura el logro de objetivos, además se genera interés en los estudiantes, quienes se sentirán motivados y a la vez más activos en el aula de clases. Aunque en ocasiones se desconoce la función de la lúdica en la educación.

En España, Carmiol realizó una investigación en el año 2018 con el tema "Desarrollo y validación de una prueba de Percepción de la proporción visual". Según los resultados obtenidos, se menciona que el cerebro capta ciertos detalles de manera individualizada, teniendo en cuenta que la visión va de lo general a lo particular. Incluso, las neuronas son capaces de transportar información visual de manera extraordinaria, lo que pone de manifiesto la memoria visual debido a que la atención selectiva también interviene al observar un determinado objeto. De esta forma que con estos argumentos se sostiene que, se desarrollan las habilidades del hemisferio derecho del cerebro.

En España, Blanco realizó un trabajo de investigación en el año 2020 con el tema "Influencia de la memoria verbal y la memoria visual sobre el rendimiento académico en Educación Primaria". Se evidenció que la memoria visual se

relaciona con el rendimiento académico, por lo que es importante identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes al recordar. De tal forma que al estimular la memoria visual se mejorará desarrollo del aprendizaje. En el caso de que exista un nivel bajo de memoria visual en los estudiantes, es importante que se proponga un plan de mejora.

b) FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje son una herramienta ideal para alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, debido a que permite desarrollar habilidades y capacidades. Además, llega a fomentar el pensamiento, resolución de problemas, ayuda a calmar cualquier tipo de tensión, enriquece el lenguaje y autoestima. Igualmente, promueve la motivación, y sobre todo permite captar la atención de los estudiantes, lo cual es fundamental en el aula de clases, cuando se pretende desarrollar un aprendizaje significativo (Candela & Benavides, 2020). De igual manera, al hablar de actividades lúdicas, es de gran importancia tomar en cuenta que mientras los niños crecen, los juegos cambian dependiendo de la edad en la que se encuentran. Uno de ellos es el juego simbólico que se desarrolla de 2 a 6 años, en donde los niños tienden a imitar situaciones de la vida cotidiana o aquellas que han sido observadas por el mismo. En varias de las situaciones mencionadas, el niño empieza a incluir a sus amigos, donde cada uno asumirá un rol diferente, y esto permitirá la resolución de problemas. Cabe recalcar que a esta edad despiertan el interés por explorar más su entorno, relacionarse con los demás y su autonomía aumenta, por tal razón las actividades lúdicas adecuadas para esta edad son: juegos de imitación, juegos de expresión plástica y juegos de actividades físicas. (Megías & Solano, 2019).

Sin embargo, es importante recalcar que existen 3 tipos de enfoques curriculares que se maneja en Ecuador, los cuales son: inclusivo, construcción de la corporeidad y el lúdico. El inclusivo se refiere a la participación de los estudiantes en básicamente 3 ámbitos: social, cognitivo y afectivo; por otra parte, la construcción de la corporeidad, trabaja conjuntamente con el enfoque inclusivo, pues permite la ejecución de varios movimientos, y finalmente el lúdico, consiste en desarrollar actividades que permitan que el estudiante lo disfrute. Es por esta razón, que es indispensable que una clase tenga un enfoque lúdico, para que la misma sea del completo agrado del niño (Posso et al., 2020). No obstante, existe una teoría de la autodeterminación, enfocada en las metas que tienen las personas, donde la autonomía, las relaciones sociales y la competencia se encuentran relacionadas con la automotivación y la capacidad de participación en diversas actividades. En otras palabras, se puede decir que las personas son dinámicas o proactivas, de acuerdo al nivel de relaciones sociales que tengan, debido a que estas generan automotivación en los individuos, siendo un componente esencial en diversos ámbitos como: educación, deporte, trabajo, etc. (Ryan & Deci, 2000)

Actualmente se ha hecho de lado al juego, tanto en la casa como en la escuela, pese a que aporta en varios ámbitos del desarrollo del niño, como es en lo cognitivo, motriz, social y afectivo. Las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental especialmente en niños de 4 a 5 años, debido a que permite adquirir los conocimientos de una manera factible. Es por esta razón, que las actividades lúdicas son consideradas como una estrategia que da buenos resultados en los estudiantes, pues ayuda a que ellos tengan más experiencias, desarrolla la creatividad, la curiosidad y, sobre todo, permite aprender (Caballero, 2021). Es por razón que las actividades lúdicas cumplen un papel importante en el ámbito educativo al ser una herramienta atractiva y divertida que desarrolla sus capacidades intelectuales. Especialmente cuando se pretende que los estudiantes den una solución a situaciones de la vida cotidiana, de tal forma que se fomenta la iniciativa en ellos (Venegas et al., 2021).

Los beneficios de las actividades lúdicas son impresionantes, incluso se ha revelado que producen ciertos cambios a nivel neuronal, conductual y socioemocional, pero poco a poco el juego ha ido decayendo, debido a la aparición de aparatos tecnológicos, jornadas laborales de los padres de familia, y gran cantidad de actividades escolares (Monge et al., 2019). Sin embargo, no se debe dejar de lado ciertos factores que aportan las actividades lúdicas como la participación y la socialización, correspondientes a competencias de aprender a ser y convivir. Ambas competencias se relacionan entre sí, apoyando la una a la otra para su óptimo mejoramiento, de igual manera otro factor esencial, es el autoconocimiento, el cual permite reconocer debilidades y fortalezas (Piedra, 2018). Por consiguiente, el niño deberá experimentar varias situaciones durante su transición educativa, debido al cambio de ambiente al aprobar de un nivel a otro, pero este proceso es esencial que vaya acompañado de varias actividades lúdicas para fomentar un disfrute del aprendizaje en los siguientes niveles. (Parra, 2022)

Las actividades lúdicas como estrategias didácticas

Dentro del contexto educativo se conoce que el nivel de educación inicial se enfoca en proporcionar un buen ambiente acompañado de amor, respeto y confianza, en donde los niños se sienten a gusto, de tal forma que llegan a ver a la maestra como un ejemplo a seguir. Por lo que en este nivel es importante implementar el uso de actividades lúdicas, debido a que a más de los niños adquieren conocimientos, permite que se conozcan a si mismo y a los demás, es decir a su alrededor. Por tal razón, es importante que el docente se actualice en estrategias que contribuyan a una buena adaptación de los niños a sus actividades educativas (Parra, 2020). De igual manera, es indispensable considerar el uso de las TICs como un complemento en el aula de clases, lo cual favorece la motivación y concentración del estudiante, debido a que los materiales digitales

ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, especialmente en edades tempranas (Salazar et al., 2019).

La lúdica: importancia, beneficios e impacto

La lúdica desde el punto de vista educativo significa más que solo jugar; es todo lo que promueve alegría, descubrimiento, experiencia y desarrollo humano en las personas. Así mismo, la lúdica permite fomentar una actitud positiva mediante el disfrute a través de las emociones; por lo tanto, es mucho más que un acto placentero dentro del proceso educativo (Noy y Jaimes, 2019), donde la relación maestro – alumno debe basarse en la cooperación e interacción, de tal forma que se toma en consideración los intereses del alumno, quien ocupa el papel de protagonista. Además, la lúdica no beneficia solo en edades tempranas de un niño, sino también en todos los niveles educativos, incluso se lo puede aplicar en educación superior, debido a que estimula la creatividad, crea ambientes que favorecen la comunicación y fomenta los valores. (González et al., 2021)

Por otra parte, la lúdica desde el punto de vista psicológico se ha convertido en una herramienta esencial en la educación, con ciertos fundamentos psicológicos, debido a que se basa en las emociones y la motivación de los estudiantes. Así que la lúdica hace referencia a la realización de una determinada actividad, ya sea para obtener una recompensa o evitar un castigo (Perdomo y Rojas, 2019). Sin embargo, al hablar de recompensa, alude a liberar dopamina del cuerpo, provocando una activación de conducta lo que permitirá producir interés y bienestar por conseguir un logro. Esto se debe a que la dopamina influye en el estado de ánimo y comportamiento de una persona. (Agrela, 2022)

En cambio, la lúdica basada en la experiencia, se enfoca en la dimensión denominada: aprendizaje significativo, y durante este proceso, el maestro debe estar preparado de manera pedagógica, con el objetivo de responder a cada una de las demandas de los estudiantes. Es decir, es quien cumple el papel de guía e

incentiva al estudiante a razonar frente a diversas situaciones; sin embargo, si se involucra dentro de las actividades lúdicas, se puede lograr excelentes resultados. (Vargas et al., 2021). De la misma forma, la lúdica busca apoyar el desarrollo integral de los niños, para lo cual involucra a la familia, como un ente que amplía la práctica de valores, de tal manera que sea factible cumplir las metas educativas propuestas. Asimismo, la lúdica fomenta la imaginación y la creatividad de los estudiantes, siempre y cuando se incluya confianza, reglas, tiempo y espacio adecuado para llevar a cabo lo planificado. (Oñate A. , 2019)

Metodología Juego trabajo

La metodología juego trabajo consiste en diseñar diversos espacios dentro y fuera del aula llamados rincones para que los niños jueguen, se relacionen con los demás y especialmente aprendan, de acuerdo a sus intereses y habilidades. Para cumplir con el objetivo, es fundamental que el o la docente sea observador, porque permite que los niños se sientan importantes; también debe ser escenógrafo, quien diseña cada rincón en un lugar seguro para el aprendizaje y el juego libre. Asimismo, debe ser un jugador más, es decir interactuar con sus estudiantes, incluso en ciertos casos tener iniciativa e invitarlos (Pillajo et al., 2021). Por otra parte, dicha metodología consta de cuatro momentos: planificación (maestro y niños proponen actividades y escogen el rincón), desarrollo (se ejecutan las actividades planificadas con antelación), orden (se guarda los materiales utilizados) y socialización (cada niño expresa lo que realizó, si les gustó o le disgustó, fue fácil o difícil, etc.). (Ministerio de Educación, 2014)

De igual manera, el currículo de Educación Inicial propone ámbitos para cada subnivel, por ejemplo, para Inicial I existen 4 ámbitos: Vinculación emocional y social, Descubrimiento del medio natural y cultural, Manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y Exploración del cuerpo y motricidad; mientras que para Inicial II consta de siete ámbitos: Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística, y Expresión corporal y motricidad;

cada uno de ellos con objetivos y destrezas en función de la edad del niño, sin embargo, la mayoría de ellos se relacionan con las actividades lúdicas, siendo el primordial el de expresión artística. (Ministerio de Educación, 2014)

El juego: una estrategia de aprendizaje

Hace varios años atrás se han realizado varias investigaciones en las cuales indican que el periodo más fundamental para el desarrollo de las personas va en el lapso del nacimiento hasta los ocho años de edad, en los cuales las competencias cognitivas, emocionales, sociales y tener una excelente salud mental y física se desarrollan de gran manera que solo de esa manera su vida adulta será mucho mejor ya que el desarrollo de todas estas competencias es una base muy importante para el éxito más adelante. Los niños empiezan su vida estudiantil desde la educación preescolar la cual se considera una de las partes centrales para tener una infancia de calidad, ya que empiezan con su capacidad de aprendizaje mediante varios entornos y programas de estudios que han sido organizados por un docente, al ser una etapa muy importante este periodo abarca desde los tres años y termina cuando el niño empieza la primaria. Podemos hablar de que los juegos son una de las formas de estudio en los niños pequeños debido a que en esa edad los niños le dan sentido a su vida mediante el juego, de esa manera se aprovecha del mismo para que obtengan conocimientos y competencias muy importantes de acorde a su edad, es por ellos que se puede explorar muchos temas mediante un aprendizaje muy práctico para que los niños tengan una educación preescolar de calidad. Lo más importante de usar los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños es que tiene una mayor capacidad de acción y puede experimentar cosas nuevas, y de esa manera captar toda la información por que se divierten, incluso se puede practicar la toma de decisiones y evaluar muchos ámbitos educativos (UNICEF, 2018).

El juego dentro del proceso de aprendizaje para los niños es de mucho valor, debido a que es una herramienta perfecta para que capten de manera mas rápido todos los temas que su docente quiere abarcar, hay que tener en cuenta que este

ayuda a fortalecer de manera significativa todas sus habilidades cognitivas y sociales. Hay que aclarar también que los niños mediante los juegos pueden expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones de manera más clara y concisa es por ellos que para los niños el juego es una de las partes más importantes durante su etapa infantil puesto que incluso muchos de los juegos tienden a tener actividades mentales complejas, en donde desarrollan con mayor facilidad todas estas actividades. Se considera también que para los niños el juego es un medio mucho más práctico para poder comunicarse con el resto, hace que el nivel de aprendizaje sea mucho más rápido, así como también poder controlar sus emociones. Cabe recalcar que el juego no solamente es de uso individual, es por ello que mediante dichas actividades se puede fomentar el trabajo en grupo y hace que la mayor parte de niños puedan integrarse con mayor facilidad (Moreano, 2020).

La memoria visual

Dentro de la memoria sensorial se encuentra la visual y la auditiva, siendo las más conocidas en la actualidad. La memoria visual o icónica es de corta duración, pero de gran capacidad, mientras que, la auditiva almacena información mediante la presencia de estímulos sonoros. Por esta razón es importante señalar que la primera estructura de la memoria son los sentidos, es decir la capacidad de almacenar la información parte de los registros sensoriales que por lo general su retención es de menos de un segundo (Morinigo & Fenner, 2021). Incluso la vista es considerada como uno de los sentidos más importantes, porque permite admirar la majestuosa naturaleza, los paisajes que ella muestra, los movimientos de los árboles, las acciones de las personas, las obras de arte que un individuo puede realizar mediante sus habilidades artísticas; es decir toda aquella información que es percibida por el ojo humano, es enviada al cerebro a través de impulsos eléctricos, lo cual puede ser guardada para ser utilizada posteriormente (Oñate C., 2022).

De tal forma que es necesario estimular al máximo la memoria visual porque permite recordar aquellos conocimientos que fueron adquiridos, los cuales están estrechamente relacionados con ciertos lugares, personas u objetos. Dichos elementos forman parte de una imagen estructurada mentalmente, que activa ciertas áreas del cerebro y estas trabajan en conjunto, con el objetivo de poseer un alto nivel de capacidad intelectual (Gómez et al., 2019). En otras palabras, la memoria visual implica recordar una situación en forma de imágenes, que ha sido percibida anteriormente por medio de la vista, esta puede ser asociativa (recordar un suceso por medio de su relación con otro aspecto) y no asociativa (evocar un estímulo frente a varios distractores) (Pérez et al., 2020).

Muchos de los recuerdos que se guardan en el cerebro tiene que ver con imágenes que se almacenan en la memoria del ser humano, pero a medida que se registran nuevos recuerdos, los anteriores suelen ser perdidos o alterados. Es decir, cuando ingresa una información nueva, esta se incluye en los recuerdos y altera a los demás, a esta actualización de recuerdos se la conoce como procesamiento constructivo. De la misma manera sucede con las lagunas de la memoria, estas se llenan mediante nueva información, suposiciones o la utilización de la lógica. (Coon y Mitterer, 2014). Por otra parte, al hablar sobre imágenes que se guardan en el cerebro, es importante mencionar a la escuela, que cumple un papel fundamental, debido al uso de imágenes en gran parte de las clases impartidas, enfocadas en desarrollar diversas formas de ver las cosas en los estudiantes en varios ámbitos: cultural, social y experiencias de su diario vivir, las cuales pueden fortalecer el lenguaje al momento de generar diferentes historias con una sola imagen, y no menos importante: la imaginación, porque por lo general en la vida diaria se encuentran una infinidad de percepciones visuales que aportan información diferente (Collelledemont, 2010).

Asimismo, se ha determinado que durante el sueño existe actividad eléctrica cerebral donde el hipocampo y la corteza prefrontal permiten que cierta

información se recuerde en el momento que se requiera o sea necesario. Entonces se puede decir el sueño cumple un papel fundamental en la memoria, porque mientras se descansa, el cerebro realiza el trabajo de consolidar los conocimientos, experiencias e información que fueron adquiridos durante el día, siempre y cuando se tenga un descanso adecuado, caso contrario presentará problemas al momento de recordar algo (Acosta, 2019).

Como estimular la memoria visual

Aunque en años anteriores se ha utilizado métodos conocidos como tradicionales, los cuales consistían en que el niño repita las veces que sean necesarias hasta que aprenda y pueda recordarlo después; sin embargo, hoy en día existen diversos métodos para que el niño pueda desarrollar al máximo su memoria y alcanzar un excelente desempeño académico. Para determinar el método adecuado es necesario reconocer el tipo de memoria que va acorde a lo que se pretende enseñar, aunque existe variedad de tipos como los mencionados anteriormente (Arauz et al., 2020). Por tal razón, cuando se estimula la memoria visual desde edades tempranas o a su vez tiene una oportuna preparación, los estudiantes podrán tener un mayor rendimiento académico en su escuela, porque uno de los procesos cognitivos que participan en el proceso de enseñanza – aprendizaje es la memoria, es decir aquella capacidad para evocar hechos pasados que gracias a ciertos procesos cerebrales fueron almacenados (Hernández et al., 2021).

En este sentido, se menciona que la memoria tiene una estrecha relación con las matemáticas, debido a que al momento de resolver un ejercicio matemático se activa el área prefrontal del cerebro, que es la encargada de la codificación, almacenamiento y recuperación de información, pero esto varía de acuerdo a la capacidad de memoria que posee el estudiante, por lo tanto, si su capacidad es baja, su rendimiento escolar será bajo. En resumen, la memoria influye de manera significativa en el rendimiento académico, por tal motivo es indispensable

estimularla para fortalecer las capacidad y habilidades de los estudiantes (Hernández et al., 2021).

Factores que influyen en la memoria visual

Tener buenos hábitos de sueño influyen tanto en una vida saludable, que va desde el tipo de ambiente donde se descansa hasta las actividades que se hacen antes de ir a dormir; por tal razón el sueño en la infancia es primordial en los niños porque mientras el niño duerme, suceden varios procesos en el cuerpo humano como el metabolismo, la liberación de la hormona de crecimiento o la evolución de la memoria a corto plazo a una más duradera. Por el contrario, si no se tiene un descanso adecuado, puede ocasionar alteraciones en el sueño, dificultad en el aprendizaje, memoria y atención (Oropeza et al., 2018). De igual manera, otro de los factores que influye en la memoria visual es la música porque para escuchar una canción se requiere varias capacidades como: atención, memoria auditiva y discriminación. Es decir, se ven involucradas varias áreas cerebrales, las cuales se activan mediante la música, incluidas aquellas áreas responsables de la memoria, estado de ánimo y movimiento. (Benitez et al., 2018)

Memoria

La memoria se define como la capacidad para almacenar, organizar y recuperar información que ha sido adquirida con anterioridad. Por lo tanto, para poseer una buena memoria es importante tener un estilo de vida adecuado, pues con el pasar del tiempo, la memoria tiende a deteriorarse y generar ciertas enfermedades degenerativas. De igual manera, es importante conocer que al principio la memoria guarda emociones, después conductas que se repite, lo que permite retener esa información, de tal forma que permite recordarla cuando se lo requiera. (Llanga et al., 2019)

La memoria también puede definirse como la capacidad de usar una gran variedad de información, y para cumplir con esta acción requiere de fases que conforman

el proceso de la memoria. La primera es la codificación, considerada como una huella que se queda en el sistema nervioso mediante la sensación (engrama), el almacenamiento en cambio hace referencia a la capacidad de retener una cierta información, y finalmente la recuperación es recordarla frente a una situación determinada (Escorsa & Maquilón, 2022). Todo este proceso se encuentra enfocado en la memoria episódica, considerada como un registro de acontecimientos personales. Permite recordar hechos referentes al que, dónde y cuándo, es decir es más que evocar una determinada información; es regresar al pasado mentalmente (Coon y Mitterer, 2014).

Cabe señalar que la capacidad para guardar información aumenta de acuerdo a la edad del individuo, es decir mientras más edad, mayor aumento existirá, ya sea a corto o largo plazo especialmente en la niñez y la adolescencia. En el caso de los niños, mientras sube su nivel educativo, mejorar su capacidad de memoria. Pero a más de la edad, el género del individuo determina cambios en las estructuras cerebrales, dado que las niñas sobresalen en actividades relacionadas con la memoria (Jiménez et al., 2021)

Importancia de la memoria en el aprendizaje

La memoria juega un papel fundamental en la vida del ser humano, porque refleja la relación entre un suceso y la capacidad para evocarlo cuando se necesita, por tal motivo es que la memoria influye en el aprendizaje. Es decir, cuando un aprendizaje es adquirido, posiblemente este sea base para un aprendizaje nuevo, por lo tanto, el estudiante debe recordar lo que aprendió anteriormente, para comprender el nuevo (Arauz et al., 2020). De la misma forma sucede cuando a un estudiante se le presenta una evaluación diagnóstica de opción múltiple con preguntas del nivel anterior, entonces el estudiante tiende a recordar los conocimientos adquiridos, es decir reconocer las respuestas correctas, con el fin de conocer que tanto aprendió. (Coon y Mitterer, 2014)

Dentro del ámbito educativo, es esencial identificar que tipo de memoria es la adecuada cuando se pretende mejorar de mejor manera el estudio, una vez identificada, se procede a retener la información en el cerebro, y para que esta sea registrada es necesario el uso de la lógica. A más de esta última, también depende de la motivación y el interés que se preste para adquirir determinada información, caso contrario será olvidada luego de un poco tiempo, o también cuando no se le brinda una utilidad, se puede llegar a olvidar (Llanga et al., 2019)

Por lo tanto, el proceso que nos permite adquirir un determinado conocimiento o información es el aprendizaje, mientras que el proceso donde esa información es almacenada y después recuperado, es la memoria. Por esta razón, el aprendizaje y la memoria se encuentran estrechamente relacionados, es decir lo que se aprende se conecta con la memoria, porque recupera el conocimiento que fue adquirido con antelación. Por otra parte, al hablar de memoria y aprendizaje, es importante recalcar que también interviene el pensamiento, entendido como el conjunto de acciones coordinadas que permiten un apropiado proceso de aquella información que se percibe mediante los sentidos (Bolaños et al., 2019).

Tipos de memoria

Existen varios tipos de memoria, en primer lugar, se encuentra la memoria sensorial, es decir aquella que permite la recuperación de información que ha sido transmitida por los sentidos, y entre ella está la memoria auditiva, visual, kinestésica y mecánica. Por parte también se encuentran: la memoria a corto plazo (guarda información durante 12 segundos), la memoria a largo plazo (es más duradera), esta última se divide en memoria de procedimientos (habilidades aprendidas) y memoria declarativa (datos específicos). La memoria declarativa puede ser semántico (conocimiento impersonal) y episódica (experiencias personales) (Coon y Mitterer, 2014).

Funciones cognitivas

Al referirse a educación es importante nombrar a las funciones cognitivas, siendo aquellos procesos donde la información tiende a transformarse, sintetizarse, almacenarse y ser recuperada más adelante; a su vez se encuentran clasificadas en dos grupos: básicas (atención, memoria y percepción) y complejas (lenguaje, funciones ejecutivas y habilidades sensomotoras) (Ramírez y Olmos, 2020). Por tal razón, se puede mencionar que el resultado de un buen aprendizaje es gracias a la acción de ellas, debido a que la información adquirida a través de los sentidos es almacenada, y es posible recuperarla posteriormente cuando se desee; a este proceso se lo conoce como memoria, siendo un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para que el estudiante adquiriera una buena comprensión de la clase impartida en el aula, caso contrario existirá una deficiencia en el aprendizaje (Restrepo et al., 2019).

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación es cuasi experimental, con un grupo experimental y un grupo de control, de tal manera que al primero se le aplicó ciertas actividades lúdicas mientras que al otro grupo no, con el fin de observar su efecto sobre la otra variable. En este caso los individuos no se eligieron al azar, más bien estos ya se encontraban conformados con anterioridad (Hernández et al., 2014).

Por otra parte, tiene un nivel correlacional porque una vez recolectados los datos, se ha determinado que las dos variables analizadas en una población determinada tienen relación. Para lo cual, como primer paso se midió cada una de las variables que han sido sujetas a estudio, mediante instrumentos estandarizados (Hernández et al., 2014). Por tal razón, se puede decir que las actividades lúdicas inciden en el desarrollo de la memoria visual. Además, tiene un nivel descriptivo debido a que se detalla la definición, características y se especifica aspectos relacionados con cada una de las variables que han sido sometidas a un análisis (Hernández et al., 2014).

De igual manera, tiene un enfoque cuantitativo debido a que se recolectó información para comprobar una de las hipótesis planteadas, mediante un análisis numérico y estadístico a través de los instrumentos utilizados para cada variable. Uno de las características principales de este enfoque es que es secuencial, es decir un paso antecede al siguiente (Hernández et al., 2014). Asimismo, la investigación es bibliográfica o documental, porque se recolectó información de varias fuentes, tales como: proyectos de posgrado, artículos científicos y libros; igualmente es una investigación de campo debido a que las dos variables fueron estudiadas en su ambiente natural, es decir en el contexto educativo.

3.2 Población o muestra

Se tomó en cuenta la siguiente población: 20 niños y niñas de Inicial II y 18 niños y niñas de Preparatoria, a quienes se aplicó dos instrumentos diferentes.

Tabla 1

Población de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

| N.º | Participantes | Cantidad | Porcentaje |
|-----|---------------|----------|------------|
| 1 | Inicial II | 20 | 53% |
| 2 | Preparatoria | 18 | 47% |
| | Total | 38 | 100% |

3.3 Prueba de Hipótesis

H0= Las actividades lúdicas NO influyen en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

H1= Las actividades lúdicas SI influyen en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

3.4 Recolección de información

Se utilizó el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas (Anexo 1), su autor fue André Rey, quien la elaboró en 1942 con la Figura A para adultos, pero con el pasar del tiempo se ha realizado varias adaptaciones dando lugar a la Figura B para niños, es decir ambas conforman el test, pero cada una es destinada de acuerdo a la edad de los sujetos, así que se usó la Figura B porque se trabajó con niños de 4 a 5 años.

Otro de los instrumentos utilizados fue una ficha de observación para actividades lúdicas (Anexo 2), la cual se encuentra estructurada por cuatro dimensiones, cada una de ellas con varios ítems, calificados mediante 3 escalas: Inicio, en proceso y adquirido. Asimismo, fue validada por expertos (Anexo 3) a fines al tema de

actividades lúdicas y memoria visual en el área de educación, de igual manera fue validada por medio del Alpha de Cronbach con un puntaje de 0,929, además su forma de aplicación fue de campo en la Unidad Educativa Nicolás Martínez.

Tabla 2

Estadísticos de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N° de elementos |
|------------------|-----------------|
| 0,929 | 33 |

Una vez aplicada la ficha de observación para actividades lúdicas, se determinó que las actividades lúdicas más utilizadas por la docente fueron: juegos de rol, la malla plástica, juegos con plastilina, buscar un tesoro, adivinar el personaje mediante mímicas, y colorear; todas estas actividades han sido enfocadas en la edad de los niños y niñas, es decir de 4 a 5 años, en donde tienen la necesidad de explorar más su entorno.

3.5 Procesamiento de la información y análisis estadístico

Dentro del modelo estadístico para el procesamiento de datos se ha utilizado un modelo no paramétrico porque el nivel de medición de las variables es ordinal, por tal razón se ha considerado los coeficientes de correlación, entre ellos el modelo de Rho de Tau B de Kendall que se lo utiliza cuando las variables ordinales tienen los valores empatados, es decir ambas variables tienen el mismo número de escalas para calificar, (IBM, 2022) en este caso los dos instrumentos tienen 3 escalas, de hecho la ficha de observación para actividades lúdicas posee las escalas: inicio, en proceso y adquirido, mientras que el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas se califica mediante las escalas: inferior, normal y superior; es por esta razón que se utilizó dicho modelo para despejar la hipótesis. Por otra parte, como comprobatorio se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, una medida de asociación entre variables ordinales (con datos numéricos) donde se toma en cuenta la hipótesis nula y la hipótesis alterna, para

finalmente rechazar alguna de las dos (IBM, 2022), de tal forma que una vez ingresados los datos se consideró el criterio de decisión para conocer si ambas variables se relacionan o no.

CAPITULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Ficha de observación aplicada a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa

Nicolás Martínez

Dimensión 1: Competencias o habilidades en actividades lúdicas

Tabla 3

Dimensión 1

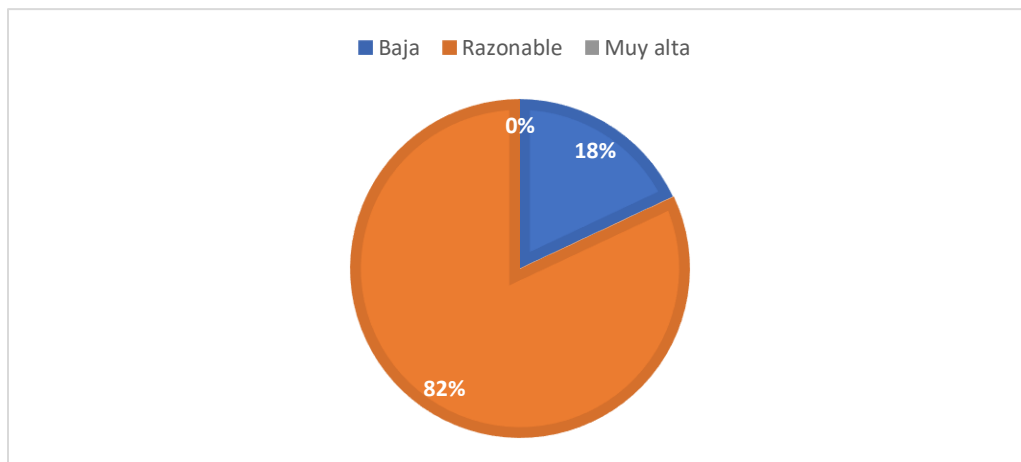
| Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|------------|------------|
| Muy alta | 0 | 0% |
| Razonable | 31 | 82% |
| Baja | 7 | 18% |
| Total | 38 | 100% |

Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa

“Nicolás Martínez”

Figura 1

Dimensión 1



Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa

“Nicolás Martínez”

Análisis e Interpretación:

Mediante la recolección de datos se pudo analizar que de 38 estudiantes el 82% tanto de niños y niñas han alcanzado de manera razonable las competencias o habilidades en actividades lúdicas. En cambio, el 18% de niños y niñas han adquirido pocas competencias o habilidades, colocándose en categoría baja.

De acuerdo con la información recopilada en la primera dimensión, se observó que los estudiantes encuestados han adquirido gran parte de las competencias y habilidades que se requieren al momento de ejecutar actividades lúdicas en el aula, tales como: identificar profesiones, realizar movimientos combinados, demostrar solidaridad, identificar situaciones de peligro, cuidar plantas y animales, mostrar entusiasmo y alegría, participar en juegos grupales y seguir instrucciones; de tal forma que es gracias a dichos indicadores que es posible despertar el interés en los niños y que ellos realicen una actividad propuesta por la docente.

Dimensión 2: Aprendizaje significativo

Tabla 4

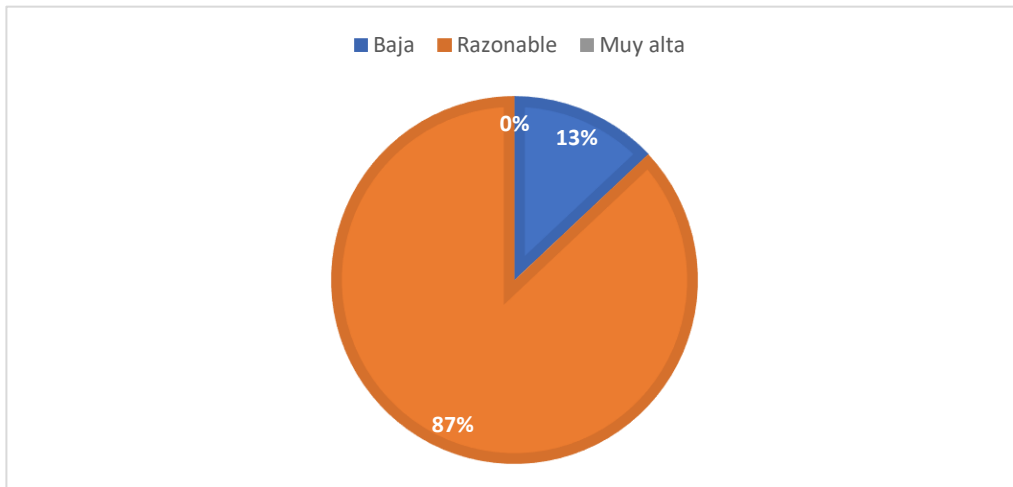
Dimensión 2

| Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|------------|------------|
| Muy alta | 0 | 0% |
| Razonable | 33 | 87% |
| Baja | 5 | 13% |
| Total | 38 | 100% |

Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Figura 2

Dimensión 2



Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Análisis e Interpretación:

Mediante la recolección de datos se pudo analizar que de 38 estudiantes el 87% tanto de niños y niñas han alcanzado un aprendizaje significativo de manera razonable. En cambio, el 13% de niños y niñas han adquirido un bajo aprendizaje significativo.

De acuerdo con la información recopilada en la segunda dimensión, se determinó que los estudiantes encuestados han alcanzado un aprendizaje significativo, es decir son capaces de comprender y retener información nueva, posteriormente relacionar con conocimientos previos para que se consoliden los conocimientos. En base a la ficha de observación, para que se adquiriera un aprendizaje significativo se requiere que los niños: participen en juegos tradicionales, clasifiquen objetos, identifiquen figuras geométricas, realicen actividades de coordinación visomotora, comparen conjuntos, practiquen hábitos de orden y colaboren en actividades; de los cuales la mayoría han sido adquiridos por los niños a quienes se les aplicó la ficha de observación.

Dimensión 3: Expresión artística

Tabla 5

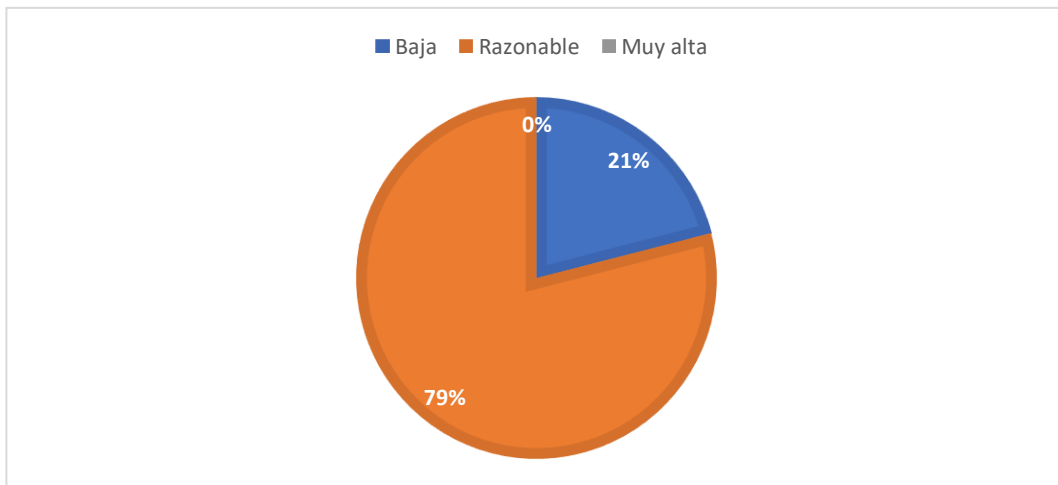
Dimensión 3

| Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|------------|------------|
| Muy alta | 0 | 0% |
| Razonable | 30 | 79% |
| Baja | 8 | 21% |
| Total | 38 | 100% |

Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Figura 3

Dimensión 3



Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Análisis e Interpretación:

Mediante la recolección de datos se pudo analizar que de 38 estudiantes el 79% tanto de niños y niñas expresan sus emociones mediante manifestaciones artísticas. En cambio, el 21% de niños y niñas lo expresan en un nivel bajo.

Por lo tanto, de acuerdo con la información recopilada en la tercera dimensión, se observó que los estudiantes encuestados utilizan varias técnicas e ideas creativas que les permite expresar sentimientos, emociones y vivencias mediante el arte, con variedad de materiales que pueden encontrar en su entorno. De igual forma para que los niños se expresen de manera artística es importante que los niños expresen sus vivencias, utilicen técnicas grafoplásticas, demuestren sensibilidad ante emociones, identifiquen elementos del entorno natural, propongan juegos con sus reglas, participe en juegos simbólicos y colaboren al momento de crear textos colectivos. Por ende, esto permite que desarrollen su creatividad mediante la manipulación de diversos recursos y materiales.

Dimensión 4: Automotivación en los estudiantes

Tabla 6

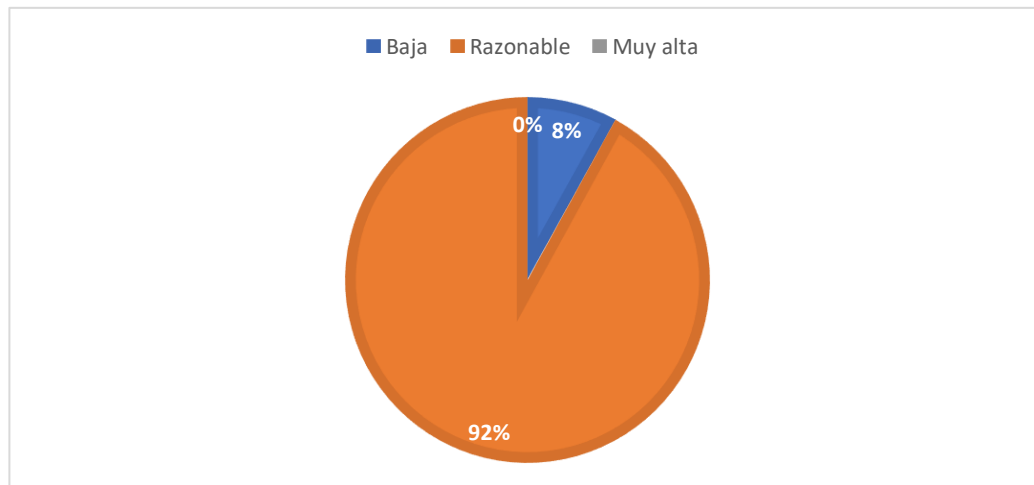
Dimensión 4

| Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|------------|------------|
| Muy alta | 0 | 0% |
| Razonable | 35 | 92% |
| Baja | 3 | 8% |
| Total | 38 | 100% |

Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Figura 4

Dimensión 4



Nota: Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Análisis e Interpretación:

Mediante la recolección de datos se pudo analizar que de 38 estudiantes el 92% tanto de niños y niñas han alcanzado una automotivación de manera razonable. En cambio, el 8% de niños y niñas poseen un nivel bajo de automotivación.

De acuerdo con la información recopilada en la cuarta dimensión, se determinó que los estudiantes encuestados se encuentran motivados a sí mismo, es decir, tienen una fuerza que les impulsa a realizar las cosas, son capaces de alentarse y seguir adelante frente a cualquier situación, con el fin de lograr metas propuestas hasta cumplirlas. Para lo cual es indispensable que los niños sepan practicar normas de seguridad, expresarse con oraciones cortas, manifestar sus emociones, identificar características físicas suyas y de los demás, respetar normas de convivencia, tomar decisiones, practicar hábitos de higiene y cuidar el medio ambiente. Es decir son actividades que requieren de autonomía, lo cual genera iniciativa y esto es un aspecto necesario para automotivarse.

Aplicación del Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey aplicado a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez

Tabla 7

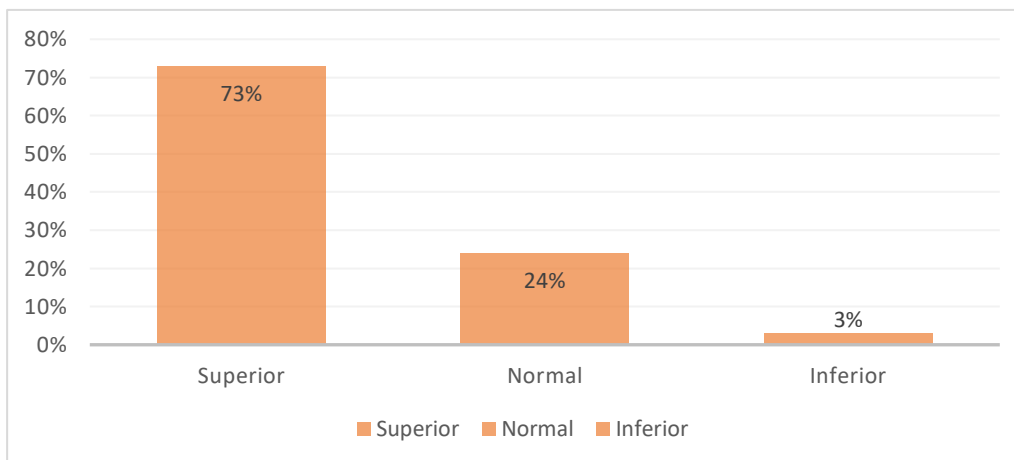
Nivel de memoria visual

| Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|------------|------------|
| Superior | 28 | 73% |
| Normal | 9 | 24% |
| Inferior | 1 | 3% |
| Total | 38 | 100% |

Nota. Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Figura 5

Nivel de memoria visual



Nota: Realizada a estudiantes de Inicial II y Preparatoria de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

Análisis e Interpretación:

Mediante la recolección de datos se pudo analizar que de 38 estudiantes el 73% tanto de niños y niñas poseen un nivel superior de memoria visual. En cambio, el 8% de niños y niñas tienen un nivel normal de memoria visual. Finalmente, el 3% de niños y niñas poseen un nivel inferior de memoria visual.

De acuerdo con la información recopilada a nivel de la memoria, se observó que los estudiantes encuestados poseen una buena memoria visual, es decir son capaces de almacenar, retener, recordar información, detalles y características que fueron captados por la vista, de tal manera que al pedirle que lo plasme en una hoja de papel, lo realice sin mayor inconveniente. Es evidente que la mayoría de estudiantes tienden a evocar imágenes que han sido presentadas de manera visual, lo cual es un factor que influye de cierta manera en el aprendizaje del niño, aunque es importante que esta habilidad sea ejercitada mediante juegos.

4.1 Verificación de la hipótesis

Actividades lúdicas incide en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”

4.2 Prueba de Normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad acorde a la población

| Shapiro – Wilk | Kormogorov – Smirnov |
|----------------|----------------------|
| n<=50 | n>50 |

Nota: Resultados pretest y postest

4.3 Planteamiento de hipótesis

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Hi: Los datos no tienen una distribución normal

4.4 Nivel de significancia

Confianza: 95% Significancia: 5%

4.5 Prueba a aplicar

Considerando que tenemos una muestra de 38 estudiantes, se aplica Shapiro - Wilk

Tabla 9

Pruebas de normalidad Shapiro Wilk

| | Estadístico | gl | p |
|--------------|-------------|----|-------|
| Experimental | 0,306 | 38 | 0,021 |
| Control | 0,232 | 38 | 0,012 |

4.6 Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1

Si $p > 0,05$ aceptamos la H_0 y acepto la H_1

4.7 Decisión y conclusión

Como $p = < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1 , es decir, los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos un estadístico no paramétrico.

Comprobación de los resultados de los grupos de control y experimental mediante la aplicación de estrategias sobre Actividades Lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años

El objetivo es examinar las relaciones existentes entre las variables independientes mediante el uso de la prueba U de Mann-Whitney, un estadístico no paramétrico. La prueba se llevó a cabo tanto en el grupo experimental como en el de control. Ahora se aplica el estadístico a los conjuntos de datos antes mencionados.

Bilateral

4.8 Planteamiento de hipótesis

H_0 : No existen diferencias estadísticamente significativas entre las medianas de los grupos; estas son equivalentes.

H_1 : Existen diferencias estadísticamente significativas entre las medianas de los grupos; estas no son equivalentes.

$H_0: Ne_1 = Ne_2$ vs. $H_1: Ne_1 \neq Ne_2$

4.9 Criterio de decisión

- Si el valor de p es menor que $0,05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), indicando que existe una diferencia significativa.
- Si el valor de p es mayor que $0,05$, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza

la hipótesis alternativa (Hi), indicando que no hay una diferencia significativa.

4.10 Nivel de significancia

Confianza: 95% Significancia: 5%

4.11 Prueba a aplicar

Dado que los datos no siguen una distribución normal, se llevó a cabo la comparación entre dos grupos específicos: el Grupo Experimental y el Grupo de Control. La herramienta utilizada para esta comparación fue la prueba U de Mann-Whitney. Es relevante destacar que se emplearon los datos del pretest para validar esta comparación. Entonces se aplica un *pre test* a los 2 grupos para verificar las medias.

Tabla 10

U de Mann Whitney

| | Habilidades en actividades lúdicas | Aprendizaje significativo | Expresión artística | Automotivación en los estudiantes |
|-------------------------------|---|------------------------------|------------------------|---|
| U de Mann-Whitney | 120,000 | 231,000 | 322,000 | 231,000 |
| W de Wilcoxon | 105,000 | 371,000 | 275,000 | 301,000 |
| Z | -1,341 | -,218 | -3,752 | -,831 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,087 | ,631 | ,321 | ,752 |

4.12 Decisión y conclusión

La significancia asintótica (bilateral) para la memoria visual, las actividades lúdicas y los resultados totales del instrumento utilizado al inicio del estudio es $p > 0,05$. En este contexto, se rechaza la hipótesis alternativa (H_i) y se acepta la hipótesis nula (H_o), lo que indica que las medianas de los grupos son equivalentes y no muestran diferencias significativas. Por consiguiente, los grupos son homogéneos en términos de la media de las calificaciones obtenidas.

La validación de los resultados de los grupos de control y experimental después de aplicar estrategias lúdicas se lleva a cabo mediante la prueba U de Mann-Whitney. Esta prueba se aplicó tanto al grupo de control como al grupo experimental después de la implementación de la guía (postest).

Bilateral

4.13 Planteamiento de hipótesis

H_o : No hay diferencias significativas entre las medianas de los grupos.

H_i : Existen diferencias significativas entre las medianas de los grupos.

$H_o: Me_1 = Me_2$ vs. $H_1: Me_1 \neq Me_2$

4.14 Criterio de decisión

1. Si el valor de p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_o) y se acepta la hipótesis alternativa (H_i), indicando que existe una diferencia significativa.
2. Si el valor de p es mayor que 0,05, se acepta la hipótesis nula (H_o) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_i), indicando que no hay una diferencia significativa.

4.15 Nivel de significancia

Confianza: 95% Significancia: 5%

4.16 Prueba a aplicar

Dado que los datos no siguen una distribución normal, se llevó a cabo la comparación entre dos grupos específicos: el Grupo Experimental y el Grupo de Control. La herramienta utilizada para esta comparación fue la prueba U de Mann-Whitney. Es relevante destacar que se emplearon los datos del test para validar esta comparación. Entonces se aplica un *post test* a los 2 grupos para verificar las medias.

Tabla 11

U de Mann Whitney

| | Habilidades en actividades lúdicas | Aprendizaje significativo | Expresión artística | Automotivación en los estudiantes |
|-------------------------------|---|--------------------------------------|--------------------------------|--|
| U de Mann-Whitney | 220,000 | 31,000 | 332,000 | 284,000 |
| W de Wilcoxon | 197,000 | 303,000 | 324,000 | 852,000 |
| Z | -,301 | -,028 | -,002 | -,091 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,007 | ,032 | ,054 | ,001 |

4.17 Decisión y conclusión

La significancia asintótica (bilateral) para el desarrollo de la memoria visual, las actividades lúdicas y los resultados totales del instrumento utilizado después de la aplicación de las Estrategias (postest) es $p < 0,05$. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), indicando que las medianas de los grupos presentan diferencias significativas. Por ende, los grupos difieren estadísticamente en términos de la media de las calificaciones obtenidas.

La verificación de los resultados antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas se lleva a cabo mediante la prueba de Wilcoxon, considerando la naturaleza no paramétrica de los datos. La aplicación de este estadístico se realizó mediante un análisis cruzado de la información de los datos previos y posteriores a la implementación de las actividades lúdicas.

Bilateral

4.18 Planteamiento de hipótesis

Ho: No hay diferencias en las puntuaciones de los niños antes y después de aplicar actividades lúdicas

Hi: Existen diferencias en las puntuaciones de los niños antes y después de aplicar las actividades lúdicas

4.19 Criterio de decisión:

- a. Si $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis alternativa (Hi), indicando que las puntuaciones son iguales.
- b. Si $p > 0,05$, aceptamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis alternativa (Hi), indicando que las puntuaciones son diferentes.

4.20 Nivel de significancia

Confianza: 95% Significancia: 5%

4.21 Prueba a aplicar

Se llevó a cabo la comparación entre los grupos, siendo el Grupo Experimental (1) y el Grupo de Control (2), mediante el análisis de datos antes y después de la implementación de actividades lúdicas. Para este análisis, se empleó la prueba de Wilcoxon, dado que los datos presentaban una naturaleza no paramétrica.

Tabla 12

T de Wilcoxon

| | Habilidades en actividades lúdicas | Aprendizaje significativo | Expresión artística | Automotivación en los estudiantes |
|----------------------------|---|----------------------------------|----------------------------|--|
| T Wilcoxon | 3,403 | 3,437 | 1,342 | 2,432 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 | ,000 | ,0073 | ,0061 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

4.22 Decisión y conclusión

La significancia asintótica (bilateral) es menor a 0,05 para el pensamiento lógico, las capacidades lógicas y los resultados totales del instrumento, al realizar el cruce de información antes y después de aplicar estrategias lúdicas. Por lo tanto, se concluye que hay diferencias significativas en las puntuaciones de los niños antes y después de la implementación de estrategias lúdicas. Se sugiere que la aplicación de estrategias lúdicas impacta de manera significativa en los resultados obtenidos por los niños.

4.23 Discusión

En la presente investigación se buscó analizar la relación de las actividades visuales en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”. Para determinar dicha relación se utilizó el programa IBM SPSS Statistics, entonces se entrelazaron los datos correspondientes a las 4 dimensiones de la ficha de observación sobre actividades lúdicas, con los datos obtenidos del Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey. Los resultados obtenidos indicaron que se acepte la hipótesis alterna, es decir las

actividades lúdicas si inciden en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”.

En cuanto a las actividades lúdicas se aplicó una ficha de observación y se determinó que gran parte de los niños y niñas han adquirido la mayoría de indicadores de las 4 dimensiones. De tal forma que en la dimensión 1: competencias o habilidades en actividades lúdicas, el 82% de los niños y niñas han alcanzado los indicadores de manera razonable; mientras que en la dimensión 2: aprendizaje significativo, el 87% igualmente de manera razonable; en la dimensión 3: expresión artística, el 79% de manera razonable, y por último la dimensión 4: automotivación en los estudiantes, el 92%, es decir la mayoría de niños y niñas han adquirido de manera razonable también.

Por otro lado, la memoria visual se evaluó mediante el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey, y se encontró que el 73% de los niños y niñas han alcanzado un nivel superior de memoria visual. En base a estos resultados se indica que existe relación entre las actividades lúdicas y la memoria visual.

Es importante recalcar que las actividades lúdicas en el ámbito educativo son una herramienta ideal para alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, debido a que permite desarrollar habilidades y capacidades. Además, llega a fomentar el pensamiento, resolución de problemas, ayuda a calmar cualquier tipo de tensión, enriquece el lenguaje y autoestima. Igualmente, promueve la motivación, y sobre todo permite captar la atención de los estudiantes (Candela y Benavides, 2020)

Los hallazgos pueden reforzar la idea de que las actividades lúdicas pueden influir en la memoria visual de niños y niñas. Como en el caso de Pacheco (2020), cuyo estudio reveló que las actividades lúdicas en un 60% se relacionan con el proceso de socialización que tienen los niños de Inicial. Debido a que son aspectos determinados como fundamentales desde el nacimiento para un buen desarrollo del ser humano.

Mientras que en el estudio de Yandún (2021) se menciona que existe falencias referentes a la lúdica porque en el ámbito educativo no se han aplicado actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Además, en el contexto educativo se ve involucrada la memoria visual, con respecto a esto, en el estudio Oñate (2022) se menciona que es importante estimular la memoria visual mediante actividades relacionadas con su diario vivir, lo cual permitirá que los niños tengan una muy buena receptividad, y a más de eso, favorecerá. su desarrollo personal. De igual manera, en un estudio de Blanco (2019) se determinó que la memoria visual se relaciona con el rendimiento académico, por lo que es importante identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes al recordar. En el caso de que exista un nivel bajo de memoria visual en los estudiantes, es importante que se proponga un plan de mejora.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Una vez aplicada la ficha de observación correspondiente a actividades lúdicas se puede mencionar que la mayoría de dichas actividades aplicadas a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez, se relacionan a los indicadores de las cuatro dimensiones que corresponden a la misma, tales como: competencias o habilidades, aprendizaje significativo, expresión artística, y automotivación.

En base a los resultados de la aplicación del Test, se establece que el 73% de los investigados poseen un nivel superior de memoria visual, lo que se evidencia en la capacidad de captar estímulos visuales en un determinado momento y posteriormente recordarlo; por consiguiente, pueden evocar situaciones con mayor facilidad, pero estas serán tipo imágenes o fotografías que fueron captadas por la vista.

Así mismo, se determinó la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual, debido a que aquellos estudiantes que alcanzaron un buen puntaje en la ficha de observación sobre actividades lúdicas, también obtuvieron un alto nivel de memoria visual.

5.2 Recomendaciones

Los docentes deben proponer actividades lúdicas en sus planificaciones de clase y no dejarlas de lado, debido a que despiertan el interés en los estudiantes, lo que permite que muestren entusiasmo, autoestima y alegría al momento de ejecutarlas, y esto genera que exista un alto disfrute por parte de ellos, aunque de igual forma es importante reforzar ciertos aspectos como: identificación de situaciones de peligro, cuidado de plantas y animales, seguimiento de reglas, expresiones

corporales en una canción, comparación de conjuntos, empatía, exploración del entorno natural, colaboración en creación de textos colectivos, manifestación de causas de sus sentimientos, identificación de características de los demás, e interacción con los demás, porque aún se encuentran en proceso.

Estimular la memoria visual desde edades tempranas mediante actividades como: buscar parejas, completar dibujos, mencionar características de un determinado objeto que fue presentado, etc., para que los niños adquieran la capacidad de retener información que es transmitida por la vista, porque la mayoría de los conocimientos adquiridos son captados por dicho sentido, y por ende es fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que los niños adquieran un aprendizaje significativo.

La comunidad educativa en general debe enfocarse en planificar talleres en clase en las que se planteen actividades lúdicas y se fortalezca la memoria visual en los estudiantes, con el fin de mejorar su habilidad para retener los conocimientos impartidos por los docentes, debido a que, una actividad lúdica hace que a los niños les llame la atención, despierte el interés y desarrolle su creatividad, de tal forma que los niños captan con facilidad las destrezas que se desea alcanzar, además permite que ellos se familiaricen y se incorporen al entorno que les rodea.

Bibliografía

- Acosta, M. (2019). Sueño, memoria y aprendizaje. *Scielo*, 79, 29-32.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/medba/v79s3/v79s3a08.pdf>
- Agrela, F. (2022). Cómo la tecnología puede perjudicar a los niños y jóvenes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 88-101.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1866/2654>
- Arauz, J., Ibarra, K., Iglesias, N., Guerrero, A., Santimateo, W., Velásquez, D., . . . Pérez, M. (2020). Memoria y dificultades de aprendizaje. *Semilla Científica*, 62-78. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/4296>
- Aristizábal, M. (2021). *Proyecto de aula para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas*.
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/79876/39176159.2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Benitez, M., Diaz, V., Sarli, L., Bossio, M., y Justel, N. (2018). Las clases de música mejoran la memoria en niños preescolares. *Revista Cuadernos de Neuropsicología*, 12(2). <https://cnps.cl/index.php/cnps/article/view/340/366>
- Blanco, S. (2019). Influencia de la memoria verbal y la memoria visual sobre el rendimiento académico en Educación Primaria.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2198/TFM_Susana_Blanco_Cerro.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela, Y., y Benavides, J. (diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Scielo*, 90-98.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090

- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Scielo*, 90-98.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Carmioli, V. (2018). Desarrollo y validación de una prueba de percepción de la proporción visual. <https://roderic.uv.es/handle/10550/27380>
- Collelledemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio*, 28(2), 133-156.
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/112001/106321>
- Coon, D., y Mitterer, J. (2019). *Introducción a la Psicología: El acceso a la mente y la conducta*. (C. Learning, Ed.) México .
https://www.academia.edu/38664695/Introduccion_a_la_psicologia_el_acceso_a_la_mente_y_la_conducta_medilibros%20%7D
- Escorsa, E., y Maquilón, A. (2022). Memoria episódica evaluada a partir de estímulos neutros y emocionales en pacientes con antecedentes de trauma craneoencefálico y grupo control. *Scielo*, 31(3), 22-32.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rneuro/v31n3/2631-2581-rneuro-31-03-00022.pdf>
- Gómez, T., Hernández, Y., y Moreno, V. (2019). Capacidad de percepción visual, atención, concentración y memoria visual en niños de una institución educativa de Santander en edades de 6 a 8 años. *Universidad Cooperativa de Colombia*, 1-78.
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/cc6302a1-ff46-4906-bc33-257172a269de/content>
- González, N., Carnero, M., y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Scielo*, 13(3), 29-37.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-29.pdf>
- González, N., Carnero, M., y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Scielo*, 29-37.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-29.pdf>

- Hernández, C., Gamboa, A., y Prada, R. (2021). Asociación entre memoria y rendimiento en matemáticas: un estudio correlacional. *Redipe*, 10(4), 190-201.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1262/1167>
- Hernández, C., Gamboa, A., y Prada, R. (2021). *Revista Redipe*.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1262/1167>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). Santa Fe: Mc Graw Hill Education.
<https://www.uncuyo.edu.ar/ices/upload/metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- IBM. (13 de septiembre de 2022). *IBM Documentation* .
<https://www.ibm.com/docs/es/spss-statistics/saas?topic=crosstabs-statistics>
- Jiménez, M., Nieto, D., y Manrique, F. (2021). Atención y memoria en estudiantes de básica primaria de instituciones públicas rurales de Boyacá, Colombia.
Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8391742>
- Llanga, E., Logacho, G., y Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Atlante*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html>
- Megías, A., y Solano, L. (2019). El juego infantil y su metodología. En A. Megías, y L. Solano, *El juego infantil y su metodología* (pp. 16-17). Editex.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Na2ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tipos+de+juegos+infantiles&ots=def5VdXFjh&sig=RBcgmJ6DlE22OGgN0K7uF-WDR6k#v=onepage&q=metodologia&f=false>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Ecuador.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C., y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Dialnet*, 43(1), 31-35.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

- Morinigo, C., y Fenner, I. (2021). La memoria humana confiere identidad. *Neurociencias*, 1-20.
<http://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/LA%20MEMORIA%20HUMANA%20CONFIERE%20IDENTIDAD%20DR%20CARLINO%20.pdf>
- Mosquera, C. (2022). *Propuestas de estrategia didáctica para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje en niños con dislexia en el cuarto año de educación básica de la “Unidad Educativa Milton Reyes”* .
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9809/1/Mosquera%20Cu%20c3%20b1ez%20c%20C%20%282022%29Propuestas%20de%20estrategia%20did%20c3%20a1ctica%20para%20fortalecer%20el%20proceso%20ense%20c3%20blanza%20-%20aprendizaje%20en%20ni%20c3%20b1os%20con%20dislexia%20en%20el%200c>
- Munzon, P., y Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Dialnet*, 6(2), 483-503.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>
- Navarro, J., y Ramón, F. (2021). La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social. *Revista de Educación y Derecho*, 1-34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1344/REYD2021.23.34445>
- Noy, M., y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista digital: Actividad Física y Deport*, 40-57.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1253/1750>
- Oñate, A. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en niños de Educación Preescolar . *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología* , 210-236.
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/305/367>
- Oñate, C. (2022). *Desarrollo de la percepción visual previo al proceso inicial de lectura de niños de Preparatoria* .
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3636/1/77924.pdf>

- Oñate, C. (2022). Desarrollo de la percepción visual previo al proceso inicial de lectura de niños en Preparatoria. *PUCESA*.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3636/1/77924.pdf>
- Oropeza, G., López, J., y Granados, D. (2018). Hábitos de sueño, memoria y atención en niños escolares. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 42-49.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexneu/rmn-2019/rmn191g.pdf>
- Osorio, D. (2019). *El juego, la lúdica y las expresiones motrices como medio para el fortalecimiento de los pensamientos numérico y variacional: una propuesta pedagógica-transversal*.
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/77203/43990504.2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pacheco, S. (2020). *Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización entre pares de los niños y niñas del nivel inicial de la “Escuela de Educación Básica Rosario del Alcázar No. 1”*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/25211/1/UCE-FIL-CPO-PACHECO%20SOFIA.pdf>
- Parra, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Cientific*, 143/163.
http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17), 143-163.
https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128
- Parra, M. (2022). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Scientific*, 5(17), 143-163.
http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128

- Perdomo, I., y Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Scielo*, 18(36), 161 - 175.
<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pérez, M., García, L., Coromina, J., Álvarez, M., Balmaseda, R., y Manzanero, A. (2020). Memoria visual en la tercera edad. Regularidades para el diseño de interfaces. *Scielo*, 41(3), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-59362020000300006&script=sci_arttext&tlng=en
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 93-108.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., y Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos*, 69-78.
<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>
- Posso, R., Barba, L., Marcillo, J., Acuña, M., y Hernández, F. (2020). Enfoques curriculares como contribución para la autonomía de la actividad física. *Dialnet*, 132-145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7279815>
- Ramírez, C., Arteaga, M., y Luna, H. (2020). *Scielo*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100178
- Ramírez, M., y Olmos, H. (2020). Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas. *Naturaleza y Tecnología*, 51-63.
<http://quimica.ugto.mx/index.php/nyt/article/view/383>
- Restrepo, G., Calvachi, L., Cano, I., y Ruiz, A. (2019). Las funciones ejecutivas y la lectura. *Dialnet*, 81-94.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7044260>
- Ryan, R., y Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*,

55(1), 68–78. <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0003-066X.55.1.68>

- Salazar, R., Pérez, C., Lerma, A., y González, F. (2019). TICs y lúdicas como estrategias didácticas para mejorar los aprendizajes de matemáticas en educación básica. *Revista de tecnologías de la informática y las telecomunicaciones*, 3(2), 1-9. file:///C:/Users/User/Downloads/1704-e.%20Art%C3%ADculo%20con%20informaci%C3%B3n%20de%20autores%20(Autor)%20(.docx)-6477-2-10-20200121.pdf
- Vargas, M., López, Á., y Lara, L. (2021). Educación para la paz desde el enfoque intercultural mediante la pedagogía lúdica. *Scielo*, 1-22.
[https://doi.org/https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0057-004](https://doi.org/https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0057-004)
- Venegas, G., Castro, S., Proaño, C., y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Scielo*, 5(18), 502-514. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-502.pdf>
- Yandún, K. (2021). *Influencia de la lúdica en la escritura creativa de estudiantes de segundo año de Bachillerato en el Colegio Municipal Juan Wisneth del Distrito Metropolitano de Quito*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27453/1/UCE-FIL-CPO-YANDUN%20KARINA.pdf>

Anexos
Anexo 1

REY TEST DE COPIA Y DE REPRODUCCIÓN DE MEMORIA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS COMPLEJAS

HOJA DE ANOTACIÓN

Figura B

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____
Localidad _____ Centro _____

ANOTE EN LAS COLUMNAS Y RECUADROS LOS PUNTOS QUE RECIBE LA REPRODUCCIÓN DEL NIÑO SEGÚN LOS DISTINTOS CRITERIOS DE VALORACIÓN.

| 1. ELEMENTOS | | | 3. CALIDAD | |
|--------------------------------|-------|---------|------------|---------|
| Principales | COPIA | MEMORIA | COPIA | MEMORIA |
| 1. Círculo | | | | |
| 2. Cuadrado | | | | |
| 3. Rectángulo | | | | |
| 4. Triángulo | | | | |
| Secundarios | | | | |
| 5. Dos puntos (en círculo) | | | | |
| 6. Cruz (en triángulo) | | | | |
| 7. Semicírculo (en rectángulo) | | | | |
| 8. 4 líneas (en semicírculo) | | | | |
| 9. Diagonal (en cuadrado) | | | | |
| 10. Punto (en cuadrado) | | | | |
| 11. Signo = (en intersección) | | | | |
| TOTALES | | | | |

| 2. POSICIÓN | | |
|-----------------------|-------|---------|
| | COPIA | MEMORIA |
| A la derecha | | |
| A la izquierda | | |
| Centro de la base | | |
| Verticales | | |
| Correcta | | |
| Ángulo inferior dcho. | | |
| Intersección | | |

| 4. TAMAÑO (Proporcionalidad) | | | | | 5. SITUACIÓN RELATIVA | | | | | |
|------------------------------|-------|-------|---------|-------|----------------------------|-------|---------|----------------------|-------|---------|
| En relación al modelo | COPIA | | MEMORIA | | Entre los elementos | COPIA | MEMORIA | Solape entre ellos | COPIA | MEMORIA |
| | Alt. | Anch. | Alt. | Anch. | | | | | | |
| 1. Círculo | | | | | Círculo/triángulo | | | Círculo/triángulo | | |
| 2. Cuadrado | | | | | Círculo/triáng/rectáng | | | Rectángulo/triángulo | | |
| 3. Rectángulo | | | | | Altura de cuadrado/rectáng | | | Círculo/rectángulo | | |
| 4. Triángulo | | | | | Los 4 proporcionados | | | Cuadrado/rectángulo | | |
| Subtotal | | | | | Subtotal | | | Subtotal | | |
| TOTAL | | | | | TOTAL | | | TOTAL | | |

6. OBSERVACIONES (Notas generales sobre los aspectos cualitativos de la ejecución)

ORDEN de la presentación: COPIA MEMORIA siendo 1=Círculo 2=Triángulo 3=Rectángulo 4=Cuadrado

DIRECCIONALIDAD de los trazos (Indíquense aquellas peculiaridades que ayuden a la evaluación)

- en el círculo _____
- en el cuadrado _____
- en el rectángulo _____
- en el triángulo _____

SITUACIÓN del dibujo logrado en el papel, según un esquema de 5 posiciones...

| | |
|---|---|
| 1 | 4 |
| 3 | 5 |

COPIA MEMORIA

CALIDAD GLOBAL según el código que viene a la derecha: Veces que recibe la punt. máxima (2 puntos):

COPIA MEMORIA

0 = Menos de 3 veces
1 = De 3 a 6 veces
2 = De 7 a 10 veces
3 = De 11 a 14 veces
4 = Más de 14 veces

Anexo 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

Nombre: **Nivel:** **Fecha:**

Marcar con una X de acuerdo a los siguientes indicadores

A = Adquirido EP = En proceso I = Inicio

| Dimensiones | Indicadores | A | EP | I |
|---|--|---|----|---|
| | | 3 | 2 | 1 |
| Competencias o habilidades en actividades lúdicas | * Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia. | | | |
| | * Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto). | | | |
| | * Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. | | | |
| | * Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas. | | | |
| | * Realiza acciones de cuidado y protección de plantas y animales de su entorno erradicando actitudes de maltrato. | | | |
| | * Demuestra manifestaciones positivas como entusiasmo, autoestima y alegría al participar en actividades lúdicas. | | | |
| | * Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. | | | |
| | * Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades. | | | |
| Aprendizaje significativo | * Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. | | | |
| | * Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma). | | | |
| | * Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. | | | |
| | * Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. | | | |

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|--|
| | *Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo. | | | |
| | * Compara y ordena secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño. | | | |
| | *Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente. | | | |
| | *Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. | | | |
| Expresión artística | *Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre. | | | |
| | * Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales. | | | |
| | * Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. | | | |
| | *Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación. | | | |
| | *Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros. | | | |
| | *Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables. | | | |
| | *Participa en juegos simbólicos, imitando situaciones de la vida real. | | | |
| | *Colabora en la creación de textos colectivos con la ayuda del docente. | | | |
| Automotivación en los estudiantes | *Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato. | | | |
| | *Se expresa utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras. | | | |
| | * Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal. | | | |
| | *Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás. | | | |
| | *Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. | | | |
| | *Toma decisiones con respecto a la elección | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas. | | | |
| | *Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara. | | | |
| | *Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad. | | | |
| | *Practica hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua. | | | |

Baremos de Competencias o habilidades en actividades lúdicas

| Puntos | Valoración | Indicadores | Observación |
|---------------|---------------------|---|---|
| 18 - 24 | Domina totalmente | Los procesos en competencias o habilidades en actividades lúdicas se encuentran totalmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia el logro de competencias o habilidades. |
| 12 - 17 | Domina parcialmente | Los procesos en competencias o habilidades en actividades lúdicas se encuentran totalmente parcialmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia parcialmente el logro de competencias o habilidades. |
| 6 - 12 | En proceso | La adquisición de competencias o habilidades en actividades lúdicas se encuentran en proceso por parte del estudiante. | El estudiante está en proceso para lograr competencias o habilidades, para lo cual se requiere un refuerzo. |
| 0 - 5 | No domina | Los procesos en competencias o habilidades en actividades lúdicas | Se requiere trabajar de manera individual con el estudiante. |

| | | | |
|--|--|-----------------------------|--|
| | | no se encuentran dominadas. | |
|--|--|-----------------------------|--|

Baremos de Aprendizaje significativo

| Puntos | Valoración | Indicadores | Observación |
|---------------|---------------------|---|--|
| 18 - 24 | Domina totalmente | Los procesos en aprendizaje significativo se encuentran totalmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia el logro de aprendizaje significativo. |
| 12 - 17 | Domina parcialmente | Los procesos en aprendizaje significativo se encuentran totalmente parcialmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia parcialmente el logro de aprendizaje significativo. |
| 6 - 12 | En proceso | La adquisición de aprendizaje significativo se encuentra en proceso por parte del estudiante. | El estudiante está en proceso para lograr aprendizaje significativo, para lo cual se requiere un refuerzo. |
| 0 - 5 | No domina | Los procesos en aprendizaje significativo no se encuentran dominadas. | Se requiere trabajar de manera individual con el estudiante. |

Baremos de Expresión artística

| Puntos | Valoración | Indicadores | Observación |
|---------------|---------------------|---|---|
| 18 - 24 | Domina totalmente | Los procesos en disfrute se encuentran totalmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia el logro de disfrute. |
| 12 - 17 | Domina parcialmente | Los procesos en disfrute se encuentran totalmente | Se evidencia parcialmente el logro de disfrute. |

| | | | |
|--------|------------|--|---|
| | | parcialmente adquiridos por el estudiante. | |
| 6 - 12 | En proceso | La adquisición de disfrute se encuentra en proceso por parte del estudiante. | El estudiante está en proceso para lograr disfrute, para lo cual se requiere un refuerzo. |
| 0 - 5 | No domina | Los procesos en disfrute no se encuentran dominadas. | Se requiere trabajar de manera individual con el estudiante. |

Baremos de Automotivación en los estudiantes

| Puntos | Valoración | Indicadores | Observación |
|---------------|---------------------|--|---|
| 21 - 27 | Domina totalmente | Los procesos en motivación se encuentran totalmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia el logro de automotivación. |
| 14 - 20 | Domina parcialmente | Los procesos en motivación se encuentran totalmente parcialmente adquiridos por el estudiante. | Se evidencia parcialmente el logro de automotivación. |
| 7 - 13 | En proceso | La adquisición de motivación se encuentra en proceso por parte del estudiante. | El estudiante está en proceso para sentirse motivado, para lo cual se requiere un refuerzo. |
| 0 - 6 | No domina | Los procesos en motivación no se encuentran dominadas. | Se requiere trabajar de manera individual con el estudiante. |

Anexo 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS"
 PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA
 "NICOLÁS MARTÍNEZ"**

AUTORA: Andrea Cristina Quispe Pérez

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D- DEFICIENTE 2R- REGULAR 3B- BUENO 4O- ÓPTIMO

| PARÁMETROS PREGUNTAS | Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos | | | | Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados | | | | Calidad técnica y representatividad | | | | Redacción y lenguaje de las preguntas | | | |
|---|--|----|----|----|---|----|----|----|-------------------------------------|----|----|----|---------------------------------------|----|----|----|
| | 1D | 2R | 3B | 4O | 1D | 2R | 3B | 4O | 1D | 2R | 3B | 4O | 1D | 2R | 3B | 4O |
| Pregunta 1 Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 2 Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto). | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 3 Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|
| Pregunta 4 Identifica las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 5 Realiza acciones de cuidado y protección de plantas y animales de su entorno erradicando actitudes de maltrato. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 6 Demuestra manifestaciones positivas como entusiasmo, autoestima y alegría al participar en actividades lúdicas. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 7 Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 8 Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|
| Pregunta 9 Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 10 Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma). | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 11 Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 12 Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 13 Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 14 Compara y ordena secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|
| Pregunta 15 Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 16 Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 17 Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 18 Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 19 Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 20 Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |
| Pregunta 21 Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros. | | | | / | | | | / | | | | / | | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|---|--|--|---|--|--|---|
| Pregunta 22 Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables. | | | / | | | / | | | / | | | / |
| Pregunta 23 Participa en juegos simbólicos, imitando situaciones de la vida real. | | | / | | | / | | | / | | | / |
| Pregunta 24 Colabora en la creación de textos colectivos con la ayuda del docente. | | | / | | | / | | | / | | | / |
| Pregunta 25 Practica normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato. | | | / | | | / | | | / | | | / |
| Pregunta 26 Se expresa utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras. | | | / | | | / | | | / | | | / |
| Pregunta 27 Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal. | | | / | | | / | | | / | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| Pregunta 28 Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás. | | | | / | | | | | | | | | | | | | | | / |
| Pregunta 29 Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. | | | | / | | | | | / | | | | | | | | | | / |
| Pregunta 30 Toma decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas. | | | | / | | | | | / | | | | | | | | | | / |
| Pregunta 31 Practica con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara. | | | | / | | | | | / | | | | | | | | | | / |
| Pregunta 32 Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad. | | | | / | | | | | / | | | | | | | | | | / |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|---|
| Pregunta 33 Practica hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua. | | | | / | | | | | | | | / | | | | | / |
|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|---|

Observaciones:

Andrea C. Quispe

Realizado por:

Lda. Andrea Cristina Quispe Pérez

Elena del Rocío Rosero

Validado por:

Psc. Elena del Rocío Rosero Morales Mg.

C.I.: 1303459401

Anexo 4

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

Ambato, 16 de mayo del 2023

Yo, Andrea Cristina Quispe Pérez, INVESTIGADORA PRINCIPAL del estudio titulado “Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Nicolás Martínez”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que a continuación se menciona. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su representado/a en el estudio.

Resumen de la propuesta de investigación: Se pretende conocer si las actividades lúdicas influyen o no en el desarrollo de la memoria visual, para lo cual se recogerá datos en la Unidad Educativa Nicolás Martínez con niños y niñas de 4 a 5 años.

Participación del estudiante en el estudio: Se aplicará una ficha de observación sobre actividades lúdicas y el test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de André Rey, para el primer instrumento, se observará el comportamiento de los estudiantes en el aula de clase, mientras para que el segundo, ellos tendrán que copiar y reproducir un dibujo geométrico en una hoja de papel bond.

Tiempo requerido: Se llevará a cabo en la jornada matutina en un periodo de una semana aproximadamente para la aplicación de los dos instrumentos, de tal forma que se requiere la participación de los estudiantes.

Cronograma del estudio: La aplicación de los instrumentos se lo realizará en el lapso de una semana aproximadamente, en el mes de mayo del presente año en horario de clases de los estudiantes.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirar a su hijo/a del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo el bienestar de su hijo/a o representado/a, reportarlo directamente a la autoridad de la Institución educativa quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

La propuesta de investigación descrita fue previamente revisada y aprobada por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, por lo cual, como investigadora principal, acuerdo expresamente mantener la más estricta confidencialidad en el uso de la información, y se entiende que la participación de su representado es voluntaria. La información que usted y su hijo den para el estudio será manejada confidencialmente. Sus datos y los datos de su hijo/a serán anónimos, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Andrea Cristina Quispe Pérez

Entidad a la que pertenece: Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación – Posgrado (estudiante)

Dirección: Av. Los Chasquis y Río Guayllabamba

Correo electrónico: aquispe7716@uta.edu.ec

Teléfono de contacto: 0959019583

Con esos antecedentes, como representante de su hijo/a acuerda:

Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del/la representante:

Firma:

Fecha:

Nombre del estudiante:

Anexo 5



Ambato, 07/03/2023

Doctor
Víctor Hernández
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado
Maestría en Psicopedagogía
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Silvia Mercedes Brito Bautista en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa "Nicolás Martínez", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo proyecto de titulación bajo el Tema: "Actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "Nicolás Martínez" propuesto por la estudiante Andrea Cristina Quispe Pérez, portadora de la Cédula de Ciudadanía 180489771-6, estudiante de la maestría en Psicopedagogía Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mg. Silvia Mercedes Brito Bautista

180253769-4

2466104

0989576341

cebnicolasmartinez@hotmail.com

