



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Tema:**

Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en el nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, cantón Riobamba.

**Trabajo de Titulación para optar al título de:**

Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**Autora:**

Eulalia Carolina Maza Maza

**Tutor:**

MGS. Luis Fernando Alvear Ortiz

**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Eulalia Carolina Maza Maza**, con cédula de ciudadanía **060582435-8**, autora del trabajo de investigación titulado: **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MNEMÓNICAS EN EL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FERNANDO DAQUILEMA, CANTÓN RIOBAMBA”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 23 días del mes de abril del año 2025.



---

**Eulalia Carolina Maza Maza**

**C.I: 060582435-8**



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

*en movimiento*



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

# CERTIFICACIÓN

Que, **MAZA MAZA EULALIA CAROLINA** con CC: **0605824358**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MNEMÓNICAS EN EL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FERNANDO DAQUILEMA, CANTÓN RIOBAMBA"**, cumple con el 9 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti-plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 26 de febrero de 2025

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz

TUTOR

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

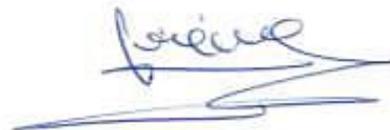
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en el nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, cantón Riobamba”, presentado por Eulalia Carolina Maza Maza, con cédula de identidad número 060582435-8, bajo la tutoría de MGS. Luis Fernando Alvear Ortiz; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor, no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 23 días del mes de abril del año 2025.

Presidente del Tribunal de Grado

PhD. Juan Illicachi Guzñay

Firma



Miembro del Tribunal de Grado

PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora

Firma



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Pilar Aidé Salazar Almeida

Firma



## **DEDICATORIA**

De manera especial dedico el presente trabajo de investigación a Dios, quien ha sido fuente de mi inspiración y fortaleza; con su infinito amor me guiado, iluminado y protegido a lo largo de mi formación académica y sobre todo por haberme permitido hacer realidad este sueño tan anhelado.

Así también a mis padres Luis y Dolores, principalmente a mi madre querida quién a pesar de toda adversidad siempre ha estado para mí motivándome a seguir adelante, siendo ese pilar que sostiene a sus hijos con su gran amor y ejemplo trabajo.

A mis apreciados hermanitos Iván y Yamil, como también a mi familia quienes a pesar de la distancia me han brindado su apoyo incondicional y por creer en mí en cada paso de este camino.

*Eulalia Carolina Maza Maza*

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar de todo corazón mi agradecimiento a Dios por haberme permitido llegar hasta aquí, por todas las bendiciones recibidas, por ayudarme a seguir adelante a pesar de encontrarme sin fuerzas, por regalarme sabiduría, salud y conocer a muchas personas de noble corazón quienes me han extendido su mano para apoyarme de una u otra manera en el transcurso de mi vida universitaria.

Agradezco a la prestigiosa Universidad Nacional de Chimborazo, donde he aprendido nuevos y significantes conocimientos y también me ha dado la oportunidad de conocer muchas personas maravillosas, quienes con sus diferentes personalidades han dejado una enseñanza en mi vida.

A cada uno de mis docentes, quienes han compartido sus conocimientos a lo largo de la carrera, de la misma manera agradezco inmensamente a mi tutor Mgs. Luis Alvear por haberme ayudado a construir el presente trabajo de titulación, gracias por su tiempo y paciencia.

*Eulalia Carolina Maza Maza*

# ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I .....	15
1.1. Introducción.....	15
1.2. Antecedentes.....	16
1.3. Planteamiento del problema.....	18
1.4. Justificación .....	19
1.5. Objetivos.....	20
1.5.1. Objetivo general.....	20
1.5.2. Objetivos específicos .....	20
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO .....	21
2.1. Actividades lúdicas .....	21
2.2. Teorías del aprendizaje relacionadas con el juego.....	22
2.2.1. Teoría de Piaget .....	22
2.2.2. Teoría de Vygotsky.....	23
2.2.3. Teoría de Bruner .....	23

2.3.	Importancia del juego en la educación infantil.....	24
2.4.	Tipos de actividades lúdicas en la enseñanza .....	25
2.4.1.	Estructuradas.....	25
2.4.2.	Libres .....	25
2.4.3.	Dirigidas.....	26
2.5.	Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil.....	27
2.5.1.	Desarrollo cognitivo .....	27
2.5.2.	Desarrollo socioemocional .....	28
2.5.3.	Desarrollo físico y motor .....	28
2.5.4.	Relación entre juego y motivación para el aprendizaje .....	29
2.6.	Impacto de las actividades lúdicas en los procesos educativos .....	29
2.6.1.	Actividades lúdicas como estrategia pedagógica.....	30
2.6.2.	Efectividad del juego en el aprendizaje significativo .....	30
2.6.3.	Rol del docente en la implementación de actividades lúdicas.....	30
2.7.	Evaluación del impacto de las actividades lúdicas .....	31
2.7.1.	Métodos para medir el impacto del juego en el aprendizaje.....	31
2.7.2.	Indicadores de éxito en actividades lúdicas .....	32
2.8.	Habilidades mnemónicas .....	32
2.9.	Teorías sobre la memoria y el aprendizaje .....	33
2.9.1.	Teoría de Baddeley .....	33
2.9.2.	Teoría de Tulving.....	33
2.10.	Tipos de memoria .....	33
2.10.1.	Sensorial.....	34
2.10.2.	A corto plazo.....	34
2.10.3.	A largo plazo.....	35
2.11.	Etapas del desarrollo de la memoria en la infancia .....	35
2.12.	Factores que influyen en el desarrollo de habilidades mnemónicas .....	36

2.12.1. Influencia del entorno familiar y escolar .....	36
2.12.2. Papel de la estimulación temprana en el desarrollo de la memoria .....	37
2.12.3. Relación entre atención, percepción y memoria.....	37
2.13. Técnicas mnemónicas en la educación inicial .....	38
2.13.1. Uso de canciones, rimas y cuentos para mejorar la memoria .....	38
2.13.2. Juegos que estimulan habilidades mnemónicas.....	38
2.14. Evaluación del desarrollo de habilidades mnemónicas .....	39
2.14.1. Instrumentos específicos: fichas de observación, pruebas de memoria.....	39
CAPÍTULO III .....	40
3. METODOLOGÍA.....	40
3.1. Tipo de investigación.....	40
3.2. Diseño de investigación.....	40
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	41
3.4. Población de estudio y tamaño de la muestra .....	41
3.5. Métodos de análisis y procesamiento de datos .....	42
CAPÍTULO IV .....	43
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	43
4.1. Resultados de la ficha de observación por criterio .....	43
4.2. Comparación los resultados obtenidos de la ficha de observación con las teorías y enfoques.....	44
4.3. Efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades mnemónicas en los niños del nivel inicial .....	59
CAPÍTULO V.....	61
5.1. Conclusiones.....	61
5.2. Recomendaciones .....	63
BIBLIOGRAFÍA .....	64
ANEXOS .....	69

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1: Criterio 1.</b> ¿Sigue instrucciones simples (1 o 2 pasos) durante la actividad lúdica?.....	40
<b>Tabla 2. Criterio 2.</b> ¿Recuerda canciones, cuentos o nombres de compañeros después de varios días? .....	41
<b>Tabla 3. Criterio 3.</b> ¿Reproduce correctamente una secuencia de colores, números o sonidos tras haberla observado? .....	43
<b>Tabla 4. Criterio 4.</b> ¿Es capaz de narrar una historia corta en orden lógico, inicio, desarrollo y fin?.....	44
<b>Tabla 5: Criterio 5.</b> ¿Recuerda la ubicación de objetos en un juego? .....	45
<b>Tabla 6: Criterio 6.</b> ¿Repite canciones o frases escuchadas con precisión? .....	46
<b>Tabla 7: Criterio 7.</b> ¿Recuerda sonidos o palabras en actividades como juegos o adivinanzas?.....	47
<b>Tabla 8: Criterio 8.</b> ¿Identifica figuras, objetos o letras previamente trabajadas en actividades? .....	48
<b>Tabla 9: Criterio 9.</b> ¿Responde adecuadamente preguntas sobre un cuento o actividad desarrollada previamente? .....	49
<b>Tabla 10. Criterio 10.</b> ¿Utiliza palabras o conceptos de cuentos o canciones en otras interacciones? .....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Actividad Lúdica “Simón dice” .....	41
<i>Figura 2.</i> Actividad Lúdica “Repeticiones de canciones o narración de cuentos repetidos”. .....	42
<i>Figura 3.</i> Actividad Lúdica “Secuencia de colores con bloques o tarjetas” .....	43
<i>Figura 4.</i> Actividad Lúdica “Crea y cuenta tu propia historia” .....	44
<i>Figura 5.</i> Actividad Lúdica “Juego de ¿Dónde está? Con objetos escondidos” .....	45
<i>Figura 6.</i> Actividad Lúdica “Canto con canciones repetitivas” .....	47
<i>Figura 7.</i> Actividad Lúdica “Adivina el sonido con instrumentos musicales” .....	48
<i>Figura 8.</i> Actividad Lúdica “Reconocimiento de letras en palabras claves del entorno” ..	49
<i>Figura 9.</i> Actividad Lúdica “Preguntas después de la narración de un cuento” .....	50
<i>Figura 10.</i> Actividad Lúdica “Repetición de frases aprendidas en cuentos en actividades libres” .....	51

## RESUMEN

El presente estudio analiza la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades mnemónicas en niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, cantón Riobamba. El objetivo general fue analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en niños de inicial 2, mediante un enfoque cualitativo que permitió comprender los procesos cognitivos implicados en la retención de información a través del juego. Se adoptó un diseño de investigación descriptivo y explicativo, empleando la observación sistemática como técnica principal de recolección de datos. Para ello, se aplicó una ficha de observación estructurada que evaluó tareas como seguimiento de instrucciones, recuerdo de canciones y cuentos, reproducción de secuencias y ubicación de objetos en una muestra de 30 niños. Los resultados evidenciaron que un alto porcentaje de niños logró desempeñarse en niveles satisfactorios, destacándose en la repetición de canciones (100%) y la memoria espacial (96.7%). El análisis cualitativo de los datos permitió identificar patrones de aprendizaje que evidencian la efectividad del juego en la memoria infantil. La discusión comparativa con estudios previos confirmó que el aprendizaje lúdico potencia la memoria, en concordancia con teorías de Vygotsky y Piaget.

Se concluye que el uso de estrategias lúdicas es altamente efectivo, aunque se recomienda fortalecer la capacitación docente y diversificar las actividades para optimizar el desarrollo de todas las habilidades mnemónicas. Finalmente, se sugiere fomentar la participación de los padres en el proceso de aprendizaje para reforzar la memoria infantil dentro y fuera del aula.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, habilidades mnemónicas, educación inicial, memoria infantil.

## ABSTRACT

This study examines the impact of play activities on the development of mnemonic skills in children attending preschool level 2 at the Fernando Daquilema Educational Unit in Riobamba Canton. The primary objective was to analyze how playful activities influence the development of mnemonic skills in preschool children through a qualitative approach. This approach facilitated a better understanding of the cognitive processes involved in retaining information while engaging in play. A descriptive and explanatory research design was utilized, with systematic observation as the primary data collection method. A structured observation form assessed tasks such as following instructions, remembering songs and stories, reproducing sequences, and locating objects among 30 children. The results indicated that many children performed well, particularly in song repetition (100%) and spatial memory (96.7%). Qualitative data analysis revealed learning patterns that highlight the effectiveness of play in enhancing children's memory. A comparative discussion with previous research confirmed that playful learning significantly improves memory, consistent with the theories of Vygotsky and Piaget. In conclusion, employing playful strategies proves to be highly effective; however, it is recommended that teacher training be enhanced and activities be diversified to optimize the development of all mnemonic skills. Additionally, parents should be encouraged to participate in the learning process to reinforce children's memory inside and outside the classroom.

**Keywords:** Play activities, mnemonic skills, early education, infant memory.

Reviewed by:



RAQUEL VERÓNICA  
ABARCA SÁNCHEZ

Lic. Raquel Verónica Abarca Sánchez. Msc.  
**ENGLISH PROFESSOR**  
c.c. 0606183804

## CAPÍTULO I

### 1.1. Introducción

En la actualidad, el saber desarrolla diversas habilidades mnemónicas, siendo importantes desde la etapa inicial, ya que los primeros años de educación infantil lograrán potenciar las capacidades de los niños, así como también dar paso a un aprendizaje significativo en múltiples áreas (Bertozzi, 2024). La importancia del presente trabajo radica en la implementación de varias actividades que pueden realizar los niños ayudando así al fortalecimiento de estrategias pedagógicas dentro del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema del cantón Riobamba. El objetivo general de esta investigación será demostrar cómo al implementar estrategias lúdicas se podrá influir de manera positiva en el desarrollo de la memoria de los niños, así como en su aprendizaje.

Asimismo, en esta investigación, se empleó un enfoque cualitativo, además de una revisión bibliográfica enfocada en el tema que a tratar. De igual manera, es importante mencionar que se aplicará una ficha de observación la cual permitirá evaluar los diferentes componentes dentro de este estudio. Todo este conjunto de elementos permitirá comparar la eficacia de la aplicación de esta ficha para el desarrollo de las habilidades mnemónicas y responder a la pregunta central de la investigación, la cual es: ¿Qué impacto generan las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en niños de inicial 2, de la Unidad Educativa Fernando Daquilema del cantón Riobamba?

Finalmente, la estructura de este trabajo se compone de: capítulo I, el cual dar a conocer la idea principal, el planteamiento del problema, la justificación y objetivos. Seguido del capítulo II, que nos dará a conocer el marco teórico de la investigación, tomando en cuenta conceptos y teorías clave enfocadas en las habilidades mnemónicas y actividades lúdicas. El capítulo III por su parte, describe el enfoque, los instrumentos y el análisis de datos empleados en la investigación. El capítulo IV presenta los resultados obtenidos, contrastándolos con las teorías investigadas previamente. Por último, en el capítulo V se presentarán las conclusiones de esta investigación y posterior se propondrán recomendaciones para futuras aplicaciones.

### 1.2. Antecedentes de la investigación

La exploración a profundidad de las capacidades mnemotécnicas y a la vez su gran relevancia en la educación inicial ha sido objeto de diversos estudios tanto teóricos como metodológicos. Ayudado de las investigaciones realizadas con anterioridad, se ha determinado que el uso de actividades lúdicas favorece ampliamente a la consolidación de la memoria en niños de corta edad, obteniendo así un aumento en el desempeño del aprendizaje. En el presente estudio, se exponen antecedentes bibliográficos que apoyan la importancia de la aplicación de dichas estrategias pedagógicas, consideradas innovadoras, dentro del entorno de la Unidad Educativa Fernando Daquilema.

Un estudio llevado a cabo por Taunama, J. en el (2023)., señala la influencia del juego en la educación de niveles iniciales, describiéndolo como una herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje infantil. El objetivo principal de este estudio fue analizar el impacto del juego en la cotidianidad de los niños y su empleo como estrategia pedagógica y recreativa. Entre sus resultados, Taunama demostró que dichas actividades lúdicas favorecen al desarrollo físico e intelectual, sumado al incremento de las habilidades comunicativas, tanto individuales como en grupo. De igual manera, abordando la importancia de la presencia docente y la misión de lograr generar un ambiente cómodo, permitiendo que los niños se desarrollen a través del juego

Por otra parte, (Unuzungo, 2021) en su investigación titulada “Programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en estudiantes del centro de educación inicial Los Rosales”, se planteó como objetivo el diseño de un programa de carácter lúdico para el desarrollo de habilidades sociales, enfocado a los estudiantes del Centro de Educación Inicial Los Rosales, en Santo Domingo. Durante dicha investigación, se empleó un enfoque cuantitativo junto a un diseño no experimental, descriptivo y transversal, teniendo como muestra a 50 estudiantes. Entre las distintas herramientas utilizadas se encuentra una lista de cotejo, usada para evaluar y analizar las habilidades sociales mediante observación, fundamentando su metodología en la teoría de aprendizaje de Bandura y Walters (1974) y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983), donde teorizan el desarrollo del aprendizaje a través del juego y las dinámicas. A lo largo de las distintas sesiones, se impulsó que los estudiantes aplicaran estrategias didácticas llevadas a cabo por los docentes. Dichos resultados, revelaron que los niños de dicha institución educativa demostraron tener un nivel de desarrollo intermedio en cuanto a habilidades sociales,

sugiriendo la necesidad urgente de proponer e implementar un programa para fortalecer la comunicación, la interacción, las emociones y las relaciones interpersonales de los niños.

(Morocho, 2018) desarrolló una investigación titulada "Actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los niños del Distrito y Provincia de San Ignacio". Este análisis investigativo, surgió a partir de la deficiencia educativa observada en los estudiantes, siendo esta la enseñanza de conocimientos matemáticos mediante métodos tradicionales, restringiendo de esta manera la comprensión, adquisición y aplicación de los conceptos. A partir de la problemática descrita, se optó por proponer la incorporación de actividades lúdicas para lograr optimizar el aprendizaje y así despertar el interés por la materia en niños de 5 años. Empleando un enfoque experimental, con la aplicación recurrente de una ficha de observación en un pre-test y post-test, cuya muestra de estudio fueron 9 estudiantes. Los primeros resultados describieron que el 40% de los niños que siguieron aprendiendo con métodos convencionales siguieron mostrando escaso interés en la materia. Mientras que los niños en los que se aplicaron actividades lúdicas alcanzaron un 85% de interés por las matemáticas, confirmando que el uso de estrategias lúdicas permite un aprendizaje más dinámico y efectivo de las matemáticas en la educación infantil.

### **1.3. Planteamiento del problema**

A nivel mundial es importante tomar en cuenta que se han desarrollado varias investigaciones sobre el tema de estrategias lúdicas y cómo éstas desempeñan un papel importante dentro del desarrollo cognitivo de los niños, así como también en el desarrollo socioemocional en sus primeros años de vida. De acuerdo con Acuña y Quiñones (2020), se puede lograr potenciar la capacidad de los niños para retener información si se aplican actividades de tipo lúdica, esto ayuda a que puedan desarrollar su pensamiento crítico y también a la resolución de problemas de la vida cotidiana. Sin embargo, el problema en nuestra sociedad es que no se prioriza como se debería este tipo de enfoques y más bien se rigen a un enfoque tradicional que no permite un desarrollo activo y un pensamiento crítico.

Por otra parte, Ecuador no cuenta con un currículum de educación inicial que logre impulsar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma creativa sino más bien practica un tipo de educación inicial tradicional en el cual la memoria es más importante que la resolución de conflictos en forma crítica. De esta forma se busca fomentar el desarrollo de

habilidades cognitivas fundamentales. Estudios como el de (Calderón, 2021) han revelado que en diversas escuelas ecuatorianas predominan metodologías pasivas que no favorecen un aprendizaje significativo en los niños de nivel inicial.

Tomando en cuenta nuestro medio local, en especial el área de investigación, la Unidad Educativa Fernando Daquilema, se puede evidenciar claramente que los métodos lúdicos esenciales no son tomados en cuenta dentro de su planificación por lo tanto esto podría llegar a afectar el desarrollo integral de los niños porque la memoria juega un papel crucial en el aprendizaje en los primeros años de educación básica. Por ello, es necesario analizar cómo las actividades lúdicas pueden potenciar estas habilidades y plantear estrategias alineadas con las necesidades educativas del nivel inicial.

#### **1.4. Justificación**

La importancia de la investigación, radica en conocer cómo las actividades lúdicas servir como recursos que puedan potenciar los habilidades mnemónicas de los niños, así como también facilitar su conexión entre la teoría y la práctica de ciertos temas usando metodologías innovadoras y que promueva una educación mucho más dinámica y centrada en el niño respetando los ritmos de aprendizaje y también el desarrollo integral de su educación (Acuña y Quiñones, 2020).

Se debe reconocer que al analizar este tipo de actividades nos va a ayudar a establecer conexiones importantes para niveles superiores, enfocándonos en una educación que brinda soluciones prácticas a los problemas en el contexto educativo y también en el contexto personal. El poder implementar estrategias lúdicas que estén diseñadas adecuadamente para impactar en la capacidad de los niños hace que se fortalezca los procesos de aprendizaje de gran manera. Siendo así, esta investigación podrá generar un impacto positivo dentro de todos los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de la institución.

Además, los hallazgos obtenidos podrán aplicarse en otras instituciones educativas con características similares, lo que amplía la relevancia de este estudio dentro del sistema educativo ecuatoriano.

## **1.5. Objetivos**

### ***1.5.1. Objetivo general***

- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en niños de inicial 2, de la Unidad Educativa Fernando Daquilema del cantón Riobamba.

### ***1.5.2. Objetivos específicos***

- Analizar dentro de información bibliográfica el tema de las actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades mnemónicas en niños.
- Diseñar una ficha de observación para identificar las actividades lúdicas empleadas por los docentes en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema
- Comparar los resultados obtenidos de la ficha de observación con teorías y enfoques utilizando el análisis para identificar similitudes y discrepancias de la información recolectada.
- Determinar la efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades mnemónicas en los niños del nivel inicial.

## **1.6. Hipótesis**

### **Hipótesis nula ( $H_0$ ):**

Las actividades lúdicas no tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades mnemónicas en los niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema.

### **Hipótesis alterna ( $H_1$ ):**

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades mnemónicas en los niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Actividades Lúdicas**

Dentro de las actividades lúdicas, se conoce que la primera etapa de la infancia es una de las más importantes, dando paso al desarrollo efectivo de los niños a nivel pedagógico. El juego es sumamente importante debido a que pueden ayudar a los niños a explorar y construir aprendizajes de diferente manera y a la vez de forma entretenida. Esto responde a que el juego se relaciona con la diversión y esto hace que las habilidades motoras y socioemocionales de los niños pueden mejorar y potenciar así también otros campos como la memoria y la capacidad de resolución de problemas a corto, mediano y largo plazo (Calderón, 2021).

Por otro lado, en el contexto educativo, se conoce que las actividades lúdicas se deben diseñar siempre buscando un objetivo concreto y específico que haga que el infante pueda tener un ritmo de aprendizaje seguro y que no genere un ambiente hostil en que los niños no puedan participar activamente con los procesos relacionados a su edad. Si se genera un ambiente de confianza los niños van a poder sentirse cómodos y tener presente cómo el juego y la educación se relacionan favorablemente, siempre dentro del contexto de comunicación y desarrollo de valores, que permita una interacción en el aula basada en respeto (Peña, 2020).

Cabe recalcar que el juego es una herramienta pedagógica de gran importancia dentro de la educación infantil, ya que usa herramientas necesarias para que los niños lo practiquen de forma cómoda y al ser una actividad recreativa puede lograr que las habilidades cognitivas y motoras de los niños puedan desarrollarse de manera efectiva en el ámbito escolar y a su vez, cumplir con el objetivo de tener una participación activa y cooperación dentro del aula, así como también fuera del salón de clases.

#### **2.2. Teorías del aprendizaje relacionadas con el juego**

Las teorías de aprendizaje relacionadas con el juego es un tema del cual se ha hablado ampliamente por mucho tiempo. Debido a su importancia dentro del desarrollo emocional infantil y cómo permite que se logre un aprendizaje activo dentro de los niños

de distintas edades. Entre las principales teorías que abordan este tema se encuentran las propuestas de Piaget, Vygotsky y Bruner, cada una de ellas aportando una visión particular sobre el papel del juego en el desarrollo infantil (Venegas et al., 2021).

De esta forma, podemos destacar que las teorías del aprendizaje tienen un alto impacto dentro del desarrollo de los niños y su aprendizaje activo en las aulas y autores como Piaget, Vygotsky y Bruner han aportado varios enfoques sobre su importancia de tal forma que se puede identificar de mejor manera la interacción de los niños con el ambiente que los rodea a partir de los juegos empleados.

### ***2.2.1. Teoría de Piaget***

La teoría de Jean Piaget, menciona que el juego es una actividad primordial dentro de la teoría del desarrollo cognitivo ya que los niños atraviesan diferentes etapas durante su crecimiento y el juego va a ayudar que cada fase sea mucho más fácil de sobrellevar. Durante la etapa preoperacional, que abarca los primeros años de vida, predomina el juego simbólico, permitiendo a los niños comprender y representar la realidad a través de la imaginación. Piaget, enfatiza que el juego facilita la asimilación mediante lo cual los niños integran nuevas experiencias en esquemas mentales, fortaleciendo así su desarrollo cognitivo (Sánchez, 2019).

Piaget, describe al juego como parte fundamental de las etapas evolutivas acorde a la edad de los niños. El conocimiento infantil y educativo que se logra, se basa en que debido a que cada realidad este tomará enfoques diferentes, y se va a demostrar de manera distinta en cuanto a la imaginación, asimilación y el mecanismo, produciendo así nuevas experiencias.

### ***2.2.2. Teoría de Vygotsky***

La teoría de Lev Vygotsky hace referencia a cómo el juego simbólico permite explorar diferentes roles y normas para crear un ambiente escolar seguro para los niños y así también se introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, el cual hace referencia a que los niños superen sus capacidades con la ayuda de un adulto, de esta forma puede tener una experiencia mucho más participativa y en el cual se sienta acompañado para una manifestación del desarrollo que impulse su aprendizaje significativo, siempre y cuando existan reglas de por medio (Méndez y Ignacio, 2018).

Se debe destacar que la teoría sociocultural que se desarrolla en este apartado a través del juego va a permitir que más allá de que se desarrollen habilidades dentro del aula con la orientación de un adulto o alguien mayor no sólo refleja cómo los niños pueden impulsarse y usar estas herramientas para lograr la resolución de problemas a futuro, sino que también van a ayudar a sentirse mucho más seguros de sí mismos y en edades más avanzadas podrán tener el control de ciertos conflictos que se puedan tener y resolverlos de la mejor manera con creatividad y sin perder el control.

### **2.2.3. Teoría de Bruner**

Jerome Bruner menciona que el desarrollo intelectual en los primeros años de vida se modela de acuerdo a ciertos avances tecnológicos en el empleo de la mente, así mismo el desarrollo va a depender del dominio de técnicas que pueden ser de manera independiente a las que han sido mostrada, ya que estas técnicas van a basarse en un lenguaje de desarrollo con destreza que va desde afuera hacia adentro y de adentro hacia afuera, en base a los ambientes en que se emplean (Pingo et al., 2020).

De tal manera, Bruner buscó dentro de su teoría, explicar cómo los niños exploran un entorno de forma segura obteniendo un espacio libre en qué puedan procesar toda la información de sus modelos de realidad a partir de acciones, imágenes o lenguaje, y así generar destrezas que poco a poco van a desarrollar su nivel cognitivo de acuerdo a las decisiones que vayan tomando y como se produzca la destreza apropiada para ejecutar correctamente varias acciones educativas o personales.

### **2.3. Importancia del juego en la educación infantil**

En la educación infantil, el juego cumple un rol fundamental y éste tiene diferentes tipologías como lo son: juegos simbólicos, juegos motores, juegos de mesa, juegos electrónicos, entre otros. Este elemento cambiante y dinámico, hace que el niño desde la primera vez que utiliza este tipo de herramienta pueda potenciar sus capacidades y experiencias, ya que podrá establecer relaciones con las personas que le rodean y en consecuencia establecer relaciones con objetos y ambientes en un futuro (Arufe, 2020).

Siendo así, el juego es de vital importancia dentro el desarrollo de los infantes debido a que puede cumplir un ciclo evolutivo dentro de diferentes entornos. El juego al presentar situaciones imaginarias lo que hace es que se puedan establecer roles y

situaciones cotidianas las cuales ellos podrán resolver según la serie de normas o reglas establecidas socialmente, sin preocuparse y aprendiendo a regular sus emociones o conductas, enfocándose en sus emociones y reduciendo los niveles de ansiedad. A nivel escolar, la capacidad de integrar el juego como una estrategia educativa dentro del aula no solo facilita un aprendizaje, sino que al mismo tiempo contribuye al bienestar emocional y al fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes (Vendrell et al., 2019).

## **2.4. Tipos de actividades lúdicas en la enseñanza**

### **2.4.1. Estructuradas**

Este tipo de actividad lúdica de enseñanza, tiene como objetivo una organización dentro del aprendizaje de los niños definiendo juegos con reglas específicas en el cual se puede desarrollar de manera abierta la memoria y el pensamiento lógico a partir de diferentes actividades de concentración y dentro de la reflexión (Candela y Benavides, 2020).

Cabe recalcar que las actividades estructuradas son ideales para los niños, ya que los profesores pueden ajustar esas actividades de acuerdo al nivel de los estudiantes, y buscar satisfacer ciertas necesidades para lograr una enseñanza inclusiva. Así mismo, pueden estar combinados con entrenamiento y aprendizaje formal, lo cual va a promover el desarrollo del niño de forma completa, reforzando así su confianza y el aprendizaje futuro con base sólidas (Alvao et al., 2021).

Por esto, las actividades lúdicas tienen un propósito educativo que no sólo se engloba dentro del desarrollo de habilidades de concentración y pensamiento lógico, sino que también adaptan varios juegos y actividades de acuerdo a las necesidades de cada estudiante, fortaleciendo así los valores de los niños y creando una base efectiva para el conflicto de situaciones dentro del aula o en la vida cotidiana.

### **2.4.2. Libres**

Las actividades lúdicas libres, permiten a los niños explorar sus entornos sin limitaciones, de tal forma que se pueda estimular la imaginación, tener propias reglas y dinámicas que van a permitir liberar la creatividad de forma espontánea y explorar un entorno seguro. Incluyendo el juego aquí se podrá estimular la autonomía de decisión y los

niños podrán reconocer cómo y con quién jugar; además de fomentar el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, en un contexto flexible hoy en el cual los niños pueden sentirse seguros de sus propias decisiones (Alvao et al., 2021).

De forma específica, el juego libre incentiva de manera potencial la creatividad e imaginación de los infantes dentro y fuera del aula, fomentando autonomía y la libertad de decidir cómo va a interactuar con otros niños, con otras personas o con otros entornos; contribuyendo también al desarrollo específico de habilidades sociales que tendrá en el futuro, ayudando a ese niño o adolescente a crear espacios seguros y estructurados, dónde pueda sentirse en la libertad de tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.

#### **2.4.3. Dirigidas**

Este tipo de actividades dirigidas, combinan de manera efectiva la espontaneidad del juego y la participación del docente, logrando integrar actividades educativas de manera dinámica. Durante dichas actividades, el docente actúa como mediador, dando a conocer las instrucciones del juego. Algunos ejemplos de actividades dirigidas son los juegos de rol, ya que ayudan a desarrollar habilidades sociales y lingüísticas, incluyendo las dinámicas grupales, que refuerzan la colaboración y el trabajo en equipo, fomentando de esta manera la creatividad y la participación activa de los niños en distintos ámbitos (Chuya y Navas, 2021).

Este tipo de actividades logra tener un espacio de adaptación donde se integra una estructura fija pero también la libertad de poder moldear ciertas actividades, identificando fortalezas y áreas de mejoras de cada estudiante, que con la retroalimentación específica se puede adaptar cada juego dependiendo de cómo el estudiante se va a desenvolver en el aula y en ambientes simultáneos (Chuya y Navas, 2021).

Es primordial destacar que este tipo de actividades requieren de la orientación del maestro dentro de las aulas para poder lograr objetivos de manera dinámica y que marque un hito dentro de la educación de los niños en esta edad. Las actividades como el juego de rol puede fomentar la cooperación dentro de dinámicas grupales con la participación de los niños mezclando así, estructura de una forma equilibrada pero también juegos que pueden cubrir las necesidades de los estudiantes y brindar una optimización dentro del aprendizaje.

## **2.5. Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil**

Entre las principales actividades lúdicas para el desarrollo infantil, se menciona el juego, el cual representa un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje, siendo este por esencia libre y voluntario, sin obligatoriedad de participación, teniendo como objetivo demostrar gusto o enfado, ayudando al control de las emociones e impulsos. También se define como una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo imaginario lleno de ficción (Ceballos y Prado, 2020).

Durante la vida escolar, el juego adquiere un rol importante, dado que las estrategias usadas en el mismo ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje en los niños, proporcionando habilidades que les permite explorar nuevas realidades y desarrollar sensibilidad ante las distintas percepciones, y a su vez, la mejora de destrezas en la resolución de problemas, fortaleciendo habilidades de toma de decisiones y reacción ante las mismas.

### **2.5.1. Desarrollo cognitivo**

Se debe destacar que cuando se habla del desarrollo cognitivo esto va a ser referencia al pensamiento, sus procesos y cómo estos van a ir afectando la conducta de cada una de las personas o en este caso en la conducta de los niños. El desarrollo cognitivo se asocia con los procesos mentales que permiten entender lo que nos rodea y actuar en consecuencia de esto, por lo tanto, en este sentido el niño va a tomar decisiones en base al aprendizaje que ha obtenido y a cómo tiene la percepción de la organización y la resolución de problemas, tratando así de entender la realidad de su vida cotidiana (Guerra et al., 2018).

Cuando un niño aprende a usar su memoria y desarrolla su organización, esto significa que su nivel cognitivo está desarrollándose de forma correcta, debido a que evoluciona en ciertos procesos mentales y esto hace que se desenvuelva en su realidad. Desde que un niño nace hasta que va reteniendo información de sí, día a día, comienza a familiarizarse con lo que lo rodea y esto conduce a que se utilicen sus sentidos y serán los patrones de comportamiento que tengan a raíz dentro del conocimiento, siendo así muy común la imitación a personajes o ya creación de juegos ficticios (Fernandez et al., 2021).

### **2.5.2. *Desarrollo socioemocional***

El desarrollo socioemocional se define como el aprendizaje de gestión de emociones, la interacción empática, y la toma de decisiones responsables, a través del desarrollo de la conciencia y regulación emocional. Logrando tener diferencias influenciadas por el género, por ejemplo, con las niñas, mostrando habilidades de empatía y pro sociales más tempranas (Fernandez et al., 2021). Por otra parte, durante la niñez el desarrollo socioemocional se considera un proceso por el cual las personas aprenden a entender y manejar sus emociones, alcanzando así objetivos positivos, como sentir y mostrar empatía por otros, estableciendo relaciones positivas y una mejora significativa en la toma de decisiones de forma responsable (León et al., 2020).

### **2.5.3. *Desarrollo físico y motor***

Los niños pueden experimentar varios cambios durante su crecimiento que pueden llevar desde lo físico hasta lo psicológico, este desarrollo infantil es de tipo progresivo, continuo, irreversible y tiene una consecuencia en cada una de las etapas que va construyendo. Durante los 5 primeros años de vida es importante este tipo de desarrollo por qué va a marcar la diferencia en las siguientes etapas. El desarrollo tanto motor como físico abarca los ámbitos: físico, psicosocial y cognitivo de los niños, si esto no se desarrolla probablemente tendrá un problema dentro el desarrollo físico sano. Según cifras de Unicef, 200 millones de niños padecen de retraso en el crecimiento, y unos 340 millones sufren de hambre oculta, es decir, de falta de nutrientes esenciales y vitaminas (León et al., 2020).

La infancia, se define como una etapa que inicia desde el nacimiento del individuo hasta el final de su juventud. Durante el transcurso del tiempo, ocurren numerosos cambios físicos, de los cuales los padres deben estar muy atentos. En este periodo se desarrollan las habilidades motoras finas y habilidades motoras mayores; desde bebés, cuando comienzan a usar las manos y los dedos, etapa en la que aprender a “hacer la pinza con los dedos” o más adelante a utilizar las tijeras. Y muchos otros aprendizajes que les aseguran un desarrollo físico sano (Guerra et al., 2018).

#### ***2.5.4. Relación entre juego y motivación para el aprendizaje***

Existe una amplia relación entre el juego y el desarrollo de motivación para el aprendizaje; por una parte, el juego apoya en el objetivo de satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil; dado su carácter motivador, el cual estimula a los niños se considera como instrumento mediador que facilita su participación y participación en actividades (Ortiz et al., 2023)

Durante este periodo de edad, el juego es la única actividad que lo obliga a dirigirse a sí mismo, logrando sentirse motivado e interesado, ya que no encuentran ningún obstáculo para hacer uso de su ilimitada imaginación. Gracias a las actividades lúdicas, pueden expresar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de descubrir el mundo al mismo tiempo ayudándole a ganar confianza en sí mismo y en lo demás (Sinchi et al., 2023).

#### **2.6. Impacto de las actividades lúdicas en la educación**

Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en los procesos educativos, debido a que hacen del aprendizaje una experiencia más dinámica y participativa, acorde con las necesidades de los estudiantes. Afectan directamente en el desarrollo del pensamiento creativo, la solución de problemas, la capacidad para adquirir nuevos conocimientos, cambiar los problemas de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje, así como desarrollar habilidades para el uso de herramientas. Las actividades lúdicas, se consideran atractivas y motivadoras, logrando captar la atención de los alumnos (Sinchi et al., 2023).

En la actualidad se reconocen experiencias formativas tradicionalistas a la hora de generar procesos de transformación en las escuelas lo cual dificulta el aprendizaje en los estudiantes, experiencias investigativas como la que se expone en este trabajo demuestra que es posible asumir un sujeto diferente, un sujeto que se encuentra cargado de sentido y significado, un ser que es complejo, que está lleno de emociones, por lo tanto se deben buscar alternativas que reconozcan al sujeto como ser humano y no como objeto.

### ***2.6.1. Actividades lúdicas como estrategia pedagógica***

Desde hace ya varias décadas, el ser humano se basa en la creatividad y en ciertas dinámicas que le resultasen divertidas para desarrollar ciertas habilidades que le servirían en el futuro, ejemplo de esto tenemos los pictogramas en las cuevas, templos artísticos y tumbas egipcias, donde se puede visualizar que todo gozaban la del arte como forma de expresión.

Las actividades lúdicas llevadas a cabo en el aula se convierten en una herramienta pedagógica, ya que ayudan en el aprendizaje de los niños, logrando un ambiente agradable, apto para el desarrollo de habilidades. Logrando que los niños se sientan felices lo cual da como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos que propician y amplían su vocabulario, cautivando consigo al entorno familiar cercano y con ello aumentar el interés de los padres hacia los eventos escolares (Rua et al., 2023).

### ***2.6.2. Efectividad del juego en el aprendizaje significativo***

El denominado aprendizaje significativo, es el proceso por el cual un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende (Choez et al., 2024). Por ello, la esencia del proceso de aprendizaje significativo está en la relación no-arbitraria y sustantiva de ideas simbólicamente expresadas con algún aspecto relevante del conocimiento del sujeto, con algún concepto o proposición que le sea significativo y adecuado para interactuar.

### ***2.6.3. Rol del docente en la implementación de actividades lúdicas***

El docente desempeña un papel fundamental en la correcta aplicación de las actividades lúdicas dentro del aula de clases, ya que es el encargado de diseñar y planificar los juegos que estén acorde con los objetivos educativos, asegurándose de que sean apropiados y pertinentes de acuerdo a las necesidades del grupo de estudiantes. Asimismo, los profesores deben actuar como mentores que facilitan un entorno que fomente la curiosidad y el aprendizaje independiente, haciendo hincapié en la importancia del compromiso emocional, la observación y las habilidades de adaptación (Herrera et al., 2020).

El rol del docente es crucial al momento de crear un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde se prioriza la interacción y el descubrimiento. La flexibilidad y la capacidad de adaptación de los docentes son competencias necesarias para responder a las necesidades emergentes de los estudiantes y facilitar experiencias de aprendizaje personalizadas.

## **2.7. Evaluación del impacto de las actividades lúdicas**

La evaluación del impacto de las actividades lúdicas ayuda a los niños en varios ámbitos como a nivel social, interpersonal, intrapersonal y sobre todo aumenta su capacidad de resolver problemas que se le pueden ir presentando en el día a día incluso a temprana edad (Villafuerte et al., 2020).

Para llevar a cabo una evaluación efectiva, es crucial promover el desarrollo integral de los niños debido a que es fundamental transmitirles el valor de la autonomía, para que así puedan crecer con criterio, desarrollar la capacidad de enfrentar situaciones y asumir responsabilidad en sus actividades con el fin de alcanzar sus metas (Analuiza et al., 2020).

En este sentido, las actividades lúdicas son de suma importancia en el desarrollo de la autonomía en la primera infancia entendiendo que es durante los primeros años de vida cuando los niños empiezan a explorar su entorno y a aprender cosas nuevas. Este tipo de actividades brindan una oportunidad para que los infantes exploren y adquieran nuevos aprendizajes en un ambiente seguro y controlado.

### ***2.7.1. Métodos para medir el impacto del juego en el aprendizaje***

El aprendizaje basado en el juego abarca diversas actividades que permiten a los niños aprender de formas más imaginativas e independientes. Teniendo como formas para medir el impacto, a las evaluaciones sumativas, las cuales contribuyen hacia la nota final de un estudiante y sirven para evaluar su aprendizaje al final del periodo lectivo. Mientras que las evaluaciones formativas, por otro lado, se producen durante el periodo de aprendizaje de formación, y no se reflejan con una calificación. También se utiliza el método de observación directa, la cual permiten analizar el comportamiento de los alumnos durante las actividades, considerando su nivel de compromiso, interacción social y capacidad para resolver problemas (Cajamarca et al., 2020).

Según Salvatierra y colaboradores (2021), las investigaciones futuras deben centrarse en las distintas maneras en las que se evalúan a los estudiantes en los diversos contextos de aprendizaje basado en el juego. Teniendo en cuenta que la forma de la evaluación se vuelve cada vez más compleja al momento de aplicar los distintos juegos como práctica multidisciplinaria integrando diversos niveles de participación entre el docente y el estudiante.

### ***2.7.2. Indicadores de éxito en actividades lúdicas***

En diversos contextos en los que el juego es un instrumento pedagógico dominante, puede ser difícil integrar evaluaciones para seguir y analizar el aprendizaje del estudiante. Por lo tanto, los docentes tienden a emplear modos tradicionales de evaluación, como observación del juego, para lograr así determinar el grado de aprendizaje del estudiante (Ludeña y Zambrano, 2022).

## **2.8. Habilidades mnemónicas**

Las habilidades mnemónicas se definen como un conjunto de técnica aplicadas a la memorización, asociadas a la memorización de datos que ya son parte de la memoria o de la vida cotidiana. La técnica antes mencionada, aprovecha la capacidad innata del cerebro para recordar imágenes, y así darles una mayor atención a los sucesos extraordinarios o que se consideren poco comunes (Tumbaco et al., 2018).

El potencial al utilizar dicho método, reside en la capacidad exclusiva del funcionamiento natural de la mente, tomando en cuenta que cada recuerdo se relaciona con otro, este mismo potencial refleja el principio subyacente de los mapas mentales. Por otra parte, la memoria nemotécnica lleva a cabo dicho proceso de manera consciente, siendo posible aligerar la carga mental conscientemente sin necesidad de recapitular mentalmente la información, ya que está a sido memorizada de una manera adecuada (Cajamarca et al., 2020).

## **2.9. Teorías sobre la memoria y el aprendizaje**

El aprendizaje se define como el conjunto de herramientas de acuerdo a las experiencias con un fin constructivo, es decir, la ganancia de información por medio de experiencias. Las teorías sobre la memoria y el aprendizaje buscan explicar cómo las

personas adquieren, almacenan y recuperan información. Existen distintos modelos de aprendizaje que se abordan a continuación, dando un recorrido cronológico y de información sobre cómo nuestros antepasados fueron cuestionando la mente, la razón, las experiencias y los sentidos, y así poder descubrir las diferentes teorías (Raviolo, 2019).

### ***2.9.1. Teoría de Baddeley***

El modelo más influyente de memoria de trabajo es el desarrollado por Baddeley, en el que se plantea que no se trata de un sistema completamente unitario, sino que incluye diferentes subsistemas. La memoria de trabajo (MT) se define como un sistema de memoria activo responsable del almacenamiento temporal y procesamiento simultáneo de información necesaria para la realización de tareas cognitivas complejas. (Raviolo, 2019).

### ***2.9.2. Teoría de Tulving***

La teoría de Tulving y sus colaboradores de "codificar la especificidad" enfatiza la importancia de señales de recuperación al acceder a memorias episódicas. La teoría establece que las señales de recuperación efectivas deben superponerse con el rastreo de memoria que se pretende recuperar (Carranza et al., 2023).

## **2.10. Tipos de memoria**

La memoria se define como un sistema complejo compuesto por distintas categorías, la cual, junto con la atención, busca funciones cognitivas superiores más complejas en el cerebro, siendo así más conscientes cuando se falla (Navarro et al., 2020). La memoria aborda la capacidad que tiene el cerebro de almacenar lo que aprende o lo que experimenta una persona en el día a día, para recurrir a dicha información cuando sea necesario, en el actúa como un sistema de control que asigna recursos y gestiona la interacción entre individuos. Este modelo ha permitido comprender de mejor manera la influencia de la memoria en procesos como la comprensión lectora y cálculo matemático.

Los distintos tipos de memoria están interconectados y trabajan de manera secuencial para garantizar un aprendizaje significativo. Mientras que la memoria sensorial capta estímulos del entorno por un breve periodo, la memoria a corto plazo organiza esta información y la transfiere a la memoria de largo plazo para su almacenamiento definitivo (Huerta, 2022).

### **2.10.1. Sensorial**

Este tipo de memoria se define como el encargado de ayudar a almacenar información de acuerdo a nuestros estímulos sensoriales en un corto periodo esto se hace en un tiempo de uno a tres segundos, lo cual nos permite procesar datos de forma visual o auditiva o táctil dependiendo cuál sea nuestro análisis más profundo de información para capturar la misma imagen de forma sensorial (Huerta, 2022).

La clasificación de este tipo de memoria es de tipo icónica la cual retiene la información en fracciones de segundo y la otra es ecoica la cual se obtiene de forma auditiva lo cual permite tener una continuidad entre el habla y cómo nosotros vamos a percibir el sonido. Esto es súper importante debido a que nos permite procesar la información antes de que sea transferida a la memoria de trabajo o a su vez puede ser descartada cuando ya no es necesaria dentro de nuestro sistema cerebral.

### **2.10.2. A corto plazo**

Este tipo de memoria también se denomina como memoria de trabajo, la cual es la encargada de retener la información dentro de nuestro cerebro pero de forma limitada debido a que sólo se tiene cierto periodo de permanencia muy breve que nos va a permitir actuar en el momento sin embargo esto no funciona para retener información que sea muy relevante o que queramos tenerla por mucho más tiempo (Carranza et al., 2023).

Para mejorar la retención en la memoria a corto plazo, se pueden emplear estrategias como la repetición, la organización de la información en bloques y la asociación con conocimientos previos.

### **2.10.3. A largo plazo**

La memoria a largo plazo, es el tipo de memoria encargada de almacenar información durante periodos prolongados, desde días hasta toda la vida. Esta se divide en diversas categorías, entre ellas la memoria declarativa y la memoria no declarativa o procedimental. La información que llega aquí viene de los otros almacenes, por lo que se considera como un almacén permanente donde se acumula todo tipo de información de nuestra vida, ya que su capacidad de es ilimitada (Jiménez et al., 2023).

Dentro del contexto educativo la memoria a largo plazo en cualquier sistema que se contemple es esencial debido a que nos va a permitir usar la información que captemos de manera efectiva y sin contratiempos. Se reconoce que el uso de estas estrategias necesita de una práctica continua dentro del aprendizaje significativo debido a que entre más exista un aprendizaje profundo y duradero más se van a potenciar estas habilidades y a favorecer el desarrollo en cualquier niño o joven (Gómez et al., 2022).

### **2.11. Etapas del desarrollo de la memoria en la infancia**

El desarrollo de la memoria en la infancia ocurre de manera progresiva, acompañado por la maduración cerebral y la interacción con el entorno. En el momento en el que el bebé nace, ya posee una memoria incipiente porque las neuronas encargadas para este fin inician su desarrollo en el tercer trimestre de gestación, el cual, es capaz de empezar a recordar olores, siendo su olor favorito el de la madre y el de la leche materna, a la vez que empieza a recordar y reconocer voces y algunas caras familiares, sin embargo, no tienen la consciencia necesaria para saber de qué o quién son, es decir, se produce desde una memoria inconsciente (Cortés et al., 2021).

A partir de los 24 meses es cuando el lenguaje empieza a emerger con fuerza y con ello se desencadena la memoria a largo plazo. El infante es capaz de recordar nombres de personas, objetos, colores, etc. Expresa sus sentimientos básicos y los relaciona con situaciones. A partir de los 3 años su memoria es buena identificando, y cuenta con una memoria consciente que le permite recordar muchas cosas y situaciones importantes que recordará hasta la adultez. Desde los 6-7 años ya emplean las estrategias de la memoria con mayor habilidad y flexibilidad (Jara y Lepe, 2022).

### **2.12. Factores que influyen en el desarrollo de habilidades mnemónicas**

Los factores que influyen en el desarrollo de las habilidades mnemónicas son de tipo interno como puede ser la maduración cerebral que existe dentro de cada individuo o también de forma externa como sería el entorno familiar o social en el cual se desenvuelva el estudiante dichos elementos van a interactuar de tal forma que los niños puedan adquirir y almacenar la información de manera eficiente de acuerdo a qué tan bueno sea el grado del ambiente en el que se rodea debido a que nuestro cerebro puede crear lapsos de retraso de las habilidades. La mejora de las habilidades de memoria es ayudada gracias a la

creación de un ambiente enriquecedor que promueva la curiosidad y el aprendizaje activo (Erskine y Burgos, 2020).

### ***2.12.1. Influencia del entorno familiar y escolar***

El entorno familiar y escolar influye directamente en el desarrollo de las habilidades mnemónicas, ya que la promoción de la lectura, el juego y el intercambio de ideas en el hogar, ayudan a potenciar las capacidades cognitivas de los niños.

Es importante mencionar que tanto el ambiente familiar como el escolar van a influir dentro del desarrollo de las habilidades mnemónicas de los niños ya que en los hogares tienen que incentivar una lectura conjunta el juego y el diálogo para poder tener un fortalecimiento dentro de esas capacidades cognitivas de los niños sabiendo que no siempre se puede dar este tipo de iniciativas dentro de las familias igual en las unidades educativas se han aplicado metodologías participativas que están diseñados para ir de la mano con los niños y así estimular la memoria y las Conexiones neuronales que van a estar aplicadas al aprendizaje. (Betancur y Álvarez, 2021).

### ***2.12.2. Papel de la estimulación temprana en el desarrollo de la memoria***

La estimulación temprana se refiere al conjunto de estrategias y actividades diseñadas para promover el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños durante sus primeros años de vida. Este período de estimulación temprana es crucial, dado que el cerebro infantil presenta una notable plasticidad, lo que lo hace especialmente receptivo a los estímulos externos. (Fajardo et al., 2018). A través de este tipo de actividades o técnicas lo que se busca estimular el área motriz cognitiva y social para fomentar las bases de un crecimiento saludable en los niños y también de forma equilibrada para el desarrollo de todos los entornos en los que se encuentre (Guaman y Valdiviezo, 2024).

### ***2.12.3. Relación existente entre atención, memoria y percepción***

Dentro de estas habilidades en especial la atención y la percepción son procesos que van de la mano y que permiten de forma fundamental que ingrese la información a la memoria de los niños mientras que la atención por su parte lo que hace es permitir la concentración y los niños apreciando estímulos mucho más relevantes con lo cual pueden

filtrar distracciones y aseguran que todos los datos que están procesando estén retenidos dentro de la memoria a corto plazo, asimismo la percepción lo que hace es dar sentido a los estímulos y poder codificar facilitando la comprensión de estructuras mnemónicas más complejas (Rosa et al., 2019).

Dentro del contexto de la educación por su parte hoy se debe que la atención pues tenía y la percepción son claves para poder mejorar las habilidades de memoria y el uso de estrategias de actividades dinámicas y materiales visuales que capten la atención del estudiante va a ser que se mantenga la información procesada y con mayor eficacia dentro de la corteza cerebral y dentro de la memoria a corto y largo plazo de cada niño. La interacción dinámica entre estos procesos subraya su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas integrales (Guillamón et al., 2019).

### **2.13. Técnicas mnemónicas en la educación inicial**

Las técnicas mnemónicas se consideran como herramientas fundamentales en la educación inicial para así poder facilitar el aprendizaje y mejorar la retención de información en los niños. Dichas técnicas, ayudan a la retención de información, desde nombres, conceptos y fechas hasta secuencias de datos o listas, siendo utilizadas generalmente por niños y jóvenes en el colegio, e incluso por adultos en la universidad (Perez et al., 2020).

#### ***2.13.1. Uso de canciones, rimas y cuentos para mejorar la memoria***

En la educación inicial el uso de canciones rimas y cuentos es uno de los métodos más conocidos debido a que va a ayudar a retener la información y facilita a que los niños puedan mostrar mayor interés hacia los contenidos que el docente quiere dar a conocer a través de estas técnicas (del Rocio Sánchez y Becerra, 2024).

En particular, los cuentos ayudan a fortalecer la memoria a partir de varios episodios y personajes que van creando escenarios y eventos lo cual permite participar dentro de esto y ser parte de la historia; es importante reconocer que son actividades aparte de educar están creando vínculos emocionales entre niños y fomentando el uso de valores de entre ellos y nos da ambientes educativos de varias instituciones (del Rocio Sánchez y Becerra, 2024).

### ***2.13.2. Juegos que estimulan habilidades mnemónicas***

Existen varios juegos que estimulan las habilidades mnemónicas de los alumnos, generalmente dentro de cursos bajos como la primaria. Uno de los juegos que se aplica son los de asociación como el memorama, lo cual hace que se desarrolle la memoria visual auditiva y espacial de los niños de manera que podemos retener información dentro de ellos involucrando diferentes sentidos y relacionando conceptos (Sanchez, 2022).

## **2.14. Evaluación del desarrollo de habilidades mnemónicas**

La evaluación de este tipo de habilidades no ha sido estudiada ampliamente, sin embargo se puede distinguir mediante la evaluación del proceso de los niños y cómo ellos emplean esas estrategias meta pedagógicas para poder almacenar la información y luego usarla asociados ciertamente a los temas de atención y memoria (Guillamón et al., 2019).

### ***2.14.1. Instrumentos específicos: fichas de observación, pruebas de memoria***

Existen varios instrumentos específicos para poder medir ese tipo de actividades y dentro de estos instrumentos estamos tomando en cuenta la ficha de observación y las pruebas de memoria. Las fichas de observación permiten relacionar situaciones cotidianas con el grado de memoria de los infantes y las secuencias actividades que se harán en el contexto educativo. Este enfoque cualitativo es ideal para obtener una visión integral del desarrollo mnemónico (Jamba et al., 2021).

Por otra parte, el diseño de pruebas de memoria o ejercicios de “recordar palabras” debe optarse por una metodología lúdica de acuerdo a la edad, asegurando de esta manera que los niños sientan comodidad y motivación a la hora de ser evaluados. Y a su vez, haciendo uso de instrumentos y estrategias pedagógicas por parte de los docentes, con el fin de potenciar sus habilidades mnemónicas (Sanchez, 2022).

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

En esta investigación se utilizó una metodología descriptiva para conocer a profundidad sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en niño, donde el objetivo fue analizar de forma detallar la aplicación del tema, y que a partir de un enfoque cualitativo se puedan discutir de manera posterior los resultados contenidos en este capítulo.

#### 3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se usará dentro de este estudio es de tipo cualitativo debido al que nos va a ayudar a entender ciertos fenómenos en el contexto educativo y que se va a desarrollar a partir de la interpretación de las conductas y percepciones de los participantes es decir de los niños de la unidad educativa. Para esta investigación se tendrá que estudiar el efecto de las actividades recreativas y cómo estas van a repercutir en el desarrollo de las capacidades nemotécnicas de los niños considerando ciertamente las emociones y las interacciones entre ellos, así como también procesos cognitivos dentro del contexto del juego.

En este sentido busca, como objetivo, tratar de entender cómo las actividades recreativas mejoran la memoria y la retención de información en los niños de educación inicial. Este enfoque también es pertinente debido a la naturaleza subjetiva del aprendizaje y el desarrollo infantil. El análisis cualitativo lleva a la identificación de patrones comportamientos y tendencias que orientan el diseño de estrategias pedagógicas más efectivas. Partiendo de esta propuesta se puede estudiar la dinámica del juego en la clase de manera más profunda, en donde se puede.

#### 3.2. Diseño de investigación

Esta investigación posee un diseño descriptivo y explicativo, donde se analizará la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades mnemónicas en niños. Por su lado, el enfoque descriptivo va a detallar las actividades lúdicas y su contribución en la mejora de la memoria. Por otra parte, el diseño explicativo va a establecer conexiones de

cómo se desarrollan las actividades lúdicas en el aula, se busca explicar de qué manera influyen en la retención y recuperación de información en los niños.

### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

Para llevar a cabo el estudio requerido, el método que se aplicará será la observación, en especial mediante el uso de un tipo de observación estructurada que permite anotar el comportamiento que adopta el niño en juego. La observación es una de las partes más importantes en la investigación cualitativa, porque permite a los investigadores captar la relación de los niños con el juego y el desarrollo de las facultades cognitivas y mnemónicas en sus módulos.

Las fichas de observación estarán organizadas en categorías previamente establecidas como nivel de atención dentro de la actividad, estados emocionales de los niños, retención de la información luego de la actividad lúdica y la comunicación verbal entre los niños. Este tipo de instrumento facilita la recopilación de datos de una manera ordenada y sistemática para poder tomar en cuenta lo más relevante para el análisis posteriormente.

### **3.4. Población de estudio y tamaño de la muestra**

Dentro de la población de estudio, se eligieron a 30 niños del nivel de educación inicial de la unidad educativa, dónde se va a analizar el impacto de las actividades lúdicas específicamente aplicado a la memoria infantil.

En cuanto a la muestra, se incluye el total de los estudiantes es decir los 30 niños, debido a que de esta forma se obtendrán datos mucho más representativos y podremos responder a criterios de accesibilidad que nos va a permitir dar un seguimiento detallado de cada niño, lo cual nos va a permitir tener una visión integral y general del impacto del juego de la memoria y del aprendizaje en esta muestra de niños basadas en respeto étas que nos ayudará a dar fe de nuestra hipótesis y a la vez nos permitirá aplicar nuestras técnicas de procesamiento de datos.

### **3.5. Métodos de análisis y procesamiento de datos**

La interpretación de los datos recolectados se llevará a cabo mediante un enfoque descriptivo, facilitando un examen minucioso de la información obtenida a través de las fichas de observación. El objetivo principal de esta investigación es descubrir pautas y tendencias en el desarrollo de habilidades para recordar en los niños.

Los datos recopilados se clasificarán según aspectos importantes, como la capacidad de estar concentrado durante el juego, la capacidad de recordar información a corto y largo plazo, y cómo jugar afecta al desarrollo mental. Para garantizar una revisión exhaustiva, se revisarán las observaciones anotadas para identificar vínculos relevantes entre el juego y la memoria de los niños.

Finalmente, se interpretarán los resultados a través de diferentes teorías del aprendizaje y la memoria, con el fin de extraer conclusiones sólidas y ofrecer recomendaciones para mejorar la enseñanza en la educación inicial. Este análisis permitirá evaluar la efectividad del juego como herramienta pedagógica y su contribución en la creación de estrategias didácticas que favorezcan la consolidación del conocimiento en los niños.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se muestran y se examinan los descubrimientos logrados usando la hoja de observación, con el propósito de valorar cómo las actividades divertidas afectan el crecimiento de capacidades de memoria en los niños. Basándonos en el estudio de los datos recolectados, se descubren tendencias importantes que muestran la conexión entre el juego, la memoria y el aprendizaje. Además, se exploran los impactos de las estrategias divertidas en los pensamientos y se debaten sus consecuencias educativas para la enseñanza temprana.

#### 4.1. Resultados de la ficha de observación por criterio

Todos estos elementos han sido analizados para valorar la actuación y comprensión de los pequeños en diversas tareas, ofreciendo una visión minuciosa acerca del efecto de las tácticas educativas utilizadas. A continuación, se exponen los resultados de cada aspecto, con su respectiva evaluación y conversación al respecto.

**Tabla 1:**

*Criterio 1. ¿Sigue instrucciones simples (1 o 2 pasos) durante la actividad lúdica?*

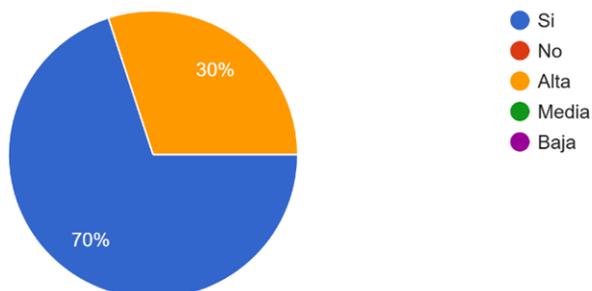
Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	21	70%
No	0	0%
Alta	9	30%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

**Figura 1**

Actividad Lúdica: "Simón dice" Habilidad Mnemónica: Memoria a Corto Plazo ¿Sigue instrucciones simples (1 o 2 pasos) durante la actividad lúdica?

30 respuestas



*Actividad Lúdica "Simón dice"*

**Elaborado por:** Maza, E.

**Análisis:** Estos resultados nos sugieren que existe una habilidad amplia para seguir instrucciones básicas dentro de los niños analizados ya que lograron entender y llevar a cabo las tareas que se hicieron durante la actividad. Hoy hay que destacar y que el 70% de los niños ejecutaron la tarea sin problemas, el otro 30% mostró un rendimiento satisfactorio lo cual nos permite conocer que no hay niños que tengan un nivel inferior de rendimiento o que no puedan captar este tipo de instrucciones lo que indica que es una actividad apropiada para poder aplicarse dentro de este nivel.

**Discusión:** De acuerdo a lo que se mencionó anteriormente, las actividades van a ser cruciales dentro de la mejora de la concentración lo cual resulta importante debido a que podrán recordar información mientras realizan ciertas tareas, esto va a facilitar que los niños se puedan mantener enfocados y que puedan seguir indicaciones de forma efectiva. Aunque existan ciertos obstáculos, es importante reconocer que el proceso de aprendizaje y la retención de información es un punto clave dentro del rendimiento de los niños y que ese 30% que aún no tiene un rendimiento ideal, puede seguir incrementando o perfeccionando las indicaciones con la ayuda de ciertos juegos o recursos.

**Tabla 2**

**Criterio 2.** ¿Recuerda canciones, cuentos o nombres de compañeros después de varios días?

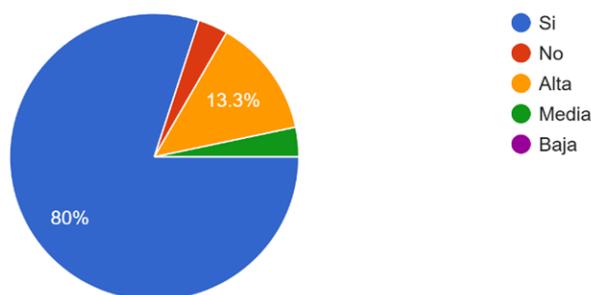
Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	24	80%
No	1	3.3%
Alta	4	13.3%
Media	1	3.3%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

## Figura 2

Actividad Lúdica “Repeticiones de canciones o narración de cuentos repetidos”.

Actividad Lúdica: Repeticiones de canciones o narración de cuentos repetidos Habilidad Mnemónica: Memoria a Largo Plazo ¿Recuerda ca... nombres de compañeros después de varios días?  
30 respuestas



Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Estos resultados nos dan a entender qué gran parte de los niños pueden recordar melodías, nombres de amigos o historias, ya que el 80% puede recordar ciertas canciones, incluso después de varios días o quizás semanas de haberlas escuchado lo cual nos permite conocer que existe una habilidad de memoria muy buena en la mayoría de los participantes. Apenas el 3.3% no pudo recordar la información de forma oportuna, sin embargo, esto nos hace conocer que deberían aplicarse ciertas dinámicas para que pueden fomentar los recuerdo del niño con ciertas actividades.

**Discusión:** Estos resultados refuerzan la idea de que las actividades lúdicas pueden ser una herramienta eficaz para fortalecer la memoria en los niños, especialmente en lo que se refiere al recuerdo de información significativa como canciones, cuentos y nombres. La dificultad que mostró un solo niño en este aspecto podría estar relacionada con factores

individuales, como diferencias en el desarrollo cognitivo o en los niveles de atención. Además, el 13.3% de los niños que tuvieron un desempeño alto, pero no óptimo, sugiere que la retención podría mejorar con estrategias complementarias, como la repetición espaciada o la incorporación de asociaciones visuales y auditivas.

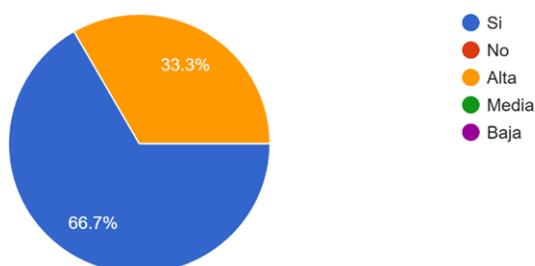
**Tabla 3**

**Criterio 3.** *¿Reproduce correctamente una secuencia de colores, números o sonidos tras haberla observado?*

Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	20	66.7%
No	0	0%
Alta	10	33.3%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

Actividad Lúdica: Secuencia de colores con bloques o tarjetas  
 Habilidad Mnemónica: Memoria Secuencial  
 ¿Reproduce correctamente una secuen...ores, números o sonidos tras haberla observado?  
 30 respuestas



**Figura 3**

Actividad Lúdica “Secuencia de colores con bloques o tarjetas”.

Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Los resultados obtenidos indican que el 66.7% de los niños (20 en total) logró reproducir correctamente una secuencia de colores, números o sonidos tras haberla observado, lo que sugiere que la mayoría de los participantes posee una buena memoria secuencial y capacidad de retención a corto plazo. Así mismo, 10 niños mostraron un

desempeño superior, evidenciando así una gran habilidad para recordar en diversos ámbitos, lo cual permite reconocer la gran habilidad de memoria a corto plazo.

**Discusión:** Estos resultados subrayan la relevancia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la memoria secuencial en los niños. La falta de respuestas en las categorías de rendimiento bajo o negativo indica que todos los participantes pudieron captar y reproducir la información, aunque en diferentes grados. Esto pone de manifiesto el valioso papel de la estimulación a través del juego en el desarrollo cognitivo infantil. No obstante, el hecho de que un 33.3% de la población estudiada haya logrado un resultado alto, aunque no óptimo, sugiere la necesidad de implementar estrategias que mejoren la precisión en la reproducción de secuencias.

**Tabla 4**

**Criterio 4.** *¿Es capaz de narrar una historia corta en orden lógico, inicio, desarrollo y fin?*

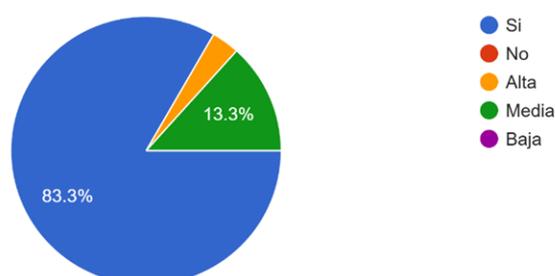
Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	25	83.3%
No	0	0%
Alta	1	3.3%
Media	4	13.3%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

**Figura 4**

*Actividad Lúdica “Crea y cuenta tu propia historia”*

Actividad Lúdica: Crea y cuenta tu propia historia Habilidad Mnemónica: Memoria Secuencial ¿Es capaz de narrar una historia corta en orden lógico, inicio, desarrollo y fin?  
30 respuestas



Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Los resultados de la gráfica nos muestra que la mayoría de los niños son capaces de contar una historia ya sea corta, pero con lógica. Ellos han agregado un inicio un desarrollo y una conclusión lo cual nos indica que la mayoría de los niños es capaz de tener una habilidad en esta área que permite un nivel de organización de ideas muy avanzado. Solo un niño demostró un nivel altamente destacado y cuatro niños se encuentran en el nivel medio.

**Discusión:** Se indica un avance notable dentro de los niños en cuanto a la capacidad de expresión de ideas y el análisis de las mismas a través de las actividades lúdicas. El reconocer que existe existen niños competentes y que ninguno haya tenido problemas dentro de esta actividad nos permite conocer que esta habilidad está fortalecida y que las actividades como dramatizaciones y narraciones ciertamente ayudan muchísimo a los niños a mejorar la estructura lógica en sus relatos, además las estrategias implementadas dentro de esta de este nivel han sido enriquecedoras.

**Tabla 5**

*criterio 5. ¿Recuerda la ubicación de objetos en un juego?*

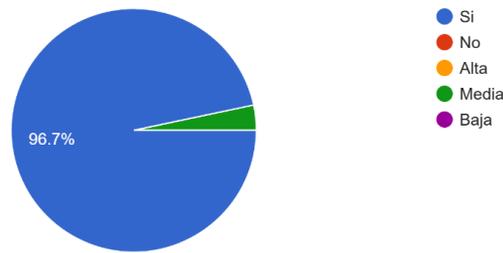
<b>Escala</b>	<b>Número de niños</b>	<b>Porcentaje de niños</b>
Si	29	96.7%
No	0	0%
Alta	0	0%
Media	1	3.3%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

**Figura 5**

*Actividad Lúdica “Juego de ¿Dónde está? Con objetos escondidos”*

Actividad Lúdica: Juego de ¿Dónde está? Con objetos escondidos Habilidad Mnemónica: Memoria Secuencial ¿Recuerda la ubicación de objetos en un juego?  
30 respuestas



**Elaborado por:** Maza, E.

**Análisis:** Estos resultados nos dan a conocer que el gran porcentaje de los niños tiene buena memoria ya que pueden recordar la ubicación de ciertos objetos dentro del juego que se les ha compartido, solo un niño mostró un desempeño medio y no existieron registros de respuestas en categorías bajas lo cual sugiere que los niños son capaces de retener la información de manera efectiva.

**Discusión:** Es importante destacar la capacidad que tienen los niños para recordar dónde se encuentra cada cosa esto es una muestra de que tiene un amplio desarrollo cognitivo y que su orientación espacial se encuentra muy bien fundamentada. Este alto porcentaje de éxito dentro de esta prueba puede atribuirse a la naturaleza visual e interactiva que tienen los niños dentro de las aulas de clases mediante sistemas de repetición y asociación hacen que los niños indiquen que están aptos para el uso de pistas visuales o juegos de memoria específicos.

**Tabla 6**

**Criterio 6.** *¿Repite canciones o frases escuchadas con precisión?*

Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	30	100%
No	0	0%
Alta	0	0%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

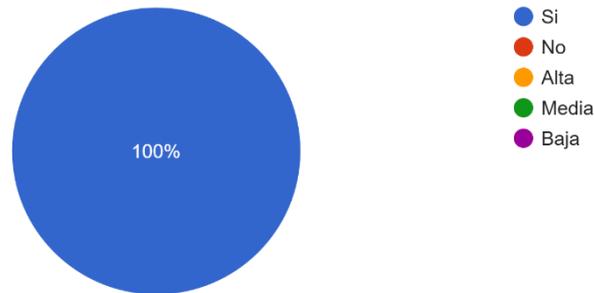
**Elaborado por:** Maza, E.

## Figura 6

### Actividad Lúdica “Canto con canciones repetitivas”

Actividad Lúdica: Canto de canciones repetitivas Habilidad Mnemónica: Memoria Auditiva ¿Repite canciones o frases escuchadas con precisión?

30 respuestas



Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Los resultados que se muestran son realmente satisfactorios ya que el 100% de los niños han sido capaces de repetir canciones o frases que habían escuchado anteriormente con gran precisión, esto se atribuye a que se ha desarrollado de manera efectiva la retención y la habilidad de poder reproducir información de forma verbal.

**Discusión:** La eficacia de las actividades lúdicas enfocada a la estimulación de la memoria auditiva, se ve reflejada de manera positiva en la capacidad que tienen los niños para replicar canciones o frases de manera precisa. Dicho resultado se atribuye, al ritmo y repetición de dichas canciones o frases, favoreciendo de esta manera a la consolidación de información en la memoria a largo plazo. Subrayando la relevancia del aprendizaje a través de técnicas verbales y la inclusión de la música en la educación infantil.

## Tabla 7

### Criterio 7. ¿Recuerda sonidos o palabras en actividades como juegos o adivinanzas?

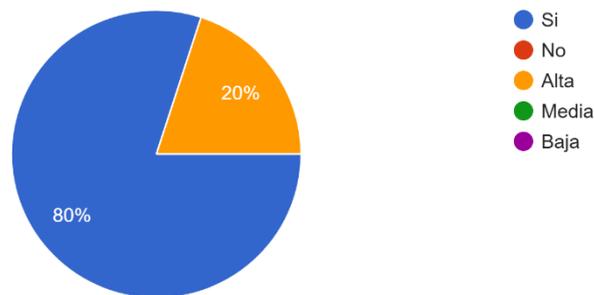
Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
<b>Si</b>	24	80%
<b>No</b>	0	0%
<b>Alta</b>	6	20%
<b>Media</b>	0	0%
<b>Baja</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

## Figura 7

### Actividad Lúdica “Adivina el sonido con instrumentos musicales”

Actividad Lúdica: “Adivina el sonido” con instrumentos musicales Habilidad Mnemónica: Memoria Auditiva ¿Recuerda sonidos o palabras en actividades como juegos o adivinanzas?  
30 respuestas



Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Dentro de este análisis se puede reconocer que todos los niños recuerdan los sonidos y las palabras que se usaron dentro de las actividades y adivinanza. Así también se puede reconocer que el 80% de los niños muestra parte de la categoría sí y un 20% de la categoría alta lo cual sugiere que todos tienen buena capacidad auditiva lo cual les va a permitir recordar información ampliamente, ya que no hay casos en los que los niños no hayan disfrutado y respondido efectivamente a esta actividad.

**Discusión:** se debe reconocer que existe una alta retención de sonidos y de palabras en este grupo de niños lo cual indica que las actividades lúdicas son una gran estrategia en cuanto a la retención de información y en juegos y adivinanzas lo cual nos lleva a cierta conexión también con varios conceptos. La mezcla de ciertos estímulos de forma auditiva y la interacción que tienen los niños con este juego hacen que retengan la información de manera efectiva y aunque todos los niños mostraron un buen rendimiento se puede enfocar en ciertas actividades para que todos puedan lograr este potencial.

## Tabla 8

**Criterio 8.** *¿Identifica figuras, objetos o letras previamente trabajadas en actividades?*

Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	23	76.7%
No	0	0%

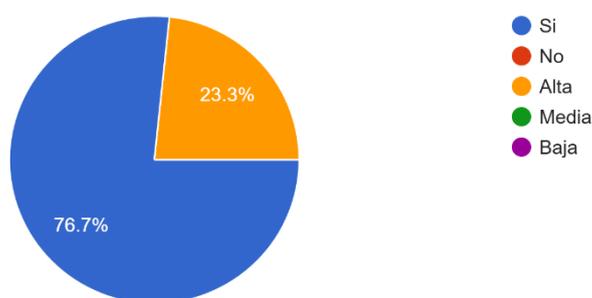
Alta	7	23.3%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

## Figura 8

### Actividad Lúdica "Reconocimiento de letras en palabras claves del entorno"

Actividad Lúdica: Reconocimiento de letras en palabras clave del entorno Habilidad  
 Mnemónica: Reconocimiento ¿Identifica figuras, ob... o letras previamente trabajadas en actividades?  
 30 respuestas



Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Estos resultados nos indican que la mayoría de los niños, es decir el 76.7%, son capaces de identificar las figuras y los objetos que se trabajaron en esta actividad esto nos demuestra que existe una buena comprensión y que todos los contenidos tratados dentro de este nivel han sido asimilados de forma completa. Por otro lado, un 23.3% de los niños se clasifica en la categoría "Alta", lo que sugiere que un número significativo ha logrado un nivel destacado de identificación.

**Discusión:** Los resultados recolectados nos da a conocer que las actividades que han sido implementadas son efectivas para este grupo de niños ya que han logrado identificar de forma correcta las figuras y los objetos que se han trabajado existe una ausencia de respuestas negativas lo cual es un indicativo de que todos los niños lograron alcanzar con éxito estos conocimientos, la clasificación de algunos niños en la categoría "Alta" sugiere la existencia de un grupo con un dominio más avanzado.

## Tabla 9

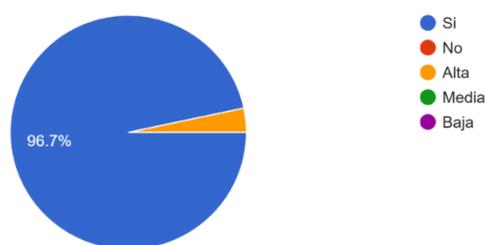
**Criterio 9.** *¿Responde adecuadamente preguntas sobre un cuento o actividad desarrollada previamente?*

Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	29	96.7%
No	0	0%
Alta	1	3.3%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

**Figura**

**9** Actividad Lúdica: Preguntas después de la narración de un cuento Habilidad  
Mnemónica: Evocación ¿Responde adecuadamente p... cuento o actividad desarrollada previamente?  
30 respuestas



*Actividad Lúdica “Preguntas después de la narración de un cuento”*

Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Los resultados indican, que 29 de 30 niños respondieron positivamente a la actividad realizada, teniendo un 3.3% de niños que se encuentran en la categoría “alta”, siendo este un indicador de que los niños captan en su totalidad los contenidos expuestos, teniendo ausencia de respuestas negativas.

**Discusión:** Los resultados evidencian una notable eficacia en las actividades de comprensión de cuentos y en las actividades preliminares, dado que casi la totalidad de los niños pudo responder de manera adecuada a las preguntas formuladas. La ausencia de respuestas negativas constituye una clara indicación de que las estrategias pedagógicas implementadas han logrado garantizar que los niños comprendan el contenido.

**Tabla 10**

**Criterio 10.** *¿Utiliza palabras o conceptos de cuentos o canciones en otras interacciones?*

Escala	Número de niños	Porcentaje de niños
Si	29	96.7%

No	0	0%
Alta	1	3.3%
Media	0	0%
Baja	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Maza, E.

**Figura 10**



*Actividad Lúdica “Repetición de frases aprendidas en cuentos en actividades libres”*

Elaborado por: Maza, E.

**Análisis:** Los resultados indican que el 96.7% de los niños, son capaces de usar palabras o frases aprendidas durante la narración de cuentos o reproducción canción, en otro tipo de interacciones, evidenciando de manera exitosa la integración entre los distintos contextos del aprendizaje. De igual manera, se identificó un 3.3% de niños que se encuentran en la clasificación “Alta”, sugirieron que los mismos, frases aún más específicas de las distintas situaciones antes mencionadas.

**Discusión:** Los resultados obtenidos, señalan que la totalidad de los niños ha logrado asimilar tanto palabras como conceptos adoptados de la narración de cuentos y la reproducción de canciones, logran aplicarlos en interacciones distintas a la original. Tomando en cuenta este comportamiento, se estima que estas actividades no solo resultan efectivas para el desarrollo de la comprensión, sino que facilita la conexión entre los niños y el contenido dado, permitiéndoles hacer uso de lo aprendido en el día a día. Por otra

parte, el grupo de categoría alta, indicarían que usan estos conocimientos de forma más creativa o con mayor frecuencia que los de las demás categorías, ayudando así a su desarrollo lingüístico.

#### **4.2. Comparación los resultados obtenidos de la ficha de observación con las teorías y enfoques**

Dentro de este estudio podemos recalcar las actividades lúdicas son parte fundamental dentro del desarrollo de las habilidades mnemónicas de los niños en este nivel inicial ya que la mayoría de los participantes tuvieron un alto desempeño dentro de los criterios evaluados en este análisis esto hace referencia a que el juego refuerza la memoria de manera significativa y la organización de la información va a estar siempre presente dentro de los participantes debido a las actividades que se realizan dentro del aula de clases.

Por su parte, (Barragán, 2021) menciona dentro de sus estudios que al implementar estrategias lúdicas se puede potenciar el desarrollo de los niños en su área cognitiva, especialmente a los niños de preescolar debido a que pueden desarrollar de mejor manera la memoria y la atención. A su vez, (Bósquez et al., 2024) indica que las estrategias de tipo lúdica en el contexto de la educación inicial son un enfoque que potencia el desarrollo cognitivo de los niños y que de forma dinámica a través de los juegos esto tiene un aprendizaje muy alto en comparación a otros niños que no tienen este tipo de aprendizaje. Así mismo, un informe realizado por la UNICEF, en el año 2018, recalca que el uso de juegos con un diseño bien desarrollado, facilitan el aprendizaje y el desarrollo infantil (UNICEF, 2018)

Todos los hallazgos que se encontraron en esta investigación son respaldados con estudios previos donde se han detectado cómo influyen ciertas variables directamente con la estimulación del pensamiento crítico en niños lo que ayuda a adquirir nuevas habilidades y que se encuentran que las actividades lúdicas son fundamentales en las actividades cognitivas (Llerena et al., 2024). Además, (Bósquez et al., 2024) promueve a que se involucre a los niños en este tipo de actividades y que puedan desarrollar su lado cognitivo a través del juego como una herramienta de aprendizaje dinámica y divertida, que hará que se diviertan y a la vez desarrollen la memoria

Se destaca además que un estudio llevado a cabo por la Universidad Complutense de Madrid y la Fundación Crecer han demostrado que el juego, sin necesidad de pantallas, estimula aún más la creatividad de los niños, a parte que promueve que los niños tengan habilidades sociales más sólidas y sean seres sociales y extrovertidos a la vez. Los datos resultantes de la investigación, indican que un 76% de estudiantes de niveles bajos, incrementan su creatividad al momento de jugar sin la presencia de dispositivos electrónicos, mientras que el 61%, al apoyarse en juegos físicos o de mesa, logran una mejora significativa en sus habilidades sociales.

De acuerdo a los análisis de los resultados que se hicieron en relación con las teorías y los enfoques que se encontraron dentro de la revisión de la literatura podemos relacionar que la teoría de Karl Groos sugiere que los niños pueden desarrollar gran cantidad de competencias clave que van a ser útiles para toda su vida ya que pueden reflejar de esa forma la capacidad de seguir instrucciones y a su vez de poder resolver problemas que se les puedan presentar en el día a día. De igual forma, menciona que las pantallas limitan la potencia de creatividad y habilidad social en los niños lo cual al aplicar actividades de forma lúdica vamos a lograr que gran capacidad hola del cerebro de los niños sea desarrollada y que las interacciones cotidianas que tienen con sus entornos sean mucho más efectivas que otros niños.

Sin embargo, se debe mencionar que aunque no se observaron desempeños bajos en los niños sí existieron ciertos niveles medios que no son alarmantes pero que sin embargo se debería fomentar más en esa institución la narración de historias y de cuentos de tal forma que puedan implementarse estrategias lúdicas adicionales y adaptadas a este grupo para que puedan relacionarse de mejor manera y fortalezcan todas las competencias específicas que se han visto dentro de la ficha de observación que fue aplicada en la misma.

Siendo así podemos decir que las herramientas lógicas en general son de gran importancia y son una herramienta educativa altamente efectiva para poder desarrollar las habilidades mnemónicas de niños especialmente en aquellos que están en educación inicial lo cual contribuye de manera amplia a su desarrollo cognitivo y los resultados que se obtuvieron en relación a teorías y estudios integran El juego como un componente principal dentro de las prácticas educativas.

#### **4.3. Efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades mnemónicas en los niños del nivel inicial**

En cuanto a la efectividad de las actividades lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades mnemónicas en los niños de nivel inicial podemos decir que este tipo de actividades son una herramienta enriquecedora para promover y fortalecer las habilidades de memoria en los niños de educación inicial y que todos los participantes lograron tener un desempeño satisfactorio en los criterios evaluados lo cual nos sugiere que el juego es una herramienta poderosa para poder aprender y que puedan también tener la capacidad de recordar a una edad temprana varios tipos de conocimientos y que puedan procesar esta información de manera correcta

En cuanto al seguimiento de instrucciones un 70% de los niños realizaron de forma eficiente las tareas con uno o 2 pasos y aunque el 30% mostró un desempeño alto esto influye bastante en cómo ellos van a captar la información ahora pero también en el futuro. Esto coincide con la investigación de Barragán (2021), la cual nos señala que la atención y la memoria operativa en la primaria infancia es una de las más importantes debido a que le va a dar o generar confianza al niño para poder transmitir eso en aprendizaje y así también dentro de varios entornos ya sea el familiar o el social. Asimismo, un estudio de (UNICEF, 2018) resalta que el aprendizaje en el que se incluye el juego como complemento en la enseñanza, impulsa funciones cognitivas esenciales como la mejora de la memoria y la capacidad de seguir instrucciones.

En cuanto al recordar canciones nombres de compañeros o cuentos después de varios días tuvo un resultado alto con un 80% de los niños que aprobaron con éxito esta actividad y que logran tener esta habilidad sumamente desarrollada. Resultados que coinciden con la investigación desarrollada por Bósquez e investigadores, en el (2024), quienes afirmaron que las metodologías lúdicas, ayudan al fortalecimiento de la memoria al relacionar la información captada con experiencias recreativas. Del mismo modo Llerena e investigadores, en su investigación del (2024) resaltan que el uso de juegos correctamente diseñados ayuda a la retención de conocimientos en la memoria a largo plazo.

La reproducción de secuencias de colores números y sonidos también fue otro criterio analizado dentro de esta investigación donde el 66.7% de la muestra logró cumplir esa tarea de forma satisfactoria y el 33.3% alcanzó un nivel alto lo cual respalda la teoría de instinto de (Groos, 2019), la cual menciona que los niños pueden ejercitar habilidades cognitivas a través del juego, la imitación y la repetición. Además, un estudio llevado a cabo por, (Cáceres & Sancho, 2024) en el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AIJU) en colaboración con la Universidad Complutense Madrid y la Fundación Crecer Jugando, destaca que las actividades que excluyan el uso de pantallas, fomentan un aprendizaje más profundo, reforzando la relación entre estímulos visuales y auditivos.

Finalmente debemos destacar que los resultados de esta investigación nos muestran que efectivamente las actividades lúdicas permiten a los estudiantes que comenten las habilidades de memoria y que al usarlas en un nivel inicial resultan una herramienta poderosa para poder lograr un desempeño satisfactorio en otros criterios o en otros ambientes en los que se puedan desarrollar más adelante. Adicional, una gran cantidad de participantes lograron obtener un desempeño muy alto durante la evaluación lo cual nos permite conocer que tiene una amplia capacidad para recordar y procesar la información desde su desarrollo cognitivo. Además, el 70% de niños encuestados, realización de manera correcta las actividades que conllevan instrucciones, que un 30% mostró un desempeño alto.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Se analizaron varias fuentes bibliográficas sobre actividades lúdicas y cómo éstas podrían influir dentro del desarrollo de las actividades mnemónicas de los niños especialmente en el nivel inicial lo cual nos permitió conocer que El juego es una estrategia que destaca entre ellos debido a que el nivel pedagógico hace que potencie la memoria de los niños y entre eso también se promueva su proceso cognitivo en diferentes áreas. Algunos de los estudios que se pudieron realizar como lo son (Bósquez León et al., 2024; Llerena-Garcés et al., 2024; UNICEF, 2018), nos dieron referencias de que a través del juego el aprendizaje va a ser mucho más divertido y que va a favorecer la retención de información dentro de los niños además la organización de eventos y la memoria a largo plazo en relación a las teorías de Vygotsky, Piaget y Groos respaldan este enfoque de construcción activa y significativa del conocimiento.
- Se diseñó una ficha de observación la cual fue posteriormente aplicada a los niños del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fernando Daquilema para poder identificar las actividades que usan los docentes y como estas van indican dentro de los comportamientos de los niños, con esos resultados pudimos conocer que los juegos más comunes son los de memoria, las canciones y la narración de cuentos, observando que una planificación bien estructurada y enfocada ayuda al estímulo de la memoria auditiva y visual.
- Se compararon los resultados obtenidos de la ficha de observación con las teorías y enfoques que se revisó en el marco teórico, donde se observó una fuerte correspondencia entre la teoría y la práctica en el aula, ya que la mayoría de las estrategias aplicadas están en línea con lo que se sugiere en la literatura. Aunque se identificó que algunos aspectos, como la narración de historias, necesitan más refuerzo para potenciar el desarrollo de la memoria secuencial, los resultados son muy alentadores en cuanto al nivel de capacidad cognitiva de los niños.
- Se pudo evaluar qué tan eficientes son las actividades lúdicas en cuanto al desarrollo de las habilidades mnemónicas de los niños en este nivel y a partir de esta

información podemos conocer que existe un alto porcentaje de desempeño satisfactorio por parte de los estudiantes que están en este nivel y que las tareas como memorización, seguimiento de instrucciones y el recuerdo de secuencias como también la ubicación de objetos tienen gran aceptación y relacionan bastante bien esto con la memoria. Confirmando así, que es juego como estrategia de aprendizaje, resulta efectiva para mejorar la memoria durante la infancia, asegurando que el aprendizaje se dé de manera equitativa para todos los niños en general.

## **5.2. Recomendaciones**

- Fortalecer la implementación de actividades lúdicas diversificadas en el aula, incorporando estrategias innovadoras como juegos de roles, dinámicas interactivas y tecnología educativa, con el fin de estimular diferentes tipos de y mejorar la retención de información en los niños de nivel inicial.
- Capacitar a los docentes en metodologías lúdicas basadas en investigaciones recientes sobre el desarrollo de habilidades mnemónicas, promoviendo el uso de herramientas pedagógicas efectivas que optimicen el aprendizaje a través del juego y permitan adaptar las actividades según las necesidades individuales de cada niño.
- Diseñar un programa de seguimiento y evaluación para medir el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria infantil, mediante la aplicación periódica de instrumentos de observación y análisis que permitan ajustar las estrategias pedagógicas en función de los resultados obtenidos.
- Fomentar la participación activa de los padres y cuidadores en el proceso de aprendizaje lúdico, brindándoles orientación sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y sugiriendo actividades que puedan realizar en el hogar para reforzar las habilidades mnemónicas trabajadas en el aula.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y educadores*, 23(3), 444-468.
- Alvao, L., Quintero, J., & Rubio, A. (2021). Captura la idea: Actividad lúdica para la enseñanza y fortalecimiento del pensamiento de diseño. *I+ D Revista de Investigaciones*, 16(1), 28-44.
- Analuiza, E., Sánchez, C., Campos, N., & Campos, C. (2020). Actividad Física, recreativa y cultural, alternativa para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores rurales. *EmásF: revista digital de educación física*, (62), 90-105.
- Arufe, V. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 37, 588-596.
- Barragán, A. (2021). Actividades lúdicas y desarrollo cognitivo en niños de preescolar. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(3), 45-60.
- Bertozzi, M. (2024). Escucha activa y memorización para intérpretes: resultados preliminares de una experiencia didáctica. *TRANS: revista de traductología*, 28), 131-155.
- Betancur, K., & Álvarez, M. (2021). *Influencia del entorno familiar en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado de preescolar del Colegio San José de las Vegas, sede Medellín (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios)*.
- Bósquez, L., Rivera, M., & García, P. (2024). Las estrategias lúdicas en la educación inicial: Un enfoque dinámico para potenciar el desarrollo cognitivo infantil. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9499130.pdf>
- Cáceres, M., & Sancho, O. (2024). *Los niños quieren jugar y debemos dotarles del tiempo y el espacio necesario*. Obtenido de <https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2024/12/06/los-ninos-quieren-jugar-y-debemos-dotarles-del-tiempo-y-el-espacio-necesario-radio-alicante>
- Cajamarca, L., Herrera, D., Vizcaíno, C., & Álvarez, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Carranza, M., Mercedes, A., Morocho, E., & Gavilanes, E. (2023). Análisis de las teorías de aprendizaje dentro de las instituciones educativas ecuatorianas. *Ciencia y Educación*, 4(1), 30-45.
- Ceballos, E., & Prado, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
- Choez, L., Menendez, J., & Lino, V. (2024). Estrategia pedagógica para contribuir las habilidades docentes en la asignatura de Lengua y Literatura. *MQRInvestigar*, 8(2), 4305-4319.
- Chuya, P., & Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 483-503.
- Cortés, M., Aravena, B., & Silva, A. (2021). Impacto de la actividad física en el desarrollo cerebral y el aprendizaje durante la infancia y la adolescencia. *Revista infancia, educación y aprendizaje*, 7(1), 39-52.
- del Rocio Sánchez, R., & Becerra, E. (2024). Estrategias para la percepción visual y auditiva en la lectoescritura en estudiantes de educación inicial. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 16-26.
- Erskine, R., & Burgos, Á. (2020). El desarrollo infantil en Psicoterapia Integrativa: Las primeras tres etapas de Erik Erikson. *Revista de psicoterapia*, 31(117), 213-232.
- Fajardo, Z., Pazmiño, M., & Dávalos, Á. (2018). La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, 2(14).
- Fernandez, R., Cevallos, F., Córdova, D., & Muñoz, C. (2021). Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial. *Polo del conocimiento*, 6(5), 554-559.
- Gómez, F., Pérez, F., Ortiz, B., Vera, S., Herrera, J., & Diazq, G. (2022). Memoria: revisión conceptual. *Boletín Científico de la Escuela Superior Atotonilco de Tula*, 9(17), 45-52.
- Groos, K. (2019). *The Play of Man*. Routledge.

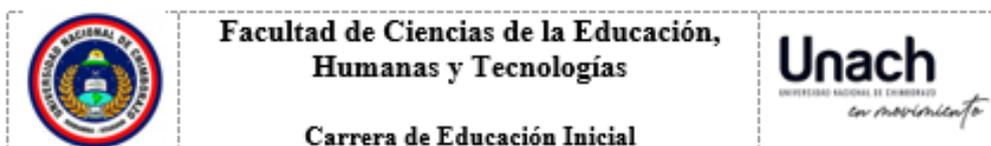
- Guaman, D., & Valdiviezo, J. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.*, 5(2), 129.
- Guerra, M., Fernández, E., Jimenez, H., & Mena, O. (2018). Gestión de la educación primaria en Colombia: Un estudio para el desarrollo cognitivo. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(84), 940-952.
- Guillamón, A., Canto, E., & López, P. (2019). Relación entre capacidad aeróbica y el nivel de atención en escolares de primaria. *R. etos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 36-41.
- Herrera, D., Lozano, M., & Alvarez, J. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 508-527.
- Huerta, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1).
- Jamba, A., Vidal, R., Cossio, M., Hernández, O., Gómez, I., & Gomez, R. (2021). Instrumentos que evalúan la inteligencia emocional en estudiantes universitarios: Una revisión sistemática. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 30(2), 68-75.
- Jara, N., & Lepe, N. (2022). Relación Entre El Desarrollo Psicomotor Y Funciones Ejecutivas En La Primera Infancia De Niños/As De 3 A 5 Años. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 31(3), 55-61.
- Jiménez, D., Ceballos, L., & Valencia, A. (2023). Memoria a corto y largo plazo, atención selectiva y cognición social en pacientes con esquizofrenia. *Revista iberoamericana de psicología*, 16(1), 13-25.
- León, K., Yperti, N., & Vasquez, P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 324-339.
- Llerena, J., Martínez, R., & Villavicencio, S. (2024). Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación inicial. Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9314980.pdf>
- Ludeña, J., & Zambrano, J. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista estudios del desarrollo social: Cuba y América Latina*, 10(3).

- Méndez, G., & Ignacio, A. (2018). Aplicación de la teoría de Vigotsky al problema del aprendizaje en matemáticas. *SociaLium*, 2(1), 12-16.
- Morocho, J. (2018). *Actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I n° 1263– “El Carmen” San Ignacio en el año 2018*. Obtenido de Universidad César Vallejo, repositorio digital institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25863>
- Navarro, C., León, F., & Nieto, M. (2020). Análisis de las consecuencias cognitivas y afectivas de la violencia de género en relación con el tipo de maltrato. *Ansiedad y estrés*, 26(1), 39-45.
- Ortiz, L., Almeida, P., Proaño, Z., & Álvarez, M. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial: El desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol.*, 2(4), 304-321.
- Peña, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Perez, M., Vilchis, J., Calderón, C., & Zamora, U. (2020). La atención y memoria en estudiantes con baja comprensión lectora. *Revista RedCA.*, 3(7), 54-65.
- Pingo, G., Reyes, J., & Polo, F. (2020). Teoría de la instrucción de Bruner y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes del doctorado en educación. *Diálogo*, (43), 51-62.
- Raviolo, A. (2019). Imágenes y enseñanza de la Química. Aportes de la Teoría cognitiva del aprendizaje multimedia. *Educación química*, 30(2), 114-128.
- Rosa, A., García, E., & Carrillo, P. (2019). Relación entre capacidad aeróbica y el nivel de atención en escolares de primaria. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 35.
- Rua, D., Muñoz, J., Narváez, C., Acosta, Y., & Montejo, Y. (2023). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405.
- Salvatierra, N., Arcentales, F., Briones, N., Castro, A., & Briones, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919.
- Sanchez, E. (2022). *Juego de memorama para aplicación de gamificación (II) (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya)*.

- Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(3), 7.
- Sinchi, D., Machado, R., Guampe, F., & Viteri, B. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del conocimiento*, 8(7), 219-239.
- Tuanama, J. (Mayo de 2023). *Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Nivel Inicial*. Obtenido de Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto": <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/handle/20.500.14268/38>
- Tumbaco, A., Pavón, C., & Acosta, T. (2018). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia creativa en la resolución de problemas matemáticos. *Conrado*, 14(62), 91-94.
- UNICEF. (2018). El aprendizaje a través del juego en la educación infantil. Obtenido de <https://www.unicef.org/education/early-childhood>
- Unuzungo, M. (2021). *Programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en estudiantes del centro de educación inicial Los Rosales, Amie 23H00092 Santo Domingo, 2021*. Obtenido de Universidad César Vallejo, repositorio digital institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77084>
- Vendrell, M., Geis, A., Anglés, N., & Dalmau, M. (2019). Percepción de los maestros sobre el derecho al juego libre en educación infantil y educación primaria. Estudio desarrollado en Barcelona (España). *Bordón. Revista de Pedagogía*, Vol. 71, Núm. 4.
- Venegas, G., Proaño, C., Castro, S., & Tello, G. (2021). *Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. Tesis*.
- Villafuerte, N., Gómez, R., Parrales, V., & Muñiz, L. (2020). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 4(4), 177-194.

## ANEXOS

### Anexo I. Ficha de observación



#### PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

*Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades mnemónicas en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Fernando Daquilema"*

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

##### 1. Información General:

Investigador/a: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Duración de la actividad (tiempo estimado): \_\_\_\_\_

Hora de inicio: \_\_\_\_\_ Hora de término: \_\_\_\_\_

Se observa a un grupo de niños y niñas, número participantes: \_\_\_\_\_

Se observa a un solo niño o niña. Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

##### 2. Observación:

Nº	Actividad Lúdica/Juego	Habilidad Mnemónica	Criterio a Observar	SI	NO	Alta	Medio	Bajo
1	"Simón dice"	Memoria a Corto Plazo	¿Sigue instrucciones simples (1 o 2 pasos) durante la actividad lúdica?					
2	Repetición de canciones o narración de cuentos repetidos	Memoria a Largo Plazo	¿Recuerda canciones, cuentos o nombres de compañeros después de varios días?					
3	Secuencia de colores con bloques o tarjetas	Memoria Secuencial	¿Reproduce correctamente una secuencia de colores, números o sonidos tras haberla observado?					
4	Crea y cuenta tu propia historia	Memoria Secuencial	¿Es capaz de contar una historia corta en orden lógico, inicio, desarrollo y fin?					
5	Juego de "¿Dónde está? Con objetos escondidos"	Memoria Secuencial	¿Recuerda la ubicación de objetos en un juego?					
6	Canto de canciones repetitivas	Memoria Auditiva	¿Repite canciones o frases escuchadas con precisión?					
7	"Adivina el sonido" con instrumentos musicales	Memoria Auditiva	¿Recuerda sonidos o palabras en actividades como juegos o adivinanzas?					
8	Reconocimiento de letras en palabras clave del cuento	Reconocimiento	¿Identifica letras, objetos o letras previamente trabajadas en actividades?					
9	Preguntas después de la narración de un cuento	Evocación	¿Responde adecuadamente preguntas sobre un cuento o actividad desarrollada previamente?					
10	Repetición de frases aprendidas en cuentos en actividades libres	Generalización	¿Utiliza palabras o conceptos de cuentos o canciones en otras intenciones?					

### Anexo II. Interacción con los niños de Inicial 2



**Anexo III.** Actividades a realizar para aplicar la ficha de observación

