



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Escuela de Posgrado

Programa Académico de Maestría en Educación

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS
2° DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL**

Tesis presentada por:

ISABEL DEL CASTILLO MACEDO

Cod.Orcid: 0009-0000-7114-5846

ISABEL SARA ROJAS JULIÁN

Cod.Orcid: 0009-0005-4315-5867

Para obtener el Grado Académico de:

MAESTRA EN EDUCACIÓN

con mención en Problemas de Aprendizaje

Línea de investigación: Evaluación e intervención en enseñanza – aprendizaje

Asesor

José Antonio Panduro Paredes

Cod.Orcid: 0000-0001-7979-4365

Lima – Perú

2025

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y contenido de la tesis sustentada por:

ISABEL DEL CASTILLO MACEDO

ISABEL SARA ROJAS JULIÁN

José Antonio Panduro Paredes

Asesor: Nombre (s) y apellidos

Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón

Presidente de jurado: Nombre (s) y apellidos

Lucrecia Elizabeth Chumpitaz Campos

Miembro del jurado 1: Nombre (s) y apellidos

Roxana Gissella Otoya Torrejón

Miembro del jurado 2: Nombre (s) y apellidos

Dra. Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón
Directora de la Escuela de Posgrado

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Escuela de Posgrado:	Escuela de Posgrado	
Programa Académico:	Maestría en Educación	
Dependencia al que pertenece el docente asesor:	Departamento de Psicología	
Docente asesor que verifica la originalidad:	José Antonio Panduro Paredes	
ORCID:	0000-0001-7979-4365	
Título del documento:	ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS 2° DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL	
Autora del documento:	Isabel Del Castillo Macedo Isabel Sara Rojas Julián	
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin	
Nº de trabajo en Turnitin: (13 dígitos)	3117:524001615	
Porcentaje de <u>similitud</u> detectado:	8%	
Fuentes originales de las similitudes detectadas:	Fuentes de internet =	7%
	Publicaciones =	1%
	Trabajos del estudiante =	8%
<p>8% Similitud general</p> <p><small>El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...</small></p> <p>Filtrado desde el informe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▸ Bibliografía ▸ Texto mencionado ▸ Coincidencias menores (menos de 15 palabras) <hr/> <p>Fuentes principales</p> <ul style="list-style-type: none"> 7% Fuentes de Internet 1% Publicaciones 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante) 		
<p>El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.</p>		
Fecha de aplicación en Turnitin: (dd-mm-aaaa)	6 nov 2025, 10:16 p.m. GMT	

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo registrar los nexos entre la memoria de trabajo de niños de primaria de una institución educativa nacional con la percepción y disposición de sus profesoras para la incorporación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de esta. Para ello tuvo una metodología de investigación de enfoque holístico, el segmento cuantitativo siguió las pautas de un diseño descriptivo simple y el cualitativo del método fenomenológico. Los participantes estuvieron constituidos por dos poblaciones: la primera población de 44 estudiantes, de los cuales se tomó como muestra a 34; y la segunda población conformada por 06 docentes, de los cuales se tomó una muestra censal conformada por la misma cantidad de docentes. La recopilación de datos se hizo a través de instrumentos validados por expertos, los cuales fueron: el Test de Rey (para evaluar la memoria de trabajo de los niños participantes), una guía de observación (para recopilar información sobre la metodología aplicada por los profesores), y un focus group (para recopilar las percepciones de los docentes sobre su práctica en aula). Dentro de los resultados se encontró que los niños tienen una memoria de trabajo inferior, que existe una percepción baja acerca de la memoria de trabajo y las estrategias lúdicas por parte de los docentes. Por ende, la investigación concluye que existe una conexión entre ambas variables evidenciando que se debe trabajar la memoria de trabajo de los niños mediante estrategias lúdicas.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, memoria de trabajo, niños, docentes.

ABSTRACT

This research aims to record the links between the working memory of elementary school children at a national educational institution and their teachers' perceptions and willingness to incorporate playful strategies aimed at developing this memory. To this end, the research methodology used a holistic approach; the quantitative segment followed the guidelines of a simple descriptive design, and the qualitative segment followed the phenomenological method. Participants consisted of two populations: the first population of 44 students, of whom 34 were sampled; and the second population of 6 teachers, of whom a census sample of the same number of teachers was taken. Data collection was done through instruments validated by experts, which were: the Rey Test (to assess the working memory of participating children), an observation guide (to gather information on the methodology used by teachers), and a focus group (to gather teachers' perceptions of their classroom practice). The results found that children have a poor working memory, and that teachers have a low perception of working memory and play strategies. Therefore, the research concludes that there is a connection between both variables, demonstrating the need to develop children's working memory through playful strategies.

Key words: Play-based strategies, working memory, children, teachers.

RECONOCIMIENTO

El presente trabajo es en reconocimiento a los alumnos que permitieron el desarrollo de esta investigación, así como a los profesores involucrados y al director de la institución educativa.

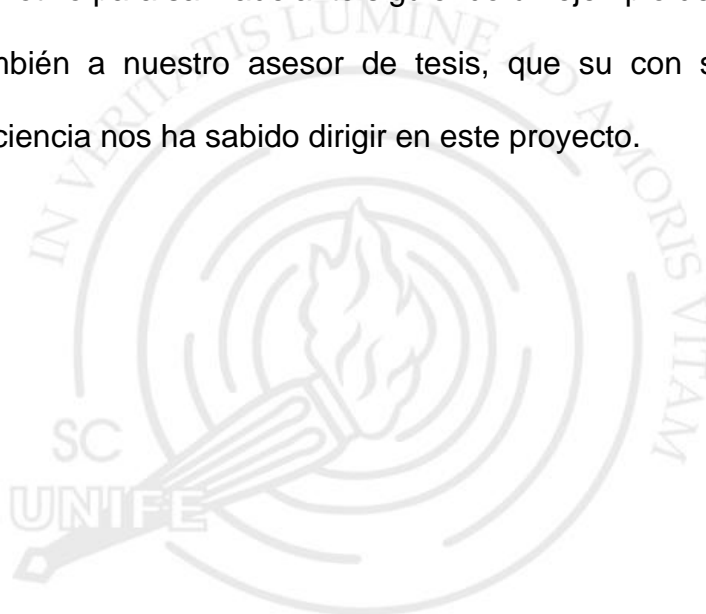


DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres por su apoyo incondicional, a mi hijo André porque este esfuerzo es tanto mío como suyo y le quedará de ejemplo para lograr sus metas.

Dedico este trabajo a mi familia, a mis hijos Mariano y Adriano por ser siempre mi fortaleza y motivo para salir adelante siguiendo un ejemplo de logro.

Agradecer también a nuestro asesor de tesis, que con su experiencia, sabiduría y paciencia nos ha sabido dirigir en este proyecto.



ÍNDICE

	Página
Declaratoria de Originalidad del Asesor.....	3
RESUMEN.....	4
DEDICATORIA.....	6
ÍNDICE.....	7
LISTA DE TABLAS	10
LISTA DE FIGURAS	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Justificación de la investigación.....	17
1.3. Delimitación y limitación de la investigación	18
1.3.1. <i>Delimitación de la investigación</i>	18
1.3.2. <i>Limitaciones de la investigación</i>	18
1.4. Objetivos de la investigación	18
1.4.1. <i>Objetivo general</i>	18
1.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación	20
2.1.1. <i>Antecedentes nacionales</i>	20
2.1.2. <i>Antecedentes internacionales</i>	22
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. <i>Aproximaciones teóricas del juego</i>	25
2.2.1.1. <i>La lúdica como aprendizaje significativo</i>	28

2.2.1.2 Clasificación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.....	30
2.2.2. <i>Estrategias lúdicas</i>	33
2.2.3. <i>Memoria de trabajo</i>	36
2.3. Definición de términos	49
2.4. Hipótesis.....	52
CAPÍTULO III: MÉTODO	53
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	53
3.2. Participantes.....	54
3.2.1. <i>Población</i>	54
3.2.2. <i>Muestra</i>	55
3.3. Categorías de investigación	55
3.3.1. <i>Categoría 1: Memoria de trabajo</i>	55
3.3.2. <i>Categoría 2: Estrategias lúdicas</i>	56
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	57
3.5. Procedimientos	61
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	62
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	63
4.1. Resultados descriptivos en relación al Test Rey, test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas.....	63
4.2. Resultados descriptivos en relación con la guía de observación de estrategias lúdicas	68
4.3. Resultados en relación al Focus Group.....	72
4.4. Triangulación entre los resultados de estudiantes y docentes	80

	Página
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	84
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
6.1 Conclusiones	89
6.2 Recomendaciones	90
REFERENCIAS.....	93
APÉNDICE.....	103
APÉNDICE A Declaración Jurada de Documentos de Tesis	104
APÉNDICE B Formato de Carta Solicitando la Validación de Expertos.....	106
APÉNDICE C Formato de Carta de Consentimiento Informado	107
Apéndice D Matriz de Consistencia	108
APÉNDICE E Evidencia de Solicitud y Autorización Institucional para la Aplicación de Instrumentos	111
APÉNDICE F Solicitud de Autorización para la Aplicación de la Prueba Figura Compleja de Rey y Prueba de Reconocimiento.....	113

LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1. Población de estudio	54
2. Operacionalización de Memoria de trabajo	56
3. Operacionalización de Estrategia lúdica.....	57
4. Ficha técnica de la guía de observación	58
5. Ficha técnica del focus group.....	59
6. Ficha técnica del instrumento de investigación	60
7. Nivel de copia de memoria de trabajo	63
8. Nivel de reproducción de memoria de trabajo	64
9. Nivel de la variable de memoria de trabajo	65
10. Promedio de respuesta según la percepción de los docentes en relación con las estrategias lúdicas.....	68
11. Niveles según la dimensión de capacidad lúdica	69
12. Niveles según la dimensión de recursos	69
13. Niveles según la dimensión de participación lúdica	70
14. Niveles según la dimensión de actividades lúdicas	70

LISTA DE FIGURAS

Figura	Página
1. Modelo de memoria de trabajo de Baddeley y Hitch (1974)	39
2. Modelo de la memoria de trabajo de Baddeley	40
3. Estructuras que intervienen en la memoria de trabajo.....	44
4. Nivel de copia de memoria de trabajo	64
5. Nivel de reproducción de memoria de trabajo	65
6. Nivel de la variable de memoria de trabajo.....	66
7. Aproximaciones diagnósticas del Test “Rey, test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas” a los niños de primaria	67
8. Conclusiones preliminares de la guía de observación a los docentes.....	72
9. Conclusiones preliminares del resultado obtenido del focus group realizado a los docentes	80
10. Triangulación de resultados entre docentes y niños.....	83

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas representan un papel crucial en el ámbito educativo ya que fomentan el dinamismo y la cooperación a lo largo del proceso de aprendizaje, sobre todo en lo que respecta a la memoria de trabajo de niños de primaria. Esto debido a que, en esos primeros grados de educación básica regular, fomentar estrategias lúdicas que estén relacionadas con la memoria de trabajo puede crear un vínculo fundamental que permitirá su desarrollo educativo y emocional.

En ese marco es que se estructuraron los objetivos de la presente investigación, que buscan registrar los nexos entre la memoria de trabajo de niños de primaria de una institución educativa nacional, con la percepción y disposición de sus profesoras para la incorporación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de esta. Para lo cual, el trabajo de investigación se ejecutó en la I.E. Juana Alarco de Dammert del Cercado de Lima.

La investigación se compone de seis apartados. Dentro del primer capítulo se expone la descripción del problema, los objetivos que se persiguen, las delimitaciones, así como las limitaciones encontradas y las justificaciones.

En el segundo capítulo se muestra el marco teórico que se divide en dos partes importantes: los antecedentes tanto internacionales como nacionales; y los fundamentos teóricos perteneciente a las variables, es decir se extienden los aportes conceptuales y operacionales de distintos autores acerca de las estrategias lúdicas y la memoria de trabajo.

En el tercer capítulo se muestra el desarrollo metodológico de la investigación que engloba el tipo, el enfoque, el diseño y el nivel. De igual forma

se detalla la población, la muestra, y los instrumentos elegidos, que en este caso fueron un test, una guía de observación y un focus group, Cada uno de los instrumentos con la explicación de su respectiva validación, aplicación y procesamiento.

En el cuarto capítulo se demuestran los resultados descriptivos de cada uno de los instrumentos cualitativos y cuantitativos aplicados, sus interpretaciones, así como también la triangulación de la información.

En el quinto capítulo se aprecia la discusión detallada, exponiendo los estudios preliminares que se tomaron en cuenta y que sirven de respaldo para destacar similitudes o diferencias sobre los hallazgos alcanzados mediante la ejecución de la investigación.

Como último y sexto capítulo, se cierra con las conclusiones y recomendaciones derivadas de los resultados alcanzados del capítulo anterior, seguido de las referencias.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Las estrategias lúdicas permiten que los infantes puedan desarrollarse por medio de ejercicios y juegos, siendo este el motivo por el que cobran tanta importancia en el proceso educativo.

1.1. Planteamiento del problema

El progreso tecnológico ha dado lugar a una amplia variedad de plataformas que posibilitan la creación y el almacenamiento instantáneo de información. A pesar de ello, en el campo educativo, es crucial que los estudiantes cuenten con una memoria de trabajo efectiva que facilite la retención no solo de las estrategias de enseñanza, sino también de los métodos de búsqueda y las fuentes de información en línea. Por lo expuesto, las acciones de la memoria de trabajo son uno de los componentes cognitivos relacionados con el aprendizaje; puesto que, ofrece soporte a los estudiantes para optimizar su rendimiento, y para los docentes resulta ser un indicador clave, pues permite establecer un diagnóstico sobre el aprendizaje de los estudiantes con respecto a sus estrategias de enseñanza (González et al., 2021).

Por su parte, el mantener en constante ejercicio a la memoria conlleva al desarrollo del orden de información para la evocación de los términos, ya que, si la información es estructurada, se recuerda con mayor facilidad. En tal sentido, el entendimiento de los datos se convierte en accesible. El saber a priori y la destreza para usar mecanismos que favorecen el acceso de acopio (Hernández et al., 2021). Bajo ese mismo contexto, el sostener una memoria de trabajo funcional se puede evidenciar a través del aprendizaje académico, y permite obtener grandes beneficios; además de ser de utilidad en diferentes áreas de

conocimiento, desde la captura de desórdenes relacionados con el aprendizaje, hasta el desempeño final (González et al., 2021).

Dentro del ámbito internacional, se ha evidenciado que, dentro de las actividades académicas, los estudiantes generalmente encuentran más atractiva la solución de problemas en computadoras, lo que genera motivación. Esto se debe a que estos medios son eficaces para la enseñanza impartida por los docentes (Celi et al., 2021). Sin embargo, debido a la incipiente vinculación con los tipos de problemáticas, y la naturaleza rigurosa de su presentación y desarrollo, en ocasiones se distraen con nociones gráficas que captan por completo su atención. Por ello, se considera importante expresión oral dentro de los salones de clases, mediante el uso de ensayos académicos, diagramas basados en la memoria, gráficos para evaluar la densidad de la población, y mapas mentales o conceptuales. Además, en las evaluaciones, se debe tener en cuenta el grado de dificultad de las preguntas, puesto que influyen significativamente en las categorías alcanzadas por los estudiantes (Ministerio de Educación y Formación Profesional de España, 2019).

Analizando profundamente la información, la variable de memoria de trabajo, se encontró que a medida que se desarrolla el sistema de sonido del habla, los niños confían en sus habilidades emergentes en múltiples dominios, como el perceptivo, cognitivo, lingüístico y motor, para la producción precisa del habla. Presumiblemente, una deficiencia en cualquiera de estos dominios podría resultar en un desarrollo anormal del sonido del habla. En aproximadamente el 3,9% de los niños, persiste la producción anormal del sonido del habla después de los 8 años (Guevara et al., 2020).

En la evaluación muestral de los sujetos frente al resultado de aprendizaje en lectura, el 58,6% está en el nivel de proceso de aprender, seguido del 37,6% que obtuvo un nivel satisfactorio, y con un resultado menor se encuentra el nivel inicial con 3,8%, mientras que, en el curso de lógico-matemático, el 51,1% encuentra el nivel inicial, seguido del 31.9% que está en el nivel de proceso de aprender, y por último, con un resultado menor se encuentra el nivel satisfactorio con un 17% (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU) lanzó el proyecto educativo Aprendo en casa, el cual fue transmitido mediante diferentes canales de comunicación, logrando que el 96% de los estudiantes accediera a la educación desde sus respectivos hogares. Frente a esta iniciativa, el 84% de estudiantes indicó que le gustaba el contenido transmitido, el 98% de los docentes lograron entablar una comunicación con las familias, el 93% de los estudiantes recibieron una retroalimentación por sus tutores o docentes. Cabe mencionar que, el sector de educación contó con 3,636,123 matriculados en el 2020, donde 3,021,779 fueron matriculados en el área citadina y 614,344 matriculados se encontraban en el área rural (Operativos telefónicos Aprendo en Casa, 2020).

En referencia al uso de las estrategias lúdicas que se han empleado en el territorio peruano, Paredes y Obando (2024) ha logrado identificar que, la gamificación es una de las herramientas de mayor repunte, ello dado al espacio que les da a los niños para poder tener un aprendizaje activo y consciente, en el cual pueden recibir una retroalimentación para así continuar mejorando. Específicamente, la Escuela de Profesores del Perú (2024), repunta que, el integrar estos procesos lúdicos tiene resultados beneficiosos y significativos en

el desarrollo de los niños y niñas, sin embargo, es necesario que, los docentes también sepan cómo emplearlas y puedan adaptarlas a las necesidades de cada uno de los niños.

A partir de lo señalado anteriormente, surge como planteamiento de indagación ¿Cómo se aplican las estrategias lúdicas para el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023?

1.2. Justificación de la investigación

Este trabajo de investigación, a nivel científico pretende que los hallazgos descritos y analizados en el apartado de resultados, puedan ser empleados como un antecedente a futuras investigaciones, y que asimismo se visibilice la experiencia de las docentes en el uso de las actividades lúdicas, aportando datos verídicos y sustentados en el método científico. A nivel teórico, tiene la finalidad de brindar el conocimiento necesario sobre las estrategias lúdicas y su influencia y mejora en la memoria de trabajo en niños de segundo de primaria.

A nivel metodológico, esta investigación desde el enfoque holístico busca exponer una comprensión más profunda del problema a fin de comprender las diversas perspectivas. Asimismo, a través de los procesos como la confiabilidad y validación, se busca que los instrumentos puedan servir de referencia para otros estudiosos que deseen abordar estos constructos en escenarios similares.

A nivel práctico, esta indagación busca aportar al ámbito educativo, específicamente en el nivel primario del Cercado de Lima, con la implementación adecuada de estrategias lúdicas, a fin de potenciar la memoria de trabajo en los menores, mejorando su retención, siendo ello fundamental para su desarrollo integral y cognitivo.

1.3. Delimitación y limitación de la investigación

1.3.1. Delimitación de la investigación

El lugar de intervención de este estudio fue una Institución Educativa ubicada geográficamente a una altitud de -12.05116 con una longitud de -77.03003 en la ciudad de Lima. Específicamente, en la dirección en el Jr. Puno 421, con referencia de la Av. Abancay, en el Cercado de Lima. El centro educativo que presta servicios en el Nivel de Básica Regular y Básica Alternativa, pertenece a la Unidad de Gestión Local 03 Cercado. Según el tipo de gestión y forma es una Institución Pública Directa Escolarizada y según su género es mixto. En el nivel primario, cuenta con un servicio continuo en la mañana, con un aproximado de más de 350 estudiantes, y 32 estudiantes por cada una (Estadística de la calidad educativa, ESCALE, 2022).

1.3.2. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones se centraron en la representatividad de la muestra, ya que, al tratarse de un número minoritario, podría no ser representativo. Asimismo, las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo y social de los niños pudieron influir en cómo respondieron a las estrategias lúdicas, lo que complicó la interpretación de los resultados.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Examinar la relación entre la memoria de trabajo de los niños de 2° de primaria en una institución educativa nacional y la disposición de sus profesoras para incorporar estrategias lúdicas orientadas a su desarrollo

1.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar el nivel de memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional.
- Identificar la percepción y disposición de las profesoras para el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional.
- Identificar la percepción y disposición de las profesoras para la implementación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional.
- Establecer las relaciones entre la memoria de trabajo y su desarrollo desde la incorporación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional desde la percepción de las profesoras respectivas.
- Establecer las concordancias entre la caracterización de la memoria de trabajo de los niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional evaluados y las percepciones de sus profesoras sobre los vínculos de ella con la integración de estrategias lúdicas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Este apartado está constituido por la información adquirida de fuentes de relevancia y fiabilidad, así también, se presentan teorías que pretenden explicar el desenvolvimiento humano, ya que la memoria de trabajo es parte de las habilidades cognitivas, mientras que las estrategias lúdicas permiten un óptimo desarrollo en los niños, favoreciendo su aprendizaje, y por ende su desarrollo cognoscitivo.

2.1. Antecedentes de la investigación

Los estudios anteriores que se detallan a continuación no se adhieren a todos los criterios requeridos, a pesar de una exploración exhaustiva. No obstante, los antecedentes detallados tienen al menos una variable o sus dimensiones, siendo útiles para el presente estudio.

2.1.1. Antecedentes nacionales

Lozada (2020) planteó en su estudio examinar sobre el vínculo entre la estrategia lúdica y el comportamiento de estudiantes de inicial, aplicando una metodología cuantitativa, correlacional y no experimental teniendo como unidad de análisis a 104 estudiantes y como técnica la encuesta. Entre sus hallazgos se obtuvo a la primera variable en una categoría media con 75% y la segunda variable en rango medio con 87.5%, su coeficiente entre variables Rho de Spearman fue de 0.502 y su significancia 0.000 ($p < 0.05$) evidenciando el nexo entre los constructos. Concluyendo que la estrategia lúdica se asocia de forma directa y representativa con el comportamiento de los estudiantes; infiriendo que, la implementación de las tácticas lúdicas conlleva a que exista una mejor conducta por parte del estudiante resaltando la importancia de su adopción.

Vásquez (2020), propuso determinar la incidencia de un programa lúdico en la comprensión de textos, para lo cual el estudio tuvo una orientación cuantificable de diseño cuasi experimental, considerando como tamaño muestral a 72 infantes del 2° grado de primaria. Los hallazgos evidenciaron mejoras en el post test, donde el 83.3% del grupo experimental logró un nivel excelente t, otra proporción se encontró en el rango de bueno; asimismo, las mejoras se evidenciaron a nivel de dimensiones. Se concluyó que, el programa implementado a partir del uso de actividades lúdicas ayuda de una manera significativa a la comprensión textual de los infantes de primaria.

Vásquez y Pérez (2020), buscaron constatar la eficacia del programa lúdico en el entendimiento de lecturas en estudiantes de segundo grado de educación primaria. El estudio tuvo un carácter cuantitativo, con diseño cuasi experimental, y se consideró como marco muestral a 72 participantes, a quienes se les realizó una lista de cotejo. Los hallazgos mostraron que en el pretest el 97.2% del grupo experimental alcanzó un nivel bajo; mientras que, en el post test el 100% alcanzó un nivel medio. Se concluyó que el programa sí contribuyó de manera significativa a que los estudiantes comprendan con mayor facilidad los textos, siendo que esta es una habilidad que muestra cómo es que se encuentra la memoria de trabajo de los discentes, a través de la comunicación elección de decisiones o la búsqueda de una solución.

González (2019) en su estudio tuvo como finalidad plantear estrategias lúdicas con el fin de optimizar el grado de aprendizaje de los estudiantes de primaria, adoptando una metódica cuantitativa, propositiva y no experimental, con una muestra de 30 individuos y su técnica la encuesta. Obteniendo como hallazgos que el 100% de los consultados no conocen sobre la estrategia lúdica;

además, el 80% indicó gustarles el juego como aprendizaje; además, el 60% de los maestros tuvieron un nivel bajo del 60% de conocimiento sobre la primera variable, el 60%; también, mencionó que no emplean el juego como mecanismo de aprendizaje; por lo cual, se diseñó una propuesta empleando el enfoque constructivista para optimizar el aprendizaje. Finalmente se concluyó que en la institución tanto los docentes como los estudiantes cuentan con un disminuido conocimiento de lo que son las estrategias lúdicas, por lo cual es necesario la implementación de la propuesta brindada.

Ríos (2019) donde se propuso analizar cómo la estrategia lúdica mejora el desarrollo psicomotor en estudiantes de inicial, aplicando una metódica cuantitativa, aplicada y preexperimental contando con una muestra de 25 estudiantes y una lista de cotejo como instrumento. Evidenciando entre sus resultados a la segunda variable en un rango deficiente con 68% en el pre test y en el post test en categoría buena con 64%; además, la construcción de corporeidad y práctica de actividad física en el post test en rango medio con 44% y bueno 64%, el coeficiente entre variables $Z=-3941$ comprobando la hipótesis. Concluyendo que la realización de la estrategia lúdica optimiza el desarrollo psicomotor de los estudiantes siendo beneficioso para los individuos.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Esparza (2023) en su pesquisa mantuvo como propósito el poder emplear un programa que estimula la memoria de trabajo y la comprensión de la lectura de textos en discentes primarios. Para ello, metodológicamente, siguió una orientación cuantitativa, de alcance descriptivo, teniendo una muestra de 20 discentes de 3ero de primaria de Ecuador, asimismo, instrumentalmente hicieron uso de una prueba objetiva y el WISC-IV para verificar la efectividad del

programa. En los hallazgos se determinó que previo a al empleo de la estimulación de la memoria de trabajo, los niños contaban con promedios inferiores al 7 en la expresión de su lenguaje, y, por tanto, una pobre memoria de trabajo, incluso algunos de ellos pasaban por evaluaciones psicopedagógicas para identificar cualquier tipo de retraso, sin embargo, tras el taller el léxico, fluidez vocabulario, y demás mostraron una mejora en la memoria de trabajo de los discentes de 3er grado. Con ello, concluyeron que su propuesta de intervención basada en la estimulación lectora mostraba mejoras en la memoria de trabajo de los niños, puesto que, estos podían realizar diversos procesos cognitivos, como la decodificación de letras, el pensamiento, y realizar construcción de significados.

Carvajal (2022) estableció encontrar el vínculo entre la estrategia lúdica y el proceso de memoria en estudiantes de primaria básica. Siendo así, utilizó una metodología cuantitativa, descriptiva, correlacional y no experimental teniendo como muestra a 100 individuos y sus instrumentos fueron el cuestionario y una lista de cotejo. Obteniendo como hallazgos a la primera variable según los consultados en proceso con 41%; mientras que, la segunda variable en rango alto con 52%; además, las dimensiones juegos en rango logrado con 42%, creatividad en rango no logrado con 39%; por otro lado, su coeficiente Rho de Spearman entre variables fue de -0.234 y significancia ($p < 0.05$). Concluyendo que la estrategia lúdica si se asocia con el proceso de memoria; infiriendo que, la memoria si se liga con la utilización de dicho mecanismo siendo importante una buena implementación de ella.

Gonzales-Hernandez (2022) planteó su estudio bajo el propósito de señalar cual es el efecto que se tiene tras el entrenamiento desde un enfoque

psicológico de la memoria de trabajo en el desempeño académico de alumnos de 2do grado. Empleando una orientación cuantificable, cuasi experimental, teniendo como muestra a 27 niños del segundo grado residentes de Cuba, y además que fueron evaluados mediante un examen. Tras la intervención de los niños del grupo experimental, su memoria de trabajo, específicamente en las áreas matemáticas se había visto beneficiada de forma significativa ($t = -12,264$; $p = 0,000$), al igual que en su comprensión y rendimiento acorde a las lecturas, siendo estas las áreas que muestran el funcionamiento de la memoria de trabajo verbal. Con ello concluyendo que, el uso de técnicas neuropsicológicas ayuda en la adquisición de una mejor memoria de trabajo de los estudiantes que se encuentran en el nivel primario.

Daza (2021) estableció en su estudio la elaboración de un programa de estrategias lúdicas a fin de optimizar la educación emocional en estudiantes de inicial, empleando un enfoque cuantitativo, propositivo y no experimental; y siendo su muestra de 23 personas que fueron entrevistadas y encuestadas. Sus resultados arrojaron que las estrategias tienen un rango alto con 40%. Mientras que, la segunda variable en rango alto con 48%, el coeficiente Rho de Spearman entre las constantes de estudio fue 0.962 y significancia inferior a 0.05 evidenciando el vínculo significativo. Se concluyó con un diseño basado en la estrategia lúdica pues se ha demostrado el vínculo que posee con la educación emocional, siendo necesario adoptar dichas tácticas para potenciar el aspecto emocional en los estudiantes.

Díaz y Méndez (2021) propusieron encontrar cómo el diseño y uso de la estrategia lúdica fortalece el estado emocional en los estudiantes de primaria, con una estructura mixta, descriptiva y no experimental teniendo como muestra

a 34 individuos y como técnica la encuesta. Entre sus hallazgos se evidenció la necesidad de adoptar la estrategia lúdica a fin de fortalecer la confianza, control y manejo de las emociones; al mismo tiempo, se halló que los docentes no emplean ello; sin embargo, lo consideran como un elemento importante e indispensable para el manejo de las emociones. Concluyendo que la estrategia lúdica es importante en las emociones de los estudiantes considerando necesaria la implementación de este mecanismo.

Espinales (2020) realizó una investigación cuyo propósito fue indicar la eficacia de la ejecución de un programa lúdico recreativo para aumentar la memoria de trabajo en adultos mayores, de modo que se aplicó una estructura metodológica cuantitativo, descriptiva cuasi experimental y correlacional. Para ello, se empleó la batería neuropsicológica breve Neuro psi. Los resultados evidenciaron que el programa mejoró la memoria de trabajo con un total de -5.86 en el estadístico T, manifestando una mejora significativa. Se concluyó que, el programa lúdico recreativo promovió la previsión y difusión de afectaciones cognitivas en el adulto mayor.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Aproximaciones teóricas del juego

Platón, relacionaba al arte juego con el juego, que a su vez se relacionaba con el placer; por lo tanto, en esta época, dentro de la instrucción de los jóvenes se encontraba el juego, describiendo que el juego permitía que los jóvenes aprendan los diferentes oficios a través de un medio didáctico; además, se creía que el hombre por medio del juego perfeccionaría sus habilidades para la vida adulta (Villa et al., 2020).

Huizinga (1938) indica que el ser humano como tal presenta una necesidad del juego, y parte de su crecimiento se centra en el jugar pensando y jugar haciendo, no solo en pensar y hacer (Dente, 2019). Por lo cual, existen diversas teorías que surgieron alrededor del juego (Dente, 2019; Venegas et al., 2018):

- La teoría del recreo de Friedrich von Schiller (1985), define al juego como fuente de placer.
- Teoría del descanso, propuesta por Lazarus (1883), el juego tiene como finalidad descansar y recargar la energía.
- La teoría del exceso de energía, propuesta por Spencer (1897), concibe al juego como aquella actividad que permite que el individuo desgaste su energía.
- La teoría del pre-ejercicio creada por Gross (1898), que liga al juego con el crecimiento del niño, desarrollando sus necesidades físicas y sociales.
- La teoría de la recapitulación, sustentada por Stanley Hall (1906) se cimienta en la historia humana, vinculando el correr, saltar o esconderse con las actividades de caza que realizaban los antepasados.
- Teoría del desarrollo humano de Jean Piaget (1969), propone que el juego es una forma de vinculación entre el niño y su contexto, siendo la manera en la que el niño conoce, acepta, modifica y construye su ambiente.
- Teoría Sociocultural del juego, propuesta por Vygotsky en 1926, quien plantea que los niños a través del juego aprenden valores y detalles de la vida diaria.

En relación con lo mencionado por estos autores, se infiere que el juego es una actividad de recreación, en la cual las personas pueden enfocar su energía y ser

más libres, pero también es fundamental para poder aprender actividades de la vida diaria y los roles que se tiene de la sociedad.

“Pintar como los eruditos del Renacimiento me tomó unos años; pintar como los niños me tomó toda la vida” fue una expresión de Pablo Picasso, en tal sentido, el juego en la actualidad es considerado como una herramienta básica en el desarrollo infantil, pues el juego tiene reglas establecidas que proporciona preparación para futuros problemas a los que se puedan enfrentar los niños y niñas (Pérez, 2020). Y fue el pedagogo Friedrich Fröbel que utilizó por primera vez el término *Kindergarten* y cuyo método está cimentado en el juego libre para el fomento de la creatividad en niños (Pérez, 2020). Es decir, el juego posibilita la creación y el conocimiento a través de imágenes, de la propia percepción, de la sensación, la autonomía, la capacidad y la expresión del afecto.

Partiendo desde el desarrollo psicomotor, el juego fortalece los sentidos y el desarrollo del organismo fortaleciendo su equilibrio, coordinación, espacio y orientación, por ejemplo, cuando los niños juegan con patines, lanzan piedras, construyen bloques, juegan a la cuerda, manejan bicicleta; con este tipo de juegos van acrecentando su potencia corporal, la tonicidad muscular, su moderación y van ganando familiaridad en cuanto a su cuerpo (González et al., 2022).

Por otro lado, el desarrollo intelectual es impulsado con el juego, estimulando el desarrollo cognitivo totalmente entre ellos la sinapsis neuronal, el simbolismo y la reflexión, incentivando la memoria y atención; también, ayudándolos a tener un pensamiento más coordinado, convergente y divergente (López et al., 2020).

Desde la perspectiva social, el juego permite la sociabilización, ya que los niños desde la primera etapa buscan interactuar con otros, y cuando lo hacen amplían su capacidad de comunicarse fortaleciendo sus habilidades de integración y relaciones interpersonales entre sus compañeros valorando comportamientos constructivos aprendiendo normas de conducta, facilitando la regulación emocional (Acosta, 2020).

En cuanto al progreso socioemocional, esta herramienta favorece la correcta instrumentación de las emociones en los infantes; ya que, incluye el aprendizaje de reglas sociales, promoviendo la homeostasis en la salud mental; puesto que les genera satisfacción, posibilita la expresión simbólica de los conflictos internos que tengan o que representen sus emociones, asimismo, favorece la resolución de problemas en el contexto social y estimula la empatía (Guevara et al., 2020).

Estos autores coinciden en que el juego se ha convertido en la herramienta principal por la cual los individuos aprenden sobre el mundo que los rodea, y las reglas que se presentan en este; asimismo, también tiene un efecto en el área psicomotor e intelectual, siendo que, en este último es beneficioso en el desarrollo de capacidades como la memoria, atención y coordinación; y además el juego será un catalizador de emociones, y una forma de aprender cómo manejarlas.

2.2.1.1. La lúdica como aprendizaje significativo.

El aprendizaje ocurre cuando existe apertura al diálogo en los docentes, con la finalidad de que los niños participen e interactúen, la intervención del docente debe ser a modo de juego para que los niños participen con libertad, autonomía y creatividad. Para que el espacio lúdico sea el adecuado, se requiere

de un escenario que favorezca la conexión con los materiales, debe intervenir si se genera un conflicto, ser claro con las consignas y generar la interacción y exploración en los niños y niñas (Dente, 2019).

El neuropsicólogo infantil José Ramón Gamo menciona que “el cerebro necesita emocionarse para aprender” (p. 41), por su parte Schell menciona “una actividad para solucionar dificultades desde un acercamiento lúdico” (p. 42), dado que, a través de los retos, en el cerebro se libera dopamina, con lo que se consigue mayor atención, participación y motivación potenciando la capacidad de aprendizaje, capacidad imaginativa y la curiosidad. Luego de las actividades de juego, el docente realiza una retroalimentación, permitiendo verificar los resultados en cuanto al aprendizaje (Campal y Ordás, 2021).

Entre las reacciones que se logran mediante el aprendizaje fundado en los juegos están: la sensación, placer por medio de los sentidos y fantasía, pues se crean mundos imaginarios; la narrativa, juego que contiene una historia que genera interés; el desafío, juego que posee diversos obstáculos; la comunidad, juego que permite una conexión comunitaria; descubrimiento, juego que cuenta con un territorio que no ha sido explorado antes; la expresión, juego que fomenta la capacidad de expresión; y la sumisión, juego que está sometido a reglas (Campal y Ordás, 2021).

El aprendizaje significativo se debe caracterizar porque los niños encuentren una experiencia dentro de su clase y la puedan conectar con algo que ya conocen, por lo que requiere que el menor aprenda a conectar el hecho ilusorio con algo del contexto real (Candela y Benavides, 2020).

Por su parte, Venegas et al. (2018), menciona que esta forma de aprendizaje comprende a escolares motivados a ampliar sus saberes, y el

docente tiene el rol de facilitar el aprendizaje entre lo novedoso y lo ya aprendido, por lo que es de suma importancia que él haya desarrollado con satisfacción su habilidad de observación y escucha activa para detectar las habilidades y debilidades de sus estudiantes.

2.2.1.2 Clasificación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.

Antes de conocer cuáles son las actividades lúdicas, es necesario conocer primero acerca del aprendizaje, que consiste en la obtención de conocimiento, definido como un cambio de comportamiento o como resultado de las experiencias. Es también un proceso, donde ocurren diversos cambios en el estudiante, lo que le permite discernir. Surgiendo los siguientes tipos de aprendizaje (Moreira et al., 2021, Ramos, et al., 2023).

- Aprendizaje memorístico, está basado en guardar los datos de forma literal.
- Aprendizaje significativo, referido a lo principal, y su incorporación en la estructura cognitiva, relacionando la información nueva con el conocimiento antecedente.
- Aprendizaje receptivo, el estudiante internaliza la información adquirida del medio.
- Aprendizaje multimedia, es a través de estímulos visuales y auditivos.
- E-learning y aprendizaje suplementario, es el aprendizaje dado por medios electrónicos, basado en el Internet, ya que para darse este aprendizaje el niño o niña utiliza equipos de telecomunicaciones.
- Aprendizaje mejorado por tecnología, se enfoca en los soportes tecnológicos que hacen posible el aprendizaje.

- Aprendizaje activo, surge cuando el estudiante ha tomado el control de su aprendizaje.

En la sociedad actual, es necesario basar la educación en las 3E's, propuesta que fue lanzada por el Ministerio de Educación de Australia con miras al año 2030. Se compone de tres principios fundamentales (Zenteno et al., 2021):

- *Engaged thinker* (pensador comprometido), caracterizado por incentivar el proceso de razonamiento, utiliza la tecnología y herramientas de trabajo innovadoras, tiene como cualidades la adaptabilidad y optimismo.
- *Ethical Citizen* (Ciudadano ético), el estudiante se caracteriza por ser humilde, sincero y con apertura, siendo respetuoso, empático ante la sociedad, contribuyendo así de forma idónea tanto para su comunidad como para el mundo.
- *Entrepreneurial Spirit* (Espíritu emprendedor), consiste en formar a los estudiantes con aspiraciones de solución creativa para los negocios, explorar nuevas ideas y desafiar el mundo laboral competitivo. Asimismo, tomar riesgos y decisiones.

Por otra parte, dentro de la sociedad actual, el aprendizaje dentro de las escuelas se caracteriza por cimentarse en la teoría de la Escuela Nueva, que tiene por representantes a Pestalozzi, Cousinet, Froebel, Claparede, Dewey, Decroly, Montessori, Freinet, Taborda, Mantovani, Piaget, entre otros. Desde esta perspectiva, el estudiante se convierte en el promotor de su aprendizaje. Se basa en cuatro principios: la focalización en una realidad del infante, la organización de la socialización del individuo en la escuela, una escuela para la vida o la vida para la escuela y una relación entre la acción-experiencia y el pensamiento. Así también, se fundamentan en que la educación debe ser la vida

misma, más que solo el antecedente preparatorio, debe ser activa y que se relacione con el interés del estudiante, debe generarse mediante la solución de problemas, la función del educador debe ser asesorar y no solo dirigir, la escuela debe ser la fomentadora de la cooperación, y la democracia debe estar presente para permitir el intercambio de ideas e inquietudes (Gómez, 2019).

Asimismo, el proceso educativo debe constar de dos aspectos, el psicológico y el social. Pues el aspecto social, permite que el estudiante desarrolle sus habilidades y el aspecto social permitirá que el estudiante se prepare para afrontar las dificultades en el contexto social. Al abarcar estos dos aspectos, permite la concepción de un ser humano que se desarrolla en un medio circundante que está en continuos cambios (Gómez, 2019).

Por tanto, las actividades lúdicas se clasifican en: Neuro lúdicas de reflexión personal y grupal, donde cada individuo propone sus estrategias desde su perspectiva, partiendo de lo crítico y lo sentimental. Por el contrario, lo grupal refiere a que los participantes interactúen acorde a sus puntos de vista; Neuro lúdicas de concordancia, caracterizada por las actividades que buscan la coincidencia o el tratar de adivinar, por lo que la curiosidad es la que motiva a la acción, haciendo interesante este tipo de juegos; Neuro lúdicas grupales, las actividades se realizan por grupos, donde cada grupo desarrolla las actividades con entusiasmo con el fin de lograr una meta; Neuro lúdicas anónimas, consiste en preguntas, opiniones y dedicatorias, pero todas son en forma anónima, es decir, un integrante recibe el papel donde alguien dice o pregunta algo, pero no sabe quién es. Vale mencionar que el moderador leerá los papелitos, pero tiene la misión de excluir los que puedan ser ofensivos; Neuro lúdicas de interacción grupal, percepción interpersonal y esfuerzo individual. Estas actividades son

determinadas por el involucramiento de los participantes, donde se sentirán libres de expresar sus opiniones y se hará retroalimentación (Barreto, 2020).

2.2.2. Estrategias lúdicas

2.2.2.1. Definición de estrategias lúdicas.

El juego, favorece el progreso biopsicosocial del individuo, siendo el juego el inicio del acto creativo de los niños. Es decir, cuando un niño toma en sus manos una hoja de papel, es el inicio de lo que él podría crear, y esto es único. Y, aunque el juego está por lo general asociado a la niñez, actualmente ha transitado y es parte de todo el desarrollo humano. Aristóteles, relaciona el juego con las virtudes y el ser feliz. Mientras que Platón, indicó que este es parte del entrenamiento ciudadano de los niños, y que en el futuro favorecerán el cumplimiento de normas, así como la contribución en valores (Ariza, 2019). Asimismo, el juego siempre constituye una manera en la que los niños generan placer, es libertad porque los niños lo hacen voluntariamente, eligen personajes, eligen medios y deciden entre objetos, emplean su creatividad e imaginación, pues pueden utilizar una cuchara como un avión.

Por ello, surge el término de Neuro lúdica definida como “el estudio y la aptitud para favorecer experiencias lúdicas y didácticas, que ocasionen emociones positivas, soporten los procesos pedagógicos y los vínculos interpersonales en la convivencia de grupos, sustentados en los diversos estados y funciones mentales”, fundamentándose en estudios de neurociencias y su vinculación con el cerebro emocional (Barreto, 2020, p. 145).

Es así como, dentro de un contexto educativo, surgen las estrategias lúdicas que se cimentan en el aprendizaje de los fracasos, la gestión del asumo de desafíos, el ingenio y la innovación; a su vez, de armonizar el proceso del

aprendizaje de los estudiantes (Mantilla et al., 2020). Las estrategias lúdicas incluyen juegos digitales, juegos tradicionales, sistemas de aprendizaje gamificado, construcción de juegos, juego de roles, simulaciones, el uso de minijuegos e interludios lúdicos, misterios, aprendizaje basado en búsquedas, juego de bloques físicos, salas de escape y rediseño curricular lúdico en el desarrollo de las clases (Bozada y Barcia, 2022).

2.2.2.2. Componentes de las estrategias lúdicas.

a. Gamificación

En la gamificación, el juego se compone de: las mecánicas, las dinámicas y la estética (Campal y Ordás, 2021; Barreto, 2020):

- Las mecánicas, referido a los elementos que hacen posible la visualización del progreso, por ejemplo, puntuaciones, medallas, clasificaciones, etc.
- Las dinámicas, referidas a la historia del juego, que permite la vinculación entre el jugador y el juego manteniendo su atención.
- La estética, referido a la apariencia como los colores, la interfaz, y todo el contenido visual del juego que se observará.

Algunas de las herramientas que permiten la gamificación son (Barreto, 2020):

- *Gamification Model Canvas*: permite la creación de juegos, partiendo del objetivo del docente.
- *Goalbook Pathways*: hace posible el diseño de los juegos.
- *Socratic*: permite crear herramientas a los docentes para que los niños trabajen de forma activa.
- *Captain Up*: sitio que provee de constantes insignias para ir escalando de nivel.

b. Herramientas tecnológicas del siglo XXI

Las herramientas digitales crean experiencias divertidas en el aprendizaje de los menores (Campal y Ordás, 2021):

- *Kahoot*, permite la creación evaluaciones interactivas en dos modos, ya sea grupal o individual; permitiendo que el docente exporte los resultados del examen a Excel o pueden ser incluidos en Google Drive.
- *Plickers*, es una aplicación que es utilizada cuando los menores no cuentan con dispositivos móviles, pues el estudiante sostiene una tarjeta de papel con sus respuestas, el docente enfoca con su móvil las respuestas y tendrá una visión global de las respuestas de sus estudiantes.
- *Quizizz*, es una herramienta similar a *Kahoot*, haciendo posible la evaluación, permite crear concursos de preguntas.
- *Celebriti*, es una herramienta que incide en la creación de juegos educativos a partir de temas específicos y sin la necesidad de tener conocimiento en programación.
- *Mentimeter*, es una herramienta que promueve la intervención de los estudiantes por medio de preguntas donde los estudiantes tienen que votar.

c. Constructos básicos del ser humano

Desde una mirada neuronal del uso de las estrategias didácticas describe que estas mantienen su base en tres constructos: la risa, el humor y la alegría. Los componentes mencionados hacen que la clase se desarrolle en un clima de interacción y motivación, haciendo que los estudiantes se sientan satisfechos (Lara et al., 2020; Barreto, 2020), es por ello que los tres constructos favorecen a la relación enseñanza-aprendizaje.

2.2.3. Memoria de trabajo

La memoria se define como una operación perceptivo y mental, que hace posible la exploración, sistematización, afianzamiento, retención, acceso y recuperación de la información; por ello, la memoria se clasifica en varios tipos (Kundera, 2010):

- Memoria sensorial, es aquella que recolecta toda aquella información recibida a partir de cada uno de los sentidos, siendo que, si estas son muy amplias y significativas serán recolectadas a la memoria corto plazo, como lo son las imágenes, o sonidos.
- Memoria a corto plazo, este tipo de memoria capta la información que se evidencia por la MS, llegando a reconocer y decodificar información, la cual se mantiene allí por un momento determinado, sin embargo, al pasar un periodo aproximado de 20 segundos esta o se eliminará, o será lo suficientemente significativa para pasar al siguiente cuadrante.
- Memoria a largo plazo, aquí es a donde se transporta la información que tuvo un mayor significado para el individuo. La cual será nuevamente codificada en diversos aspectos e importancias, además de que el individuo la guardará para toda la vida, de igual manera, también se encuentra una breve clasificación de cómo se presenta esta memoria.

Memoria declarativa y procedimental: es consciente y depende del sistema temporal medial, orientado al reconocimiento del entorno en el que vive el individuo como lo puede ser el reconocimiento elemental.

Memoria episódica y semántica: depende de las experiencias y se contextualiza en el tiempo y espacio; y semántica, que está referida a

adquisición de conocimientos a nivel mundial y conocimientos verbales, como el significado de una palabra.

Memoria explícita e implícita: es adquirida de manera incidental e inconscientemente y no depende del sistema temporal medial, se refiere al aprendizaje de habilidades cognitivas o motoras.

- Memoria colectiva: Este tipo de memoria se crea a partir de las experiencias vividas dentro de una comunidad, las cuales las irán moldeando la memoria individual e identidad generacional.

Se sabe también que la memoria interviene en el almacenamiento de las conductas adquiridas en el progreso cognitivo del infante y es primordial en el aprendizaje (Ramírez y Olmos, 2020). Por otro lado, centrándose en la memoria de trabajo, también es conocida por ser un constructo que tiene la finalidad de manipular y almacenar de forma periódica la información y de un trabajo complejo (Salas, 2020). Es decir, es la capacidad de retener y recordar diferentes elementos en un determinado momento.

La memoria de trabajo contribuye significativamente a la capacidad de realizar actividades cruciales como la lectura, el aprendizaje de palabras, la adquisición del lenguaje, el procesamiento matemático y el razonamiento. Para la producción del habla, es necesario almacenar los sonidos de manera precisa y consistente y recuperarlos rápida y adecuadamente. Como tal, si este sistema de almacenamiento y recuperación es deficiente, o está circunscrito de alguna manera, es probable que se manifieste como un déficit fonológico (por ejemplo, trastorno de los sonidos del habla, dislexia o ambos). Debido a que las habilidades fonológicas son necesarias tanto para la producción del habla como para el éxito en la alfabetización, es prudente examinar los posibles mecanismos

subyacentes. La memoria de trabajo es un contribuyente plausible, al menos en parte, a los déficits en la producción del habla que se observan en los niños (Trápaga et al., 2019).

La memoria de trabajo es responsable de procesar y retener simultáneamente datos informativos entrantes. Por ello, hay una serie de teorías destacadas sobre la memoria de trabajo que difieren principalmente en si la memoria de trabajo es capaz de seccionarse en componentes determinados de dominio, con procesamiento único y capacidades de retención a corto plazo, o si la memoria de trabajo es parte de un constructo más grande y unitario guiado principalmente por el foco de atención (Trápaga et al., 2019).

2.2.3.1. Modelo de la Memoria de Trabajo Multicomponente.

Este constructo teórico toma mucha importancia en el aprendizaje y por tanto en las operaciones mentales de los infantes. Siendo estudiada por primera vez por Baddeley y Hitch en 1974, que con el pasar del tiempo fue modificada, agregándose otros elementos. Trápaga propuso un modelo de memoria de trabajo con tres componentes respaldados empíricamente (Figura 1): bucle fonológico, agenda viso-espacial y ejecutivo central (Trápaga et al., 2019).

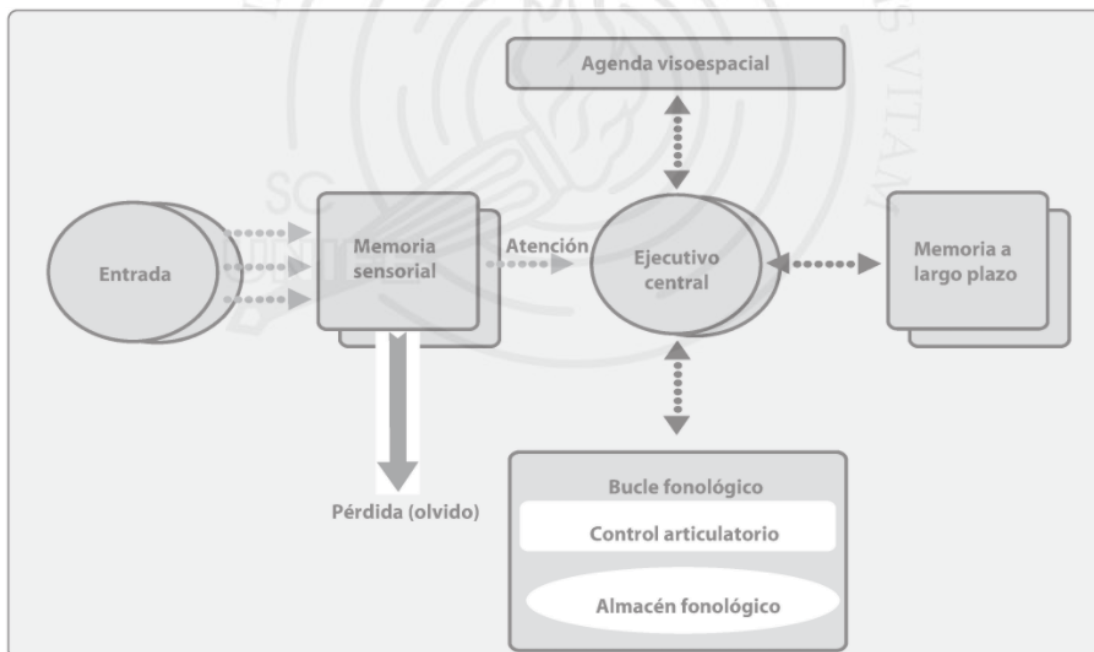
- El ejecutivo central, permite mantener, dividir y distribuir la atención con flexibilidad.
- La agenda visual-espacial almacena información presentada visualmente (por ejemplo, imágenes). La responsabilidad principal del componente ejecutivo central es asignar los recursos de atención al bucle fonológico o la agenda visual-espacial.
- El bucle fonológico consta de dos subcomponentes: un depósito fonológico y un mecanismo de ensayo articulatorio. El almacén fonológico es un espacio

de capacidad limitada donde la información se organiza en base a características similares. El mecanismo de ensayo articulatorio permite que la información en el almacén fonológico se actualice a través de la articulación subvocal para evitar la descomposición.

Además, también encontraron que existe una conexión entre la memoria funcional fonológica y las capacidades de producción de sonidos del habla, pues los niños que tienen dificultades con la memoria funcional tienen un rendimiento escolar por debajo de lo esperado (Bruner, 2022)

Figura 1

Modelo de memoria de trabajo de Baddeley y Hitch (1974)



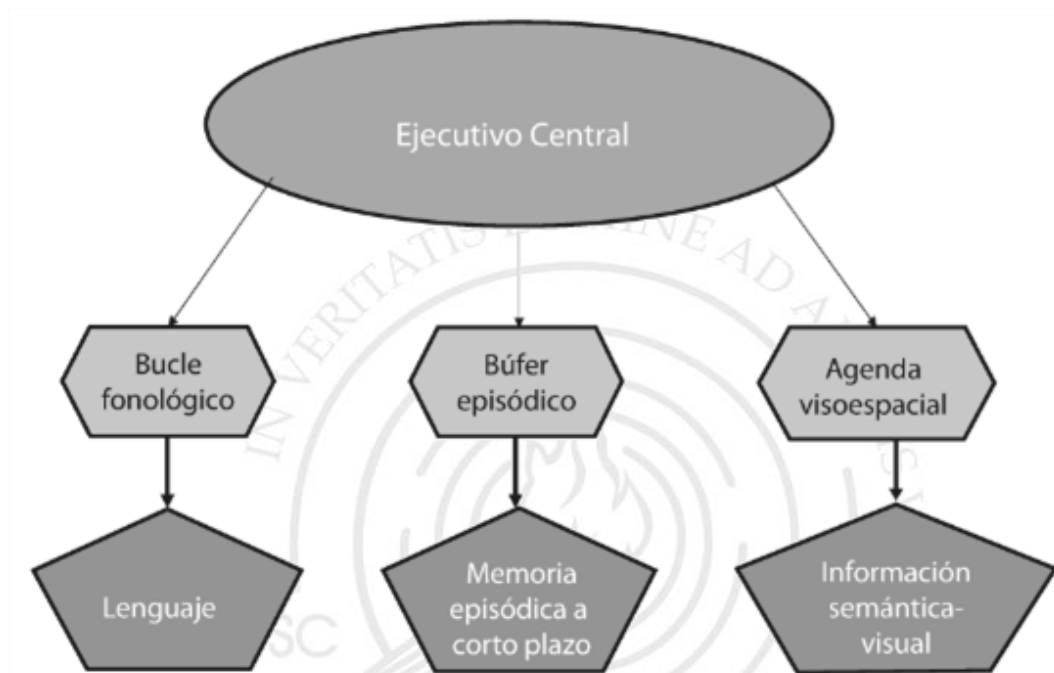
Nota. Adaptado de *La Psicología cognitiva a la neuropsicología* (p. 54), por C. Trápaga et al., 2018, El Manual Moderno.

Partiendo del esquema inicial (figura 1), surge el modelo de Baddley, quien añade el búfer episódico (figura 2), definido como el que integra la información entre la agenda y el bucle fonológico para lograr una representación

coherente, es una especie de lugar donde se hace una contrastación entre los datos adquiridos en la memoria de plazo largo y la experiencia suscitada en ese momento (Trápaga et al., 2019).

Figura 2

Modelo de la memoria de trabajo de Baddeley



Nota. Adaptado de *La Psicología cognitiva a la neuropsicología* (p. 54), por C. Trápaga et al., 2018, El Manual Moderno.

2.2.3.2. Componentes de la memoria de trabajo.

a. El Componente Bucle Fonológico

Especializado en la gestión de los componentes verbales (Portellano, 2021), es decir almacena información de tipo lingüística, manteniendo un almacén de datos acústicos e información acústica-verbal (Trápaga et al., 2019), y se relaciona directamente con el lenguaje lectoescrito, además es responsable de los errores ortográficos de carácter fonológico, y se compone por el almacén fonológico encargado de procesar la información oral, y el mecanismo de

repetición sub vocálico que incrementa la información contenida en el almacén, permitiendo así que la memoria de trabajo se desarrolle (Litvinenko y Khalilovna, 2020).

En línea con lo anterior, el bucle fonológico se ocupa de mantener temporalmente la información auditiva o verbal, además se subdivide en componentes fonológicos y articulatorios (Shaofeng, 2022).

b. El Componente Agenda Viso – Espacial

Especializado en el aprendizaje no verbal (Portellano, 2021), información visual, espacial y kinestésica (Trápaga et al., 2019), además se encuentra en la vigilancia del sistema central cuya especialización se ubica en la producción y la administración de las imágenes mentales, participando también en actividades como la comprensión de textos y el cálculo mental (Litvinenko y Khalilovna, 2020).

En tal sentido, la agenda viso espacial opera de manera independiente, es crucial para tareas relacionadas con el razonamiento espacial (Xie et al., 2021).

c. El Componente Búfer Episódico

Es el encargado de conectar la memoria a largo y corto plazo a través de una relación bidireccional, por ejemplo, en la comprensión lectora, la memoria de largo plazo evoca a la de corto plazo para que la interpretación sea más ágil y sencilla (Trápaga et al., 2019).

En otro orden de ideas, integra y vincula la información proveniente de diferentes fuentes y modalidades en una experiencia unificada; el búfer permite la comprensión y el almacenamiento temporal de eventos o situaciones; además,

facilita la transferencia de información entre la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo (Xie et al., 2021).

d. El Componente Ejecutivo Central

Encargado de coordinar el componente del bucle fonológico y la agenda visoespacial (Portellano, 2021), los componentes mencionados son también llamados “esclavos”, ya que ambos envían información al central ejecutivo, y éste es el cargado de modularlos, para luego reenviar señales de control, además distribuye y divide la atención de forma flexible (Trápaga et al., 2019).

En conclusión, el componente ejecutivo central actúa como un sistema de control que supervisa y coordina las operaciones cognitivas; además, es responsable de la atención selectiva, la planificación, selección de opciones definitorias y la superación de desafíos (Shaofeng, 2022).

2.2.3.3. Neuropsicología de la Memoria de Trabajo.

La neuropsicología converge entre la neurología y la psicología que lleva a comprender el cerebro y la conducta, asimismo, estudia los efectos negativos, daños disfunciones o la inmadurez en la neurobiología sobre las funciones mentales superiores, realizando también una serie de programas para mejorar, estimular o rehabilitar los procesos cognitivos (Portellano, 2021), y es la corteza prefrontal que juega un actuar primordial en la memoria de trabajo, relacionándose con la función ejecutiva; asimismo, la memoria de trabajo se explora por medio del aprendizaje y el recordar una lista de palabras (Bonilla et al., 2021).

Entre las bases neurobiológicas de las funciones ejecutivas, en el área dorsolateral se localiza el lóbulo frontal, donde se llevan a cabo la función de actualización, inteligencia, memoria de trabajo organización temporal de la

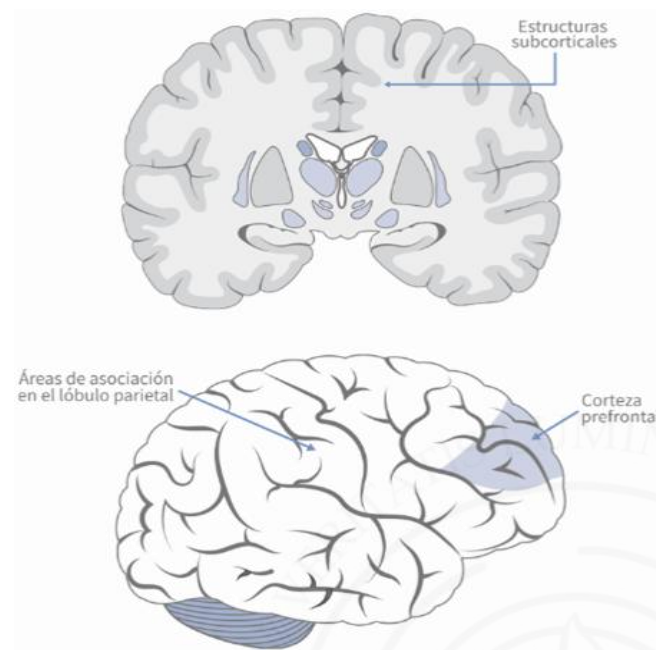
conducta del individuo, el razonar, la formación de nuevas definiciones e incluso generar acciones voluntarias (Portellano, 2021).

En ocasiones, la memoria de trabajo suele ser categorizada como memoria operativa, es la encargada de mantener presente la información necesaria en tiempo real para el habla, la imaginación o generar cálculos. Por ejemplo, cuando se piden indicaciones para llegar a un lugar, dicha información pone en acción a la memoria de trabajo. Por otra parte, las estructuras cerebrales que permiten la memoria de trabajo comprenden la zona superficial del cuerpo calloso desde la corteza prefrontal, estructuras subcorticales y las áreas de asociación en la región parietal (figura 3). La memoria de trabajo puede verse afectada por el Alzheimer, Parkinson, lesiones vasculares o traumáticas (Toro y Yepes, 2022).

La corteza prefrontal se fragmenta en las regiones dorsolateral y ventrolateral, donde la corteza prefrontal dorsolateral se involucra con la memoria de trabajo, así como el mantenimiento de información para ser manipulada, por ejemplo, leer, recordar una dirección; y las áreas de Brodmann 6, 8 y 9 se activan al realizar algo que implique la memoria de trabajo; en otras palabras, la memoria de trabajo permite la manipulación de información almacenada e información entrante (Clark et al., 2019).

Figura 3

Estructuras que intervienen en la memoria de trabajo



Nota. Adaptado de *El cerebro del siglo XXI* (p. 52), por J. Toro y M. Yepes, 2018, *El Manual Moderno. Neurociencia*

Para que el aprendizaje sea satisfactorio, los neurotransmisores que intervienen son la dopamina, la noradrenalina y la serotonina, que en conjunto forman un circuito de recompensas; la dopamina se encarga de controlar acción espontáneo del cuerpo y se asocia con la reacción del cerebro, originándose estados placenteros de buen ánimo; la noradrenalina controla el enfoque mental y la atención (Portellano, 2021), y la serotonina, por su lado, reduce la actividad axonal, y a la vez incrementa los inputs sinápticos dendríticos, logrando que las neuronas piramidales sean más sensibles a ciertas clases de input en apoyo a las acciones sistematizadas que permiten la anticipación y establecimiento de metas al trabajo flexible cognitivo y aprendizaje (Clark et al., 2019).

La memoria y la atención son procesos fundamentales dentro del contexto escolar, pues permiten la adquisición del lenguaje y conceptos de matemática. Por ello, es importante que los estudiantes desarrollen la inhibición, que es frenar una determinada acción, en este sentido la inhibición determina una pausa entre el estímulo y respuesta; la atención, pues el estudiante filtra la información que adquiere del medio; la memoria de trabajo, es la capacidad de contención, almacenamiento y evocación de datos; las emociones y la motivación, pues dirigen las acciones a la meta, la motivación se distingue en dos tipos la motivación intrínseca y extrínseca, donde la primera está referida al placer de realizar una actividad sin el incentivo externo, mientras que la extrínseca, el incentivo se recibe a cambio de una acción ejecutada, por ejemplo recibir elogios por una tarea bien hecha; el lenguaje interior, es la habilidad del individuo para hablarse a sí mismo; la planificación, resolución de conflictos y la reconstitución, comprendidos como la habilidad de identificación y organización de los pasos para el logro de objetivos (Miguel y Blanco, 2019). Desde lo mencionado en este apartado, se ha logrado identificar que la memoria de trabajo es una de las principales funciones ejecutivas con las que cuenta un individuo, teniendo su raíz en el lóbulo prefrontal, además de estar encargado de tareas como el habla, imaginación o la creación de cálculos matemáticos, o recordar información importante; asimismo, para que esta área pueda cumplir su rol de manera eficiente, cuenta con el apoyo de neurotransmisores como la dopamina, noradrenalina y serotonina; y también, se encuentra altamente arraigado con otros procesos mentales como lo es la atención.

2.2.3.4. Tipos de juegos lúdicos que ayudan a la memoria.

a. Juegos didácticos

Según Terrazo et al., (2020), los juegos didácticos hacen posible la enseñanza-aprendizaje con el mejoramiento del rendimiento académico, pues éstos incentivan a los estudiantes a través de juegos. Por tanto, los juegos didácticos generan aprendizajes lúdicos, donde los niños aprenderán diversos temas jugando.

b. Juegos de mesa

Se caracterizan por utilizar piezas en un tablero, donde de forma preestablecida los niños deben mover sus piezas en todo el juego, con la finalidad de alcanzar las metas o llegar al final. Estos juegos favorecen el desarrollo cerebral infantil, donde ambos hemisferios coordinan sus actividades de estrategia y creatividad. Asimismo, los juegos permiten incrementar las habilidades de afrontamiento a la frustración, los incentivan a crear estrategias y fomenta la interacción positiva entre compañeros. Mientras que los juegos en mesa orientados con números y secuencias de números lineales mejoran la habilidad aritmética y matemática (Carmona & Cardona, 2019).

c. Juegos de razonamiento lógico

Se relaciona con la asociación, clasificación, numeración, entre otros, que trabajan el razonamiento de los niños y niñas por lo cual ellos mantienen la atención y concentración; además, se emplean gráficos orales y escritos a fin de ofrecer una solución real; cabe mencionar, que estos juegos deben ser concisos y directos para evitar que los niños se confundan (Bustamante et al., 2021).

d. Juegos de construcción

El juego de construcción fue creado por Alma Siedhoff-Buscher en 1923, ella concebía a los juegos de construcción para formar a los infantes, y que favorecía a que se vinculen y reconozcan su espacio urbano, a partir de ello, se relacionaban con lo creado, así también inventaban historias contribuyendo a su capacidad narrativa y descriptiva, incrementan su coordinación, favorecen la atención y reflexión, desarrollan la memoria, fomentan la concentración, paciencia y la capacidad de interpretar instrucciones (Pérez, 2020).

Así también, los efectos de edificación y el manejo favorecen el desarrollo del pensamiento abstracto, fomentan los procesos cognitivos y favorecen la creatividad, el procesamiento espacial y el lenguaje. Los niños construyen castillos, granjas, edificios, entre otros, insertando piezas, derribando, encajando y sacando objetos (Venegas et al., 2018).

e. Juegos simbólicos

Referidos a los juegos que consisten en efectuarse mediante representaciones de objetos simulando diversas situaciones, hechos, objetos y personajes, en algunas ocasiones se emplean juguetes a fin de llamar la atención de los individuos que forman parte del juego (Nazer y Reyes, 2021). Gracias a este tipo de juegos los niños brindan una gráfica del ambiente real; pues, este posibilita que el individuo logre exteriorizar sus sentimientos y emociones cambiando totalmente la realidad con sus fantasías (Gallardo et al., 2019).

También es conocido como juego protagonizado o dramático porque permite que los niños proyecten sus experiencias difíciles facilitando el manejo de sus emociones y logrando que el niño o niña se libere de la ansiedad (Dente,

2019). Dicho en otras palabras, es el juego mediante el cual los niños construyen eventos y personajes como si estuvieran presentes, elaborando y expresando sus afectos, sus vínculos e incluso anhelos.

f. Juegos de imitación

Supone los juegos donde el niño intenta replicar sonidos, gestos o cualquier actividad. Estos juegos favorecen la atención, lenguaje, discriminación y memorización, asimismo se relaciona con potenciar la función ejecutiva y la autorregulación; entre las acciones que se les pide realizar están saltar como rana, dar dos palmas, pararse y sentarse, podrían pedírseles imitar animales, ruidos de la naturaleza o el ambiente, o incluso reproducir sonidos de roles sociales como imitar a un bombero. Los docentes también podrían cantar una canción acompañada por gestos que los niños tendrían que replicar (Venegas et al., 2018).

g. Juegos de memoria

Los juegos de memoria permiten reconocer y recordar las experiencias ya pasadas, pudiéndose diferenciar entre memoria visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, entre los juegos para la estimulación de la memoria visual están la observación de las características de los propios compañeros para luego formular preguntas de lo observado; los juegos de memoria auditiva, podrían ser recordar sonidos, canciones, poesías e incluso trabalenguas; para reforzar la memoria táctil se puede hacer uso de una caja oscura que contenga varios objetos de diferentes texturas y el niño a través de sus manos y con los ojos cerrados trate de adivinar de qué se trata; en cuanto a la memoria olfativa y gustativa, los niños tendrán la misión de identificar olores y sabores (Venegas et al., 2018).

Con respecto a la variedad de tipos de juego, se ha estipulado que existe una amplia variabilidad, desde aquellos en los que un estudiante pueden solo recrearse y fortalecer sus capacidades motoras, pasando por aquellos en los que se espera que ellos puedan aprender actividades prácticas para la vida, y aquellos en los que se busca enseñar acciones mediante de el uso de otros modelos.

2.3. Definición de términos

- **Estrategia lúdica.** Metodología que se basa en la enseñanza creativa a través del juego, donde el niño y el docente interactúan a través de diferentes juegos guiados por el docente, esta metodología es también denominada neuro lúdica, definiéndose al desarrollo de generar manifestaciones lúdicas y didácticas que conlleven a emociones positivas y encaminen el proceso pedagógico y los vínculos sociales en la dinámica de grupo, sustentados en los diversos estados y funciones mentales” (Barreto, 2020, p. 7).
- **Memoria de trabajo.** denominada de igual manera bajo el término de memoria operativa (Trápaga et al., 2019), cuya función es mantener la información activa para ser manipulada por el individuo cuando él lo decida (Clark et al., 2019). Está compuesta por cuatro subsistemas: el ejecutivo central, el bucle fonológico, la agenda visoespacial y el búfer episódico (Litvinenko y Khalilovna, 2020).
- **Niñez.** Periodo del desarrollo humano, que se presenta entre el nacimiento y la pubertad (Real Academia Española, 2021). Los niños que oscilan desde la tercera infancia hasta la pubertad, se encuentran en la tercera infancia, en esta etapa, el niño se destaca por intentar mostrar su

aprendizaje y sus habilidades en su círculo social, ya que suele darle mucha importancia a sus relaciones interpersonales, asimismo, esta etapa se caracteriza por la búsqueda del conocimiento, pues el menor constantemente se preguntará el porqué de las cosas, buscando argumentos lógicos y realistas (Faas, 2021).

- **Docente.** El docente tiene el rol fundamental de orientar al estudiante, demostrando sus capacidades académicas dentro del aula, por lo cual el docente debe haber desarrollado sus competencias profesionales, mostrando innovación y estrategias que permitan la enseñanza-aprendizaje (Cedeño y Viguera, 2020); es decir, los docentes deben facilitar los espacios generando familiarización a los datos informativos, aunado a ello de involucrar las acciones educativas del saber, saber hacer, saber vivir y saber ser en los niños, mediante de una enseñanza-aprendizaje significativa, funcional y lógica, para posibilitar el desarrollo integral e individual (Serrano, 2020).
- **Pedagogía.** Proviene del latín Principium, cuyo significado es fundamento; y se define como el saber relacionado con la metodología aplicada en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y tiene principios centrados en el desarrollo, instrucción, socialización y educación (Mato et al., 2019). Hoy por hoy, debido a los nuevos retos educativos, los docentes han tomado la iniciativa de incluir a las TIC en sus metodologías didácticas, lo cual ha evidenciado mejoras en la planificación y sistematización de las clases. En tanto la innovación ha logrado promover la atención de los estudiantes y la elaboración de conocimientos a través de la tecnología (Navarro, 2019).

- **Neuropsicología.** Es una rama de la neurociencia, especializado en el estudio de la relación entre la neurología (cerebro) y la psicología (conducta), cimentando sus estudios en las bases neurales de los procesos mentales complejos (Litvinenko y Khalilovna, 2020), cabe mencionar que el cerebro de un niño tiene más plasticidad que el de un adulto, por lo tanto, tienen mejor pronóstico que un adulto, en caso tuvieran algún tipo de daño funcional (Aguilar, 2021).
- **Memoria.** Es un proceso neuronal-cognitivo que hace posible el registro, codificación, retención y restitución de la información (Toro y Yepes, 2018), pues es “la función cognoscitiva de sinapsis la cual favorece el retener experiencias pasadas” (p.108), en el caso de los niños, ellos almacenan en su memoria a partir de su perspectiva, y no son del todo objetivos en el filtro de información (Córdoba, 2019)
- **Juego.** Es un quehacer humano que permite el progreso físico y mental de los niños en etapa escolar (Venegas et al., 2018), permitiendo que el niño adquiera una experiencia con su entorno más cercano, también le permite expresarse y reconocer sus emociones, dicho en otras palabras, el juego impulsa un desarrollo integral; y conforme pase el tiempo, el niño se acercará progresivamente a la realidad a través del juego. Entre otros beneficios del juego está la construcción del vocabulario, el incremento de su autoconcepto, el adaptarse a la sociedad y sus normas, resolver conflictos, estudiar las causas y consecuencias, guardar datos en su memoria, desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa, y experimentar con objetos (Faas, 2021). Por otro lado, los juegos domésticos proporcionan conocimiento, tales como; cuando se le relata un cuento, los niños

reforzarán su vocabulario, su comprensión lectora y memoria (Serrano, 2020).

- **Gamificación.** Es una táctica basada en el juego para conseguir mejores resultados en los estudiantes, mejorando sus habilidades y conocimientos, asimismo, la gamificación motiva a los estudiantes (Campal y Ordás, 2021). Es también definida como la utilización de los juegos en un contexto educativo, con la finalidad de abordar un tema determinado dentro de un aprendizaje en línea (Cornellá et al., 2020).
- **Herramientas tecnológicas.** Son programas o aplicaciones que utilizan los docentes para intercambiar información con sus estudiantes (Campal y Ordás, 2021), puesto que la era digital exige el uso y comprensión de tecnología en la enseñanza-aprendizaje (Durán et al., 2021). En tal sentido, la tecnología ha producido cambios, pues permite la construcción social en base a la información, se han producido cambios en la semiótica, estructura social, razón dualista, lógica y por supuesto ha descentralizado el aprendizaje de la escuela y una desestructuración en los horarios curriculares (Mejía, 2019).

2.4. Hipótesis

De acuerdo con la naturaleza holística que corresponde a la investigación, esta carece de hipótesis, incluso la parte del estudio descriptivo carece de estas pues el objetivo es caracterizar la muestra.

CAPÍTULO III: MÉTODO

La metodología a utilizar en la investigación estuvo basada en el método científico. El cual siguió una secuencia de diversos pasos que debieron ser tomados en cuenta, como concebir ideas, plantear problemas, identificar las fuentes teóricas, se determinan las muestras, análisis de la información y resultados, etc. (Arias y Covinos, 2021).

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Con el propósito de realizar los fines descritos en esta indagación se consideró el nivel descriptivo, el cual, según Carhuacho et al. (2019) se caracteriza por los elementos específicos y de perfil que se le otorga al grupo social, comunidad, individuos, entre otro fenómeno de indagación.

Asimismo, en relación al tipo de investigación, este fue básico, pues de acuerdo con Arias y Covinos (2021) se caracterizó porque se centró en la ampliación de los conocimientos científicos y en la descripción y entendimiento de la problemática identificada.

Además, el estudio se direccionó en el enfoque mixto, el cual, de acuerdo con Carhuacho (2019) resulta conveniente, pues permite agrupar dos procedimientos, cualitativo y cuantitativo, con el propósito de ahondar en el tema abordado. Dicho de otra forma, desde la perspectiva del primero se expone información de percepción de los entrevistados, mientras que el segundo, debido a su precisión, reúne datos numéricos de la realidad objetiva.

Finalmente, cabe mencionar que, al ser la indagación holística, debido a que los sucesos que giran en torno a los fenómenos de estudio guardaron relación con la forma en la que se desarrollan, evidenciando sus

comportamientos, comprendido desde un punto de vista más objetivo. En ese sentido, se evidenció la actividad o función pedagógica o social, describiendo, estructurando y discutiendo los hallazgos (Ñaupas. et al., 2018).

Respecto a los medios para obtener los datos, la información fue de campo, dado que se aplicó una entrevista a los docentes. Además, se ejecutó la guía de focus group que permitió indicar las percepciones frente al trabajo realizado en clase. Por otro lado, se empleó el Test Rey, de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas, y la guía de observación de estrategias lúdicas.

En conclusión, este estudio es de carácter holístico, pero con una predominancia cualitativa.

3.2. Participantes

3.2.1. Población

La población 1 estuvo constituida por 44 estudiantes de ambos sexos, quienes fueron elegidos aplicando según los criterios de inclusión y exclusión.

Tabla 1

Población de estudio

Género	Criterios de Inclusión	Criterios de Exclusión	Población
Femenino	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes que tengan la autorización de sus padres para participar. Estudiantes matriculados en el período 2023. Estudiantes con adecuada salud física al momento de la evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes diagnosticados con alguna discapacidad intelectual. 	22
Masculino			22
Total			44

La población 2, estuvo conformada por 06 docentes de ambos sexos, siendo mujeres y un hombre, quienes dictan clases en el segundo grado de primaria de las secciones A y B.

3.2.2. Muestra

De acuerdo con el enfoque elegido, se conformaron dos muestras, en el enfoque cuantitativo, se evaluó a los estudiantes de segundo grado de primaria, siendo un total de 34. A diferencia, del enfoque cualitativo en que se consideró la participación de 6 docentes encargados del segundo de primaria de ambas secciones.

3.3. Categorías de investigación

3.3.1. Categoría 1: Memoria de trabajo

Definición conceptual: *Memoria de trabajo.* - Es una habilidad cognitiva, definida como la “capacidad de retener, almacenar y evocar información” (Miguel y Blanco, 2019, p. 56), es decir, es la capacidad de sostener y transformar la información adquirida del medio en periodos cortos de tiempo, asimismo, resulta ser una habilidad que contribuye en el éxito académico.

Definición operacional. La variable de memoria de trabajo está constituida por 4 dimensiones: Bucle fonológico, permite el almacenamiento de información lingüística. Ejecutivo central, permite seleccionar varios procesos de control. Agenda visoespacial, hace posible almacenar y manipular la información viso-espacial. Búfer episódico, es la memoria episódica a corto plazo.

Tabla 2*Operacionalización de Memoria de trabajo*

Subcategorías	Indicadores	Nivel
Bucle fonológico	Almacenar y mantener información de tipo lingüístico	
Ejecutivo central	Seleccionar y operar varios procesos de control	Superior
Agenda visoespacial	Almacenar y manipular información viso espacial	Normal Inferior
Búfer episódico	Memoria episódica a corto plazo	

En la tabla 2, se muestra la operacionalización de la categoría Memoria de trabajo, con la cual acorde a las subcategorías se elaboró el instrumento, siendo los niveles alto, medio y bajo, los cuales se usarán para determinar el nivel de la memoria de trabajo en los niños del 2° de primaria de la Institución Educativa en intervención.

3.3.2. Categoría 2: Estrategias lúdicas

Definición conceptual. Las estrategias lúdicas se refieren a una enseñanza sistemática y ordenada, donde el docente utiliza técnicas, ejercicios y juegos que permiten un aprendizaje más dinámico (Juliao, 2017). Por tanto, las estrategias lúdicas son actividades que manejan los docentes para incrementar los conocimientos de los estudiantes a través del juego como plan de enseñanza-aprendizaje.

Definición operacional. La variable de estrategias lúdicas se compone por: Capacidad lúdica, recursos materiales y participación lúdica.

Tabla 3*Operacionalización de Estrategia lúdica*

Subcategorías	Indicadores	Ítems
Capacidad lúdica	Realización Motivación Interacción Innovación Aptitud Materiales reciclados Utensilios	1-7
Recursos - materiales	Adaptación a los espacios Objetos necesarios para el juego	8-15
Participación lúdica	Juegos sin accidentes Interacción del niño Satisfacción por el juego Participación del docente Participación ordenada del juego	16-23

En la tabla 3, se muestra la operacionalización de la categoría Estratégicas lúdicas, con la cual acorde a las subcategorías se elaboró los instrumentos, quedando conformadas por 23 ítems.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observar no solo consiste en mirar, sino en prestar atención a los detalles y la utilización de todos los sentidos durante este proceso. Para detallar lo observado se utiliza una guía de observación (Arias y Covinos, 2021). Por tanto, en esta investigación se utilizó una guía de observación de estrategias lúdicas dirigida a docentes, está conformada por 3 dimensiones como son: Capacidad lúdica, Recursos y Participación lúdica, el instrumento cuenta con 23 ítems, con alternativas de respuesta como: Si, No, A veces y Observación, es de

elaboración propia por la autora de esta investigación, en consecuencia, estuvo sujeta a validación de expertos, siendo que, tras dicho proceso, se identificó que la guía era aplicable.

Tabla 4

Ficha técnica de la guía de observación

Nombre del instrumento	Guía de observación de estrategias lúdicas
Autor y año	Isabel Rojas Julián y Isabel del Castillo Macedo
Ámbito de aplicación	Docentes de nivel inicial
Duración	25 minutos
Finalidad	Identificar el uso de las estrategias lúdicas por parte de los docentes en las aulas del nivel primario
Importancia	Poder señalar como es que los docentes emplean las estrategias didácticas en niños de 5 años
Tipificación	Si, A veces, No, Observaciones
Ítems	23
Dimensiones	Capacidad lúdica
	Recursos
	Participación lúdica

Así mismo, para el enfoque cualitativo de estudio, se comprende que este abarca la técnica del focus group, el cual es una técnica grupal en la que los participantes responden y dialogan sobre ciertas cuestiones o preguntas (Arias, 2020). En consonancia con ello, se aplicó una Guía de Focus Group para docentes, compuesta por 9 preguntas distribuidas de la siguiente manera: para la categoría Memoria de trabajo conformada por 5 preguntas y las subcategorías Bucle fonológico, Viso-Espacial, Búfer Episódico y Ejecutivo central; para la categoría estrategias lúdicas conformada por 4 preguntas y las subcategorías Capacidad Lúdica, Recursos-materiales y Participación lúdica, es de elaboración propia por la autoras de esta investigación, en consecuencia está sujeta a

validación de expertos; esta ficha, también paso por un proceso de validación por juicio de expertos los cuales concluyeron que el cuestionario era aplicable en la población seleccionada, y en cuanto a su confiabilidad, se llegó a ello mediante a la saturación teórica.

Tabla 5

Ficha técnica del focus group

Nombre del instrumento	Focus group
Autor y año	Isabel Rojas Julián y Isabel del Castillo Macedo
Ámbito de aplicación	Docentes de nivel inicial
Duración	1 hora
Finalidad	Dialogar sobre la memoria de trabajo de los niños de primaria el uso de las estrategias didácticas empleadas por los docentes
Importancia	Conocer la disposición de los docentes ante el uso de las estrategias didácticas
Preguntas	9 (5 de memoria de trabajo; 4 de estrategias didácticas)
Categorías	Memoria de trabajo Estrategias didácticas
Tipificación	Situada (2 puntos), mal situada (1 punto), bien situada (1 punto), mal situada (0.5) y 0 puntos

Por otro lado, las pruebas estandarizadas o inventarios miden una variable específica de estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), permitiendo potencializar sus oportunidades de mejora en los escolares, a través de una prueba con instrucciones y calificaciones fijas. En este sentido, para medir la variable de Memoria de trabajo, se administró el Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de Rey. Este

cuestionario fue originalmente creado por André Rey en 1942, y en cuanto a la validación al contexto hispano, Galindo et al. (1996), identificaron que, su estandarización mediante una prueba piloto era adecuada, y para la identificación de la confiabilidad, siguieron un método de inter-evaluadores, los cuales, verificaron los resultados de 10 personas dentro del rango normal y 10 pacientes psiquiátricos, siendo calificados por 18 expertos, a partir de ello, se obtuvo un coeficiente de confiabilidad cuyo resultado final fue de 0.884 para la dimensión memoria, y para la copia obtuvieron un 0.873. Mientras tanto, en el estudio realizado, también se evaluó la consistencia interna del instrumento mediante el alfa de Cronbach, el cual fue de 0.958 para el factor de copia y 0.913 para el factor memoria, por lo que estuvo dentro del rango aceptado.

Tabla 6

Ficha técnica del instrumento de investigación

Nombre del instrumento	Test de Copia y Reproducción de Memoria de Figuras Geométricas Complejas
Autor	André Rey
Procedencia	Les Editions du Centre de Psychologie Appliquee (París) en el año 1959
Ámbito de aplicación	Niños, a partir de 4 años, y adultos
Duración	45 minutos
Adaptación española	española: Manual TEA (2003)
Finalidad	Apreciar el nivel de desarrollo intelectual y el nivel perceptivo-motor de los estudiantes
Importancia	Evaluación para detectar trastornos neurológicos vinculados dificultades perceptivas o motoras. Nivel de alcance y madurez en la ejecución de tareas gráficas
Tipificación	Figura A: Tablas de baremos en centiles de diversas muestras distribuidas en 11 grupos de edad

Por lo que, estos instrumentos presentados brindan el soporte metodológico requerido para responder a los objetivos planteados, cumpliendo con las características sobre el ámbito de aplicación, duración, finalidad, importancia y tipificación.

3.5. Procedimientos

Los procedimientos en esta investigación, se clasifican en dos. El primero corresponde a las coordinaciones con la institución educativa para poder realizar las evaluaciones en los estudiantes del 2do grado de primaria; luego de ello, se procedió a brindar los consentimientos informados a los padres de familia, con los cuales afirmaron la participación de sus hijos en el estudio. Con la aprobación de la institución, se procedió a registrar, mediante la guía de observación, las clases de los docentes, para así poder evaluar sus métodos de enseñanza, en específico, sus capacidades lúdicas.

Como segundo procedimiento, al igual que el primero se coordinó la ejecución de la segunda técnica, y se procedió a la aplicación del focus group a los docentes, el cual consistió en preguntas abiertas orientadas a conocer su disposición del uso de estrategias didácticas, y los beneficios que estas traen en el desarrollo de la memoria de trabajo.

Para la obtención de los resultados de la Figura del Rey se siguió la siguiente aplicación:

Primero (Fase de copia): Se entregó los materiales y se les explicó que van a diseñar el dibujo que tienen como modelo, para ello por cada 3 minutos se indicó el cambio de color. Finalmente, después del tiempo considerado para la aplicación se recogieron los materiales por cada participante.

Segundo (Fase de reproducción): Después de 3 minutos se volvió a entregar materiales, pero únicamente una hoja bond blanca y los colores, y se explicó que deben replicar la misma figura, esta vez sin el dibujo modelo a la vista (debe dibujar lo que recuerda de la figura copiada).

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos cuantitativos fueron sometidos a un procesamiento mediante el programa Microsoft Excel versión 2016 para realizar las sumatorias por dimensiones y variable. Después se procedió a utilizar el software SPSS versión 26, para la realización del análisis estadístico descriptivo, mismo que fue presentado por medio de tablas y gráficos con su respectiva interpretación.

Mientras que, los datos cualitativos, fueron divididos según la categoría y sub categorías a las que correspondían y luego distribuidas por cada pregunta de esta guía. Posterior a ello, fueron analizados por medio de la herramienta de la codificación con la finalidad de obtener las ideas centrales a partir de las respuestas de los docentes; finalmente, estas ideas fueron esquematizadas en por medio de figuras.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este apartado se exponen los resultados de análisis cuantitativo y cualitativo de las variables de estrategias lúdicas y memoria de trabajo en niños de 2° de primaria del Cercado de Lima.

4.1. Resultados descriptivos en relación al Test Rey, test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas

Los siguientes resultados dan respuesta al primer objetivo específico, que consiste en caracterizar el nivel de memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, para ello se aplicó el test a 34 estudiantes, en modalidad presencial en la institución educativa correspondiente, con una duración aproximada de 45 minutos.

Tabla 7

Nivel de copia de memoria de trabajo

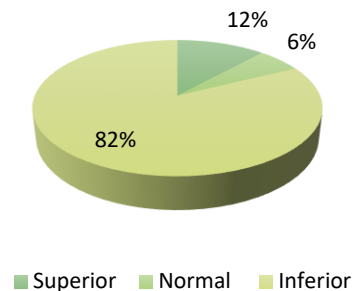
Copia de memoria de trabajo		
Nivel	n	%
Superior	4	12
Normal	2	6
Inferior	28	82
Total	34	100

Nota. Reporte estadístico

En correspondencia a la tabla, de forma gráfica y dinámica se presenta la siguiente figura:

Figura 4

Nivel de copia de memoria de trabajo



Nota. Reporte estadístico

Como se detalla en la tabla 7 y figura 4, en relación con la fase de copia de memoria de trabajo se obtuvo en mayor valor porcentual un nivel inferior con un 82%, seguido del superior con un 12%, y finalmente en menor porcentaje en el nivel normal con solo un 6%.

En esta tabla se presentan los niveles de reproducción de memoria de trabajo.

Tabla 8

Nivel de reproducción de memoria de trabajo

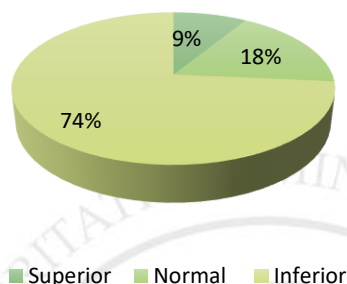
Reproducción de memoria de trabajo		
Nivel	n	%
Superior	3	9
Normal	6	18
Inferior	25	74
Total	34	100

Nota. Reporte estadístico

En esta figura se presentan los niveles de reproducción de memoria de trabajo.

Figura 5

Nivel de reproducción de memoria de trabajo



Nota. Reporte estadístico

Con relación a la tabla 8 y figura 5, en marco a la fase de reproducción de memoria de trabajo se obtuvo un mayor porcentaje en el nivel inferior con un 74%, seguido del nivel normal con un 18%, y con tan solo un 9% se obtuvo un nivel superior.

En esta tabla se presentan los niveles de memoria de trabajo.

Tabla 9

Nivel de la variable de memoria de trabajo

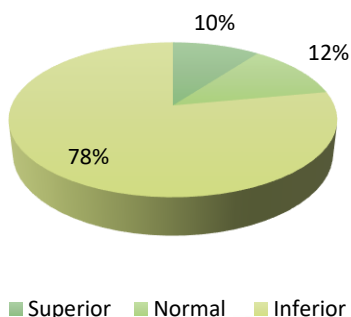
Nivel de memoria de trabajo	Copia	Reproducción	Total	
	n	n	Promedio	%
Superior	4	3	4	10
Normal	2	6	4	12
Inferior	28	25	27	78
Total	34	34	34	100

Nota. Reporte estadístico

En esta figura se presentan los niveles de memoria de trabajo.

Figura 6

Nivel de la variable de memoria de trabajo



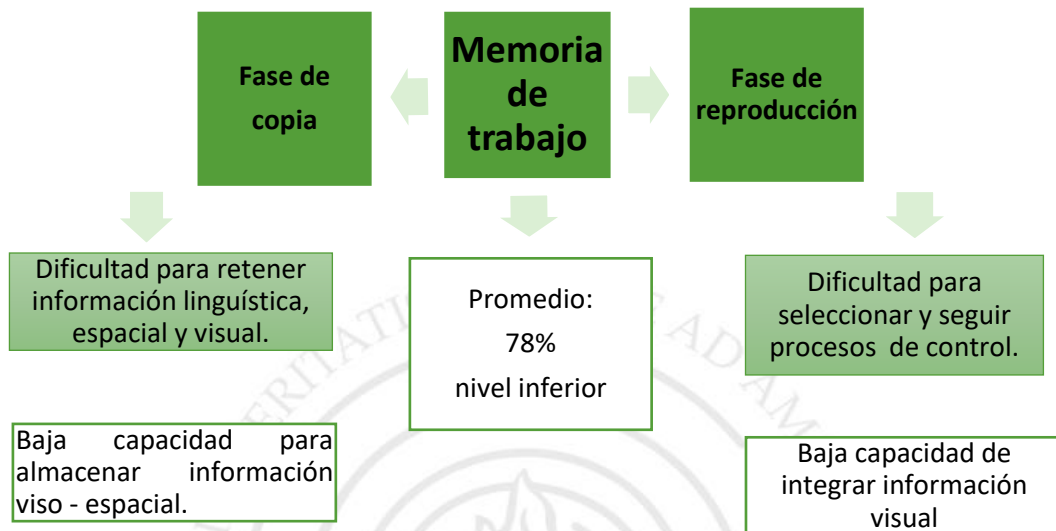
Nota. Reporte estadístico

Finalmente, como se muestra en la tabla 9 y figura 6 en relación con la memoria de trabajo, en promedio entre las dos fases se obtuvo un 78% en un nivel inferior con un mayor valor porcentual, asimismo se obtuvo un 12% en el nivel normal y en el nivel superior se obtuvo un 10%.

Conforme a los resultados obtenidos de la aplicación del test para estudiantes, se formularon las siguientes aproximaciones diagnósticas:

Figura 7

Aproximaciones diagnósticas del Test “Rey, test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas” a los niños de primaria



Nota. Elaboración propia.

En relación con la fase de copia, los resultados mostraron un rendimiento de los estudiantes en el nivel inferior, dado que la puntuación bruta promedio se ubicó en el percentil de 10 a 15.

En concordancia a la fase de reproducción, al igual que en la anterior fase los resultados mostraron un rendimiento de los estudiantes en el nivel inferior, dado que la puntuación bruta promedio se ubicó en el percentil de 10 a 15.

Se evidenció que los estudiantes se encuentran en un nivel inferior del desarrollo de la memoria de trabajo, es decir reflejan una baja capacidad de almacenamiento y retención de información lingüística, espacial y visual, asimismo presentan dificultades para realizar funciones de selección y seguir ciertos procesos de control, además se evidenció debilidades para almacenar y

manipular información viso espacial, en tanto, se puede determinar que los estudiantes poseen una memoria episódica a corto plazo.

Por otro lado, se infirió que los estudiantes presentaron mayor dificultad para realizar actividades en función visoespacial (copia del dibujo), a su vez dificultades para integrar la información visual (reproducción del dibujo).

4.2. Resultados descriptivos en relación con la guía de observación de estrategias lúdicas

A continuación, se muestran, los siguientes resultados en relación al segundo objetivo específico de la investigación con el cual se buscó conocer la percepción sobre la memoria de trabajo y la disposición para desarrollarla en profesoras de niños en el grado escolar de selección. Asimismo, en relación con tercer objetivo con el cual se buscó conocer la percepción sobre las estrategias lúdicas y la disposición para desarrollarlas en profesoras del grado en selección, por ello se aplicó una guía de observación a 4 docentes del 2° de primaria.

Se presenta el promedio de respuesta según la percepción de los docentes en relación con las estrategias lúdicas:

Tabla 10

Promedio de respuesta según la percepción de los docentes en relación con las estrategias lúdicas

Estrategias lúdicas	Capacidad lúdica	Recursos	Participación lúdica	Promedio total
Si	3	2	2	2
No	1	2	2	2
A veces	0	0	0	0
Total	4	4	4	4

Nota.: Reporte estadístico

En la tabla 10, se encuentra la percepción de los profesores sobre las estrategias lúdicas, obteniéndose que en promedio 3 docentes emitieron una respuesta afirmativa sobre la capacidad lúdica, asimismo en promedio se obtuvieron respuestas afirmativas (2) y negativas (2) en la dimensión de recursos y participación lúdica por igual, en tanto en relación al promedio en cuanto a estrategias lúdicas se obtuvieron respuestas afirmativas (2) y negativas (2) en similitud.

A continuación, se precisan los niveles de la capacidad lúdica:

Tabla 11

Niveles según la dimensión de capacidad lúdica

Nivel de capacidad lúdica		
Niveles	n	%
Alto	0	0
Medio	2	50
Bajo	2	50
Total	4	100

Nota. Reporte estadístico

En la tabla 11, relacionado a la capacidad lúdica en igual proporción porcentual se obtuvo un nivel medio (50%) y bajo (50%).

La tabla seguida precisa los niveles de la dimensión recursos:

Tabla 12

Niveles según la dimensión de recursos

Nivel de recursos		
Niveles	n	%
Alto	0	0
Medio	0	0
Bajo	4	100
Total	4	100

Nota. Reporte estadístico

Como se muestra en la tabla 12, relacionado al uso de recursos lúdicos se obtuvo una totalidad del 100% en el nivel bajo.

La tabla seguida precisa los niveles de la dimensión participación lúdica:

Tabla 13

Niveles según la dimensión de participación lúdica

Nivel de participación lúdica		
Niveles	n	%
Alto	0	0
Medio	2	50
Bajo	2	50
Total	4	100

Nota. Reporte estadístico

Como se observa en la tabla 13, en participación lúdica se obtuvo un porcentaje de 50% en el nivel medio y bajo.

La tabla seguida precisa los niveles de la dimensión actividades lúdicas:

Tabla 14

Niveles según la dimensión de actividades lúdicas

Categoría de Estrategias lúdicas		
Niveles	n	%
Alto	0	0
Medio	0	0
Bajo	4	100
	4	100

Nota. Reporte estadístico

Finalmente, en la tabla 14, se observa un nivel bajo con un valor porcentual total del 100%.

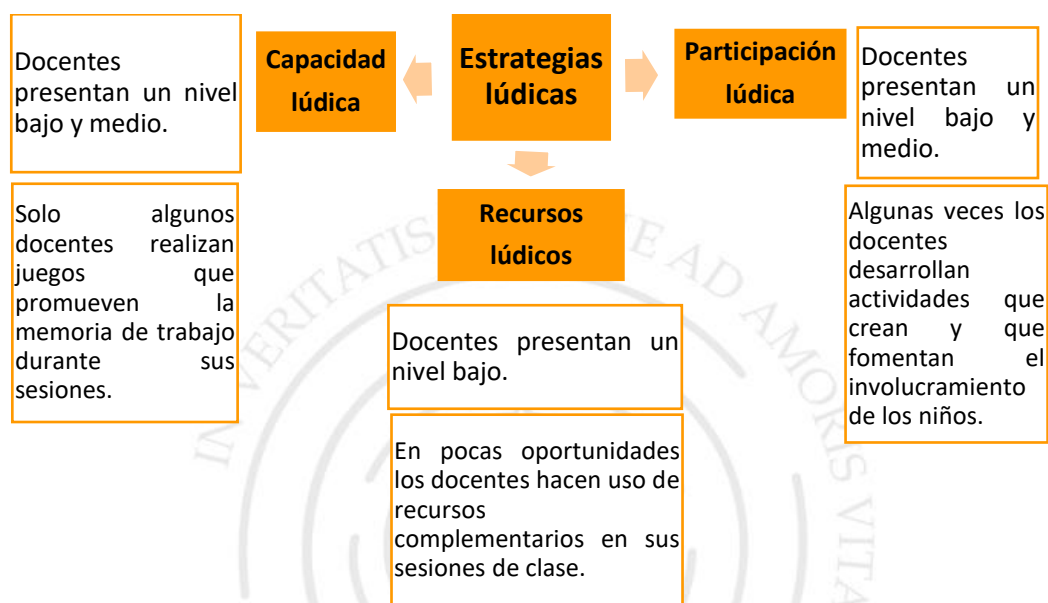
En referencia a los resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación realizadas a los docentes, se plantearon las siguientes conclusiones aproximativas:

- En cuanto a la capacidad lúdica, que incluye aspectos como la ejecución, el interés, la interacción, la innovación y la habilidad, se observa que los maestros muestran un nivel variado, desde bajo hasta medio. Por lo tanto, se puede concluir que algunos maestros emplean juegos durante las clases para fomentar el desarrollo de la memoria de trabajo. Se indica que los estudiantes disfrutaban de estas actividades. Sin embargo, solo algunos docentes mantienen una actitud positiva y utilizan juegos entretenidos que logran captar la atención y motivación de los niños.
- En lo que respecta al uso de recursos o materiales, que incluye elementos como herramientas, adaptación al espacio, objetos y juegos empleados para implementar estrategias lúdicas en el salón de clases, los maestros reportan un nivel bajo. Se señala que en pocas ocasiones los maestros utilizan materiales reciclados u otros necesarios para la realización de un juego. Además, es poco frecuente el uso de recursos adicionales como la música, que puede servir para estimular la memoria de trabajo. Sin embargo, en las escasas actividades llevadas a cabo, se puede inferir que los maestros desempeñan el papel de moderadores al proporcionar instrucciones y apoyo a los niños.
- En relación con la dimensión de participación lúdica, que incluye aspectos como interacción, satisfacción y grado de participación, se observó que los maestros perciben un nivel variado, desde bajo hasta medio, en esta área. Esto implica que solo en ocasiones se llevan a cabo actividades diversas y adecuadas a las necesidades y habilidades de los niños. Además, en las pocas ocasiones en las que se desarrollan ciertas actividades, los maestros crean y mantienen un ambiente amigable y seguro, participando activamente

en las actividades y supervisando el cumplimiento de las normas de convivencia propuestas por los niños participantes.

Figura 8

Conclusiones preliminares de la guía de observación a los docentes



Nota. Elaboración propia

4.3. Resultados en relación al Focus Group

A continuación, se presenta el análisis cualitativo del Focus Group aplicado a docentes del 2° de primaria, se desarrolló en local educativo, en la cual asistieron 6 maestros. El análisis se desarrolló en relación al cuarto objetivo específico el cual se enfocó en conocer la percepción sobre las relaciones entre la memoria de trabajo y su desarrollo desde la incorporación de estrategias lúdicas, y en relación al quinto objetivo específico que consistió en establecer las concordancias entre la caracterización de la memoria de trabajo de los niños evaluados y las percepciones de sus profesores sobre los vínculos de ella con la integración de estrategias lúdicas, en tanto se presentó lo siguiente:

Categoría: Memoria de trabajo

Subcategoría: Bucle Fonológico

Pregunta 1, ¿Cómo considera que los estudiantes memorizan los contenidos visuales vistos en clase?, según lo que afirman los docentes es a través de la presentación de videos y retroalimentando con un espacio de preguntas, asimismo utilizando técnicas de estudio como el subrayado o aplicando un juego de letras.

Los alumnos si llegan a memorizar cuando se les presentan videos. Luego, se les hace preguntas de manera literal e inferencial (E1)

Tratamos de enfocarnos en utilizar videos educativos utilizando el proyector y luego pasar a una ronda de preguntas (E2)

Pregunta 2, ¿Cómo considera que los estudiantes memorizan los contenidos verbales vistos en clase?, de acuerdo con lo afirmado por los docentes se realiza a través del diálogo para recoger saberes previos y reflexionar, pero se afirma que también depende de la expresión oral y corporal del docente.

Se origina un diálogo para poder recoger saberes previos y hacer reflexionar sobre el tema que trabajamos (E2)

Pregunta 3, ¿Cómo considera que los estudiantes memorizan los contenidos textuales vistos en clase? A partir de lo mencionado por los docentes las estrategias lúdicas que se utilizan durante las clases son a través de la proyección de textos, libros o fichas, asimismo a través de una ronda de preguntas y espacio de reflexión, también se utiliza técnicas de estudio como el subrayado, organizadores visuales, mapas mentales, imágenes, asimismo una

estrategia que los maestros afirman que funciona es la retroalimentación y guía del docente durante la lectura de los textos.

Proyectamos textos o utilizamos los libros o fichas. Hacemos preguntas explícitas o implícitas (E1)

Entramos a un conversatorio. Hacemos reflexiones. Utilizamos la técnica del subrayado y también hacemos vocabulario con las palabras de desconocen utilizando el diccionario (E2)

Utilizamos imágenes que llamen a la atención del texto (E4)

Pregunta 4, ¿Qué estrategias emplea para fortalecer y mejorar la retención de los contenidos de sus estudiantes durante las actividades de lectura, escritura y comprensión oral?, de acuerdo con lo que afirman los docentes funcionan las estrategias de realizar exposiciones las cuales les permiten identificar ideas principales y con la explicación un mejor entendimiento, asimismo es efectivo realizar resúmenes cortos y repetitivos, además de realizar una lectura activa y compartida.

Las exposiciones ayudan a que expliquen mejor lo que han captado del tema (E2)

Cuando la persona expone retiene la información e interioriza mejor el conocimiento (E4)

Subcategoría: Viso – Espacial

Pregunta 5, ¿Cómo valora la capacidad de sus estudiantes para seguir un conjunto de pasos a partir de las instrucciones que les da? ¿por qué? A partir de lo mencionado por los maestros, se indica que aún es débil la retención y concentración de los estudiantes, sin embargo, si realizan trabajo en equipo y cooperativo tienen más probabilidades de comprender. De igual modo, si se

implementa el diálogo siempre habrá un estudiante que capta mejor y guía a los demás, por otro lado, los docentes consideran que mientras las indicaciones son claras existe más probabilidad que todos entiendan.

Cuando trabajan en equipo, es mejor. El trabajo es cooperativo y se hace un debate (E2)

Dialogar. El alumno que mejor comprende es el que explica al grupo las instrucciones o indicaciones (E3)

Pregunta 6, ¿Qué tipos de actividades utilizas para desarrollar y fortalecer el razonamiento espacial en sus estudiantes durante las clases?, según los educadores afirman que se realizan técnicas grafo plásticas en las cuales se utiliza el material concreto, reciclado, entre otros, adicionalmente se hace uso de recursos musicales que estimulen el desarrollo de las actividades, a su vez se hace uso del recurso humano implementando el juego de roles.

Utilizamos a los mismos alumnos como recurso, así mismo utilizamos canciones llamativas para trabajar nociones espaciales (E2)

Juego de roles también es importante. Y luego, se les formula preguntas explícitas e implícitas (E4)

Subcategoría: Búfer Episódico

Pregunta 7, En su experiencia, ¿identificó situaciones en las que los estudiantes tuvieron dificultades para integrar información entre su memoria de trabajo y memoria a largo plazo? ¿Cómo se desarrolló la situación? Explique qué solución le dio el estudiante o en su defecto usted. Según el aporte de los docentes, afirman que en efecto los estudiantes presentan dificultades en cuanto a la premisa, en tanto las alternativas que se implementan es usualmente la técnica de retroalimentación de las clases y trabajos desarrollados, asimismo se

implementan trabajos grupales, donde se busca un estudiante clave que apoye como guía a los demás.

Sí existen dificultades, sin embargo, se les trata de volver a explicar o de una a otra manera se retroalimenta en base a los trabajos que programamos (E1)

Al día siguiente, se recuerda la clase pasada, pero se ve que hay niños que les cuesta (E2)

Pregunta 8, ¿Cómo apoyas a tus estudiantes a transferir información de la memoria de trabajo al almacenamiento a largo plazo, y cómo percibes su impacto en el aprendizaje a largo plazo?, según los docentes en respuesta a la pregunta se realizan actividades experimentales aplicando técnicas grafoplásticas, asimismo a través de la presentación de trabajos y exposiciones, además se programan trabajos aplicables a la vida cotidiana.

A través de experimentos, manipular objetos o material. Tratamos de que los aprendizajes sean significativos (E1)

A través de la presentación de trabajos y exposiciones, se nota en su explicación y comprensión (E2)

Subcategoría: Ejecutivo Central

Pregunta 9, ¿Ha notado si la atención selectiva, la organización y toma de decisiones impacta en el comportamiento y el rendimiento académico de tus estudiantes? ¿Cómo es este impacto? ¿por qué ello es importante?, de acuerdo con el aporte de los docentes se afirma que respetar y valorar sus aportes permite que los estudiantes adquieran confianza, además mantener un ambiente saludable y seguro favorece el desarrollo de las actividades, por tanto, es

importante mantener una adecuada planificación que permita que el estudiante pueda monitorear su conducta, aprendizaje de forma autónoma.

De acuerdo con el desenvolvimiento de los alumnos, respetamos sus aportes y los valoramos (E1)

Por ejemplo, en Personal Social se trabaja bastante los acuerdos de convivencia y tratamos de que se regule el comportamiento (E2)

Pregunta 10, ¿Qué estrategias desarrolla para fomentar la concentración y mejorar las habilidades del ejecutivo central como la planificación y la toma de decisiones, en sus estudiantes?, en concordancia a lo afirmado, los docentes emplean las estrategias como dinámicas que les permiten interactuar físicamente a los estudiantes, además se apertura espacios de reflexión, asimismo se incentiva al diálogo donde se promueve el pensamiento crítico.

Hacemos dinámicas, monitoreamos a los estudiantes (E1)

También hacemos actividades corporales, diálogos y motivamos a la reflexión (E2)

Categoría: Estrategias lúdicas

Subcategoría: Capacidad lúdica

Pregunta 11, ¿Qué percepción tiene acerca de las estrategias lúdicas para estimular la memoria de trabajo que reciben los estudiantes de 2 grado de primaria?, en consonancia a lo que afirman los docentes las estrategias lúdicas son positivas y motivan el desarrollo de las clases, y son necesarias para captar la atención de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas me parecen bien pues motivan al trabajo que se desarrolla en clase (E1)

Tratamos de hacer clases divertidas, y a pesar de no contar con mucho material o cuando se les pide no traen. Tratamos de que todos compartan (E3)

Pregunta 12, ¿Considera que las estrategias lúdicas que utiliza en clase estimulan la capacidad lúdica y la memoria de trabajo de los estudiantes? Por ejemplo; motivación, interacción, etc. Según lo que comentaron los maestros consideran que si estimulan la capacidad lúdica y la memoria de trabajo considerando que impactan en los estudiantes. *Sí (E1)*

Subcategoría: Recursos – materiales

Pregunta 13, ¿Qué recursos considera importantes cuando implementa las estrategias lúdicas en su aula en aras de desarrollar la memoria de trabajo?, según los comentarios de los maestros los materiales que mayormente se utiliza son el material concreto, figuras geométricas y el material reciclado.

Material concreto, base 10, cuentas, chapas (E1)

Figuras geométricas también. Tratamos de elaborar material porque así se asimila mejor (E2)

Dependiendo de qué área estemos trabajando, buscamos material diverso (E3)

Subcategoría: Participación Lúdica

Pregunta 14, ¿De qué manera se promueve la participación de los estudiantes utilizando las estrategias lúdicas que tienen como propósito desarrollar la memoria de trabajo en clase?, según los docentes se promueve la participación incentivando el trabajo colaborativo entre todos los estudiantes, además se incentiva las exposiciones utilizando los recursos lúdicos.

Se promueve a través de exposiciones utilizando el material lúdico (E1)

Buscamos la participación total, o sea de todos los alumnos (E2)

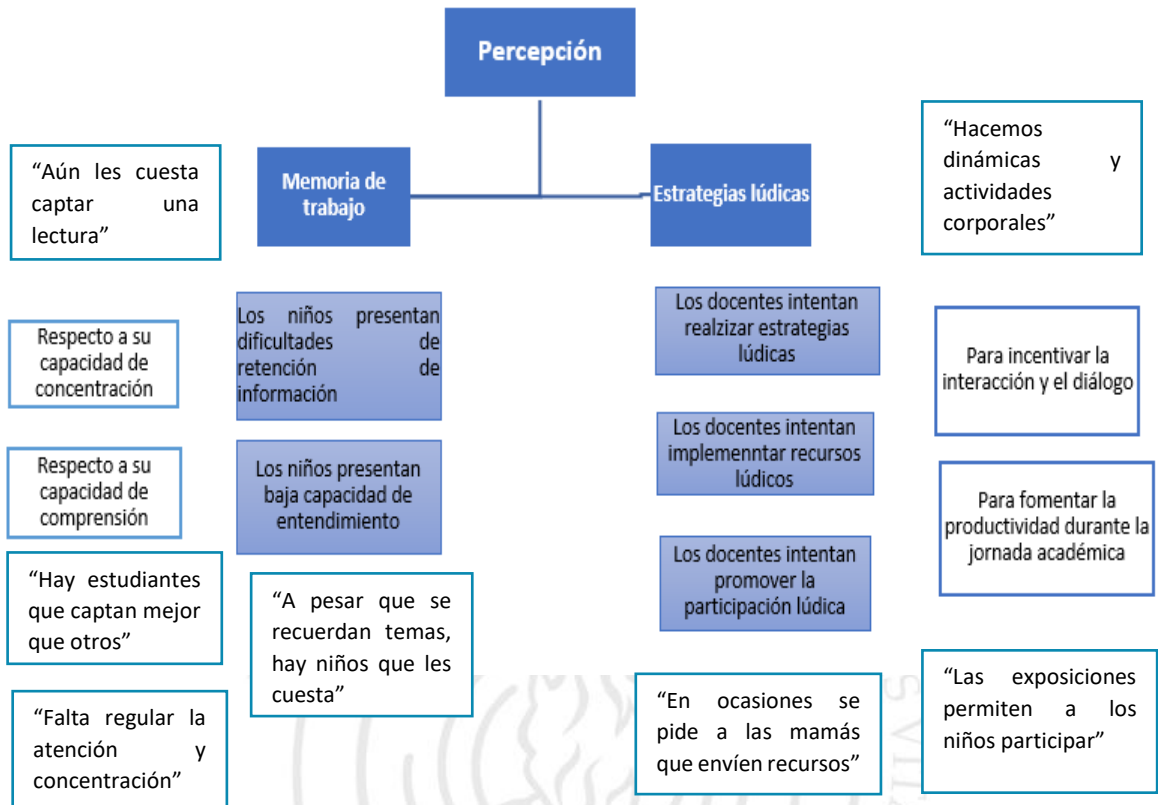
Alternamos a los alumnos para hacer cuestionamientos (E3)

En consonancia al análisis de resultados del Focus Group aplicado a los docentes, de los cual se manifiesta las siguientes conclusiones preliminares:

- Según, los docentes los estudiantes presentan dificultades de retención de información y su capacidad de entendimiento es baja, por tanto, en clase se promueven las estrategias lúdicas con la intención de aumentar su memoria de trabajo.
- En tanto, los docentes consideran importante aplicar estrategias lúdicas para fortificar la memoria de trabajo en el salón de clases, considerando que promueven concentración y retención de información en los estudiantes.
- Entre las estrategias lúdicas aplicadas se promueve el trabajo en equipo, colaborativo en el aula, con el fin de incentivar la interacción y el diálogo.
- Asimismo, los docentes optan por implementar las estrategias lúdicas en clase porque consideran que incentivan el diálogo y fomentan la productividad durante la jornada académica.

Figura 9

Conclusiones preliminares del resultado obtenido del focus group realizado a los docentes



Nota. Elaboración propia.

4.4. Triangulación entre los resultados de estudiantes y docentes

En consonancia a los resultados, a continuación, se muestra la triangulación de la información interpretada y analizada, obteniendo ciertas afirmaciones finales, esto pudo llevarse a cabo gracias al uso de las tres fuentes de información e identificando y analizando los patrones comunes entre estos.

Nivel inferior de la memoria de trabajo en los procesos básicos de procesamiento de información: Se puede afirmar que los estudiantes presentan una memoria a corto plazo en un nivel inferior, identificándose como las principales dificultades la débil concentración y retención de información por

parte de los escolares, en consonancia los docentes implementan estrategias lúdicas de repetición para promover el aumento de la probabilidad de que la memoria a corto plazo se traspase a la memoria a largo plazo.

Se requiere entrenamiento del sistema ejecutivo central: Ya que mayormente los estudiantes presentan dificultades para captar y distribuir las indicaciones de las actividades realizadas, en tanto los maestros vigilantes de la problemática implementan las estrategias lúdicas con la utilidad de recursos audiovisuales, es decir los maestros en clase presentan vídeos para que los estudiantes puedan ver y escuchar, además donde se presenten situaciones secuenciales, con el afán de hacer pausas y realizar la recuperación de una secuencia ya empleada.

Baja funcionalidad del bucle fonológico: Es uno de los sistemas de menor desarrollo en los estudiantes, en tanto debido a que los docentes tienen una capacidad limitada de la información, en condiciones inferiores a la normal permanece en la memoria de trabajo por unos segundos, tras este periodo, la nueva información se olvida a menos que se repita, por ello constantemente los docentes implementan las estrategias lúdicas de repetición a través del diálogo, resúmenes y espacios de trabajo de lectura colectiva.

Necesidad de reforzamiento de la agenda visoespacial Se puede afirmar que la agenda visoespacial es uno de los sistemas más desarrollados en los estudiantes de 2° de primaria, es decir se evidencia que los docentes logran mayor atención y concentración de los estudiantes al trabajar con recursos visuales, además favorece el desarrollo de la imaginación, y apoya la interpretación de textos u otros, en consonancia los docentes aplican el uso de

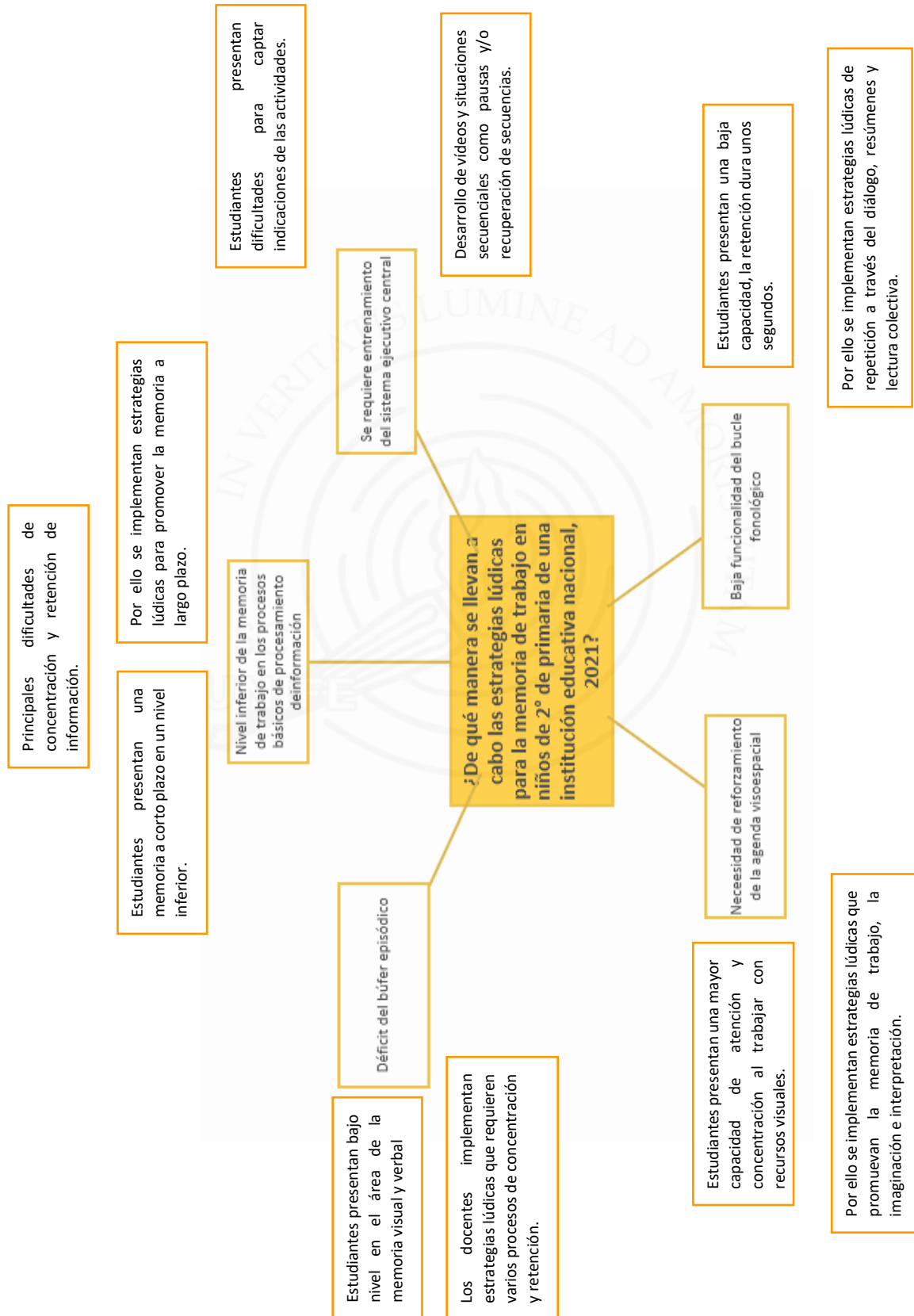
diversos recursos y materiales durante el desarrollo de clases con el afán de promover la memoria de trabajo en los estudiantes.

Déficit del búfer episódico: Según los resultados se ha observado un bajo nivel tanto en el área de la memoria visual como en la verbal en los estudiantes, en tanto los docentes utilizan estrategias lúdicas que requieren varios procesos de concentración y retención de información.



Figura 10.

Triangulación de resultados entre docentes y niños



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este estudio se centró en investigar la relación entre las estrategias lúdicas y la memoria de trabajo en niños de segundo grado de primaria del Cercado de Lima. Se utilizó una combinación de métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión completa de ambas variables dentro de una institución educativa nacional. Los hallazgos de esta investigación destacan la urgente necesidad de promover las estrategias lúdicas para mejorar la memoria de trabajo en los niños de segundo grado de primaria. Este argumento se fundamenta en teorías importantes relacionadas con la Teoría del Juego, como la teoría del pre-ejercicio de Gross, que asocia el juego con el desarrollo físico y social del niño; la teoría del desarrollo humano de Piaget, que sugiere que el juego es fundamental para que el niño conozca, entienda y construya su entorno; y la teoría sociocultural del juego de Vygotsky, que plantea que a través del juego los niños aprenden valores y detalles de la vida cotidiana (Dente, 2019).

El objetivo general de la investigación fue examinar la relación entre la memoria de trabajo de los niños de 2° de primaria en una institución educativa nacional y la disposición de sus profesores para incorporar estrategias lúdicas orientadas a su desarrollo. Esto se basa en conceptos como el de Dante (2019), que destaca la importancia de la disposición de los educadores para promover las estrategias lúdicas, permitiendo que el aprendizaje ocurra en función del interés de los docentes para motivar la participación y cooperación de los niños, lo que facilita un aprendizaje adecuado.

En esa línea se planteó el primer objetivo específico para caracterizar el nivel de memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución

educativa nacional; y conforme a los resultados obtenidos mediante el test “Rey, test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas” se reveló que los niños de 2° de primaria presentan deficiencias en la memoria de trabajo, especialmente en componentes como el bucle fonológico y el búfer episódico. Esto se respalda en las investigaciones de Trápaga et al., (2019) quienes construyeron un modelo de memoria de trabajo multicomponente que estaba constituido por el componente bucle fonológico, componente agenda viso-espacial, componente búfer episódico y el componente ejecutivo central; ya que consideraban a cada uno factores importantes para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños.

Dentro de los hallazgos obtenidos en la investigación se revelaron deficiencias en dos de los 5 componentes dados por los autores, los cuales fueron el bucle fonológico y el búfer episódico. De igual manera precisa el estudio de Espinales (2020) que realizó un programa lúdico dirigido a adultos, y que incluso en ese rango etario se evidenciaron mejoras significativas en la memoria de trabajo de los participantes, evitando así futuras afectaciones cognitivas.

Siguiendo con ello se planteó el segundo objetivo específico para identificar la percepción y disposición de las profesoras para el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional; donde conforme a los hallazgos alcanzados por medio de la guía de observación se evidenció que los profesores participantes demostraron una percepción variada sobre la memoria de trabajo y su disposición para desarrollarla, ya que si bien es cierto muestran cierto interés por desarrollar la memoria de trabajo en el proceso educativo, expresaron que la capacidad lúdica y la integración de recursos son áreas de mejora dentro de sus estrategias. Estos

hallazgos coinciden con el estudio de Vásquez (2020) donde se realizó un programa lúdico para desarrollar diferentes problemáticas de lectura en los niños, de modo que se hizo hincapié en la colaboración de los docentes quienes estaban de acuerdo con la aplicación del programa, encontrando grandes diferencias de mejora que se evidenció mediante un post test donde el 83.3% de los niños pertenecientes al grupo experimental lograron alcanzar un nivel excelente.

También se planteó un tercer objetivo específico referido a identificar la percepción y disposición de las profesoras para la implementación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023; donde aquí también, conforme a lo encontrado en la guía de observación, se determinó que la percepción de los profesores sobre las estrategias lúdicas fue contundente al identificar una falta de recursos y materiales para su implementación. Estos hallazgos concuerdan con estudios como el de Gonzáles (2019) que planteó estrategias lúdicas para optimizar el grado de aprendizaje de estudiantes de primaria, ya que demostró que la mayoría de los docentes de esa institución desconocían acerca del tema de las estrategias lúdicas por lo cual no las incluían dentro de sus actividades, por ende, esto producía que no se desarrollara suficiente motivación por parte de los docentes para implementar estrategias que permitieran mejorar su grado de aprendizaje. Asimismo, el estudio de Díaz y Méndez (2021) que propusieron que el diseño de estrategias lúdicas fortalecía el estado emocional de los estudiantes, encontrando que parte de este déficit se debía a que los docentes no aplicaban estrategias lúdicas en el desarrollo de sus clases aun cuando lo consideraban un elemento importante para que los niños aprendieran a manejar sus emociones.

En relación al cuarto objetivo específico, se planteó para establecer las relaciones entre la memoria de trabajo y su desarrollo desde la incorporación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional desde la percepción de las profesoras respectivas; aquí el focus group logró revelar que las estrategias lúdicas aplicadas por los profesores se dirigen específicamente a fortalecer la memoria de trabajo de los estudiantes donde la retroalimentación, la repetición y el trabajo colaborativo destacan como enfoques clave. Por su parte, Ríos (2019) justificó una mejora considerable entre el desarrollo de prácticas de actividad física y el desarrollo psicológico en estudiantes de inicial, esto mediante a los resultados mostrados en su post test, donde el rango medio de ambas variables aumentó en un 44% y 64% de deficiente a bueno. También Daza (2021) relacionó en su estudio la educación emocional de los estudiantes con las estrategias lúdicas, ya que según su instrumento ambas variables tenían un vínculo significativo, concluyendo entonces que era necesario construir un diseño de estrategias lúdicas enfocadas en el control emocional de los estudiantes que favoreciera su aspecto cognitivo.

Finalmente, como quinto objetivo específico se planteó establecer las concordancias entre la caracterización de la memoria de trabajo de los niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional evaluados y las percepciones de sus profesores sobre los vínculos de ellos con la integración de estrategias lúdicas; que también gracias al focus group se determinó que existe un entendimiento por parte de los educadores de las deficiencias y necesidades específicas de los estudiantes. Sin embargo, se señala la importancia de una comunicación más estrecha y un intercambio constante de información entre profesores y estudiantes para adoptar de manera efectiva las estrategias lúdicas

a las necesidades individuales. Esto tiene similitud con lo encontrado por Lozada (2020) que afirmó que existe un vínculo entre la aplicación de estrategias lúdicas y el comportamiento de los estudiantes, por lo que era necesario incorporar diversas tácticas lúdicas que ayudaran a que los estudiantes regulen su conducta. Y, por último, en el estudio llevado a cabo por Carvajal (2022) también se logró identificar una asociación entre las estrategias lúdicas y el proceso de memoria de trabajo de los educandos que cursan el nivel primario, concluyendo entonces que las estrategias lúdicas sí se asocian con dicho proceso y por ello deben de implementarse adecuadamente, y llegando a observar mejoras en la retención de sus diversas actividades académicas.

Mediante a la información obtenida y analizada en conjunto con la literatura, se ha esclarecido que estas estrategias lúdicas tienen un vínculo con el desarrollo de la memoria de trabajo de los niños que se encuentran en el nivel primario, sin embargo, al momento de aplicación de estas actividades, debe de considerarse las características personales del grupo que se va a emplear, al igual que la comunicación con los demás miembros de la plana docente, para que se siga un curso de enseñanza homogéneo.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación:

6.1 Conclusiones

1. Los nexos entre la memoria de trabajo de niños de primaria de una institución educativa nacional con la percepción y disposición de sus profesores para la incorporación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de esta, identificaron una conexión evidente entre ambas variables, destacando la importancia de abordar las deficiencias en la memoria de trabajo de los niños a través de la ejecución de estrategias lúdicas en el entorno educativo.
2. El nivel de memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, se caracterizó por encontrarse en un nivel inferior, con un promedio percentil de 10 a 15, revelando deficiencias, principalmente en componentes del bucle fonológico, viso espacial y el búfer episódico: es decir en cuanto a su capacidad para almacenar, retener y reproducir información lingüística, espacial y visual.
3. La percepción sobre la memoria de trabajo y la disposición para desarrollarla en profesores de niños de 2° de primaria, revela que durante las clases solo algunos docentes ejecutan concienzuda y positivamente el desarrollo de la memoria de trabajo de los niños a través de juegos, ya que la mayoría realiza actividades repetitivas que no se focalizan en los requerimientos de los niños.
4. La percepción sobre las estrategias lúdicas y la disposición para desarrollarlas en profesores de niños de 2° de primaria, se percibe como baja

a pesar de reconocer su importancia dentro de las clases, debido a que se usan materiales básicos durante las clases y existen inconveniente para la integración y manejo de recursos oportunos que ayuden a incorporar actividades lúdicas para los niños.

5. La percepción sobre las relaciones entre la memoria de trabajo y su desarrollo desde la incorporación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria, muestra que las actividades que se desarrollan están enfocadas en fortalecer la interacción, el trabajo colaborativo y la participación dentro del aula, ya que para los docentes esto resulta en un potencial beneficioso para el reforzamiento de las capacidades cognitivas y sociales de los niños.
6. Las concordancias entre la caracterización de la memoria de trabajo de los niños de 2° de primaria evaluados y las percepciones de sus profesores sobre los vínculos de ellos con la integración de estrategias lúdicas, sugiere que existe un déficit en la memoria de trabajo de los niños ya que las actividades lúdicas no promueven su mejora, por ende, la adaptación de estrategias lúdicas por parte de los docentes a estas necesidades son un desafío y, a la vez, una oportunidad para fortalecer la conexión entre la memoria de trabajo y el desarrollo cognitivo de los niños.

6.2 Recomendaciones

1. Se recomienda a las autoridades de educación a nivel nacional fomentar la formación y actualización mediante capacitaciones y/o programas destinados a docentes, que permitan tanto comprender la importancia de la memoria de trabajo, así como de su evaluación y estimulación en los primeros años de primaria, de esta manera el aprendizaje en los estudiantes será más eficiente con respecto a la retención, procesamiento y manipulación de la información,

lo cual puede ser útil en cómo resolver problemas complejos y tomar decisiones rápidas.

2. Se recomienda a las autoridades de la institución educativa implementar un monitoreo a través de evaluaciones periódicas a través de actividades adaptadas a las distintas edades de los estudiantes, de modo que permitan identificar continuamente el desempeño en áreas específicas y ajustar las estrategias pedagógicas conforme al avance y/o retroceso que se observe.
3. Se recomienda a las autoridades de la institución educativa realizar sesiones de reflexión para que los docentes compartan sus experiencias, desafíos y técnicas acerca del desarrollo de la memoria de trabajo de los niños, de modo que tengan mayor disposición para adaptarlas y desarrollarlas en sus respectivas sesiones de clase.
4. Se recomienda a los docentes de la institución educativa identificar los diversos materiales y recursos de apoyo con los que podrían contar y definir aquellos con los que no cuentan, para solicitarlos a las autoridades de la institución, de modo que ello permita implementar las estrategias lúdicas de manera oportuna.
5. Se recomienda a los docentes de la institución educativa realizar colaboraciones interdisciplinarias para fomentar la incorporación de estrategias lúdicas, las cuales incentiven desde cada una de sus áreas el uso de estas estrategias para el desarrollo de la memoria de trabajo.
6. Se recomienda a futuros investigadores ahondar en la exploración y creación de nuevas estrategias lúdicas específicas para mejorar la memoria de trabajo, de manera que generen una influencia positiva en el progreso de

diferentes dimensiones del desarrollo de los niños, como la cognitiva, académica, emocional y social.



REFERENCIAS

- Acosta, L. (2020). El juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social. *Revista Actividad Física y Ciencias*, 12(2), 18-34. https://issuu.com/edusifadred/docs/6_art_culo_1_luz
- Aguilar, F. (2021). ¿La rehabilitación mejora la función del cerebro dañado a través de la plasticidad cerebral y la regeneración neurológica? Parte 1. *Plasticidad y Restauración Neurológica*, 8(1), 19-27. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=101201>
- Arango-Lasprilla, J., Rivera, D., & Olabarrieta-Lanada, L. (2017). *Neuropsicología infantil*. El Manual Moderno.
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis: Guía para la elaboración*. https://www.academia.edu/69034600/Proyecto_de_Tesis_Gu%C3%ADa_para_la_Elaboraci%C3%B3n_compressed
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting eirl.
- Ariza, S. (2019). Teoría de la democracia griega. *Revista Científica General José María Córdova*, 17(27), 604-623. <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v17n27/1900-6586-recig-17-27-602.pdf>
- Barreto, A. (2020). *Neurolúdica. El valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica*. Paulinas.
- Bonilla, J., González, A., Ríos, Á., & Arroyo, L. (2021). Contribuciones teóricas e investigativas en rehabilitación del TCE. En J. Bonilla, A. González, Á. Ríos, & L. Arroyo, *Neurociencia cognitiva. Evaluación e intervención en daño cerebral por trauma craneoencefálico* (págs. 19-68). Universidad Cooperativa de Colombia.
- Bozada, G., & Barcia, M. (2022). El aprendizaje lúdico en el estado emocional de los estudiantes de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 719-734. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042626>
- Bruner, J. (2022). *Desarrollo cognitivo y Educación*. Morata.
- Bustamante, M., Moreira, L., Yucailla, A., & Meza, D. (2021). Estrategias metodológicas para el razonamiento lógico en el área de Matemática: Cuasi experimento. *Revista Científico Mundo Recursivo*, 4(1), 21-42. <https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/65>
- Campal, F., & Ordás, A. (2021). *Competencias mediáticas e informacionales: juego y aprendo*. UOC.

- Campos, A. (2017). *Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje; ABP, ABPr, ABI y otros métodos*. Ediciones de la U. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9789587626650_A30307706/preview-9789587626650_A30307706.pdf
- 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. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. Wanceulen .
- Carhuanchu, I., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Comité Editorial Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Carmona, J., & Cardona, M. (2019). Formación en el Pensamiento Computacional a través de juegos de mesa. *XV Conferencia Interamericana de Educación Matemática*, 1-8. <https://conferencia.ciaem-redumate.org/index.php/xvciaem/xv/paper/viewFile/689/90>
- Carvajal, E. (2022). *Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022*. [Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94409>
- Cedeño, M., & Viguera, J. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539749>
- Celi, S., Quilca, M., Sánchez, V., & Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial . *Revista Horizontes*, 5(19), 826-842. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Clark, D., Boutros, N., & Mendez, M. (2019). *El cerebro y la conducta: neuroanatomía para psicólogos*. El Manual Moderno.
- Collazos, C., Revelo, J., & Jiménez, J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de la literatura. *Lámpsakos*(19), 31-46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Córdoba, D. (2019). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. IC. <https://www.abebooks.co.uk/9788491981596/DESARROLLO-COGNITIVO-SENSORIAL-MOTOR-PSICOMOTOR-8491981594/plp>

- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Daza, M. (2021). *Programa de estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional en los niños de 4 años de la escuela Benjamín Rosales de Guayaquil, 2020*. [Tesis de doctorado en Educación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67985>
- Dente, L. (2019). Jugar, imaginar, aprender y enseñar en el Nivel Inicial. En L. Pitluk, & L. Pitluk (Ed.), *La centralidad del juego en la Educación Inicial. Diferentes modalidades lúdicas* (págs. 17-58). Homo Sapiens.
- Díaz, M., & Méndez, P. (2021). *Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de los Estados emocionales en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Ricaurte*. [Tesis de Maestría en Educación, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional FUNL. <http://hdl.handle.net/11371/4888>
- Durán, C., García, C., & Rosado, A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Boletín Redipe*, 10(2), 287-294. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213>
- Escuela de Profesores del Perú. (2024). *La Magia de la Gamificación: Aprende a Diseñar Clases que Enganchan a tus Alumnos*. <https://epperu.org/la-magia-de-la-gamificacion-aprende-a-disenar-clases-que-enganchan-a-tus-alumnos/>
- Esparza, N. (2023). Intervención basada en la estimulación a la memoria de trabajo para el desarrollo de la lectura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 9027-9047. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8475
- Espinales, J. (2020). *Efectos de un programa lúdico recreativo para mejorar la memoria de trabajo en adultos mayores en edades comprendidas entre y 65 y70 años que asisten al Centro Medico Familiar de Especialidades y Dialisis del Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social*. [Tesis de Maestría en Recreación y Tiempo Libre, Universidad de las Fuerzas Armadas]. Repositorio institucional ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/23157/1/T-ESPE-044095.pdf>
- Estadística de la calidad educativa. (ESCALE, 2022). *Estadística de la calidad educativa*. https://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0338566&anexo=0
- Faas, A. (2021). *Psicología del desarrollo de la niñez*. Brujas. <http://monitoreoddna.com/wp-content/uploads/2020/09/PSICOLOGIA-DEL-DESARROLLO-NINEZ-2EDICION-2018-COMPLETO.pdf>

- Farquharson, K., Hogan, T., & Bernthal. (2017). Working memory in school-age children with and without a persistent speech sound disorder. *International Journal of Speech-Language Pathology*, 20(4), 422-433. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17549507.2017.1293159>
- Galindo, G., Francisco, J., & Salvador, J. (1996). Diseño de un nuevo procedimiento para calificar la prueba de la figura compleja de Rey: confiabilidad inter-evaluadores. *Salud Mental*, 19(2), 1-6.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gallardo, J., García, I., & Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Gómez, S. (2019). *Pedagogía: Planteos epistemológicos y perspectivas educativas*. Brujas.
- Gonzales, R. (2019). *Propuesta de estrategias lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la institución educativa "Santo Domingo" del Distrito de la Capilla - Provincia de Cutervo*. [Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6772>
- Gonzales-Hernandez, K., Estévez-Pérez, n., Blasco-Fanego, N., Escobar-Magariño, D., & Amor-Díaz, V. (2022). Intervención neuropsicológica sobre entrenamiento de memoria de trabajo con videojuego "Recuérdalo Todo". *Revista Información Científica*, 101(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332022000300012
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>
- González, S., Morales, F., & Duarte, J. E. (2021). Memoria de trabajo y aprendizaje: Implicaciones para la educación. *Saber, Ciencia Y Libertad*, 11(2), 161 - 176. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/saber/article/view/554>
- González, V., Salazar, M., Navarro, G., & Ferrán, B. (2022). Viso-construcción y memoria visual en jóvenes con dependencia a las metanfetaminas. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones*, 8(1), 7-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.28931/riiad.2022.1.02>

- Guevara, C., Noboa, M., Vistín, J., Lucio, A., & Pinos, G. (2020). Estrategias para reducir la dislalia en niños de nivel inicial. *Revista De Investigación Talentos*, 7(2), 66-73. <https://talentos.ueb.edu.ec/index.php/talentos/article/view/237/325>
- Guevara, C., Rugerio, J., Hermosillo, Á., & Corona, L. (2020). Aprendizaje sociemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, 2-13. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412020000100126
- Henao-Arboleda, E., & Pineda, D. (2021). Memoria episódica en las etapas preclínicas de la enfermedad de Alzheimer genética. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 30(1), 104-114. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rneuro/v30n1/2631-2581-rneuro-30-01-00104.pdf>
- Hernández, C., Méndez, J., & Jaimes, L. (2021). Memoria de trabajo y habilidades matemáticas en estudiantes de educación básica. *Revista Científica*, 40(1), 1 - 19. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/15400>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.
- Juliao, C. (2017). *La cuestión del método en pedagogía, praxeología*. UNIMINUTO. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/5087/1/Libro_La%20cuestion%20del%20metodo%20en%20pedagogia%20praxeologica.pdf
- Kundera, M. (2010). La memoria Humana. Banco Central de Venezuela. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448180607.pdf>
- Lara, P., Portilla, J., Alfonso, B., García, S., & Aguilera, O. (2020). Epistemología de los modelos pedagógicos tradicionales y emergentes (historia oral-neurolúdica). *Educare*, 24(78), 281-296. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35663284008/35663284008.pdf>
- Litvinenko, V., & Khalilovna, A. (2020). The role of phonological loop in working memory: a visual-related experiment. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(7), 895-900. <https://www.redalyc.org/journal/559/55965388018/55965388018.pdf>
- López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>
- Lozada, D. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I N 115 - Chaclacayo 2019*. [Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50862>

- Mantilla, C., Barba, R., & Guambo, A. (2020). Experiencia de aplicación del sistema SOLECON como herramienta tecnológica para la enseñanza de energías alternativas en niños de educación inicial. *Conciencia Digital*, 3(3), 29-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i3.2.1400>
- Marino, J., Jaldo, R., Cruz, J., & Sadaniowski. (2017). *Neuropsiología Cognitiva Tractográfica. Técnicas, capacidades y procesos*. Brujas. https://www.academia.edu/36780928/Neuropsicolog%C3%ADa_Cognitiva_Tractogr%C3%A1fica_pdf
- Matías-Guiu, J., & Leví, G. (2017). *Bases neurológicas de las enfermedades cognitivas del desarrollo y su tratamiento educativo*. UNED.
- Mato, J., Vizquete, J., & Peralvo, C. (2019). *Introducción a la pedagogía*. Académica Universitaria.
- Mejía, M. (2019). *Educaciones y pedagogías críticas desde el sur. Cartografías de la educación popular*. UOC.
- Miguel, V., & Blanco, J. (2019). *Neurociencias en las aulas, su aplicación en los procesos de aprendizaje. La contribución del inspector de Educación como Agente de Calidad del Sistema Educativo*. Wolters Kluwer.
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2020). *Indicadores clave: Sector educación*. http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=5b6fa8ec-5dc6-4625-b312-88b38b9eada0&groupId=10156.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. (2019). *Informe PISA 2018*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5943_d_InformePISA2018-Espana1.pdf
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Experiencias docentes*, 7(1), 75-92.
- Moreira, J., Beltron, R., & Beltrón, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>
- Navarro, M. (2019). Pedagogía digital e innovación: nuevos retos para la educación. En S. Santoveña-Casal (Ed.), *Análisis de pedagogías digitales: Comunicación, redes sociales y nuevas narrativas* (págs. 17-32). <https://octaedro.com/libro/analisis-de-pedagogias-digitales/>
- Nazer, F., & Reyes, V. (2021). Intervención grupal de juego en modalidad remota en niños/as con Transtorno del Espectro Autista TEA. *Contexto*, 7, 113-126. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5711814>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa- cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de

la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

O'Connor, K., Schaefer, C., & Braverman, L. (2017). *Manual de terapia de juego*. El Manual Moderno. https://www.academia.edu/44203701/Manual_de_terapia_de_juego_2a_edici%C3%B3n_2

Operativos telefónicos Aprendo en Casa. (2020). *Aprendo en casa*. http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=fbe5166f-5d97-4c0f-8f54-55a14ef61850&groupId=10156

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2017). *Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo : Lectura, matemáticas y ciencias*. OCDE Publishing. Retrieved 2021, from https://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/ebook%20-%20PISA-D%20Framework_PRELIMINARY%20version_SPANISH.pdf

Paredes, M., & Obando, E. (2024). Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica. *Revista De Historia, Ciencias Humanas Y Pensamiento Crítico*, 4(8), 117-132. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12598443>

Pérez, M. (2020). *Creatividad: curiosidad, motivación y juego*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://puz.unizar.es/img/cms/PARA%20IUNIZAR/9788413400662avance.pdf>

Pimienta, J., & De la Orden, A. (2017). *Metodología de la investigación*. Pearson. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1268/1/Pimienta-Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%203ra%20ed.pdf>

Portellano, J. (2021). *Neuroeducación y funciones ejecutivas*. CEPE. <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2018/05/9788419641759.pdf>

Ramírez, M., & Olmos, H. (2020). Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas. *Naturaleza y Tecnología*, 1(2), 51-63. <http://quimica.ugto.mx/index.php/nyt/article/view/383>

Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciaAmerica: revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>

Ramos, R., Saquinga, J., Narváez, W., & Buenaño, P. (2023). Explorando la aplicación de los recursos audiovisuales como Material didáctico para la enseñanza de Leyendas Tradicionales. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 811-843. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/pc.v8i8.5878>

Real Academia Española. (1 de Junio de 2021). *Niñez*. <https://dle.rae.es/ni%C3%B1ez?m=form>

- Rey, A. (2003). *Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas*. TEA ediciones S.A. <https://cdn.website-editor.net/50c6037605bc4d1e9286f706427108e6/files/uploaded/Manual%2520Test-Figura-de-Rey.pdf>
- Ríos, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial*. [Tesis de Doctorado en Educación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38349>
- Salas, G. (2020). Evaluando la memoria de trabajo en realidad virtual. *PsicoGamer*, 1-15. <https://psicogamer.com/articulos/evaluando-la-memoria-de-trabajo-en-realidad-virtual/>
- Serrano, T. (2020). *Guía docente para el desarrollo de proyectos pedagógicos de aula desde los entornos culturales: grado segundo de básica primaria*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/10002/1/Libro_Gu%C3%A0Da%20Docente%20para%20el%20Desarrollo.pdf
- Shaofeng, L. (2022). Working memory and second language learning: A critical and synthetic review. *El manual de Routledge de adquisición de segundas lenguas y psicolingüística*, 1(1), 348-360. <https://doi.org/10.4324/9781003018872-32>
- Terrazo, E., Riveros, D., & Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 25-30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500024&script=sci_arttext&lng=pt
- Toro, J., & Yepes, M. (2022). *El cerebro del siglo XXI*. Manual Moderno. <http://biblioteca.usfa.edu.bo/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=fe1e718c51818d71571b0365bebd24ee>
- Trápaga, C., Pelayo, H., Sánchez, I. B., & Bautista, A. (2019). *De la psicología cognitiva a la neuropsicología*. Manual Moderno. <https://www.libun.edu.pe/carrito/principal.php/articulo/00158133>
- Vásquez, G. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la Comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo, 2019*. [Tesis de Doctorado en Educación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43808>
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 11(e805), 1-15. https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vega, M. (2017). *Memoria de trabajo en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de Chimbote, 2016*. [Tesis de Licenciatura

en Psicología, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional USP.
http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/4596/Tesis_56481.pdf?sequence=1&isAllowed=y

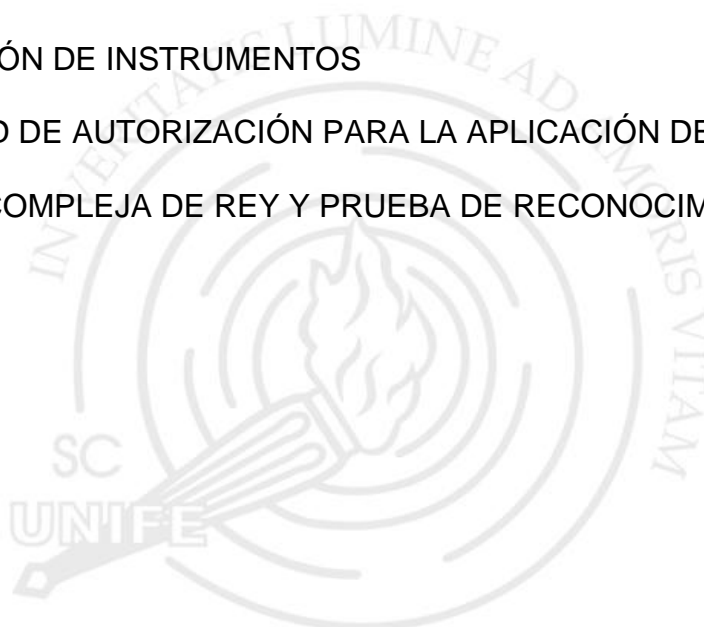
- Venegas, M., García, M., & Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC editorial.
https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- Vera, J., Castaño, R., & Torres, Y. (2018). *Fundamentos de la metodología de la investigación científica*. Grupo Compás.
<https://www.google.com/url?q=http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/274/3/libro.pdf&sa=D&source=editors&ust=1651539087405113&usq=AOvVaw2cRidresyN162hjZZuxiGK>
- Villa, M., Nella, J., Taladriz, C., & Aldao, J. (2020). *Una teoría en la educación*. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP).
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/104036>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S., Hopkins, E., . . . Zosh, J. (2017). *The role of play in children's development: a review of the evidence (research summary)*. The LEGO Foundation.
https://cms.learningthroughplay.com/media/esriqz2x/role-of-play-in-childrens-development-review_web.pdf
- Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26, 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>
- Xie, T., Wang, L., & Wang, T. (2021). In which case is working memory for movements affected by verbal interference? Evidence from the verbal description of movement. *Memory*, 1(1), 1-17.
<https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1944217>
- Zenteno, F., López, D., Rojas, A., & Malpartida, R. (2021). Programa de perfeccionamiento para fortalecimiento de competencias del docente formador de Matemática y Física. *Conrado*, 17(79), 22-31.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n79/1990-8644-rc-17-79-22.pdf>
- Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., . . . Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation.
https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf
- Zuloeta, K. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la IE Manuel Antonio Rivas*. Chiclayo: [Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional USS.

[https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloe
ta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloe%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



APÉNDICE

- A: DECLARACIÓN JURADA DE DOCUMENTO DE TESIS
- B: FORMATO DE CARTA SOLICITANDO LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS
- C: FORMATO DE CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
- D: MATRIZ DE CONSISTENCIA
- E: EVIDENCIA DE SOLICITUD Y AUTORIZACIÓN INSTITUCIONAL PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS
- F: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA FIGURA COMPLEJA DE REY Y PRUEBA DE RECONOCIMIENTO



APÉNDICE A

Declaración Jurada de Documentos de Tesis

Yo, ISABEL ROJAS JULIÁN Identificada con DNI N° 45776584 y ISABEL DEL CASTILLO MACEDO Identificada con DNI N°41919308

En calidad de autoras de la tesis titulada ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIAS DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DEL CERCADO DE LIMA para optar el grado de Maestría en Educación con la mención en Problemas de Aprendizaje

Declaramos y damos fe que, durante el desarrollo de la investigación de tesis, se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos.

Yo, José Antonio Panduro Paredes Identificado con DNI N° 06661637 Con Código ORCID N° 0000-0001-7979-4365 En calidad de Asesor de la tesis titulada ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIAS DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DEL CERCADO DE LIMA, declaro y doy fe que; durante el desarrollo de la investigación de tesis se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos:

a. Permiso del autor o autores de los instrumentos utilizados: Test de copia y reproducción de memoria de figuras geométricas complejas de Rey que otorgó el permiso: Rey André

b. Haber cumplido con el proceso de validación de los cuestionarios (Guía de observación y Focus Group) con cinco (5) especialistas para el juicio de expertos.

Experto N° 1 Grado académico: Magister en Educación - Especialidad:
Problemas de Aprendizaje

Experto N° 2 Grado académico: Magister en Educación - Especialidad:
Problemas de Aprendizaje

Experto N° 3 Grado académico: Magister en Educación - Especialidad:
Problemas de Aprendizaje

Experto N° 4 Grado académico: Magíster en Educación. Especialidad:
Problemas de Aprendizaje

Experto N° 5 Grado académico: Magíster en Educación. Especialidad:
Problemas de Aprendizaje

c. Se cumplió con el permiso escrito oficial de la autoridad de la institución donde se aplicó los instrumentos.

d. Se cumplió con los permisos escritos o digitales oficiales del consentimiento informado de las personas a las cuales se aplicó el/ los instrumentos.

Todo ello establecido por las normas internas para la obtención de los grados académicos de maestría y doctorado de la Escuela de Posgrado - UNIFÉ y por la Guía Básica para el informe final de tesis - Vicerrectorado de investigación UNIFÉ.

En fe de lo expuesto firmamos la presente Tesistas y Asesor.

Lima, 08, de agosto de 2023

ISABEL ROJAS JULIÁN

ISABEL DEL CASTILLO MACEDO

Nombres y apellidos - Tesistas

JOSE ANTONIO PANDURO PAREDES

Nombres y apellidos –Asesor

APÉNDICE B

Formato de Carta Solicitando la Validación de Expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr: Meybol Calderón Falcón

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Nos es muy grato comunicarse con usted para expresarle nuestro saludo y asimismo, hacer de su conocimiento que somos egresadas de la maestría en Educación de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón de Jesús, de la Molina, promoción 2023; en este sentido, requerimos contar con el apoyo de usted para validar el instrumento con el cual recogeremos la información necesaria para poder desarrollar la investigación y optar el título profesional de Magíster en Educación.

Nuestro título del proyecto de investigación es: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DEL CERCADO DE LIMA”**, siendo imprescindible para ello contar con el punto de vista y validación de docentes especializados en el tema a investigar; de tal manera, que luego se pueda efectuar la aplicación de estos en distintos momentos de la realización del estudio.

Hemos considerado conveniente recurrir a usted, considerando su experiencia en educación e investigación.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Formato de certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Protocolo de evaluación del instrumento

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma
Isabel Sara Rojas Julián

Firma
Isabel Del Castillo Macedo

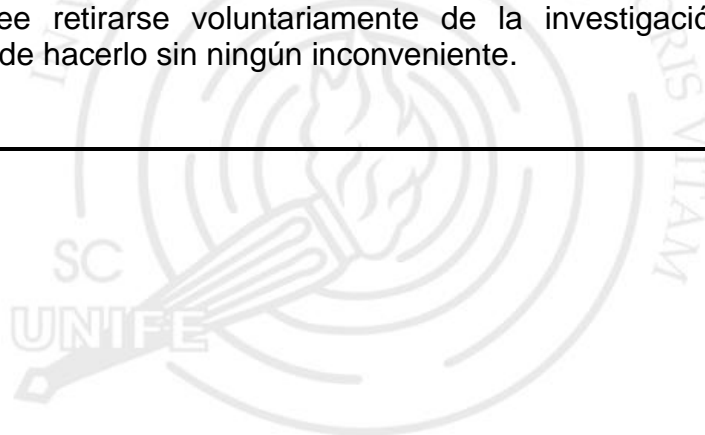
APÉNDICE C

Formato de Carta de Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO PARA PADRES DE FAMILIA

DECLARACIÓN VOLUNTARIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____después de haber sido informada sobre todos los aspectos del proyecto de investigación **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DEL CERCADO DE LIMA”** acepto que participe mi menor hijo(a) voluntariamente en este proyecto, conducida por Isabel Rojas Julian e Isabel Del Castillo Macedo (egresadas de la Maestría en Problemas de Aprendizaje de la UNIFE). Reconozco que la información que mi menor hijo(a) provea en la aplicación de dicho instrumento en este proyecto es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de éste sin mí consentimiento. En caso desee retirarse voluntariamente de la investigación el cualquier momento, puede hacerlo sin ningún inconveniente.



Apéndice D

Matriz de Consistencia

Título de la tesis: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DEL CERCADO DE LIMA

Tesistas: Isabel Rojas Julián & Isabel del Castillo Macedo

Problemática de investigación	Pregunta (s) de investigación	OBJETIVO GENERAL	Variables (DEFINICIÓN CONCEPTUAL)	Dimensiones (DEFINICIÓN OPERACIONAL)	CATEGORÍAS (DEFINICIÓN CONCEPTUAL)	SUBCATEGORÍAS (DEFINICIÓN OPERACIONAL)	NIVEL, TIPO, DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Las acciones de la memoria de trabajo son uno de los componentes cognitivos relacionados con el aprendizaje pues brinda soporte a los estudiantes para mejorar su rendimiento. La memoria de trabajo funcional tiene incidencia en el aprendizaje académico, y permite obtener grandes beneficios; lo cual es comprendido desde diferentes áreas de conocimiento. Los estudiantes encuentran más atractiva la solución de las dificultades en computador; no obstante, en ocasiones de dispersan con nociones gráficas que captan por completo su atención. El 58,6% está en el nivel de proceso de aprender, seguido del 37,6% que 	<p>Preguntas Generales</p> <p>1. ¿Cómo las estrategias lúdicas son incorporadas para el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023?</p>	<p>Conocer cómo las estrategias lúdicas son incorporadas en el desarrollo de la memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023.</p>	<p>1. Memoria de trabajo (Variable) Capacidad de mantener y almacenar la información (Trápaga et al., 2018).</p> <p>2. Estrategias lúdicas (Variable) Las estrategias lúdicas que se fundamentan en el aprendizaje de los fracasos, la gestión de la toma de riesgos, la creatividad y la innovación, además de aumentar el disfrute del aprendizaje de los estudiantes (Whitton, Playful learning: tools,</p>	<p>1.1 Capacidad lúdica -Realización -Motivación -Interacción -Innovación -Aptitud</p> <p>1.2 Recursos – materiales -Materiales reciclados -Utensilios -Adaptación a los espacios -Objetos necesarios para el juego -Juegos sin accidentes</p> <p>1.3 Participación lúdica -Interacción del niño -Satisfacción por el juego -Participación del docente</p>	<p>2. Estrategias lúdicas (Variable) Las estrategias lúdicas que se fundamentan en el aprendizaje de los fracasos, la gestión de la toma de riesgos, la creatividad y la innovación, además de aumentar el disfrute del aprendizaje de los estudiantes (Whitton, Playful learning: tools, techniques, and tactics, 2018).</p>	<p>2.1. Bucle fonológico -Almacenar y mantener -Información de tipo lingüístico</p> <p>2.2. Ejecutivo central -Seleccionar y operar varios procesos de control</p> <p>2.3. Agenda visoespacial -Almacenar y manipular -Información visoespacial</p> <p>2.4. Búfer episódico -Memoria episódica a corto plazo</p>	<p>Enfoque: Mixto</p> <p>El segmento cuantitativo del estudio se caracterizó por:</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Tipo: Cuantitativo, básico, no experimental, transversal, de campo.</p> <p>Diseño: Descriptivo simple</p> <p>El segmento cualitativo del estudio se caracterizó por: Nivel: Descriptivo Tipo: cualitativo, no experimental, transversal, de campo</p>

<p>obtuvo un nivel satisfactorio, y con un resultado menor se encuentra el nivel inicial con 3,8%.</p> <ul style="list-style-type: none"> En el programa de aprendo en casa el 84% indicó que le gustaba el contenido transmitido, el 98% de los docentes lograron entablar una comunicación con la familia de los estudiantes, el 93% de los estudiantes recibió una retroalimentación por sus tutores o docentes. 			<p>techniques, and tactics, 2018).</p>	<p>-Participación ordenada del juego</p>			<p>Método: Fenomenológico</p>
		<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diagnosticar el nivel de memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023. -Conocer la percepción sobre la memoria de trabajo en profesoras de niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023. -Conocer la percepción sobre las estrategias lúdicas en profesoras de niños de 2° de primaria de una institución educativa 					<p>Técnicas e instrumento:</p> <p>Para la parte cualitativa: Técnica: Focus Group</p> <p>Instrumento: Ficha de Focus group</p> <p>Para la parte cuantitativa: Técnica: Test Guía de observación</p> <p>Instrumento REY. Test de Copia de una Figura Compleja Guía de observación</p> <p>Técnica de tratamiento de datos:</p> <p>-Codificación abierta</p>

		<p>nacional, 2023.</p> <p>-Conocer la percepción sobre las relaciones entre la memoria de trabajo y su desarrollo desde la incorporación de estrategias lúdicas en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional, 2023</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--



APÉNDICE E

Evidencia de Solicitud y Autorización Institucional para la Aplicación de Instrumentos

De acuerdo con los lineamientos éticos de investigación, se presentan a continuación las transcripciones de las comunicaciones realizadas con las instituciones participantes, donde se solicitó el permiso correspondiente para la aplicación de instrumentos, así como las respuestas brindadas por sus autoridades.

Se omiten las direcciones de correo electrónico por motivos de confidencialidad.

Institución: Juana Alarco De Dammert

Fecha de solicitud: 25/09/2024

Destinatario: Apóstol Briceño

Solicitud enviada: 25/09/2024

Estimado Sub director: Apóstol Briceño

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a las señoritas Isabel Rojas Julián con DNI: 45776584 e Isabel Del Castillo Macedo con DNI: 41919308 egresadas de la Maestría En Educación con mención en Problemas de Aprendizaje. De la Universidad Femenina Del Sagrado Corazón -UNIFE.

Las egresadas vienen desarrollando la investigación de Tesis Titulada: "Estrategias Lúdicas y Memoria de Trabajo en Niños de 2º de primaria De Una Institución Educativa Nacional" por lo tanto se solicita permitir a las tesis a la aplicación de los siguientes instrumentos

- Test de Rey, guía de observación a los docentes y guía de Focus Group para docentes.

Instrumentos necesarios en el proceso de investigación realizada, Por todo lo expresado se solicita tenga a bien dar las facilidades del caso con fines de la continuación del trabajo de tesis que vienen desarrollando las tesis, para obtener el grado de Maestría.

Queda dicho que dicha información recogida, se somete al uso correcto de acuerdo a las normas establecidas, por la ética de la investigación a nivel de la Escuela de Postgrado y se mantiene el anonimato de los datos de los participantes.

Agradezco su apoyo y quedamos atentas a su respuesta para coordinar lo necesario.

Atentamente,

Isabel Del Castillo Macedo.

Isabel Rojas Julián.

Respuesta recibida:

Fecha de respuesta: [04/10/2024]

Remitente: Apóstol Briceño

Estimadas Isabel Del Castillo Macedo e Isabel Rojas Julián

Se autoriza la aplicación de los instrumentos solicitados, conforme a los términos expuestos. Agradecemos que se garantice la confidencialidad de los datos recolectados y se respete el bienestar de los participantes.

Atentamente,

Apóstol Briceño

Sub director

Juana Alarco De Dammert.



APÉNDICE F

Solicitud de Autorización para la Aplicación de la Prueba Figura Compleja de Rey y Prueba de Reconocimiento

Asunto: Solicitud de autorización y respuesta para uso de material con derechos de autor

Somos Isabel Del Castillo Macedo e Isabel Sara Rojas Julian, estudiantes de la Maestría en Educación en la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE). Nos encontramos desarrollando la tesis titulada: “Estrategias lúdicas y memoria de trabajo en niños de 2° de primaria de una institución educativa nacional”, la cual será presentada como requisito como obtención de grado.

Por este medio se solicita respetuosamente la autorización para el uso del siguiente material en nuestro trabajo de investigación:

-Título: RCFT. Test de la Figura Compleja de Rey y Prueba de Reconocimiento

-Autor: J.E. Meyers y K.R. Meyers

-Editorial: HOGREFE – TEA EDICIONES

-Año: 2003

Dicho material será utilizado con fines estrictamente académicos y no comerciales, y se dará el debido crédito al autor y a la editorial en el apartado correspondiente.

Isabel Del Castillo Macedo

Isabel Sara Rojas Julian

RESPUESTA DE LA CASA EDITORIAL

Asunto: Autorización para uso de contenido con derechos reservados

Por la presente, Ediciones Libro Amigo EIRL, identificado con RUC 20501427447, con domicilio en la AV. Paz Soldán 235, B2, San Isidro, Lima, como REPRESENTANTE AUTORIZADO EN PERÚ de HOGREFE – TEA EDICIONES S.A.U., da su autorización para la utilización de la prueba RCFT. Test de la Figura Compleja de Rey y Prueba de Reconocimiento de J.E. Meyers y K.R. Meyers.

Tal permiso se concede limitado por las siguientes condiciones:

- El permiso de utilización se concede únicamente para los fines de investigación.
- Los materiales serán adquiridos de acuerdo al cauce habitual de la comercialización y los investigadores se comprometen al uso de material original y respetando los derechos de propiedad intelectual.
- En ningún caso se autoriza el uso comercial del instrumento ni la divulgación, lucrativa o gratuita, por ningún medio, escrito o informático.



Representante en Perú de:
Ediciones Libro Amigo



hogrefe

Por la presente, Ediciones Libro Amigo EIRL, identificado con RUC 20501427447, con domicilio en la Av. Paz Soldán 235, B2, San Isidro, Lima, como REPRESENTANTE AUTORIZADO EN EL PERÚ de HOGREFE - TEA EDICIONES S.A.U., da su autorización a:

ISABEL SARA ROJAS JULIÁN y ISABEL DEL CASTILLO MACEDO

para la utilización de la prueba **RCFT. Test de la Figura Compleja de Rey y Prueba de Reconocimiento** de J. E. Meyers y K. R. Meyers, en el proyecto de investigación denominado: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS DE 2° DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL. Lo cual le

permitirá obtener el Grado de Académico de Maestras en Educación, con mención en problemas de aprendizaje, otorgado por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Tal permiso se concede limitado por las siguientes condiciones:

1. El permiso de utilización se concede únicamente para los fines de investigación anteriormente expuestos.
2. Los materiales serán adquiridos de acuerdo al cauce habitual de comercialización y los investigadores se comprometen al uso de material original y respetando los derechos de propiedad intelectual.
3. En ningún caso se autoriza el uso comercial del instrumento ni la divulgación, lucrativa o gratuita, por ningún medio, escrito o informático.



Lima, 2 de octubre de 2024

Carlos Bernabé Aymas
Representante Legal
Ediciones Libro Amigo