



**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR LA MEMORIA
SENSORIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P SAGRADO DIVINO
MAESTRO – CHICLAYO, 2014.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

AUTOR

Br. ANDINO JULCA MARIBEL

ASESOR

Dr. CARLOS CHERRE ANTÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

PERÚ - 2018

DEDICATORIA

Agradezco a mi Padre por el gran esfuerzo que ha puesto en mí para apoyarme y guiarme en mi vida diaria y profesional. A mis hermanos por comprenderme y estar en los momentos más importante de mi vida y por brindarme todo su apoyo incondicional.

Maribel Andino

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento muy especial a la Directora de la Institución Educativa Particular “Sagrado Divino Maestro” – Las Brisas, por abrirme la puerta de su Institución y poder así aplicar mi conocimiento en dicho centro laboral.

Además de ello un cordial reconocimiento a mi Asesor Dr. Carlos Cherre Antón por apoyarme y brindarme la información necesaria para poder hacer un estudio más profundo sobre los objetivos que he planteado en esta investigación también por brindarme las pautas necesarias para poder guiarme en el desarrollo de la tesis.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Maribel Andino Julca egresado (a) del Programa de Maestría (x) Doctorado () Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificado con DNI N° 45604100

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autor (a) de la tesis titulada: **PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR LA MEMORIA SENSORIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO – CHICLAYO, 2014.**
2. La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Chiclayo, 31 de Julio del 2018

Firma 
Nombres y apellidos Maribel Andino Julca
DNI: 45604100

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado Calificador, teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, pongo a su consideración la tesis titulada “PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR LA MEMORIA SENSORIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO – CHICLAYO, 2014”.

Los resultados de esta investigación condujeron a demostrar que el Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial, tuvo un significativo estímulo en la memoria sensorial en el aula de 5 años de edad de la Institución Educativa “Sagrado Divino Maestro” – Chiclayo.

Señores Miembros del Jurado Calificador; estoy convencida de que con su alto criterio profesional podrán reconocer el esfuerzo realizado para culminar este trabajo de investigación.

Del mismo modo, espero sus valiosas sugerencias que me permitirán enriquecer aún más esta investigación, sirviendo de apoyo a la comunidad educativa en la tarea de lograr la formación integral del educando.

LA AUTORA

ÍNDICE

| | |
|---|------|
| Página del Jurado..... | ii |
| Dedicatoria..... | iii |
| Agradecimiento..... | iv |
| Declaratoria de autenticidad..... | v |
| Presentación..... | vi |
| Índice..... | vii |
| Resumen | viii |
| Abstract | ix |
| | |
| I. INTRODUCCIÓN..... | |
| 1.1. Realidad Problemática..... | 10 |
| 1.2. Trabajos previos..... | 12 |
| 1.3. Teorías relacionadas al tema..... | 14 |
| 1.4. Formulación del problema..... | 49 |
| 1.5. Justificación..... | 49 |
| 1.6 Hipótesis..... | 51 |
| 1.7. Objetivos..... | 51 |
| | |
| II. MÉTODO..... | 52 |
| 2.1. Diseño de investigación..... | 52 |
| 2.2. Variables, Operacionalización..... | 52 |
| 2.2.1. Definición conceptual..... | 50 |
| 2.2.2. Definición Operacional..... | 50 |
| 2.2.3. Operacionalización de la variable..... | 52 |
| 2.3. Población y muestra..... | 53 |
| 2.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.... | 54 |
| 2.4.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 54 |
| 2.4.2. Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos..... | 54 |
| 2.5. Métodos de análisis de datos..... | 55 |
| 2.6. Aspectos éticos..... | 55 |
| | |
| III RESULTADOS..... | 56 |
| IV. Discusión de resultados..... | 65 |
| V. Conclusiones..... | 67 |
| VI. Sugerencias..... | 68 |
| Referencias bibliográficas..... | 69 |
| Anexos..... | 72 |
| Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis..... | 121 |
| Acta de Autorización de publicación de Tesis..... | 122 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se ha elaborado ante la necesidad de informar sobre la importancia de estimular la memoria sensorial ante la problemática que está ocurriendo en la Educación Infantil a nivel Nacional e Internacional, con la aplicación del PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR LA MEMORIA SENSORIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO – CHICLAYO, 2014.

Para poder así obtener un resultado positivo a través de la aplicación de actividades lúdicas que permitan el mejoramiento de los niños y niñas, lo cual ha llevado a formular el siguiente problema ¿Qué efectos tiene la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014?, el mismo que tiene por objetivo determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas estimulará la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

La presente investigación se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo porque se va hacer uso de la estadística para el procesamiento de los datos y es de tipo explicativa, utilizando el método deductivo e inductivo y de observación, fichas textuales , para una población compuesta por 24 personas entre ellos 10 niños y 14 niñas, lo que ha llevado a formular la siguiente hipótesis: Si se aplica el Programa de actividades lúdicas entonces estimulará la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014; además para medir en qué nivel de desarrollo de estímulo se encuentran los niños y niñas se ha aplicado una lista de cotejo para medir la memoria sensorial para pre- escolares con el fin de determinar el nivel de desarrollo de estímulo de memoria sensorial de los niños y niñas.

Palabras claves: Actividad Ludica, memoria sensorial.

ABSTRACT

The present research was to elaborate to need to inform on the importance of stimulating sensory memory to the problems that is occurring in early childhood education at national and international level. With the implementation of the program of recreational activities to stimulate the sensory memory children five years of the I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO SCHOOL-CHICLAYO 2014. In order to obtain a positive result through the implementation of recreation activities to improve children. But this result make us a question. What effect does the implementation of the program of recreational of activities to stimulate the sensory memory in children of five years about I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO – CHICLAYO IN 2014?.The same one that aims to determine to what extent the program encourages this group of children.

This research was conducted within the quantitative approach because it will make the use of statistical processing of the data and is the explanatory type using deductive, inductive and observation method, textual records for a population composed of 24 people including 10 boys and 14 girls.Which has led to formulate the following hypothesis: if the program applies recreational activities will then stimulate sensory memory in children 5 years about I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO –CHICLAYO IN 2014; also to measure what level of development of encouragement children are has implemented a check list to measure the sensory memory for pre-school in order to determine the level of development stimulation of sensory memory about boys and girls.

Key words: playful activity, sensory memory.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Sin duda uno de los problemas que se preocupan los docentes es la falta de memoria, la disyuntiva es cómo enseñar a los niños a desarrollarla durante el trabajo educativo en las sesiones de aprendizaje. Blakemore (2007) afirma: “De hecho, es lo que determina nuestra capacidad cognitiva, es decir, cómo interactuamos con nuestro entorno, cómo retenemos información o cómo hacemos cálculos matemáticos” (p.45).

El mismo autor indica: “Las personas con una mayor capacidad de memoria del trabajo obtienen más puntuación en los test de inteligencia, y por eso se sospecha que puede estar relacionada con la capacidad cognitiva de las personas”(p.45).

Un estudio internacional liderado por Albert Compte, investigador principal del grupo de Neurociencias de Sistemas del Institut August Pi i Sunyer (IDIBAPS) de Barcelona, determina por primera vez que la memoria a corto plazo no se pierde cuando dejamos de estimularla, es decir, cuando dejamos de ver algo, sino que las neuronas mantienen toda la información de cómo se pierde esta memoria, por lo que no existe tal “apagón” y sí una degradación en el tiempo de dicha memoria. Es decir, la información se mantiene hasta cuando creemos que se pierde.

“Para explicar cómo se pierde esta memoria, los investigadores utilizaron el modelo “imagen”, una manera técnica de explicar la pérdida de información” (p.51). Este modelo sugiere que las neuronas se mantienen activas cuando se va degradando la memoria, que es inestable. “La red neuronal se diluye y al final el recuerdo es diferente, está distorsionado”, explica Albert Compte. “Se trata de una actividad móvil, no de una pérdida de actividad. Antes se pensaba que la memoria caía, ahora sabemos que las neuronas mantienen su actividad pero pierden estabilidad”.

Gomez (2010) afirma: “Hasta ahora se sabe que ocurre en la corteza prefrontal del cerebro, y que las personas que padecen patologías mentales como esquizofrenia, depresión o demencia la tienen alterada”(p.55).

Gomez (2010) afirma: El estudio en 2011, gracias a información extraída de otro trabajo realizado a dos monos en el año 2000; es decir, hicieron una relectura del registro de actividad de las neuronas de los monos y lo relacionaron con la conducta del animal en ese momento. Esta es la primera vez que se relaciona la actividad neuronal con la pérdida de memoria. Las conclusiones de este estudio mejoran el conocimiento del mecanismo de actividad de la memoria del trabajo, que ocurre en la corteza prefrontal, lo que podría ayudar a entender qué ocurre en las enfermedades mentales como la esquizofrenia donde la memoria a corto plazo está alterada. (p.48)

Gomez (2010) afirma: “En los años 70 un investigador catalán, Joaquim Fuster, descubrió por primera vez en monos entrenados para realizar tareas sencillas que las neuronas estaban activas durante ese período negro o apagón. Es decir, las neuronas tienen memoria” (p.77). El presente estudio cuestiona ese “apagón” y concluye que las neuronas mantienen toda la información durante ese período de pérdida de memoria.

A nivel nacional el problema es mayor y se demuestran en el bajo nivel académico en que se encuentran la mayoría de alumnos de educación inicial, primaria y por consiguiente los de secundaria y superior las causas más comunes son: fumar, alcohol, mala alimentación, depresión, defectos sensoriales (visual, auditivo), problemas familiares, bajos recursos económico, baja autoestima, maltrato infantil.

Gomez (2010) afirma: “Los problemas más comunes en la infancia son los problemas de memoria. Muchos padres se quejan de que su hijo(a) no rinde lo que debería en su escuela. Los problemas de memoria ocasionan dificultades a nivel escolar y familiar” (p.54).

La neurociencia estudia el funcionamiento y las patologías del cerebro y el sistema nervioso desde diversos puntos de vista; según la Asociación Educativa para el Desarrollo Humano (ASEDH), se trata de una herramienta valiosa para mejorar la calidad de la educación y el desarrollo humano. (Gomez, 2010, p.10)

Por eso ha organizado, con el Grupo Editorial Norma, del 21 al 23 de febrero, el Segundo Encuentro Internacional de Educadores: Neurociencias y Educación, de las Investigaciones a las Propuestas de Aprendizaje: "Algo que no conocemos bien es cómo el cerebro retiene mejor la información y conocer cómo funciona, asegura, Anna Lucía Campos.

A nivel Institucional, con el propósito de colaborar con la educación, se indagó la problemática en la Institución Educativa "Sagrado Divino Maestro" de Chiclayo, observando que los niños presentan problemas en cuanto a la memoria sensorial.

Los aprendizajes se han convertido en un hecho rutinario y mecánico, es decir, no se estimula con estrategias adecuadas que logren estimular los aprendizajes en los niños y niñas. Se piensa que el estimular la memoria sensorial se debe trabajar en grados superiores, cuando lo real es que en los niños y niñas se inicien interpretando lo que se les enseña y aplicarlo en su vida diaria, es decir utilizar convenientemente sus saberes previos.

1.2. Trabajos previos:

En su tesis titulada: "Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática" – Milagro – Ecuador – 2010". Solórzano y Tariguano (2010) .

Tiene como objetivo mejorar el aprendizaje de la matemática de acuerdo a la capacidad cronológica y mental de los alumnos utilizando actividades lúdicas para que desarrollen las habilidades de razonamiento lógico matemático. Utilizo una metodología basada en el análisis de la información recogida mediante la investigación abordada, donde se diseñan las encuestas, los cuestionarios para las entrevistas y más instrumentos válidos en esta investigación de campo, para recoger la información de los agentes involucrados en este trabajo. (s.p). por la que el autor llega a las siguientes conclusiones

-La gran mayoría de los docentes de educación básica no aplica durante las clases de matemática el uso de las actividades lúdicas como aspecto de motivación para el aprendizaje de la matemática.No existe para los

docentes una capacitación profunda sobre la utilización de las actividades lúdicas en el área de matemática como importante recurso didáctico para propiciar aprendizajes significativos.

En su tesis: “Maduración de la memoria de trabajo en niños, adolescentes y jóvenes adultos mediante potenciales relacionados con eventos- Sevilla – 2015”,

Barriga (2015) afirma que:

Tiene como objetivo evaluar la maduración de los mecanismos neurofisiológicos asociados al procesamiento de la memoria de trabajo visual en una muestra con un rango amplio de edades, comprendido entre los 6 y los 26 años. De este objetivo se derivan las siguientes hipótesis. (p.22) . Por lo cual el autor llega a la siguiente conclusiones, para conseguir un buen desempeño en tareas que evalúan la memoria de trabajo parece ser necesario mantener el foco de atención en la tarea, durante el proceso de desarrollo del niño. Un factor de carácter más general, englobando la variabilidad individual y los posibles fenómenos relacionados con el natural proceso del desarrollo infantil (incremento de la mielinización, decremento de la sustancia gris, etc.), parece ser el factor más explicativo de los resultados conductuales obtenidos, más que simplemente la propia edad. Este factor alcanzaría su madurez alrededor de los 18 años.

En su tesis: “La incidencia de la memoria musical en el Desarrollo de la competencia auditiva– Colombia 2008”. Martínez (2012) afirma que:

Se tiene como objetivo estimar el grado de retención en la memoria musical de secuencias de diferente altura y número de notas según se apliquen tres estrategias metodológicas basadas en los Métodos Kodály, Ward y relación sonido color. Utiliza una metodología de tipo descriptivo correlacional, en la medida que describe y analiza las características de los niveles de comprensión lectora y de la memoria auditiva inmediata en un grupo de alumnos de 5to y 6to grado de primaria. (p.15). El autor llega a las

siguientes conclusiones: Un logro significativo de este trabajo estuvo centrado en estimar el grado de retención en la memoria musical de secuencias de diferente altura y número de notas con tres estrategias metodológicas basadas en los Métodos Kodály, Ward y relación sonido color donde se determinó que el entrenamiento auditivo mediante el software es relevante en la incidencia de la memoria en el desarrollo de la competencia auditiva pero el método empleado es irrelevante en el proceso ya que no hubo diferencias significativas entre los tres grupos.

En su tesis: “Relación entre la memoria auditiva inmediata y la comprensión lectora, en alumnos de quinto y sexto de Primaria de Lima y Huarochirí” – Lima 2009.

Tiene como objetivo analizar la relación entre la memoria auditiva inmediata y la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria de instituciones educativas estatales pertenecientes a zonas rural y urbana de la Región Lima” (p.56)

Yaringaño (2009) llegó a las siguientes conclusiones: En relación a la hipótesis general del presente estudio se constató que existe una correlación moderada ($Rho=0,43$) entre los puntajes del Test Comprensión Lectora y el Test de Memoria Auditiva Inmediata (MAI)

-Se rechaza la hipótesis H1 al no encontrar diferencias significativas en el nivel de Comprensión de Lectura entre los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de Lima y Huarochirí. Se acepta la hipótesis H2 al encontrar diferencias significativas en el nivel de memoria auditiva inmediata entre los alumnos 5to y 6to grado de primaria de Huarochirí y Lima.

1.3. Teorías relacionadas al tema:

a. Teorías sobre la memoria

La memoria y el aprendizaje significativo-toda situación de aprendizaje contiene dos dimensiones, que pueden ubicarse en los ejes vertical y horizontal. AUSBEL (1963) afirma: La dimensión representada en el eje vertical hace referencia al tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, los procesos

mediante los que codifica, transforma y retiene la información e iría del aprendizaje meramente memorístico o repetitivo al aprendizaje plenamente significativo. (s.p)

AUSBEL (1963) afirma: “La dimensión representada en el eje horizontal hace referencia a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, que iría de la enseñanza puramente receptiva en la que el profesor” (p.55)

AUSBEL (1963) afirma: “Aunque el aprendizaje y la instrucción interactúan, son relativamente independiente, de tal manera que ciertas formas de enseñanza no conducen por fuerza a un tipo determinado de aprendizaje”(p.45).

El mismo autor indica: “El aprendizaje significativo como el memorístico son posibles en ambos tipos de enseñanza, la receptiva o expositiva y la enseñanza por descubrimiento o investigación.Ubicándonos en el eje vertical, Ausbel distingue entre aprendizaje memorísticos y aprendizaje significativo”(p.15).

AUSBEL (1963) afirma: “El aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto, es decir cuando el nuevo material adquiere significado para el sujeto a partir de su relación con conocimientos anteriores”(p.16).

AUSBEL (1963) indica: “En cuanto al aprendizaje memorístico o por repetición es aquel en el los contenidos están relacionados entre si de un modo arbitrario, es decir careciendo de significado para la persona que aprende” (p.78).

El aprendizaje memorístico va erdiendo importancia gradualmente a medida que el niño adquiere mas conocimiento, ya que al aumentar éstos se facilitota el establecimiento de relaciones significativas con cualquier material.Según la teoría de la Psicología del aprendizaje de Ausbel, la motivación influye en la retención de experiencias agradables o desagradables por medio del repaso selectivo, el individuo rememota los acontecimientos y pasa más tiempo pensando en las actividades agradables, después en las desagradables y finalmente en las indiferentes, que no conllevan carga afectiva. (Ausbel, 1963, p.5)

El mismo autor indica: “Las investigaciones posteriores han delimitado y aclarado que se recuerdan mejor las tareas incompletas que las completas, pero el sujeto debe creer que no tuvo éxito al ser interrumpido; se le dice que no tiene necesidad de terminar la tarea” (p.49)

b. Enfoques sobre la memoria

La memoria humana ha sido un tema de análisis desde la época en la que existe en los individuos desde el inicio de sus vidas. Ausubel, Novack y Hanesian (1983) señalan que:

Existen diferentes tipos de memoria en cuanto a su modalidad temporal, mediata e inmediata (largo y corto plazo). Desde entonces la memoria ha sido estudiada desde diferentes perspectivas teóricas, estos diferentes enfoques son: El sintáctico o la teoría unitaria del procesamiento de información, el neurocientífico - cognoscitivo, el conductual, el cognitivo y el psicoanalítico. (p.44)

Enfoque sintáctico o la teoría unitaria del procesamiento de información de Anderson y Gómez (2004) afirma:

El ACT (Control Adaptativo del Comportamiento) es una teoría unitaria del procesamiento de la información. La idea básica que subyace a la teoría es que los mecanismos de aprendizaje están estrechamente relacionados con el resto de los procesos, especialmente con la forma en que se presenta la información en el sistema. (p.55)

“Todos los procesos cognitivos superiores, como memoria, lenguaje, solución de problemas, imágenes, deducción e inducción son manifestaciones diferentes de un mismo sistema subyacente” (Anderson, 1983, p.56)

El ACT es un sistema de procesamiento compuesto por tres memorias relacionadas, que interactúan entre sí: una memoria declarativa, que contiene conocimientos descriptivos sobre el mundo; una memoria de producciones o

procedural, que contiene información para la ejecución de las destrezas que posee el sistema y una memoria de trabajo. (Anderson, 1983, p.56)

La memoria declarativa está organizada en forma de red jerárquica, compuesta por unidades cognitivas o nodos y eslabones entre esos nodos. El conocimiento declarativo es estable y normalmente inactivo. Sólo los nodos que se hallan activados en la memoria de trabajo tendrán influencia sobre el conocimiento procedural.(Anderson, 1983, p.57)

“El concepto de activación es central en el ACT. La activación puede proceder bien de los estímulos externos o bien del propio sistema, como consecuencia de la ejecución de una acción”. (Anderson, 1983, p.57)

“El proceso de activación es continuo. La memoria de trabajo tiene una capacidad limitada, lo que limita también el número de nodos que pueden estar activos simultáneamente, accediendo aquellos que tengan mayor fuerza de activación”.(Anderson, 1983, p.57)

“La activación cumple en el ACT la función de un heurístico asociativo relevante. Es decir, la activación mide lo estrechamente asociada que una pieza de información está con respecto a la información actualmente usada”. (Anderson, 1983, p.11).

Los nodos están conectados entre sí mediante eslabones, por lo tanto la activación de uno de ellos se propagará a través de la red jerárquica.La memoria procedural se basa en los sistemas de producción. La idea básica de estos sistemas es que el conocimiento se almacena en forma de producciones o pares condición-acción. Las producciones adoptan la forma de un condicional sí... entonces.... Las producciones no suelen almacenarse aisladamente. Para que el conocimiento que contiene sea eficaz, deben encadenarse unas a otras, de tal forma que la acción de una producción satisfaga la condición de la siguiente.(Anderson, 1983, p.56)

Mecanismos de aprendizaje en el ACT.

Anderson (1982, 1983) propone una teoría del aprendizaje basada en tres estadios sucesivos. Toda destreza o concepto adquirido pasaría por tres fases:

1. Interpretación declarativa.
2. Compilación.
3. Ajuste.

Según Anderson (1982, 1983) infiere “Todo aprendizaje comienza con una fase declarativa o interpretativa. La información que recibe el sistema es codificada en la memoria declarativa dentro de una red de nodos”(p.15).

El mismo autor afirma: “Cuando el sistema recibe las instrucciones para la solución de un problema o, en el caso de la formación de conceptos, información sobre la categorización de un objeto, se forma una copia en la memoria declarativa de esa información” (p.21).

Matás (2008) afirma. “La automatización del conocimiento aumentará la eficacia del sistema. Esa automatización se logra en el segundo estadio del aprendizaje, mediante la compilación o transformación del conocimiento declarativo en procedural” (p.88).

La compilación implica dos subprocesos:

1. La proceduralización.
2. La composición.

Matás (2008) afirma: “Durante la proceduralización, la información contenida en los nodos activados en la memoria de trabajo se traduce a producciones, provocando cambios cualitativos en el conocimiento, que se aplica de modo automático”. (p.54)

Complementando este proceso, durante el mecanismo de composición, la secuencia de producciones se funde en una sola producción. Pero es condición, para la composición, que exista una contigüidad lógica entre las producciones, regida por criterios de semejanza entre sus metas. Una vez formadas las

producciones, éstas serán sometidas, como consecuencia de la práctica, a procesos de ajuste, que constituyen el tercer estadio. (Anderson, 1983, p.56)

El ajuste se logra mediante tres mecanismos automáticos:

1. Generalización
2. Discriminación
3. Fortalecimiento.

“La generalización de una producción consiste en incrementar su rango de aplicación, mediante la sustitución de valores constantes en las condiciones de la producción por variables”. (Muzio, 2010,p.57)

La discriminación es un segundo mecanismo de ajuste de las producciones, por el cual se restringe el ámbito de aplicación de las mismas. Matás (2008) afirma: “El sistema busca las variables de la producción y elige, en forma aleatoria, una de ellas como base para la discriminación, disponiendo de casos de aplicación correcta e incorrecta de la producción” (p.45).

Ni la generalización ni la discriminación eliminan las producciones originales. Únicamente generan nuevas producciones que compiten con aquellas. Matás (2008) indica: “Los procesos de ajuste se completan con un mecanismo de fortalecimiento de las producciones, emparejando, las más fuertes, sus condiciones más rápidamente con la información contenida en la memoria de trabajo y teniendo más probabilidad de ser usadas” (p.59).

1. Enfoque Conductual

Freud (1898) indica: “En éste se habla de las llamadas memorias sensoriales, que son almacenes de información que alargan la duración del estímulo y permiten tomar decisiones inclusive a partir de exposiciones breves de los eventos” (p.45).

Freud (1898) indica: “Una de las memorias sensoriales más básicas es la memoria sensorial visual o memoria icónica. En 1960, Sperlin apporto por primera vez, evidencia experimental a favor del registro sensorial visual” (p.78).

2. Enfoque Psicoanalítico

Para explicar cómo funciona la memoria utiliza algunos conceptos que son esenciales para entender su teoría intrapsíquica. Freud (1898) indica:

-La Cantidad: En general aquella que tiene el mismo orden de magnitud que las cantidades del mundo externo. (Energía en sí o proveniente del mundo externo).

-La Cantidad interna: que cuyo orden de magnitud es el intracelular (energía o señales biológicas internas).

-Sistema de neuronas pasaderas: que permiten la conductibilidad de la cantidad interna y externa. Conexión directa con el mundo exterior, solo recibe cantidad por parte de las neuronas pasaderas y de los elementos celulares del interior del cuerpo (sistema de neuronas principalmente de la memoria). (p.10)

3. Enfoque Neurocientífico– Cognoscitivo

Para Bruner (1963) afirma que: “Existen dos tipos de memorias o formas de conocer; el conocimiento del cómo, que es un conocimiento de las habilidades motoras, y el conocimiento del qué, es un conocimiento de los hechos y eventos” (p.15).

El primer tipo de conocer ocurre cuando las experiencias hacen un cambio en el organismo, en sus habilidades o en sus reglas con las cuales siempre opera determinada tarea, además la maquinaria que produce determinada tarea se puede modificar directamente. El segundo tipo de conocer es la memoria que registra información acerca de los hechos y eventos de la vida cotidiana.(Bruner 1963, p.15)

4. Enfoque Cognitivo

López (2002) afirma: “La teoría del Procesamiento del Humano de Información (PHI), tiene como postulado teórico central entender al humano como un procesador de información simbólica” (p.78).

El mismo autor afirma: “Desde este enfoque, se entiende el funcionamiento de nuestra mente y sus habilidades intelectuales como un tipo de computadora en donde se archiva y manipula información simbólica en forma programada” (p.45)

López (2002) afirma: “El Procesamiento del Humano de Información señala que el aparato cognitivo está constituido como un sistema serial, donde la información es procesada por etapas” (p.78).

López (2002) indica: “La información del ambiente es procesada primero mediante un almacén sensorial, donde la información es codificada en un símbolo y almacenada en forma temporal en la memoria a corto plazo” (p.45).

Si la información no es relevante la activación de este símbolo decaerá hasta perderse permanentemente; por el contrario si el concepto es relevante será reactivado y permanecerá en la memoria a corto plazo o si se desea pasar a formar parte de la memoria a largo plazo, una red de conceptos almacenados permanentemente.(Savage, Frederickson, Goodwin, Patni, Smith y Tuersley, 2005, p.122).

c. Antecedentes históricos

Tulving (1987) afirma: “Los filósofos han especulado sobre la memoria al menos durante dos mil años, La memoria es definida por como la capacidad de los organismos de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información”(p.57).

“En el proceso de recordar una experiencia deben establecerse tres procesos: debe ser almacenada en la memoria, luego debe ser codificada u

organizada de tal manera que tenga significado; y por último esta experiencia ya codificada debe ser recuperada” (Klein, 1994, p.35).

Pero la investigación científica se inició hace sólo un siglo, con un investigador alemán llamado Herman Ebbinghaus considerado como el padre de la psicología de la memoria, que demostró que las complicadas funciones mentales podían ser estudiadas dadas una condiciones simplificadas y demostradas. El método Ebbinghaus, son su énfasis en la simplificación y el control experimental, dominó el estudio de la memoria humana hasta los años setenta, sobre todo en América donde la influencia del conductismo era más intensa. (Neisser 1976, p.51)

Más tarde, términos como Psicología cognitiva y la afluencia de nuevas ideas, enriquecieron sustancialmente el estudio de la memoria, desapareciendo los conceptos y las técnicas experimentales más antiguos como autores como uno de los críticos más incisivos de la investigación tradicional de la memoria, llegando a dominar rápidamente el enfoque cognitivo en el estudio de la memoria.(Neisser 1976, p.51)

La psicología cognitiva, como cualquier otra área de la psicología científica, intenta comprender y explicar la actividad humana desde planeamientos estrictamente científicos. Su objeto de estudio se concreta en el estudio de procesos cognitivos tales como percepción, lenguaje, aprendizaje, solución de problemas, razonamiento o lenguaje (Anderson, 1990; Howes, 1990, p.86).

En el caso de la memoria, este enfoque se asoció con teorías basadas en el desarrollo y utilización del ordenador electrónico. Ofreciendo nuevos conceptos y un nuevo lenguaje, el del procesamiento de la información, apareciendo términos como el de Retroalimentación, Codificación y Recuperación, absorbidos rápidamente por la investigación en el campo de la memoria (Babbeley. 1999, p.35).

“La memoria humana es extremadamente complicada y aunque es difícil captar en el laboratorio muchos aspectos más ricos de la memoria, existe una necesidad de tener presentes tanto el laboratorio como el mundo exterior al enseñar la psicología la memoria” (Baddeley, 1999, p.42).

d. Memoria

“Si bien no existe una única definición universalmente aceptada, en general los investigadores coinciden en que se trata de una función o de un conjunto de funciones vinculadas a la habilidad para registrar, elaborar, almacenar, recuperar y utilizar información” (Goswami y Brown, 1998,p.53).

“Desde esta perspectiva, la memoria no sería un sistema unitario, sino una red de sistemas interactivos, cada uno capaz de registrar y almacenar información y hacerla disponible para su recuperación” (Goswami y Brown, 1998,p.53).

“Sin esta capacidad de almacenar información no podríamos percibir adecuadamente, aprender de nuestro pasado, comprender el presente o planificar el futuro” (Goswami y Brown, 1998,p.53, p.85).

Es importante destacar que la memoria no solo almacena y recupera información, sino que en ella también se construye y reconstruye parte de información y que, a pesar de su gran poder para almacenar prácticamente todo, la memoria humana es muy vulnerable a variables internas y externas, responsables de que en ocasiones se altere o distorsionen o incluso se pierdan nuestros recuerdos. (Goswami y Brown, 1998,p.53, p.85).

En los primeros años de vida, la memoria es de carácter sensitivo, guarda sensaciones o emociones. Goswami y Brown, (1998) afirma:

Más tarde aparece la memoria de las conductas: se ensayan movimientos, se repiten y poco a poco se van grabando de esta forma los niños van reteniendo y aprendiendo experiencias que permiten que progrese y adapte

al entorno. Finalmente, se desarrolla la memoria del conocimiento o capacidad de introducir datos almacenarlos correctamente y evocarlos cuando sea oportuno. (p.78)

El comienzo del recuerdo aparece antes del año de edad, tan pronto como la memoria es estimulada. Se observa una mejora del recuerdo con la edad, cuando se les pide a niños pequeños y mayores recordar información después del mismo lapso del tiempo, el recuerdo de estos últimos es considerablemente más exacto y completo. (Baker-Ward, Gordon, Ornstein, Larus y Clubb, 1993; Perlmutter, 1984,p.58).

“Dentro de la memoria explícita, se produce un cambio importante con la edad en la memoria episódica posiblemente debido a que está relacionada con el desarrollo de otros procesos cognitivos” (Goswani y Brown, 1998, p.41).

Observaron que los niños pequeños preferían mantener la información visualmente, utilizando un código visuoespacial, mientras que los mayores parece que traducen de un modo espontáneo la información visual en un código verbal. Los niños de 5 años de edad se basan en códigos visuales en lugar de hacerlo en códigos articulatorios. (Goswani y Brown, 1998, p.41).

“Tomados en conjunto, estos estudios muestran la maduración progresiva, hasta la edad adulta, de un circuito frontoparietal, concurrente con una mejora significativa en la ejecución de tareas de memoria de trabajo” (Goswani y Brown, 1998, p.41).

A medida que la atención mejora con la edad, también lo hacen las estrategias de memoria, actividades mentales deliberadas que usamos para aumentar la probabilidad de mantener la información en la memoria a corto plazo y transferirla a nuestra base de conocimiento a largo plazo. En la etapa preescolar, a los 4 años ya se observa la estrategia de repetición, aunque con poco efecto en la memoria hasta los 6 años. (Klingberg, 2006,p.36).

1. Procesos básicos de la memoria:

“Codificación de la información: La codificación o adquisición es el proceso en donde se prepara la información para que se pueda guardar. La información puede codificarse como una imagen, sonido, experiencias, acontecimientos o ideas significativas” (Berk, 1999,p.15).

Las circunstancias que rodean este momento resultan fundamentales para el éxito o fracaso de la memoria. Es importante es este proceso inicial, la atención, la concentración y el estado emocional del sujeto. Estas estrategias cognoscitivas pueden implicar el análisis, síntesis, categorización, relación con información previa, etc. (Berk, 1999,p.15).

“Como podemos ver, la codificación de la memoria es el proceso que media entre la experiencia de un evento y el almacenamiento de la misma. La codificación explica en parte, porqué unos eventos se recuerdan y otros no”(Berk, 1999,p.15).

Micheal D Ruug (1998) de la Universidad de St. Andrews, piensa que:

La codificación de la memoria es afectada por muchos factores, pero piensa que un evento es más probable que se recuerde si. 1) Se le pone toda la atención, es decir, si la atención no es dividida ni parcial, 2) Si esa atención es dirigida a su significado, más que los atributos físicos superficiales del estímulo. (p.55)

Usando esta técnica les presentaron a varias personas, fotos de exteriores e interiores, con la única consigna de que determinaran si las fotos eran de exteriores o interiores. Durante esta tarea las imágenes de (IRM) mostraron una activación en las siguientes estructuras cerebrales: región dorsolateral frontal, tálamo, giro del cíngulo, núcleo caudado, corteza parahipocampal y área del sistema visual.

Sin decirles nada a los sujetos, 30 minutos después, Brewer y sus colaboradores presentaron las mismas fotos junto con 32 nuevas fotos más, y se les pidió que reconocieran cuales fotos habían sido presentadas anteriormente. Hubo fotos que sí reconocieron, también fotos que sólo les parecieron algo

conocidas pero que no estaban seguros de haberlas visto antes, y otras que definitivamente no reconocieron. (Brewery col. 1998, p.42)

“La activación de estas áreas cerebrales fue menor durante la presentación de fotos que les parecieron conocidas pero que no reconocieron, y todavía menor en las fotos no recordadas” (Brewery col. 1998, p.42)

“De esta forma los autores concluyen que la corteza prefrontal y la región parahipocampal juegan un papel muy importante en la codificación de la memoria y en la probabilidad de que se pueda recordar ulteriormente” (Wagner y col. 1998, p.25).

El mismo autor indico: “Almacenamiento de la información: esta etapa se caracteriza por el ordenamiento, categorización o simple titulación de la información mientras se desarrolla el proceso en curso”. (p.48)

“Esto requiere tanto como de una metodología como de estructura intelectuales que ayuden a la persona a clasificar los datos. Una vez codificada la experiencia y almacenada por cierto tiempo, esta se presenta de manera automática” (Wagner y col. 1998, p.25).

“Evocación o recuperación de la información: Es el proceso por el cual recuperamos la información. Si ésta ha sido bien almacenada y clasificada será más fácil localizarla y utilizarla en el momento en que se solicita”(Wagner y col. 1998, p.25).

2. Tipos de memoria

Tulving (1985) afirma que: “La memoria es un número de sistemas, donde cada sistema atiende propósitos específicos y opera de acuerdo a principios algo diferentes a los demás sistemas. Juntos a estos sistemas forman la maravillosa capacidad que denominamos en forma unificada memoria”(p.89).

Para Tulving (1985) indica: “La memoria es la capacidad que permite a los organismos beneficiarse de su experiencia. Cada sistema difiere en su forma de adquisición, representación y expresión de la información, así como el tipo de conciencia que caracteriza su operación”(p.5).

“Hay dos tipos básicos de memoria en cuanto a su temporalidad, que son la memoria a corto plazo que dura de unas cuantas fracciones de segundo a varios minutos, y la memoria a largo plazo donde la información se retiene desde algunas horas hasta meses y años” (Brewery,1998, p.141).

Esto a su vez se divide en varios subtítulos los cuales son:

a. Memoria a corto plazo (MCP)

La información almacenada en la memoria sensorial se transfiere en parte a la memoria a corto plazo, antes de pasar a la memoria a largo plazo.

Brewery (1998) afirma: “La función de la MCP es organizar y analizar la información (reconocer caras, recordar nombres, contestar en un examen, etc.) e interpretar nuestras experiencias” (p.56).

b. Memoria sensorial (MS)

Brewery (1998) afirma: “Registra la información que proviene del ambiente externo (imágenes, sonidos, olores, sabores y el tacto de las cosas) durante un tiempo muy breve (un segundo), el suficiente para que esa información sea transmitida a la memoria de corto plazo” (p.48).

Brewery (1998) afirma: “La memoria sensorial explora las características físicas de los estímulos y registra las sensaciones. Los rasgos físicos de los estímulos, su forma, color, intensidad, son determinantes en el registro de la información” (p.69).

c. La memoria icónica

Registra la información en forma de iconos (Imágenes o figuras) Esta memoria ultracorta es de tipo visual y se refiere al fenómeno de postimagen que ocurre inmediatamente después de ver un objeto. Gracias a este fenómeno, podemos ver una serie de fotos discontinuas como un continuo en movimiento, por ejemplo, el fenómeno del cine. (Brewery, 1998, p.74)

Brewery (1998) afirma: La memoria icónica se caracteriza por conformar un almacén memorístico de muy breve duración (menos de 1000 milisegundos), no obstante, presenta una elevada capacidad (puede retener muchos elementos). (p.78)

Brewery (1998) afirma: La memoria icónica se encarga de proporcionar un flujo de información visual al cerebro, el cual puede ser recogido y sostenido en el tiempo. Uno de los papeles más importantes de la memoria icónica es su implicación en la detección de cambios en el ambiente visual. (p.80)

d. La memoria ecoica

Es uno de los registros de la memoria sensorial que se encarga de retener la información auditiva. La memoria ecoica retiene los estímulos auditivos durante al menos 100 milisegundos, permitiendo que discriminemos y reconozcamos los sonidos de todo tipo, incluyendo los que componen el habla, que pueden mantenerse hasta 2 segundos; por tanto, la memoria ecoica es fundamental en la comprensión del lenguaje. (Brewery, 1998, p.85)

Brewery (1998) afirma:

La memoria ecoica es capaz de almacenar grandes cantidades de información auditiva en un periodo de tiempo de entre tres y cuatro segundos. La estimulación sonora se mantiene activa en la mente y puede ser reproducida de nuevo durante ese breve periodo de tiempo.(p. 87)

e. Memoria a largo plazo (MLP)

La memoria a largo plazo contiene nuestros conocimientos del mundo físico, de la realidad social y cultural, nuestros recuerdos autobiográficos, así como el lenguaje y los significados de los conceptos.

Brewery (1998) afirma: "Aquí la información está bien organizada, facilitando su acceso cuando es oportuno. La información de la memoria a largo plazo es semántica cuando el material es verbal y visual cuando se trata de figuras o gráficos" (p.56).

El código semántico permite establecer relaciones significativas entre la diversidad de conocimientos almacenados. La MLP tiene una capacidad ilimitada, no existen fronteras conocidas para la información que en ella se puede depositar, pero no garantiza su recuperación. En una gran biblioteca de información para su recuperación. Pero la memoria a largo plazo goza de una vida casi propia: lo mismo recuerda que olvida cosas involuntariamente. En cuanto a su duración, es una estructura de almacenamiento estable y sus contenidos se mantienen durante unos minutos, varios años o toda la vida del individuo. (Brewery, 1998, p.55)

Brewery (1998) Veamos los diferentes tipos de memoria que pueden funcionar a largo plazo:

Memoria declarativa: (Saber qué). Almacena información y conocimiento de hechos y acontecimientos; sirve por ejemplo para recordar un rostro familiar o cuanto mide la superficie de la tierras. Esta memoria constituye el caudal de conocimientos de una persona y permite expresar nuestros pensamientos.

Memoria procedimental: (Saber cómo). Es la memoria sobre habilidades, destrezas y almacena el conocimiento sobre "cómo hacer las cosas". Este conocimiento se adquiere por condicionamiento o experiencias repetidas (montar a bicicleta) y una vez consolidado, es inconsciente.

Memoria episódica: es la memoria Autobiográfica o personal que nos permite recordar fechas, hechos o episodios vividos en un tiempo y lugar determinado. Guarda acontecimientos de la vida y también las circunstancias en que se aprendió.

Memoria semántica: almacena el conocimiento del lenguaje y del mundo, independiente de las circunstancias de su aprendizaje. La comprensión del conocimiento cultural (hechos días, conceptos, reglas, proposiciones, esquemas) constituye la fuente de la memoria semántica.

Memoria explícita: Es intencional, incluye aprendizajes sobre personas, lugares y acontecimientos que podemos relatar verbalmente y suponen un conocimiento consciente.

Memoria implícita: Es incidental, nos permite aprender cosas sin darnos cuenta y sin grandes esfuerzos: montar en bicicleta, esquiar o conducir un coche. Esta memoria incluye aprendizajes complejos, que no podemos verbalizar. Por ejemplo: los niños aprenden a utilizar las reglas gramaticales, aunque no son capaces de enunciarlas. (p.85)

3. Como mejorar la memoria

Brewery (1998) Para mejorar la memoria existen algunos principios generales y algunas reglas mnemotécnicas:

Atención: Es un proceso selectivo de la memoria por el que atendemos a los estímulos importantes ignoramos los irrelevantes. Para recordar algo, lo primero que debemos hacer es atender, codificar y organizar la información.

Sentido: La memoria mecánica consiste en recordar una información repitiéndola varias veces, otorgándole sentido, como memorizar fórmulas matemáticas sin comprenderlas. Sin embargo, el sentido afecta a todos los niveles de la memoria;

para aprender un tema, cuanto más sentido tenga más fácil nos resultará su aprendizaje. Veamos un ejemplo: 3655212431028, puedes recordar esta cifra? Estúdiala un momento, luego aparta la mirada y escríbela en un papel. Se descompones esta cifra en unidades con significado, seguro que la recuerdas mejor hay 365 días en un año, 52 semanas , 12 meses, aproximadamente 4 semanas en un mes, y un mes puede durar 31, 30 o 28 días.

Organización: La información debe estar organizada para recordarla mejor. Una forma organizada consiste en combinar dos o más unidades de información es una unidad simple. Las letras a, m, o, r pueden combinarse en la palabra Roma, así condensamos la información a un nivel más profundo.

Asociación. Consiste en relacionar lo que deseas aprender con algo que ya sabes. ¿Puedes dibujar un mapa de Italia? ¿Y de Noruega? Quizás recuerdes mejor el de Italia, porque alguna vez alguien te dijo que Italia se asemeja a una bota.

Distorsiones y alteraciones de la memoria: La memoria no es un archivo perfecto, sino que es creativa renueva los recursos para adaptarlos a los cambios de nuestra vida. Los olvidos, los errores y los fallos de memoria son necesarios para su funcionamiento.

Distorsiones de la memoria: Daniel Schacter, psicólogo de la universidad de Harvard, describe en su libro: los siete pecados de la memoria siete errores que pueden causarnos problemas:Tiempo: la memoria se debilita con los pasos de los años, porque las nuevas experiencias difuminan nuestros recuerdos.

Distracción: Los fallos de la memoria por distracción: olvidar una cita, perder el móvil o las llaves de la casa, se pueden producir porque estamos preocupados en otros asuntos y no atendemos a lo que vemos recordar.

Bloqueo: Es una búsqueda de información frustrada. A veces, no recordamos el nombre de un conocido cuando nos encontramos con él en la calle.

Atribución errónea: Consiste en asignar un recuerdo a una fuente equivocada, por ejemplo confundir la fantasía con la realidad o recordar cosas que no han pasado. ¿Un juez puede distinguir los recuerdos verdaderos o falsos de los testigos de un juicio?

Sugestibilidad: Es la tendencia de un individuo a incorporar información engañosa que procede de fuentes externas, otras personas, imágenes, medios de comunicación, a sus recuerdos personales (formar memorias falsas).

Propensión: Refleja la influencia de nuestros conocimientos y creencias actuales sobre el modo de recordar el pasado. A veces, elaboramos nuestros recuerdos para que encajen en nuestras creencias y necesidades actuales.

Persistencia: Consiste en recordar sucesos del pasado que preferiríamos desterrar de nuestra mente, porque están ligados a nuestra vida emocional. Así, recordamos experiencias difíciles de olvidar, como la muerte de un ser querido, el rechazo de un amante o un fracaso en los estudios.

4. Medición de la memoria

Medidas directas:

Brewery (1998) afirma: “Exigen expresiones conscientes de recuerdo, se trata de tareas en las que las instrucciones que se dan a los sujetos en el momento de la prueba de memoria hacen referencia a un suceso o sucesos de su historia personal” (p.78).

Brewery (1998) afirma: “En el terreno experimental los tests directos de memoria son tarea que requir que un sujeto recuerde conscientemente el material que aprendio durante la fase de estudio del experimento” (p.85).

El mismo autor indica: “Una situación típica sería aquella en la que en un primer momento se presenta a los sujetos una lista de palabras que deberán indentificar o recordar en un momento posterior” (p.78).

Los tests directos de memoria considerados como tradicionales son el reconocimiento y el recuerdo. La técnica de reconocimiento es una de las más antiguas y mejor consolidadas de todas las técnicas experimentales para medir la memoria. Existen diferentes tipos de tareas de reconocimiento pero en síntesis se trata de identificar entre varias alternativas una formación previamente presentada, en cambio una tarea de recuerdos consiste en términos generales en pedir a los sujetos que reproduzcan un material previamente aprendido. (Brewery 1998, p.87)

“El reconocimiento y el recuerdo no son lo mismo, para que el recuerdo sea eficaz la información tiene que estar accesible ,mientras que para el reconocimiento tenga éxito, la información sólo tiene que estar disponible”. (Brewery 1998, p.87)

Esto explica por qué a veces somos incapaces de recordar algo y sin embargo no tenemos ningún problema para reconocerlo. Si retomamos el tema del recuerdo, evidentemente tampoco es lo mismo que los sujetos tengan que reproducir la información aprendida (P.ej... una lista de palabras) en el mismo orden en que se presentó, a que la puedan reproducir en el orden que ellos elijan; como tampoco es igual que los sujetos tengan que recordar la información a partir de la simple instrucción “trate ahora de repetir las palabras que antes le leí”, a que se les pida que la recuerden según unas claves o pistas o dirijan su recuerdo. (Brewery 1998, p.87)

Brewery (1998) De allí, que se deban distinguir diferentes tipos de recuerdo: seriado, libre y con claves:

El recuerdo seriado: Exige al sujeto repetir los estímulos exactamente en el mismo orden en que se dieron. Fue precisamente el método utilizado por Ebbinghaus, considerando el pionero de la investigación científica sobre la memoria. Este investigador leía una y otra vez listas de sílabas sin sentido, hasta que consideraba que las había aprendido y para comprobarlos intentaba reproducirlas en el orden correcto en que las había aprendido.

El recuerdo libre: A diferencia del recuerdo seriado, se presenta a los sujetos una lista de palabras y se les instruye para que, tras la presentación, las reproduzcan en el orden que desee. Esta libertad para recordar los ítems en cualquier orden es a la vez la característica definitoria de este método y su gran atractivo, ya que permite analizar las discrepancias entre el input el orden en que se presentan los ítems y el output, el orden en que se recuerdan. Tales discrepancias se utilizan como prueba de que el sujeto impone ciertas transformaciones al material. Lo que permite hacer inferencias sobre la naturaleza de los procesos mentales intervinientes. El método del recuerdo también se usa para investigar la organización subjetiva como estrategia nemotécnica. Cuando el experimentador construye listas de palabras en las que se eliminan todas las posibles relaciones semánticas o fonéticas entre las palabras y observa que, a pesar de todo, los sujetos descubren o inventan de modo individual relaciones entre las palabras que tienen que aprender, el recuerdo libre se convierte en un valioso instrumento para demostrar que los sujetos imponen su propia organización al material que tienen que aprender con independencia de que se relacione o no.

El recuerdo con claves: Consiste en incorporar claves o pistas concretas para el recuerdo de una información específica. Una clave podría definirse como un apunte o un recordatorio que se ha seleccionado cuidadosamente por tener una relación especial con la información que hay que recordar y cuya función es dirigir y facilitar al sujeto su proceso de recuperación. (p.89)

5. Técnicas para evaluar la memoria

Papel de los tests en el proceso evolutivo: Los tests presentan innegables ventajas ya que permiten una estimación más objetiva, fuertemente estructurada cuantitativa sensible a la identificación del cambio y de los déficits, sin embargo resulta importante señalar que: “La evaluación de la memoria es un proceso más comprensivo que cuantitativo, que no se limita al uso de tests neuropsicológicos

incluye otros métodos como la observación directa del comportamiento, las entrevistas con los alumnos y la familia, etc. (Brewery 1998, p.87)

Brewery (1998) Es posible usar tres tipos de pruebas:

Bateria de memoria: Presentan ventajas y limitaciones que conviene tener en cuenta, como ventajas abarcan un número importante de procesos o componentes de la memoria y permiten comparaciones válidas entre los diferentes subtests ya que éstos se estandarizan dentro de la misma muestra de población. Como limitaciones, suelen tener un tiempo de aplicación largo y aun así nunca alcanzan a examinar todas las áreas de la memoria, además puede suceder que en casos individuales no lleguen a cubrir puntualmente algún aspecto importante que necesitaríamos para la comprensión de las dificultades mnémicas de ese sujeto.

Tests específicos: Son aquellos dirigidos a indagar un tipo determinado de memoria, como por ejemplo, el tests de las 15 palabras de Rey para la memoria visual o el tests de copia de la figura compleja del mismo autor para la memoria visual. (s.p)

Subtests presentes en baterías no específicas de memoria los podemos encontrar formando parte de:

Tests de inteligencia general o cognitivos globales, por ejemplo los subtests que conforman el índice de memoria de la escala de McCarthy, los subtests de memoria espacial y memoria de caras en el K-ABC

Tests específicos de otras áreas cognitivas diferentes de la memoria, ya que se trata de tests verbales, como el apartado de memoria de frases de la batería de Spreen-Benton, de tests perceptivos en el caso de los apartados de memoria visual inmediata en el tests de percepción visual no motora de Colarusso-Hamill. (Brewery 1998, p.87)

6. La importancia de evaluar la memoria en la niñez y en la adolescencia

“La importancia de evaluar la memoria en los niños y adolescentes se evidencia cuando se piensa en la cantidad de trastornos que afectan a la población pediátrica y en los cuales la memoria parece estar involucrada”. (Brewery 1998, p.87)

Si bien las publicaciones sobre el tema todavía escasean, el análisis de las observaciones dispersas en la bibliografía permiten constatar que en la edad infantil y juvenil se da toda la variedad de trastornos de la memoria explícita a largo plazo descritos en el adulto, con los matices propios del desarrollo, un ejemplo de particular interés para el neuropediatra es la amnesia episódica del desarrollo por lesiones bihipocámpicas tempranas parciales, observada en sujetos con antecedentes de sufrimiento anóxico durante el periodo perinatal. (Brewery 1998, p.87)

“También se conocen bien las alteraciones de la memoria en los casos de traumatismo craneoencefálico, en el síndrome alcohólico fetal, en niños nacidos de madres adictas a drogas, en niños prematuros y en niños de bajo peso” (Wagner y col. 1998, p.25)

Los déficits de memoria vinculados a la epilepsia se han documentado a lo largo de más de cien años y, aunque dichos déficits se suelen asociar en principio a focos en el lóbulo temporal, pueden aparecer en casi cualquier forma de epilepsia conocida. En un estudio multicéntrico que incluyó a distintas provincias argentinas, sobre una muestra de 501 familias con hijos epilépticos, se encontró que en el 40% de los casos, los padres señalaban problemas de memoria que repercutían en la calidad de vida de niño, y por ende en su familia. (Wagner y col. 1998, p.25)

La evaluación de la memoria es importante, además, para comprender mejor el funcionamiento de los niños y adolescentes con parálisis cerebral, retraso mental, lesiones postencefalíticas, trastornos degenerativos y metabólicos,

trastornos por déficit de atención con hiperactividad, trastornos de alimentación, depresión, etc. (Wagner y col. 1998, p.25)

“Lo expuesto, parece claro que la multitud de cuadros en los que las alteraciones de la memoria están implicadas, justifica sobradamente la necesidad de perfeccionar los recursos que permitan una adecuada evaluación de la memoria en el ámbito neuropsiquiátrico”(Wagner y col. 1998, p.25)

7. Memoria y aprendizaje escolar

Se sabe que los trastornos del aprendizaje, específicos o asociados a otras patologías, constituyen un motivo frecuente de consulta neuropsiquiátrica.

“La memoria a corto plazo, y sobre todo la memoria de trabajo, desempeña un papel esencial dentro de esta problemática, dado que interviene tanto para el dominio de la aritmética y el cálculo”. (Brewery 1998, p.87)

Por otra parte, también sabemos que para muchos alumnos lograr meter en su memoria todos los conocimientos que se les brinda en la clase requiere un enorme esfuerzo cognitivo. Requiere un arduo trabajo de frecuentes repeticiones, resúmenes y esquemas y numerosos refuerzos mediante revisiones que se extienden a lo largo de meses o años. Si bien es verdad que ciertas asignaturas pueden despertar pasiones en algunos niños donde el factor afectivo, el interés y la motivación facilitan el registro en la memoria a largo plazo, éste no es el caso de la mayoría. (Wagner y col. 1998, p.25)

8. Desarrollo de la memoria en preescolares

“La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención y reproducción. El período del cual se recuerdan las personas y acontecimientos en la etapa infantil aumenta de duración en un lapso relativamente largo”. (Ortiz,2005,p.78)

En realidad, si nos es difícil o casi imposible recordar algo de los acontecimientos transcurridos en la tempranainfancia, no obstante, la etapa infantil se recuerda con profusión y claridad. La memoria es básicamente de carácter involuntario. Esto quiere decir que el niño, con frecuencia, no se plantea ante sí el objetivo consciente de recordar algo. La retención mental y la recordación incidental tienen lugar independientemente de su voluntad y de su conciencia. Se producen dentro de la actividad y dependen del carácter de ésta. El niño retiene en la mente aquello hacia lo cual prestó su atención en la actividad, lo que produjo una impresión en él. La calidad de la retención mental involuntaria de objetos, cuadros o palabras, depende de cuán activamente el niño actúe con relación a ellos, de la medida en que tenga lugar su percepción detallada en el proceso de la acción. (Sanchez, 2008, p.86)

“La retención mental involuntaria es un resultado indirecto, complementario de las acciones de percepción y de pensamiento realizados por el niño. Los pequeños la retención mental involuntaria y la reproducción, constituyen la única forma de trabajo de la memoria”. (Sanchez, 2008, p.86)

El niño aún no se puede plantear el objetivo de retener en la mente o recordar algo y, por lo tanto, no aplica para ello procedimientos especiales. Las formas voluntarias de retención mental y recordación se comienzan a formar durante la edad mediana y se perfeccionan sustancialmente en los niños de edad mayor. (Wagner y col. 1998, p.25)

Sanchez, (2008) afirma: “Las condiciones más propicias para el dominio de la retención mental y de la reproducción voluntarias se realizan en el juego, cuando la retención mental es una condición a satisfacer, para la realización exitosa del papel asumido por el niño” (p.56)

El dominio de las formas voluntarias de la memoria comprende varias etapas. En la primera de ellas, el niño comienza a distinguir las tareas de retención mental y recordación – reproducción- sin dominar aún los procedimientos

necesarios. Aquí, la tarea de recordar, el niño la distingue primero, ya que se enfrenta, en primer término, con situaciones que implican precisamente la recordación, la reproducción de algo que ya percibió o hizo con anterioridad. (Sanchez, 2008, p.85)

“La tarea de la retención mental surge como resultado de la experiencia de la recordación, el niño se comienza a percatar de que si no logra previamente la retención mental, no podrá posteriormente reproducir aquello que se espera de él” (Sanchez, 2008, p.85)

Los procedimientos de retención mental y de recordación del niño no los crea por sí solo. Es el adulto quien de una u otra manera se los va suministrando. Así, cuando el adulto, por ejemplo, le da una encomienda al niño, inmediatamente le pide a este que la repita. Al preguntarle algo al niño, el adulto estimula en él la recordación mediante preguntas adicionales: “¿Y que pasó después?, ¿Y que otros animales viste parecidos a los caballos?, etc.” El niño aprende gradualmente a repetir, discernir y coordinar el material, a fin de retenerlo en la mente y aprender a usar las relaciones durante la recordación. Los niños sienten gradualmente la necesidad de valerse de acciones especiales de retención mental y adquieren la habilidad de utilizar en ellas medios auxiliares. A pesar de los grandes logros obtenidos en el dominio de la retención mental voluntaria, al final de la etapa infantil el tipo predominante de memoria permanece siendo, la memoria involuntaria. (Wagner y col. 1998, p.25)

Los niños recurren a la retención mental y reproducción voluntarias relativamente poco, cuando dentro de su actividad surgen tareas que así lo determinen, o a instancias del adulto. La retención mental involuntaria, relacionada con el trabajo intelectual activo de los niños sobre la base de determinado material, permanece siendo hasta el final de la etapa mucho más productiva que la retención mental voluntaria de ese mismo material. Conjuntamente, la retención mental involuntaria, que no está relacionada con la realización de acciones activas de percepción y pensamiento –por ejemplo, la retención mental de las láminas que se observen, es menos exitosa que la voluntaria. (Sanchez, 2008, p.85)

❖ **La memoria en los 2 primeros años**

“En general se creía que hasta que no tenía lugar el desarrollo del lenguaje, la memoria no podía organizar y almacenar datos de forma que se facilitase su recuperación”. (Wagner y col. 1998, p.25)

Sin embargo, se ha podido comprobar por investigaciones hechas con bebés de entre 3 y 6 meses que su memoria es mucho mejor que eso. En una de estas investigaciones, se colocaba encima de los niños que estaban acostados en su cama, un móvil de colores se taba una cinta a la pierna del bebé conectada con el móvil todos aprendían que dando patadas con una pierna concreta, el móvil se movía. (Wagner y col. 1998, p.25)

“Una semana más tarde, cuando se volvía a colocar el móvil en la cuna de los bebés, la mayoría empezaban a patear, lo que indicaba que recordaban la conexión entre las patadas y el movimiento” (Rovee-Collier, 1987,1990).

Otra investigación reveló la capacidad de los niños de 1 año para reconocer, en los videos que se les presentaban si eran niños o niñas con independencia de los trajes que llevaban puestos. Se descubrió que reconocían pautas de movimientos diferentes por la forma de andar o de agacharse a coger juguetes, cosa que a los adultos nos resultaría algo realmente difícil de acertar (Bower, 1989, p.41)

❖ **La memoria en los niños preescolares (2-6 Años).**

En esta edad, los niños son famosos por su mala memoria van a buscar zapatos y vuelven con un juguete; si se le pregunta qué ha hecho en el día responderá “nada” o con contará detalles que un adulto consideraría irrelevantes, en definitiva no tienen ninguna estrategia de memoria.

Pero, sin embargo poseen una capacidad extraordinaria para almacenar una representación de los acontecimientos que les proporciona un marco de comprensión general dentro de cual recordar experiencias concretas. A estos

marcos se les llama “guiones”. Por ejemplo, un niño de 3 años puede explicar lo que pasa en un restaurante diciendo “se pide comida, se come y se paga” (Nelson, 1986, p.10).

9. Actividades lúdicas

❖ Definición y Características de la Lúdica

La lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.(Sanchez, 2008, p.85)

❖ Actividades lúdicas

“El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación”. (Wagner y col. 1998, p.25)

De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje. Lee (1977) indica:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destreza que le permite sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido. La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser

aflorados directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas. (p.85)

Lee (1977) indica: “El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de convivencia” (p.44)

Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas. De tal manera que un espacio donde se pueda jugar en un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad. (Sanchez, 2008, p.85)

“El juego y la recreación contribuyen a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. Con el juego niños y niñas no solamente se distraen sino que además mejoran su actividad y se sienten mejor predispuestos para aprender” (Sanchez, 2008, p.85).

❖ **Clasificaciones de las actividades lúdicas:**

Sanchez (2008) la mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de maneras básicas, hablan de dos tipos de actividades:

Actividades lúdicas libres: Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

Durante los primeros años de vida el juego debe ser libre y espontáneo surgido a partir de su propia iniciativa, no dirigido por el adulto. Esto no quiere decir que el

niño deba jugar solo, por el contrario, la compañía de los padres en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo. Jugar libremente ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa.

Actividades lúdicas dirigidas: Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. Un ejemplo de actividad es que la cuestión no radica tanto en la estructura como en si se permitiera a los niños juego libre o dirigido.

Un ejemplo real que se ha presenciado contribuirá quizás aclarar la cuestión: se proporcionó a un grupo de niños de 6 años un nuevo material, el Polydron que consistía en una serie de cuadros y triángulos de plásticos que encajaban por sus lados de un modo más bien innovador, en diversas ocasiones se brindaban a los niños la oportunidad del juego libre con los materiales dependiendo de la escala del tiempo de lo que les costase explorar el material hasta que pareciera comprenderlo y estar familiarizados con sus propiedades, cualidades y posibles funciones. Luego la profesora construía un cubo cuadrado de Polydron uno de los cuales tenía una tapa de bisagras. Preguntaba a los niños si podía hacer una cajasimilar y al proceder así en esta ocasión les hacía participar en un juego dirigido. Ellos montaban con facilidad sus propios cubos, discutiendo sobre el color. (s.p)

❖ **Actividades lúdicas como estrategia didáctica:**

“Es pertinente plantear que la lúdica proviene el latín ludus, lúdica de lo perteneciente o lo relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (Wagner y col. 1998, p.25)

Shaw (2005) afirma: “Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos a través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje” (p.85).

Shaw (2005) afirma: “Cabe destacar que el juego, a través del tiempo ha recibido diversas definiciones debido a los diferentes autores que han abordado el tema y las diferentes corrientes que lo estudian por ejemplo”(p.55).

Con su corriente Psicogenetista, plantea el juego como asimilación de la realidad al yo; para este autor, el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, en esta relación ocurren dos procesos. El primero denominado acomodación, donde el organismo recibe la información y otorga los primeros significados y el segundo, asimilación definido como el proceso donde se transforma la información recibida la cual pasa a ser parte del organismo atribuyéndole un significado, tomando en cuenta sus experiencias previas. (Piaget 1969, p.23)

“Su teoría, se apoya en la tesis marxista que la conciencia del hombre es de naturaleza histórica y social, que se ve determinada por la sociedad y cambia debido a las condiciones sociales y económicas”. (Piaget 1969, p.23)

Para Vygotski (s.f) afirma: “El juego es preparación para actividades futuras, ya sean profesionales o de carácter social. Por ende, el juego es una importante herramienta la cual usan los docentes para enriquecer su labor en su aula de clase”. (p.59)

De acuerdo con Barriga (2015) los tipos de juego existentes se ubican en las siguientes categorías:

Juegos populares: Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo donde se vive y se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad, incluso pueden ser conocidos con nombres

diferentes según donde se practique. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que permite que aprendan y al mismo tiempo que se diviertan.

Juegos tradicionales: Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

Juegos de mesa: Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en quien se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores o naipes.

Juegos de naipes: Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española de 40 a 48 naipes o francesa de 52 cartas y depende del juego el uso de una u otra, también hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

Videojuegos: Los videojuegos son aquello que controla un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados que se pueden manipular.

Juegos de rol: Los juegos del rol son un tipo de juego en el cual los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventan un guión con lápiz y papel.

Juego: El juego ha sido durante muchos años una actividad de recreación en la que se involucran sentimientos y emociones, también se ha juzgado por tiempo perdido cuando se pretende recrear el cuerpo sin ningún sentido educativo. Jean Piaget, afirma que “el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño”. Este medio se convierte en una herramienta que integra el conocimiento para potenciar conceptos que se establecen con el tiempo, a partir de esto el proceso de aprendizaje no solo se construye con el objeto, se debe

contar con el contexto que rodea al estudiante, más conocido como la actividad social.

Importancia del juego: Para identificar la importancia del juego en la infancia se parte por definir el juego como la expresión máxima del carácter lúdico del niño, para él, el juego se constituye en una actividad fundamental (rectora). Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona enorme alegría, a través de él se incorporan a la vida social, construyen conocimientos, forman valores y actitudes.

❖ **Características del juego:**

Barriga (2015) afirma: “El juego es una actividad que posee diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular” (p.45)

Barriga (2015) veamos algunas de las características del juego:

- ❖ A través del juego el niño y niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- ❖ Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- ❖ Muestra la ruta a la vida interior de los niños, ya que expresen sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- ❖ A través de él los niños reflejan su percepción de si mismos, de otras personas y del mundo que los rodea.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- ❖ Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación
- ❖ Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y entretenidas.
- Facilita diversos aprendizajes tales como:
- ❖ El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancear, comer, trepar, etc.
- El desarrollo del habla y lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.

- El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir, reglas, esperar turnos.
- El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otro.
- La inteligencia racional tal como comprar, categorizar, contar, memorizar.
- Estudio d su cuerpo, en cuanto a habilidades y limitaciones.
- El desarrollo de su personalidad en lo referente a intereses y preferencias.
- ❖ La revelación con otras personas en lo que compete a expectativas, reacciones, como tratar a los adultos y a los niños. (p.66)

❖ **Tipos de juego según edades de 0 a 5 años:**

El juego entre 0 y 2 años:

Juegos de ejercicios sensoriales y motores desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje. Necesitan de espacios amplios para el desarrollo de sus movimientos.

Juegos de ejercicios: este periodo se caracteriza por los desplazamientos espaciales del cuerpo y de los objetos. Por lo tanto es importante escoger objetos que permitan al niño fijar su mirada sobre los colores y formas diferentes, de ayudar al niño a comprender y manipular los juguetes, de orientar la atención auditiva y de acompañarlos en sus primeros movimientos. Progresivamente, la precisión de las actividades sensoriales y la movilidad (sentarse, arrastrarse, después caminar) van a permitir al niño actividades cada vez más variadas, que a su vez se van apoyar sobre los objetos usuales y los primero juguetes.

El objetivo de los juegos de esta etapa es responder a dos aspectos esenciales del desarrollo: la inteligencia (juguetes sensorio-motrices) y la afectividad (juguetes de estimulación).

Los juegos de ejercicio entre 1 y 2 años:

Las primeras palabras, la mayor parte de los bebés pronuncian sus primeras palabras alrededor de su primer cumpleaños. Dado que los bebés simplifican sus primeras palabras dejando salir ciertos sonidos, sus primeras palabras son frecuentemente difíciles de comprender. Una vez que comienzan a hablar, su vocabulario se enriquece muy rápidamente. Cerca de los dos años, ellos pueden conocer alrededor de 200 palabras.

El juego entre 2 y 5 años:

Juegos simbólicos: representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización. Este periodo se caracteriza por el desarrollo de la imaginación, el niño comienza a situarse como un individuo entre los demás y asimila a través de sus juegos a las palabras, las actividades, las situaciones: él imita, pero en esta imitación subyace siempre un papel que vive intensamente.

Se apropia de los juguetes reproduciendo su entorno como carros, personas de miniatura, herramientas y disfraces, todo aquello que representa la actividad del hombre. Aprende a manejar combinaciones simbólicas y vive en un mundo ficticio donde lo maravilloso juega un rol importante: personajes imaginarios y fantásticos, pequeños universos. Los juegos son compartidos frecuentemente con amigos de la misma edad, lo cual permite una nueva extensión de los tipos de juegos y de temas ampliando así su capacidad de desarrollar interacciones sociales.

Entre la edad de 4 y 5 años:

Los juegos para armar y de reglas simples, la organización entre esta edad, los juegos simbólicos se acercan cada vez más a la realidad. El desarrollo de las competencias de reflexión su capacidad de abstraerse de las distracciones externas y de concentrarse sobre una sola cosa a la vez y de utilizar estrategias para recordar símbolos abstractos como las cifras y las letras, alcanzan un nuevo

nivel de funcionamiento. Estas competencias son esenciales al momento de entrar a la escuela. Esta escolarización le va a entregar múltiples posibilidades nuevas y estimulantes para desarrollar y utilizar estas nuevas capacidades de reflexión. El niño comienza a organizar su mundo: ordena, dispone las cosas según su punto de vista, alinea, clasifica, distribuye, establece relaciones lógicas con sus juegos educativos.

Los juegos grupales y el sentido de la amistad, a partir de los cinco años los niños establecen fuertes lazos de amistad, que juegan un gran rol en su desarrollo social y emocional. A través de la amistad y de los juegos con otros niños, ellos pueden aprender sobre los demás y sobre ellos mismos, explorar y tener nuevas ideas, escuchar opiniones y puntos de vista diferentes de los demás adultos. Además, pueden compartir experiencias, frustraciones y alegrías parecidas y así adquirir mayor conciencia de su propio valor y adquirir confianza en sí mismos.

En el curso de este periodo, el niño necesitará objetos y actividades que lo ayuden a expandirse sobre el plano social y afectivo.

1.4. Formulación del problema

¿Qué efectos tiene la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la i.e.p sagrado divino maestro – Chiclayo, 2014?

1.5. Justificación del estudio

En nuestra vida cotidiana recibimos una enorme cantidad de información y nuestro cerebro se enfrenta a la ardua tarea de tener que retener buena parte de ellas y actualmente los profesionales del área pedagógica buscan diferentes formas para el desarrollo integral de los niños mediante métodos, técnicas, estrategias y procedimientos para que los propios niños puedan asimilar los conocimientos. Por ello, es que se recurre a la aplicación de la memoria, esencialmente la memoria sensorial que hace referencia a la información que evocamos representándola a

través de los sentidos esto conducirá a que los niños, tenga una imagen almacenada en su memoria y puedan percibir los estímulos auditivos, una vez ya recibida la suficiente información podrán procesarla definitivamente gracias a los diferentes actividades que se realizarán para facilitar y acrecentar el desarrollo de la memoria sensorial.

Relevancia educativa

Mediante este estudio se busca solucionar la problemática observada en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014. Quienes presentan dificultades la memoria sensorial. En este sentido la investigación resulta relevante porqué permitió desarrollar la memoria sensorial.

Relevancia social

La realización de esta investigación beneficiará directamente a 24 niños d de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014. Que conformarán el grupo experimental, pero indirectamente también favorecerá a toda la población escolar de esta Institución Educativa.

Utilidad metodológica

En este estudio, se plantea un programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial, la misma que ha sido elaborado teniendo en cuenta el sustento teórico científico, metodológico y curricular a fin de que pueda ser empleado en investigaciones similares para verificar sus efectos.

Utilidad pedagógica

Deseando que este trabajo se constituya en una fuente de consulta para Docentes y Directivos de las Instituciones Educativas Públicas y Privadas interesadas en mejorar el desarrollo de la memoria sensorial en los niños a su cargo, optimizando así sus capacidades visuales y auditivas.

1.6. Hipótesis:

La aplicación del Programa de actividades lúdicas estimula la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General:

Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas estimula la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

1.7.2. Objetivos Específicos:

Identificar el estímulo de la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014 a través de la aplicación del Pre test.

Diseñar un programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro Chiclayo, 2014.

Aplicar un programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro Chiclayo, 2014 teniendo en cuenta la muestra de estudio.

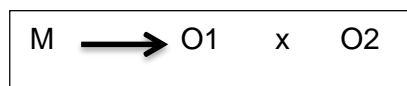
Verificar el estímulo de la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014 después de aplicar el programa a través del Pos test.

Comparar los resultados del Pre test y Pos test del programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

II. METÓDO

2.1. Diseño de investigación:

El desarrollo correspondiente a esta investigación es pre experimental con un solo grupo y la aplicación del pre y pos test. (Hernández et al., 2010; Tresierra, 2000)



Dónde:

M: Muestra de estudio

O1: Pre test aplicado a la muestra de estudio

X: Programa o estímulo

O2: Pos test

2.2. Variables, operacionalización:

| VARIABLES | DEFINICIONES | DIMENSIONES | INDICADORES | INSTRUMENTO |
|---------------------------------|---|---------------------------------------|---|----------------------|
| Programa de actividades lúdicas | La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas. LEE (1977) | Actividades lúdicas libres: | Realiza movimientos libres con su cuerpo. Menciona palabras libres. | Fichas de evaluación |
| | Actividades lúdicas es una herramienta básica para la práctica educativa que estimula el | Actividades lúdicas dirigidas: | Realizar sonidos con objetos siguiendo un orden Realizar actividades siguiendo un patrón | |

| | | | | |
|-------------------|---|----------------------------|---|-----------------|
| | desarrollo de los sentidos, capacidades y habilidades en los niños y niñas. | | | |
| Memoria sensorial | Memoria sensorial (MS): registra la información que proviene del ambiente externo (imágenes, sonidos, olores, sabores y el tacto de las cosas) durante un tiempo muy breve (un segundo). Brewery (1998) | La memoria icónica: | *Retener mentalmente modelos para reproducirlos. *Identificar y comparar estímulos diferentes e iguales * Seguir un patrón ubicando imágenes u objetos. | Lista de cotejo |
| | Memoria sensorial (MS): Es la habilidad para percibir los estímulos del medio que nos rodea a través de nuestros sentidos (visual - Auditivos). Y será evaluado a través de la lista de cotejo para medir la memoria sensorial para pre- escolares | La memoria ecoica: | *Identificar sonidos diferentes. *Reconocer palabras o frases siguiendo un orden. *Repetir estímulos auditivos. | |

Fuente: Elaboración Propia

2.3. Población y muestra:

Población de la Institución Educativa "Sagrado Divino Maestro"- Chiclayo

| AULAS | NIÑOS | DOCENTES | TOTAL |
|--------|-------|----------|-------|
| 3 años | 21 | 01 | 22 |

| | | | |
|---------------|----|----|-----------|
| 4 años | 23 | 01 | 24 |
| 5 años | 25 | 01 | 26 |

Fuente: Elaboración Propia

Para la presente investigación se utilizó la muestra no probabilística. CARRASCO, 2009

| MASCULINO | FEMENINO | TOTAL |
|------------------|-----------------|--------------|
| 11 | 14 | 25 |

Fuente: Elaboración Propia

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica de observación: Para describir de forma breve y precisa como el niño va desarrollando ciertas actividades que servirán de guía para la planificación del programa.

Fichas Bibliográficas: Para registrar las fuentes de información que servirán para la realización del trabajo, confeccionando así el marco teórico de la investigación.

Fichas Textuales: Para registrar, organizar y archivar información de libros, revistas, que se relacione con el tema de estudio.

Métodos de análisis de datos:

Se realizará a través de la evaluación de tres (03) juicios de expertos para lo cual se solicita la opinión de docentes de reconocida trayectoria en investigación y de

experiencia en educación los cuales determinarán la adecuación de los ítems del instrumento.

2.5. Aspectos éticos:

Para la presente investigación se considero criterios minimos como la objetividad, honestidad, respeto de los derechos de terceros; asi mismo se respeto la autoria de los autores implicados en esta tesis. Además se considera la objetividad en la calidad de la investigación, así mismo el respeto por las personas implicadas dentro de la Institución Educativa Particular “Sagrado Divino Maestro” – Chiclayo. Finalmente los resultados son manejados de forma prudencial y con la seguridad que corresponde al grupo humano involucrado en la presente.

III. RESULTADOS:

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos del Pre y Post Test al Grupo Experimental.

OBJETIVO N° 01: Determinar el Nivel de la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014 a través de la aplicación del Pre test.

A los estudiantes de 5 años de edad que conforman el grupo de estudio se les aplicó el Pre test, con el propósito de determinar el nivel de memoria sensorial en los alumnos de 5 años de edad, obteniéndose los siguientes resultados específicos.

Pre Test al Grupo Experimental

Tabla 3

Nivel de Memoria Sensorial según Categorías de los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro-Chiclayo 2014

| CATEGORÍAS | F | % | ESTADÍSTICOS |
|------------|----|-------|---|
| ALTO | -- | -- | $\bar{X} = 23.58$ $S = 6.46$ $CV = 27.42\%$ |
| MEDIO | 4 | 16.67 | |
| BAJO | 20 | 83.33 | |
| TOTAL | 24 | 100% | |

Fuente: Pre Test

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Pre Test, por categorías para medir el nivel de memoria sensorial, aplicada al Grupo Experimental se determinó lo siguiente: El 83.33% (20) alcanzaron la categoría Bajo que constituyen un porcentaje representativo de alumnos que no tienen un nivel aceptable de memoria

sensorial, seguido de un 16.67%, (4) que alcanzaron la categoría Medio, lo que muestra que este grupo algunas veces varía en su nivel de memorial sensorial.

Así mismo se observa que: El calificativo promedio obtenido por los estudiantes de este Grupo en el Pre Test en lo que se refiere al nivel de memorial sensorial, es de 23.58 puntos, lo cual indica que es un calificativo Bajo según escala establecida.

La desviación estándar es de 6.46 puntos, lo que indica que los datos se dispersan esa distancia con relación al promedio, tanto a la derecha como hacia la izquierda.

Por otro lado se observa que el Grupo Experimental en cuanto a nivel de memorial sensorial es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 27.42%.

Objetivo N° 02: Diseñar un programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

Para cumplir este objetivo se llevó a cabo la etapa de planificación consistente en la elaboración, validación y aplicación del test, así como en la planificación curricular de cada una de las sesiones de aprendizaje que constituye el programa de actividades lúdicas aplicando un pre test académico.

A) Elaboración del programa.

El programa de actividades lúdicas para mejorar la memoria sensorial, se elaboró teniendo en cuenta el nivel de aprendizaje, el mismo que contó de 12 sesiones de aprendizaje, utilizando bibliografía especializada y el diseño curricular nacional modificado-2009 de educación inicial. (Anexo N° 01)

B) Pre Test y Post Test.

Este instrumento (Anexo N° 02) fue elaborado por el equipo de investigadores teniendo en cuenta las dificultades o necesidades que presentan los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro - Chiclayo aplicando un pre test académico dicho test fue estructurado con 14 ítems, conducentes a evaluar los diferentes aspectos del nivel de memoria sensorial. Dicho instrumento ha sido validado por un equipo de expertos, los mismos que dieron el visto Logro Previsto para su aplicación. (Anexo N° 03)

Objetivo N° 3: Aplicar un programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014 teniendo en cuenta la muestra de estudio.

El programa actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial, se aplicó a los estudiantes del Grupo Experimental desde el 09 de abril al 21 de junio del 2015, comprendiendo 12 sesiones de aprendizaje, con un total de 36 horas pedagógicas.

a. Del Pre Test y Post Test.

El Pre Test se aplicó el día 23 de Marzo del 2015 encontrándose con una asistencia del 100%.

El Post Test se aplicó el día 22 de junio del 2015 con una asistencia del 100%.

b. De la Programación.

Se desarrollaron 12 sesiones de aprendizaje, considerando en la sesión de aprendizaje la propuesta formulada por el MED que norma, la secuencia de las fases y la ubicación de los procesos de aprendizaje, siendo estos los siguientes:(Anexo N° 04).

La memoria icónica:

- Retener mentalmente modelos para reproducirlos.
- Identificar y comparar estímulos diferentes e iguales.
- Colocar en un orden determinado los elementos

La memoria ecoica:

- Identificar diferencias de sonidos.
- Memorizar estímulos auditivos.
- Reconocer palabras o frases que cumplan unas condiciones dadas.

- Las sesiones de aprendizaje y las estrategias consideradas se desarrollaron en los 5 años de edad de Educación Inicial.

c. Etapa de Evaluación.

Para la evaluación de proceso se tuvo en cuenta la participación, así como la realización y presentación de actividades en cada sesión de aprendizaje en forma individual y/o grupal para demostrar lo que han aprendido.

La evaluación de producto se realizó a través del Post Test después de aplicar el estímulo.

Objetivo N° 04: Verificar el estímulo de la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014 luego de aplicar el programa a través del Pos test

Post Test al Grupo Experimental:

Tabla 4

Nivel de Memoria Sensorial

| Categoría | F | % | Estadísticos |
|------------------|----------|----------|---------------------|
| Alto | 20 | 83.33 | $\bar{X} = 58.33$ |
| Medio | 4 | 16.67 | $S = 5.83$ |
| Bajo | 0 | 0.00 | $CV = 10.00\%$ |
| Total | 24 | 100% | |

Fuente: Elaboración Propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Post Test, por categorías para medir el nivel de memoria sensorial, aplicada al Grupo Experimental se determinó lo siguiente:

Un 83.33% (20) niños alcanzan la categoría Alto que indica que este grupo de estudiantes tiene un buen nivel de memoria sensorial, seguido de un 16.67%(4) que se ubican en la categoría **Medio**, lo que indica que este grupo de niños, tiene un aceptable nivel de memoria sensorial.

Así mismo, se observa que: El calificativo promedio obtenido por los estudiantes del Grupo Experimental en el Pre Test en el aspecto de nivel de memoria sensorial, es de 58.33 puntos, lo cual indica que es un calificativo Alto, según escala establecida. La desviación estándar es de 5.83 puntos, lo que indica que los datos se dispersan esa distancia con relación al promedio, tanto a la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado se observa que el Grupo Experimental en cuanto a memoria sensorial es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 10.00%.

Objetivo N° 05: Comparar los resultados del Pre test y Pos test Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

Al analizar los resultados obtenidos para verificar el desarrollo del nivel de memoria sensorial basada en el programa de actividades lúdicas, se tuvo en cuenta, la aplicación de Pre y Post Test al Grupo Experimental, cuyos resultados presentamos:

Tabla 5

Resultados Comparativos Porcentuales por Niveles del Pre y Post Test

| Categoría | Nivel de Memoria Sensorial | | | |
|---------------|----------------------------|----------|----|---------|
| | F | Pre test | F | Postest |
| (41-70) Alto | 0 | 0 | 0 | 0 |
| (21-40) Medio | 4 | 16.67 | 20 | 83.33 |
| (0-20) Bajo | 20 | 83.33 | 4 | 16.67 |
| | 24 | 100% | 24 | 100% |

FUENTE: Elaboración propia.

Comparando los resultados del Pre Test, tenemos que: En todos los aspectos, el grupo tiene a la totalidad de niños en las categorías inferiores: En Bajo y Medio, lo que se desprende que en el grupo se evidencia serios inconvenientes con la memoria sensorial. En el post Test, se evidencia un incremento en los diferentes aspectos de la memoria sensorial con la presencia de niños en las categorías Alto.

Objetivo N° 06: Contrastar los resultados del Pre y Post Test aplicados al Grupo Experimental a través de una prueba de hipótesis.

Tabla 6

Índices Estadísticos Comparativos en el Pre y Post Test aplicados al Grupo Experimental.

| Test | Índices | Grupo Experimental |
|------------------|-----------|--------------------|
| PRE TEST | n | 24 |
| | \bar{X} | 23.58 |
| | S | 6.46 |
| | CV | 27.42 |
| POST TEST | n | 24 |
| | \bar{X} | 58.33 |
| | S | 5.83 |
| | CV | 10.00 |

En la tabla 6 se puede observar que luego de aplicar un Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial de 5 años, existen diferencias significativas obtenidas por los niños de 5 años del Grupo Experimental, cuyo promedio se incrementó en 34.75 puntos, pasando de la categoría Bajo a la de Alto, manteniéndose como grupo homogéneo.

En consecuencia, por los resultados obtenidos se puede afirmar que la hipótesis que se ha planteado se logró confirmar, tal como a continuación se detalla:

La aplicación del Programa de actividades lúdicas estimula la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

Prueba de hipótesis para el Post Test

A. Prueba de hipótesis T de una cola para el nivel de procesos cognitivos.

- **Planteamiento de la hipótesis estadística.**

Hipótesis nula : $H_0 : \bar{X}_{post} \leq \bar{X}_{pre}$

Hipótesis alterna: $H_a : \bar{X}_{post} > \bar{X}_{pre}$

- **Estimación de la confiabilidad y error.**

Confiabilidad = 0,95 (95% de confianza)

$$\alpha = 0,05$$

- **Datos**

| Índices | Grupo Experimental | |
|-------------------|--------------------|-----------|
| | Pre Test | Post Test |
| N | 14 | 14 |
| \bar{x} | 6.35 | 16.85 |
| S | 2.49 | 2.38 |
| Diferencia de X | | 10.5 |

- **Fórmula en T:**

$$T_e = \frac{\bar{X}_{post} - \bar{X}_{pre}}{\sqrt{\frac{S_{post}^2}{n_{post}} + \frac{S_{pre}^2}{n_{pre}}}}$$

$$Gl = 16 + 16 - 2 = 32$$

$$T_{crítico} = 1,69$$

- **Cálculo:**

$$T = \frac{58.33 - 23.58}{\sqrt{\frac{(5.83)^2}{24} + \frac{(6.46)^2}{24}}}$$

$$T = \frac{34.75}{\sqrt{1.41 + 1.73}}$$

$$T = \frac{34.75}{1.77}$$

$$T = 19.56$$

- **Decisión:**

Como T experimental es Mayor que T tabular; es decir $19.56 > 1,69$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- **Conclusión :**

El Grupo Experimental mejoró significativamente su nivel de memoria sensorial en el Post Test en comparación al Pre Test, debido a la Aplicación de actividades lúdicas, en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014.

IV. DISCUSIÓN

En base a los objetivos de la investigación y previamente a un planteamiento del problema encontrado, al inicio de la investigación en mi práctica docente, mediante la observación se detectó estudiantes de 5 años de Educación Inicial un bajo nivel de memoria sensorial, esta problemática se evidenció mediante la aplicación de un Pre test que responde al objetivo número 01, en el que se midió el desarrollo de su memoria sensorial, cuyo resultado salió bajo.

Los estudiantes suelen salir bajos o regulares en el desarrollo de su memoria sensorial por razones que obedecen a factores de falta de práctica o reforzamiento relacionados con el tema y la falta de apoyo de la familia, lo social o ambiente escolar. Estos factores presionan al estudiante desde el nivel inicial al nivel superior a que se dificulte a lo largo de su vida, por lo que se deben aplicar correctivo en pro de la memoria sensorial.

Es por eso que se ha planteado el Programa de actividades lúdicas que responde a los objetivos 2 y 3, que ha hecho posible la realización de sus actividades basadas en teóricos como Lee, quienes aportaron con sus teorías en el caso del primero que el estudiante desarrolla aprendizajes mediante las actividades lúdicas.

Para Lee, el juego es preparación para actividades futuras, ya sean profesionales o de carácter social. Por ende, las actividades lúdicas es una importante herramienta la cual usan los docentes para enriquecer su labor en su aula de clase; ya que este tiene un gran valor en el aprendizaje intelectual, emocional y social.

Las diferencias significativas obtenidas por los estudiantes en el Post Test que responde al objetivo 4, vemos que promedio del grupo experimental se incrementó en 34.75 puntos con respecto a su Pre Test, pasando el mismo grupo de la categoría bajo a la alto, haciéndose incluso un grupo más homogéneo. Esto gracias a la aplicación al programa.

En consecuencia, por los resultados obtenidos por la prueba de Hipótesis que responde al objetivo 5, se puede afirmar que la hipótesis que se ha planteado se logró confirmar: La aplicación del Programa de actividades lúdicas estimula la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo.

v. CONCLUSIONES:

Los estudiantes de 5 años que conformaron el grupo experimental a través de la evaluación del Pre – Test, aplicado al inicio de la investigación, nos permitió identificar que el 83.33% se encontraron en la categoría bajo, evidenciando que los estudiantes tienen dificultades en cuanto al nivel memoria sensorial.

Posterior a la aplicación del estímulo y aplicado el Post – test, se llegó a comprobar que los estudiantes de 5 años que conformaron el grupo experimental, lograron ubicarse la gran mayoría en la categoría Alto (83.33%) en cuanto a mejorar su memoria sensorial.

La contrastación de los resultados estadístico del Pre – test y Post – test, determinaron un incremento significativo en la media aritmética del grupo experimental que paso de 23.58 a 58.33 unidades, con una mejor distribución de las puntuaciones en torno de su media y un desarrollo de la memoria sensorial es homogéneo.

La veracidad de la hipótesis sometida a la prueba de T determinó la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, y concluir al 95% de confiabilidad que: La aplicación del Programa de actividades lúdicas estimula la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014, mediante la aplicación del estímulo actividades lúdicas para mejorar el nivel de memoria sensorial se comprobó que es un recurso metodológico - didáctico apropiado especialmente para el proceso enseñanza – aprendizaje ya que permite los estudiantes desarrollen su memoria sensorial, o que se ve reflejada en el desarrollo de la memoria sensorial.

V. RECOMENDACIONES:

A nivel de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo se debe generalizar el uso del Programas con actividades lúdicas para mejorar el nivel de memoria sensorial en los estudiantes.

Se sugiere que el Director del Jardín del Nivel Inicial promueva jornadas de capacitación y de inter-aprendizaje entre los docentes sobre la importancia de desarrollar y mejorar el nivel de memoria sensorial en los estudiantes, promoviendo la aplicación de este programa, así como la generalización de las actividades lúdicas.

A los directores de las escuelas de Educación Inicial pública y privada de la región y del país se les recomienda incluir las actividades lúdicas en los planes curriculares con la finalidad de desarrollar la memoria sensorial en los estudiantes.

A los funcionarios de la Dirección Regional de Educación de Lambayeque y de la unidad de gestión educativa local de Lambayeque, se les recomienda implementar eventos de capacitación en actividades lúdicas, dirigido a la memoria sensorial .

VII. REFERENCIAS:

Anderson, J. y Gómez, T. (2004). *Enfoque sintáctico o la teoría unitaria del procesamiento de información*. San Marcos.

Anderson, H. (1990). *La psicología cognitiva*. España

Ausubel, Novack y Hanesian (1983). *La memoria humana*. España

Barriga, A. (2015). *Maduración de la memoria de trabajo en niños, adolescentes y jóvenes adultos mediante potenciales relacionados con eventos- Sevilla – 2015*. España.

Babbeley (1999). *El de Retroalimentación, Codificación y Recuperación*. Chile ”

Blakemore, J. (2007). *Cómo aprende el cerebro. Las claves para la educación*. Editorial Sumario. Mexico.

Berk, J. (1999). *Los Estímulos están codificados*. Lima Peru.

Brewery col. (1998). *Resonancia Magnética Nuclear (IRM)*. España

Etchepareborda, A. (2005). *Memoria de trabajo en los procesos básicos del aprendizaje*. Recuperado de: http://www.lafun.com.ar/PDF/21-MT_en_los_procesos_de_48C50.pdf

Freud, S. (1898). *Memorias sensoriales más básicas es la memoria sensorial visual o memoria icónica*.

Fernández, J., -Ballesteros, T. (2001). *Sistemas que se desarrollan con la edad*. Argentina

Gomez, P. (2010). *Actividades Lúdicas*. Recuperado de: <http://www.gomes.com/descargas/25/gomez-actividades-ludicas.pdf>

- Goswami, L. y Brown, H. (1998). *Habilidad para registrar, elaborar, almacenar, recuperar y utilizar información*. Argentina.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Hernández, Zapata, Mendoza (2013). *Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Angelma, A. (2007) "Aprendizaje y cerebro".
http://www.angel/?man.com/comenta?rios_de_Audrey.htm&
- Howard, P. (2010). *Investigaciones Neuroeducativas*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=aTOUtvMZclkC&pg=PA60&lpg=PA60&dq=educacion+y+cerebro+paginas+electronicas&source=bl&ots=eZrUSov5sm&sig=bnSZ2>.
- Loropesa, F. (2008). *Transtornos de la memoria*. Recuperado de:
<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/iatreia/article/viewArticle/3518>
- López, M. (2002). *La teoría del Procesamiento del Humano de Información (PHI)*. ESPAÑA
- Martínez, J. (2012). *La incidencia de la memoria musical en el Desarrollo de la competencia auditiva*. Colombia
- Matás, M. (2008). *Desarrollo y cambios en la memoria*. Recuperado de:
<http://www.um.es/sabio/docs-cmsweb/aulademayores/desarrollo.pdf>
- Muzio, G. (2010). *Proceso cerebral de la memoria*. Recuperado de:
<https://bluesmarteurope.wordpress.com/2013/06/09/los-diferentes-tipos-de-memoria-la-memoria-a-corto-plazo/>.
- Neisser, F. (1976). *La Investigación Científica*. Argentina

- Nelson, R. (1986). *La memoria en los niños preescolares (2-6 Años)*. España
- Ortiz, O. (2005). *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*". Recuperado de:
<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Rovee-Collier, (1987). *Las Patadas y el movimiento*. Chile
- Sanchez, G. (2008). *Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico*. Recuperado de: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Savage, Frederickson, Goodwin, Patni, Smith y Tuersley, (2005). *Procesamiento del Humano*. Argentina.
- Shaw, H. (2005). *Su Corriente Psicogenetista*. España.
- Solórzano, M. y Tariguano, F. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. Milagro – Ecuador
- Triadó, A. (2012). *Estimulación de memoria a enfermos de Alzheimer en fase leve*. Recuperado de: <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/42709>.
- Vygotski, L. (s.f). *El juego es preparación para actividades futuras*. Argentina
- Yaringaño, A. (2009). *Relación entre la memoria auditiva inmediata y la comprensión lectora, en alumnos de quinto y sexto de Primaria de Lima y Huarochiri*" – Lima.
- Wagner y col. (1998). *La Corteza prefrontal y la región parahipocampal*. España"

ANEXOS

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

I. DATOS GENERALES:

| | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| Nombre de la Institución Educativa: | “Sagrado Divino Maestro” |
| Ubicación: | Las Brisas - Chiclayo |
| Directora: | Rita Ruíz de Vazques |
| Nº de Docentes: | 8 |
| Docente Responsable del Programa: | Andino Julca, Maribel |

II. JUSTIFICACIÓN:

Considerando que las actividades lúdicas son muy importantes y un medio que nos permite de manera lúdica desarrollar la memoria sensorial ya que todo lo que aprendemos es a través de los sentidos, es así que se observó un problema en la Institución Educativa “Sagrado Divino Maestro que puso en alerta ciertas características sobre las dificultades que presentaba en su ambiente escolar los niños y niñas en cuanto a la memoria sensorial. Frente a esta realidad es necesario aplicar el Programa de estrategias lúdicas con lo que se pretende potenciar en los niños y niñas la memoria sensorial a través de la aplicación de diferentes talleres con metodología práctica y vivencial que les permita potenciar su memoria sensorial para que así logren el desarrollo de sus aprendizajes necesarios para su edad.

III. OBJETIVOS:

General:

- Estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P Sagrado Divino Maestro – Chiclayo, 2014”.

Específicos:

- Realizar juegos de sonidos para estimular la memoria ecoica
- Desarrollar actividades lúdicas de reproducción de sonidos
- Desarrollar juegos de imágenes para potencia la memoria icónica

- Desarrollar dinámicas para copiar imágenes.
- Desarrollar juegos para recordar palabras

IV. METODOLOGÍA

Los talleres que consideran en el presente programa se desarrollan siguiendo una metodología práctica, dinámica, tomando en cuenta la siguiente secuencia metodológica:

Motivación.

- Recuperación de saberes previos.
- Presentación de la actividad.
- Desarrollo de las dinámicas o juegos.
- Expresión gráfico plástica.
- Evaluación de la actividad.

V. CARACTERÍSTICAS Y CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de Actividades lúdicas está diseñado para aplicar a niños entre las edades de 3 a 5 años con una metodología participativa, dinámica y debe ser dirigido por un profesional que maneje la metodología participativa y puede ser de preferencia un Docente.

Esta organizado en 14 actividades lúdicas que y cada taller tendrá una duración de 1 hora con 30 minutos. Empleando en cada taller la metodología participativa, vivencial.

VI. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

| N° DE ACTIVIDADES | TALLERES | FECHA | RESPONSABLE |
|--------------------------|--|--------------|--------------------|
| 01 | “Juguemos a copiar la imagen” | | Maribel Andino. J |
| 02 | “Juguemos a memorizar objetos” | | Maribel Andino. J |
| 03 | “Juguemos a recordar palabras” | | Maribel Andino. J |
| 04 | “Juguemos con los sonidos” “ | | Maribel Andino. J |
| 05 | “Juguemos a encontremos las diferencias” “ | | Maribel Andino. J |
| 06 | Juguemos a encontrar los pares” “ | | Maribel Andino. J |
| 07 | Juguemos a encontrar las imágenes” | | Maribel Andino. J |
| 08 | “Repitamos palabras divertidas” | | Maribel Andino. J |
| 09 | “Juguemos con los colores” | | Maribel Andino. J |
| 10 | “Juguemos con las palabras” | | Maribel Andino. J |
| 11 | “Juguemos a encontrar palabras” | | Maribel Andino. J |
| 12 | “Identificamos las diferencias de los sonidos” | | Maribel Andino. J |
| 13 | “Juguemos a go-go” | | Maribel Andino. J |
| 14 | “Juguemos a formar torres” | | Maribel Andino. J |

TALLER N° 01: “JUGUEMOS A RECORDAR LA IMAGEN”

Objetivo: Recordar características de la imagen mostrada y que lo dibuje

| METODOLOGIA | ESTRATEGIAS | DURACION | RECURSOS |
|---|--|-----------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos.</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfica o plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se iniciará la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá diferentes imágenes.</p> <p>*Para descubrir la caja sorpresa se entonará la siguiente canción: "Que será? Que será? Que será lo que hay aquí? Yo no se, yo no se, pronto lo sabre"</p> <p>*Se invitara a un niño para descubrir el contenido de la caja.</p> <p>*Luego se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿Qué forma tienen? ¿Dónde las han visto? ¿En el aula habrá algún objeto parecido, busquemos?</p> <p>*Se mostrará 4 imágenes de un niño con la pelota, un niño con un cuaderno, un niño con sus juguetes y un niño con su mascota y se mostrara a cada uno de los niños y niñas y se les indica que tienen que prestar atención y observar bien las imágenes porque realizaremos un juego.</p> <p>*Después que los niños y niñas hayan observado las imágenes se meterán las cartillas en el mismo sobre y se mezclaran con otras imágenes</p> <p>*Luego que se hayan mesclado las imágenes serán pegadas en la pizarra.</p> <p>*Se irá sacando a cada niño y niña y ellos tendrán que recordar las cuatro imágenes mostradas anteriormente y encontrarlas.</p> <p>*Conforme cada niño y niña va encontrando las imágenes se iran apuntando sus respuestas.</p> <p>*Una vez terminado el juego les pide a los niños y niñas tomar sus respectivos lugares.</p> <p>*Se va llamando a cada niño o niña se le mostrara una imagen por un tiempo de 2 minutos y ellos tendrán que recordar la imagen y dibujarla.</p> | <p>1 : 30 m</p> | <p>Caja sorpresa</p> <p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>Hojas bond</p> <p>Lápiz</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>*Luego de ello sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿Cómo nos sentimos al realizar la actividad? ¿Qué no les gusto? ¿Pudieron dibujar la misma figura mostrada? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizaron para ver las imagenes?</p> | | |
|--|--|--|--|

ANEXOS TALLER N° 01

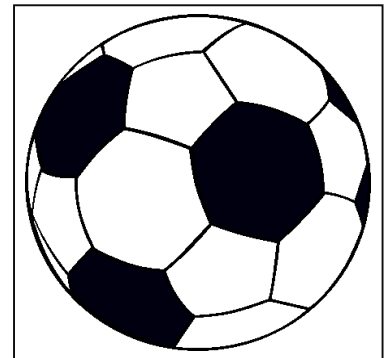
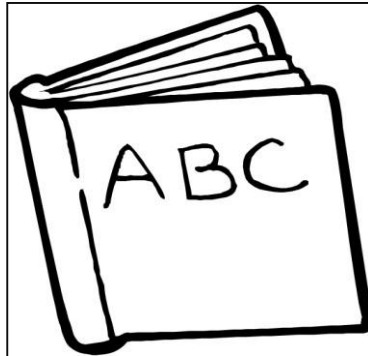
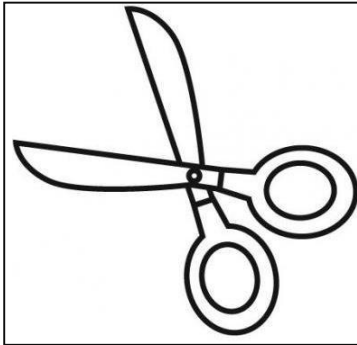
| METODOLOGIA | ESTRATEGIAS | DURACION | RECURSOS |
|---|--|---------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos.</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión grafico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se iniciará la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá diferentes objetos (Una tijera, un cuaderno y una pelota).</p> <p>*Para descubrir la caja sorpresa se entonará la siguiente canción: "Que será? Que será?Que será lo que hay aquí? Yo no se, yo no se, pronto lo sabre"</p> <p>*Se invitara a un niño para descubrir el contenido de la caja.</p> <p>Luego se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué objetos son?¿Dónde las han visto? ¿Para que sirven? ¿En el aula habrá algún objeto parecido, busquemos?</p> <p>*Se entregará a cada niño y niña los materiales para que manipulen y perciban sus características y se les indica que observen bien los objetos porque realizaremos un juego con ellos.</p> <p>*Luego se guardarán los materiales en la caja y en el lapso de unos minutos de vuelven a sacar pero uno de ellos se quedara en la caja y los niños tienen que recordar cual es el objeto que falta.</p> <p>*Se volverán a guardar los objetos y sacaremos uno por uno formando una fila en orden, se menciona por (ejemplo: primero esta la tijera, luego el plumón... etc.). La docente motiva a los niños y niñas a mencionar el orden de los objetos que observan.</p> <p>*Luego se vuelve a guardar los objetos y se les pide a los niños y niñas que mencionen el orden de los objetos primero es... luego sigue el, etc.</p> <p>*Finalmente se les entregará una ficha donde contendrán los materiales que observaron y tendrán que recortarlos y pegarnos en orden según lo trabajado anteriormente.</p> <p>*Se sistematiza la actividad realizando algunas preguntas: ¿Cómo se sintieron al</p> | <p>1 : 30</p> | <p>Caja</p> <p>sorpresa</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Plumón</p> <p>Cuadern</p> <p>o</p> <p>Crayola</p> <p>Hojas</p> <p>bond</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>realizar la actividad? ¿Qué no les gusto? ¿Pudieron ubicar las imágenes en orden? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para ver los objetos?</p> | | |
|--|--|--|--|

TALLER N° 02: “JUGUEMOS A MEMORIZAR OBJETOS”

Objetivo: Memorizar estímulos visuales a través de objetos

ANEXOS TALLER N° 02



| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

TALLER N° 03 “JUGUEMOS A RECORDAR PALABRAS”

Objetivo: Escucha con atención la consigna y sigue el orden de los movimientos

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | DURACION | MATERIALES |
|--|---|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>Se iniciará la actividad entonando la canción “saco una manito” con diferentes ritmos: rápido – lento</p> <p style="text-align: center;">CANCIÓN “SACO UNA MANIITO” Saco una manito la hago jugar, la hago jugar La cierro, la abro y la vuelvo a guardar (Bis) Saco la otra manito la hago jugar, la hago jugar La cierro, la abro y la vuelvo a guardar (Bis)</p> <p>Luego se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué escuchamos? ¿Fue una canción o un trabalenguas? ¿De qué trato la canción? ¿Cómo la cantamos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos?</p> <p>Saldremos al patio y los niños y niñas se sentaran formando un circulo y pondrán atención para que puedan escuchar bien las indicaciones</p> <p>Jugaremos a Simón dice que: te sientes, te pares, saltes, que gatees, que aplaudas y finalmente que grites, los niños y niñas realizan las indicaciones dadas</p> <p>Luego uno por uno saldrá a realizar las mismas acciones pero esta vez lo harán solos, tendrán que recordar el orden de las inidaciones.</p> <p>Se le entrega una hoja de trabajo en la cual van a pintar solo las acciones que realizaron en el patio.</p> <p>Luego de ello sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿De qué trato la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para seguir el orden de los movimientos?</p> | <p>1:30</p> | <p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> |



TALLER N° 04 “JUGUEMOS CON LOS SONIDOS”

Objetivo: Memorizar estímulos auditivos

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | DURACION | MATERIALES |
|--|--|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se iniciará la actividad con el sonido de un “pito”</p> <p>*Y se les indica a los niños y niñas que suena el pito y se paran, dos sonidos del pito y los niños se sientan.</p> <p>*Luego se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué escuchamos? ¿Cuántos sonidos de pito escucharon? ¿Con cuántos sonidos del pito separón? ¿Cuántos sonidos de pito se sentaron?</p> <p>*Jugaremos con los sonidos, la Miss realizara los siguientes sonidos y en el siguiente orden: dos palmadas, el sonido del pito y una palmada a la mesa, un sonido con el zapato, un silbido.</p> <p>*Se les pide a todos los niños y niñas a ponerse de pie y poner mucha atención porque jugaremos juntos a repetir los mismos sonidos en el mismo orden que se realizó anteriormente.</p> <p>*Luego se llamara a cada niño para que realice los sonidos siguiendo el orden de repetición.</p> <p>*Luego se les pide a los niños y niñas tomar sus respectivos lugares y se les entregará una hoja para que marquen las imágenes que produjeron el sonido que realizaron.</p> <p>Luego de ello sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿De qué trato la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para escuchar los sonidos?</p> | <p>1:30</p> | <p>Pito</p> <p>Mesa</p> <p>zapat</p> <p>o</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Color</p> <p>es</p> |

TALLER N° 05 “JUGUEMOS A ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS”

Objetivo: Encontrar las diferencias a través de imágenes.

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|--------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se iniciará la actividad mostrando un sobre sorpresa el cual contendrá dos imágenes una con la figura original y la otra imagen con algunos agregados más.</p> <p>*Se invitará un niño para que saque las imágenes y se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes observamos? ¿Dónde las han visto? ¿Serán iguales?</p> <p>*Luego se pegaran en la pizarra para que los niños y niñas la observen por un tiempo determinado.</p> <p>*Jugaremos a observar las imágenes y con la varita mágica se elegirá a cada niño para que me mencionen que diferencias observan entre las figuras y marquen con un plumón las diferencias que observan.</p> <p>*Luego guardaremos la imagen que estaba con figuras alteradas y se le preguntara a los niños cuales fueron las figuras que estaban en la imagen anterior.</p> <p>*Luego se les entregara una hoja de trabajo para que marquen con una (x) las diferencias que encuentran.</p> <p>*Sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿De qué trato la actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para poder encontrar las diferencias?</p> | 1:30 | <p>Sobre sorpresa</p> <p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>plumón</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> |

TALLER N° 06 “JUGUEMOS A ENCONTRAR LOS PARES”

Objetivo: Encontrar los pares de las imágenes

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|---------------------------------------|---|--------|---------------------|
| Motivación | <p>*Se iniciará la actividad cantando el “arca de Noé” En el arca de Noé todos cantan, todos bailan En el arca de Noé todos cantan y tú también... Quiéren oír como hace el perro, quíeren oír? El perro hace así Guau guauguau...</p> | | |
| Presentación de la actividad | <p>*De acuerdo al animal que vamos mencionando los niños imitaran sus movimientos.</p> | | Canción |
| Recuperación de saberes previos | <p>*Luego se realizará las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba la canción? ¿Qué animales mencionamos?</p> | | Domino con imágenes |
| Desarrollo de las dinámicas o juegos. | <p>*Se les presentará imágenes que serán mostradas a cada uno de los niños y se les pide que deben de poner mucha atención porque realizaremos un juego de encontrar la imagen igual a la que observan.</p> | 1:30 | Hojas |
| Expresión gráfico plástica. | <p>*Luego se pondrán las imágenes en la mesa y se llama a cada niño para que observe donde están ubicadas, luego se voletaran las imágenes y el niño o niña tendrá que recordar donde están las parejas o imágenes iguales</p> | | Color es |
| Evaluación de la actividad. | <p>*Luego se les entregara una hoja de trabajo para que los niños marquen (x) las parejas de imágenes que encuentren.</p> <p>*Luego de ello sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿De qué trato la actividad? ¿Pudieron encontrar las parejas? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos?</p> | | |

TALLER N° 07 “JUGUEMOS A ENCONTRAR LAS IMÁGENES”

Objetivo: identificar las imágenes correctas.

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|-------------|---|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se iniciará la actividad mostrando un sobre sorpresa la cual contendrá 5 imágenes (pelota, bebe, silla, mochila, lápiz) y se irán pegando en la pizarra.</p> <p>*Cantamos una canción para descubrir el contenido del sobre: ¿Qué sera? ¿Qué será? ¿Qué será lo que hay aqui? No lo se, no lo se, pronto lo sabre!</p> <p>*Luego se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Todas son la imágenes eran iguales? ¿Dónde las han visto?</p> <p>*Luego se invitará a los niños y niñas a que describan cada una de las imágenes que observan.</p> <p>*Se voltearán las imágenes que se encuentran en la pizarra.</p> <p>*Luego se ubicaran diferentes imágenes esparcidas en una mesa y ellos tendrán que recordar las imágenes que vieron anteriormente y buscarlas.</p> <p>*El niño que encuentre las imágenes las irán pegando en la pizarra debajo de la imagen que ellos creen que es.</p> <p>*Cuando termine de ubicar sus imágenes según su criterio, todos juntos mencionaremos que imágenes estaban en la pizarra y luego se voltearan las imágenes y confirmaremos si recordaron las imágenes o no, y si ubicaron correctamente imagen donde le corresponde.</p> <p>*Luego se seleccionara una de las imágenes mostradas y se les enseña por menos de un minuto y ellos tendrán que dibujar.</p> <p>*Sistematizamos la actividad realizando algunas preguntas: ¿De qué trato la actividad? ¿Pudieron encontrar las imágenes?</p> | <p>1:30</p> | <p>Sobre sorpresa</p> <p>Imágenes</p> <p>Pizarra</p> <p>Mesa</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p> |

TALLER N° 08 “REPITAMOS PALABRAS DIVERTIDAS”

Objetivo: Repetir palabras de nuestro cuerpo siguiendo el orden designado.

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se inicia la actividad cantando la canción “cabeza, cara, hombros, pies” Cabeza, cara, hombros, pies(Bis) Y una vuelta entera y otra vuelta entera</p> <p>Y los niños irán tocando cada parte mencionada. Y luego se vuelve a cantar la misma canción más rápido</p> <p>*Se realizará las siguientes preguntas ¿Qué partes de nuestro cuerpo mencionamos? ¿Cómo cantamos la canción? ¿Rápido o lento? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para cantar la canción?</p> <p>*Luego se formaran 4 grupos y cada grupo se formara en fila, el primero de la fila empezará cantando la canción el siguiente niño cantara la misma canción y le va aumentar una parte del cuerpo más y así sucesivamente, cada niño tendrá que recordar lo que dijo su compañero anterior aumentando una parte del cuerpo más.</p> <p>*Al finalizar premiaremos al grupo que lo hizo bien y siguió el orden correcto de las palabras mencionadas por sus compañeros.</p> <p>*Luego se le entregará a cada niño una hoja para que dibuje su cuerpo.</p> <p>*Se sistematiza la clase realizando las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos? ¿Tuvimos dificultad para recordar el orden de las palabras? .</p> | <p>1:30</p> | <p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> |

ACTIVIDAD N° 09 “JUGUEMOS CON LOS COLORES”

Objetivo: Seguir correctamente el orden de los colores

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|--|--------------|---|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se inicia la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá diversos crayola de colores muy divertidos.</p> <p>*Cantamos la canción para descubrir lo que contiene la caja: ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será? Lo que hay aquí, no lo se, no lo se, pronto lo sabre!</p> <p>*Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con estas crayola? ¿Les gustan sus colores? ¿Podremos jugar con sus colores?</p> <p>*Se invitará a cada niño a que saque una crayola y mencione las características como por ejemplo, color, forma, tamaño.</p> <p>*Luego se ubicaran las crayolas sobre una mesa, se les pide a los niños y niñas poner mucha atención porque realizaremos un juego y que observen el orden en que se ira formando la fila de las crayola enfatizando el orden de los colores.</p> <p>*Después se removerán las crayolas y todos se agruparan para que cada uno salga y forme de nuevo la fila siguiendo el orden de los colores tal cual se formó anteriormente.</p> <p>*Luego se le entregará a cada niño una hoja de trabajo el cual tendrá que pintar algunas figuras en función a los colores formando una secuencia.</p> <p>*Se sistematiza la clase realizando las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicimos? ¿Cuál fue el orden de los colores? ¿Qué parte de nuestro utilizamos para ver los colores?</p> | <p>1: 30</p> | <p>Caja sorpresa</p> <p>Crayolas: roja azul amarilla Verde Rosado morado</p> <p>Hojas</p> <p>Color es</p> |

ACTIVIDAD N° 10 “JUGUEMOS CON LAS PALABRAS”

Objetivo: Mencionar palabras con el mismo sonido final

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se inicia la actividad cantando una canción “el pato Renato” El pato Renato no sabe cantar y todos los días se pone a ensayar. Cuacuacuacuacia Cuacuacuacuacia cuacuacuacuacuacia cuacuacuacuacuacia aaaa. Se entonará en ritmo lento y luego rápido.</p> <p>*Luego se realizaran las siguientes preguntas ¿En qué ritmos se cantó la canción? ¿Los sonidos eran los mismos?</p> <p>*Luego se mostrarán dos carteles con imágenes con sus nombres y ambos tendrán el mismo sonido final “os”</p> <p>*Se les dirá a los niños y niñas que jugaremos a pensar en palabras que terminen en el mismo sonido final “os”</p> <p>*Saldremos al patio y nos sentaremos en círculo y la miss empezará mencionando una palabras con el mismo sonido final “os” y luego cada niño o niña continuara sin repetir la palabra de su compañero.</p> <p>*Luego regresaremos al aula y se llama a cada niño o niña y se les entregará una hoja de trabajo y tendrá que mencionar y marcar las palabras con el mismo sonido final “os”</p> <p>*Se sistematiza la actividad realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cuál era el sonido final? ¿Qué utilizamos para escuchar los sonidos?</p> | <p>1:30</p> | <p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> |

ACTIVIDAD N° 11 “JUGUEMOS A ENCONTRAR PALABRAS”

Objetivo: Mencionar palabras que tengan el mismo inicial “MA”

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|---------------------------------------|---|--------|-------------------|
| Motivación | *Se iniciará la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá imágenes que empiecen con “ma” | | |
| Presentación de la actividad. | *Para descubrir lo que tiene la caja cantaremos una canción: ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que hay aquí? No lo se!No lo se!Pronto lo sabre! | | Imágenes |
| Recuperación de saberes previos | *Luego se realiza las siguientes preguntas ¿Qué imágenes son? ¿Son iguales? ¿Sus sonidos iniciales son diferentes? | | Pizarra Plumón |
| Desarrollo de las dinámicas o juegos. | *Luego se formaran dos grupos y se les explicará a los niños que vamos jugar a recordar palabras con el mismo sonido inicial “ma” | 1:30 | Hoja |
| Expresión gráfico plástica. | *Se dibujara en la pizarra dos circulo grandes, un circulo para cada grupo *El grupo que mencione más palabras se ira ganando una “X” por puntos. Y el grupo que tenga más “X” será el ganador. | | |
| Evaluación de la actividad. | *Luego se le entregara a cada niño una hoja en la cual tendrá que encerrar las palabras que empiecen con el mismo sonido inicial “ma”. *Se sistematiza la actividad realizando las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Cuál era el sonido Inicial? ¿Tuvieron alguna dificultad? | | |

ACTIVIDAD N° 12 “LOS SONIDOS”

Objetivo: Escuchar y diferenciar el sonido de las palabras

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se inicia la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá un cuaderno mágico.</p> <p>*Para descubrir el contenido de la casa sorpresa cantaremos una canción: ¿Qué sera? ¿Qué sera? ¿Qué será lo que hay aqui? No lo se!No lo se!Pronto lo sabre!</p> <p>*Se realiza las siguientes preguntas ¿para que servirá? ¿Qué contendrá? ¿Dibujos o letras?</p> <p>*Luego se explica que dentro del cuaderno hay letras que se irán mencionando y los niños tendrán que prestar mucha atención y escuchar porque realizaremos un juego.</p> <p>*La profesora mencionará dos palabras y ellos tendrán que decirme si son iguales o diferentes.</p> <p>*Saldremos al patio a sentarnos en círculo y la Miss con su varita mágica tocara la cabeza de un niño y le mencionará las palabras y el tendrá que responder si son iguales o diferentes, y así sucesivamente con cada uno de los niños.</p> <p>*Luego regresaremos al aula y dialogaremos sobre lo trabajado en el patio.</p> <p>*Se le entregará a cada niño una hoja de trabajo con las palabras mencionadas en dos filas y ellos tendrán que unir con la que le corresponde con la ayuda de la Miss que le irá leyendo las palabras.</p> <p>*Se realiza la sistematización y se preguntamos</p> | <p>1:30</p> | <p>Cuaderno mágico</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Lápiz</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>¿Qué trabajamos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para poder escuchar bien? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p> | | |
|--|--|--|--|

ACTIVIDAD N° 13 “JUGUEMOS A GO-GO”

Objetivo: Escuchar y no repetir las mismas palabras

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|---------------------------------------|---|--------|------------|
| Motivación | *Se inicia la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá una lámina con imágenes de frutas | | |
| Presentación de la actividad. | *Para descubrir la caja sorpresa cantaremos una canción: ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que hay aquí? No lo se!No lo se!Pronto lo sabre! | | Caja |
| Recuperación de saberes previos | *Se realizará las siguientes preguntas ¿para que sirva esa lámina? ¿Qué podemos hacer con ella? ¿Qué imagenes contiene? ¿conocen esas frutas? ¿Cómo se llaman? | | sorpresa |
| Desarrollo de las dinámicas o juegos. | *Se les explicara a los niños que vamos a jugar el juego “a go-go” y que cada uno de ellos ira mencionando el nombre de una fruta pero no tendrá que repetir el nombre. | 1:30 | Lamina |
| Expresión grafico plástica. | *La Miss dará la consigna y cada uno de los niños para que empiecen el juego y el niño que repite el mismo nombre de la fruta tendrá que realizar un reto dado por los niños | | Hojas |
| Evaluación de la actividad. | *Luego se entregará una hoja de trabajo en la cual tendrán quemencionary pintarlas frutas escuchadas anteriormente *Se sistematiza la actividad realizando las siguientes preguntas ¿Qué hicimos? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para no perder el juego? | | Colores |

ANEXOS TALLER N° 13



ACTIVIDAD N° 14 “JUGUEMOS A FORMAR TORRES”

Objetivo: Observar y realizar la misma torre

| METODOLOGÍA | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES |
|--|---|-------------|--|
| <p>Motivación</p> <p>Presentación de la actividad.</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Desarrollo de las dinámicas o juegos.</p> <p>Expresión gráfico plástica.</p> <p>Evaluación de la actividad.</p> | <p>*Se inicia la actividad mostrando una caja sorpresa la cual contendrá vasos.</p> <p>*Para descubrir una caja se cantara una canción: ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que hay aquí? no lo se! No lo se! Pronto lo sabre!.</p> <p>*Se realizará las siguientes preguntas ¿para qué servirán? ¿Qué podemos hacer con ellos?</p> <p>*Luego la Miss les explicará que vamos a formar torres y que tienen que prestar mucha atención y observar bien la forma y la cantidad de vasos que vamos a formar una torre.</p> <p>*Se ubican todos los vasos y se realiza la torre utilizando solamente 15 vasos y luego lo desarmará y cada niño saldrá armar su torre utilizando la misma cantidad de vasos.</p> <p>*Luego dialogaremos de lo que realizamos</p> <p>*Se le entrega una hoja de trabajo para que dibuje lo que realizo con los vasos.</p> <p>*Se sistematiza la actividad realizando las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para hacer bien nuestra torre?</p> | <p>1:30</p> | <p>Caja sorpresa</p> <p>Vasos</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Colores</p> |

INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MEMORIA SENSORIAL PRE- ESCOLARES

NOMBRE:.....

EDAD:.....**FECHA:**.....

INSTRUCCIONES: Observar cuidadosamente al niño, con el fin de determinar el nivel de desarrollo de memoria sensorial.

| N° DE ÍTEM S | CONSIGNAS | SI | NO |
|---------------------|---|-----------|-----------|
| 01 | Se muestran la imagen por un espacio de 2 minutos, al término se guarda la imagen y ellos tendrán que dibujar o copiar la imagen observada. | | |
| 02 | Se forma una fila en orden y luego se cambiará el orden de los objetos y ellos tendrán que mencionar cual era el orden que se sacó anteriormente y formar la fila. | | |
| 03 | Jugaremos a Simón dice que: te sientes, te pares, saltas, etc. los niños realizan las indicaciones dadas y se ira incrementado por niño un movimiento los cuales tienen que estar atentos para repetirlos. | | |
| 04 | Se les pide mucha atención cada uno de los niños y niñas tiene que repetir los mismos sonidos en el mismo orden que se realizó anteriormente. | | |
| 05 | Se les muestra dos figuras y tendrán que encontrar las diferencias y marcarlas con un plumón. | | |
| 06 | Se les muestra un tablero de Domino y tendrán que estar muy atentos y encontrar los pares de las imágenes. | | |
| 07 | Se les muestra 5 imágenes principales las cuales tendrán que observar bien, luego se voltean las imágenes pegándolas en la pizarra, se ubican diversas imágenes en una mesa y ellos tendrán que buscar las imágenes y pegarla debajo de la imagen correcta. | | |

| | | | |
|-----------|---|--|--|
| 08 | Luego se formaran 4 grupos y cada grupo se formara en fila, el primero de la fila empezará cantando la canción el siguiente niño cantara la misma canción y le va aumentar una parte del cuerpo más y así sucesivamente, cada niño tendrá que recordar lo que dijo su compañero anterior aumentando una parte del cuerpo más. | | |
|-----------|---|--|--|

| | | | |
|----|--|--|--|
| 09 | Se forma una fila en orden y luego se cambiará el orden de las crayolas y luego uno por uno tendrá que formar el orden que se sacó anteriormente y formar la fila. | | |
| 10 | Se mostrara unos carteles con imágenes que terminan en el sonido "OS" , luego los niños uno por uno tendrá que mencionar una palabra diferente con el mismo sonido final que la de su compañero. | | |
| 11 | Se formaran dos grupos y el grupo que mencione más palabras con el sonido inicial "MA" será el ganador por obtener más puntos. | | |
| 12 | Se les muestra un cuaderno, el cual la Miss mencionara dos palabras y le preguntara a cada niño si fueron iguales o diferentes. | | |
| 13 | Se jugará el juego "a go-go" y que cada uno de ellos ira mencionando el nombre de una fruta pero no tendrán que repetir los nombres de las frutas ya mencionadas. | | |
| 14 | Se ubican todos los vasos y se realiza la torre utilizando solamente 15 vasos y luego lo desarmará y cada niño saldrá armar su torre utilizando la misma cantidad de vasos. | | |

FICHA DE APLICACIÓN:

| DIMENSIONES | N° | ÍTEMS | SI | NO |
|-------------------------|----|---|----|----|
| Memoria icónica: | 01 | Reproduce la imagen que observa | | |
| | 02 | Pinta los objetos formando secuencia de colores | | |
| | 03 | Marca (X) las diferencias que encuentra en la imagen | | |
| | 04 | Marca (X) las parejas de imágenes que encuentra | | |
| | 05 | Dibuja la imagen antes presentada | | |
| | 06 | Ordena las imágenes en el orden trabajado | | |
| | 07 | Marca (x) la cantidad de vasos utilizado al armar la torre | | |
| Memoria ecoica: | 08 | Pinta las acciones mencionadas anteriormente | | |
| | 09 | Marca (X) los objetos que produjeron sonidos | | |
| | 10 | Menciona y pinta las frutas escuchadas anteriormente | | |
| | 11 | Sigue el orden de las palabras que escucha | | |
| | 12 | Encierra las palabras que empiecen con el mismo sonido inicial "ma" | | |
| | 13 | Escucha con atención palabras y menciona si son iguales o no | | |
| | 14 | Menciona y marca (x) las palabras con el mismo sonido fina "os" | | |

CUADRO DE CONVERSIÓN

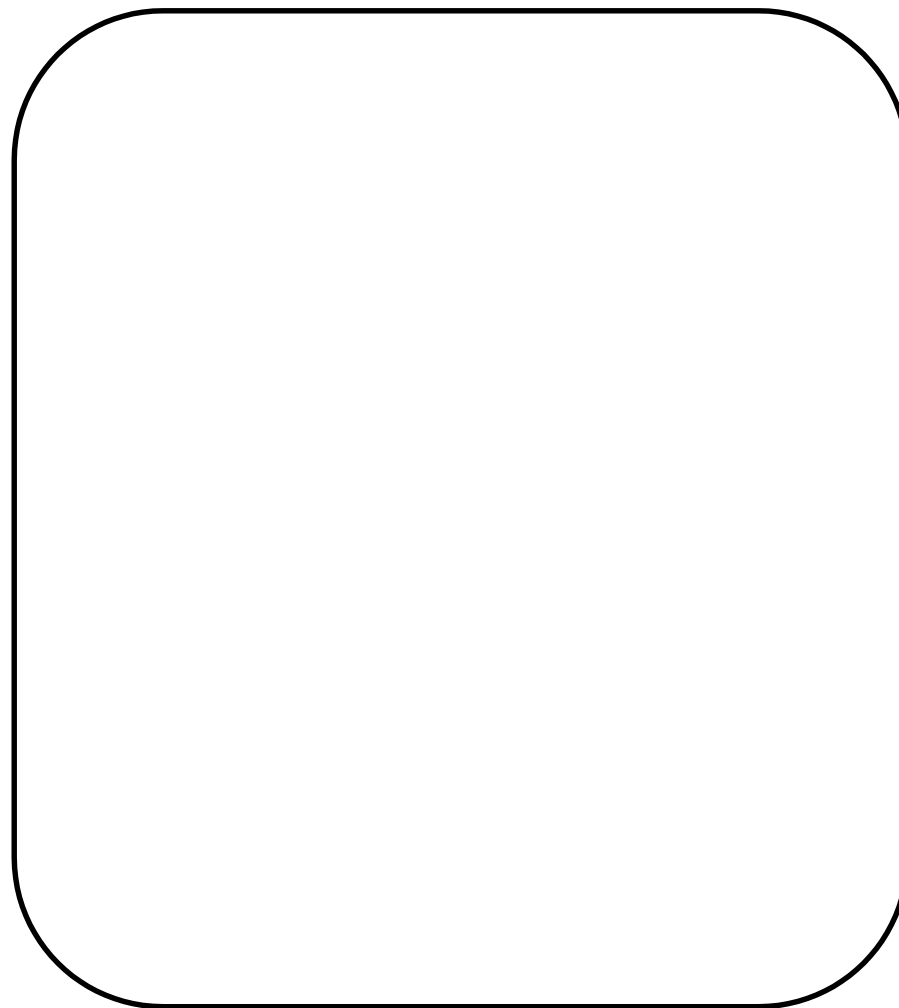
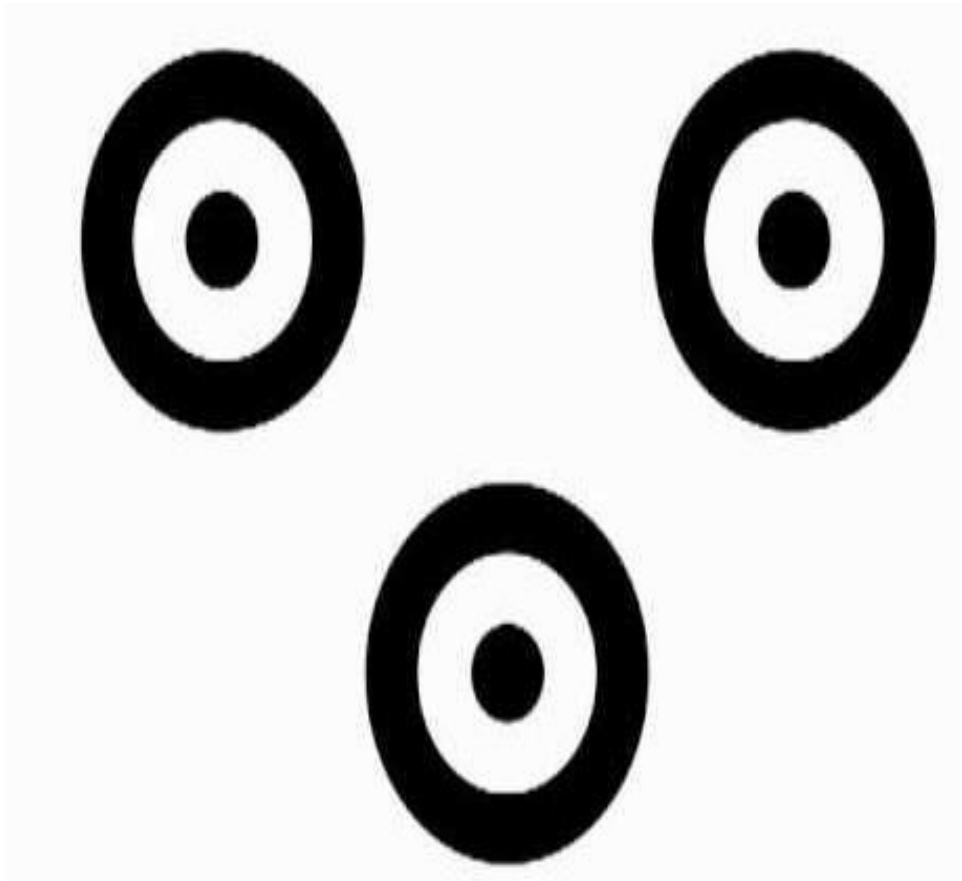
| CATEGORIAS | PUNTUACIÓN |
|------------|------------|
| SI | 5 |
| NO | 0 |

BAREMO

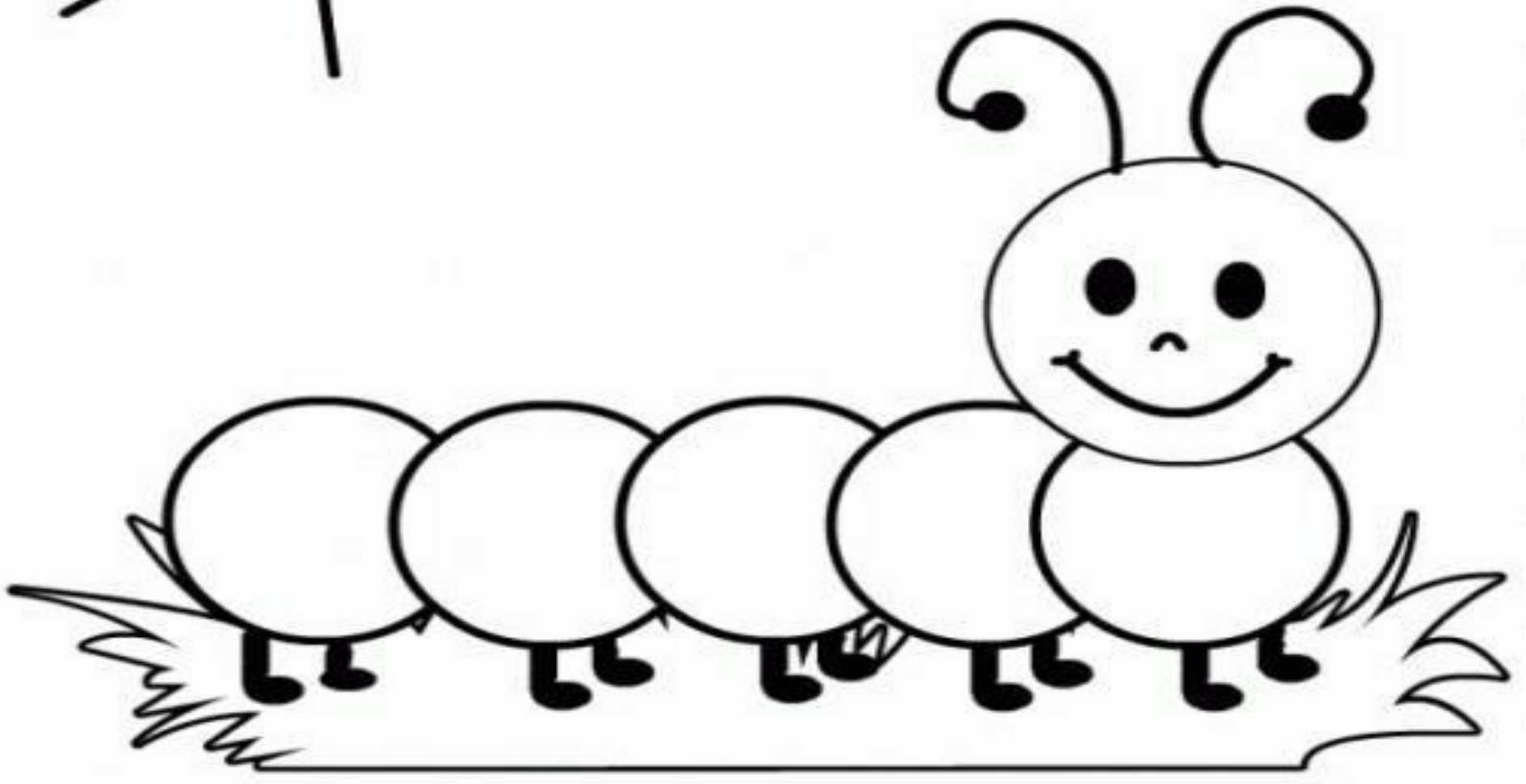
| INTERVALOS | NIVELES |
|------------|---------|
| 0 - 20 | Bajo |
| 21 – 40 | Medio |
| 41 - 70 | Alto |

MEMORIA ICÓNICA

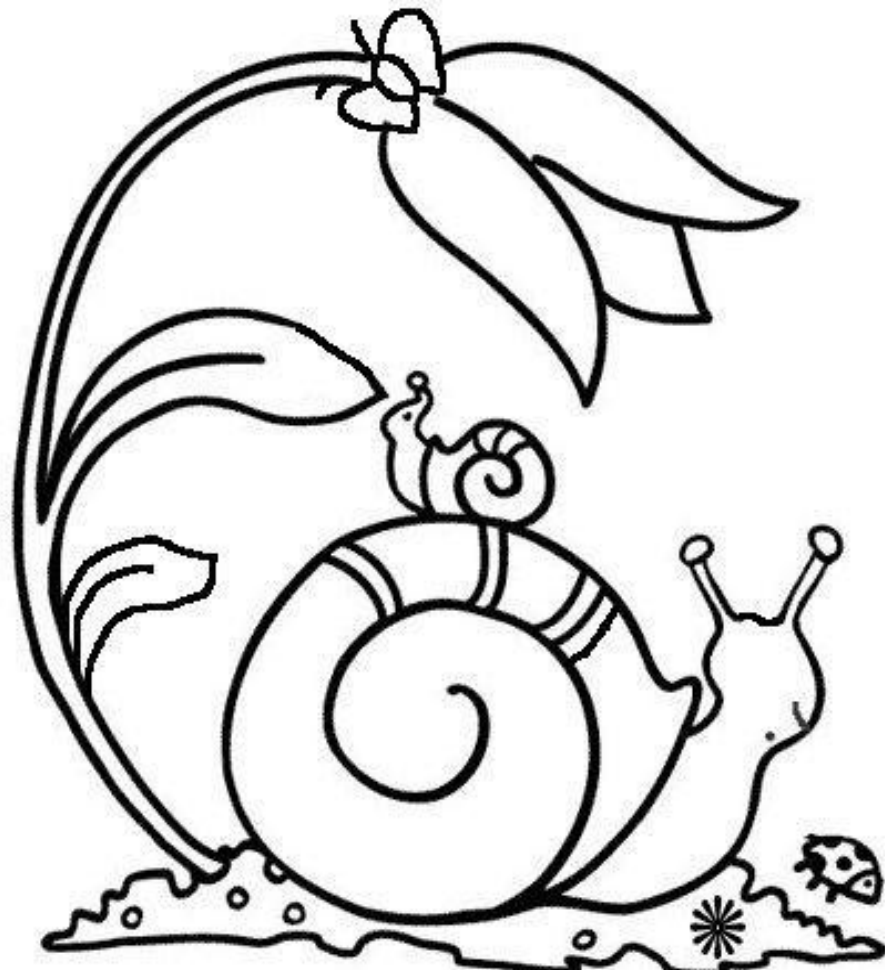
Ítems 1



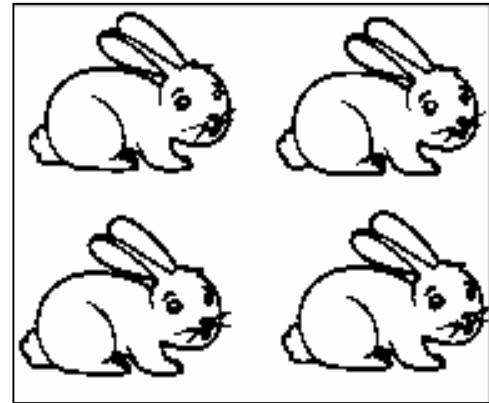
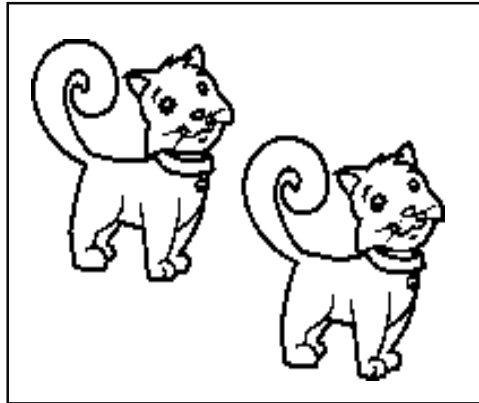
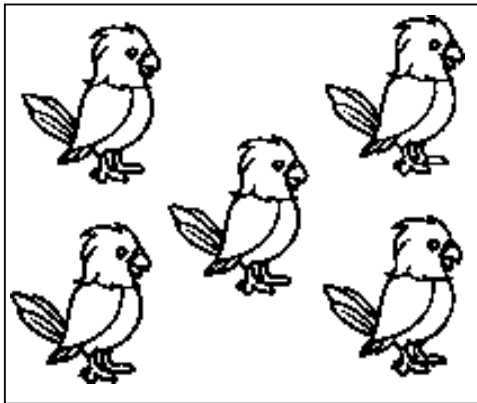
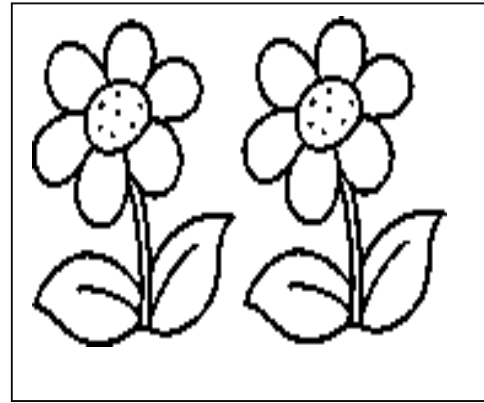
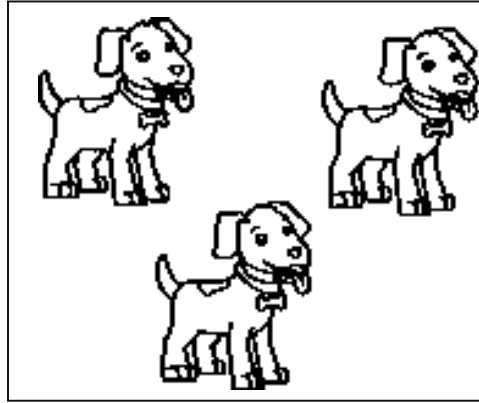
Ítems 2



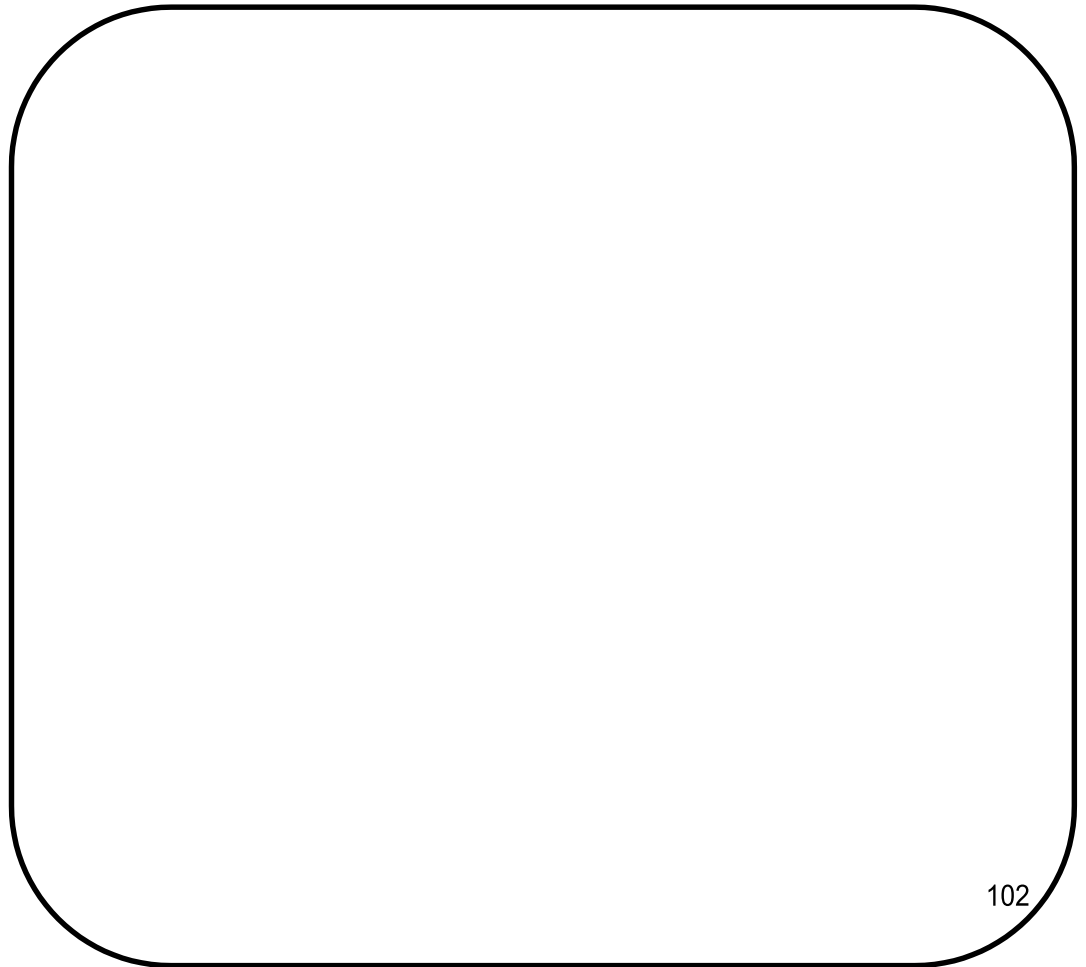
Items 3



Items 4

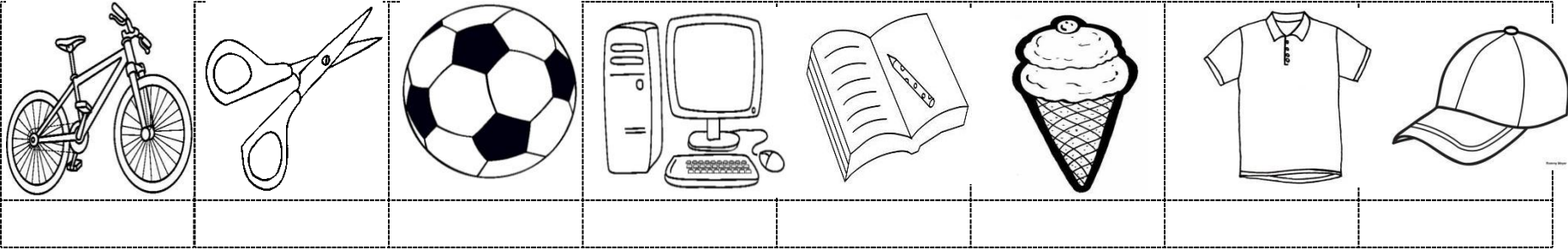


Ítems 5

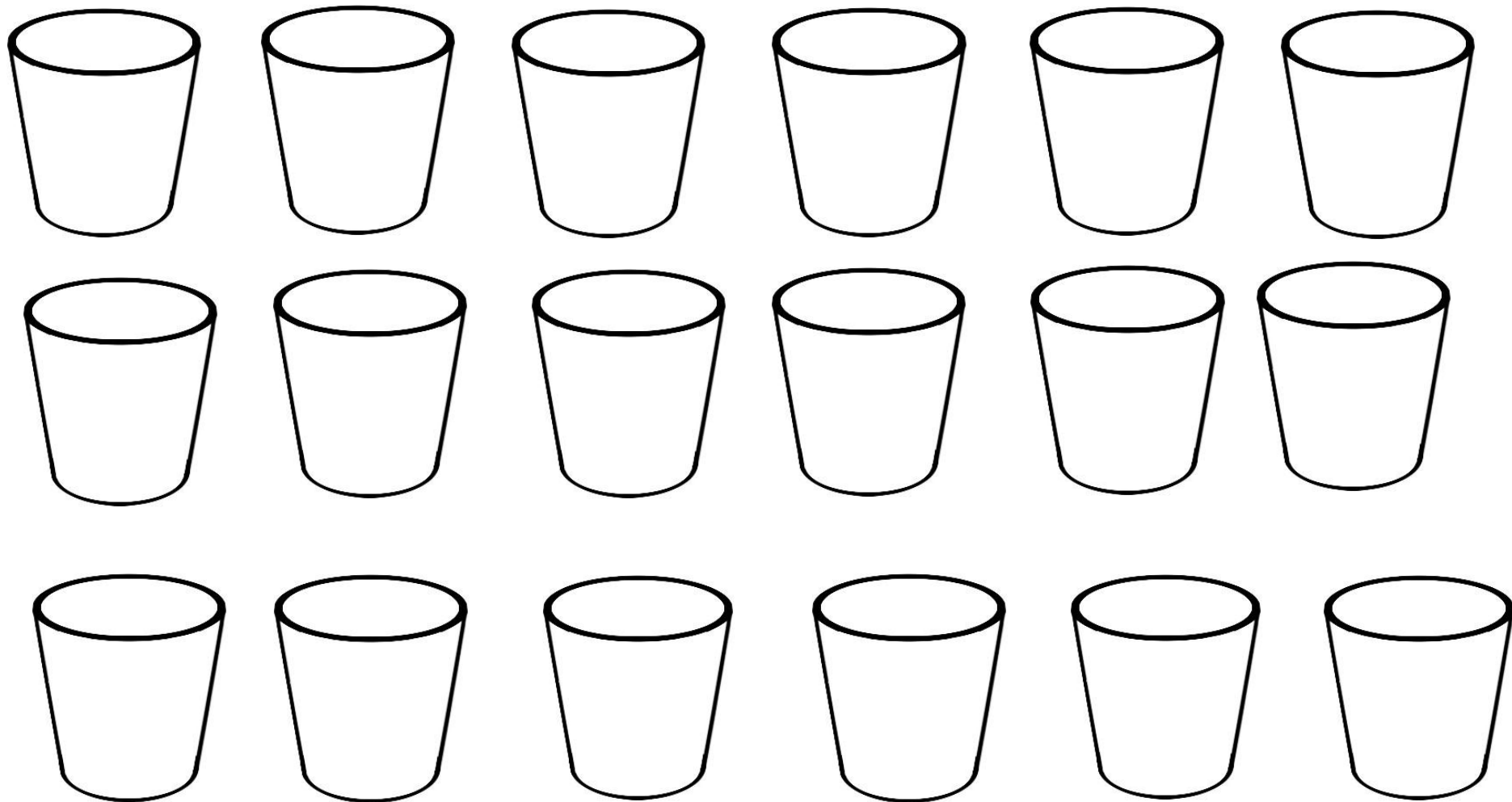


Items 6

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



Ítems 7

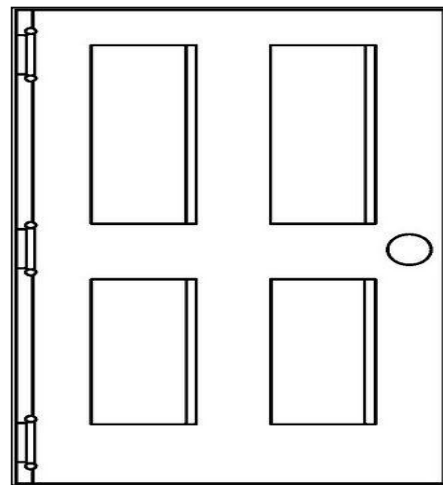
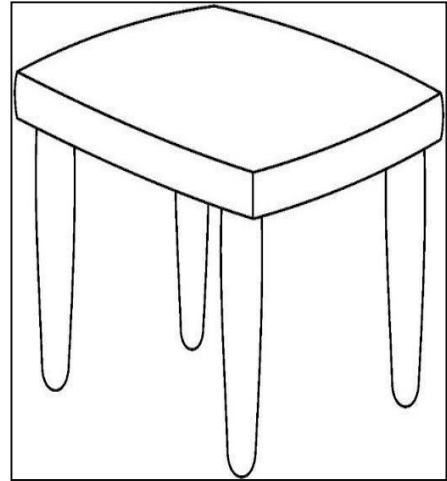
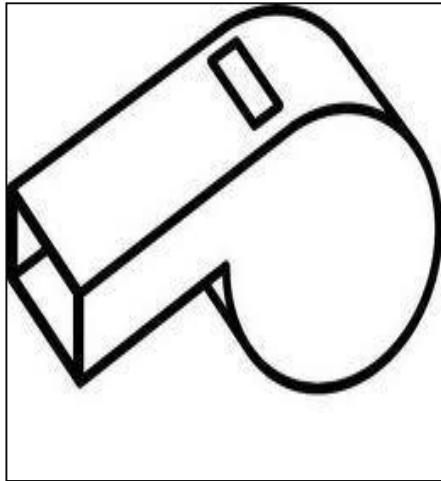


Ítems 8

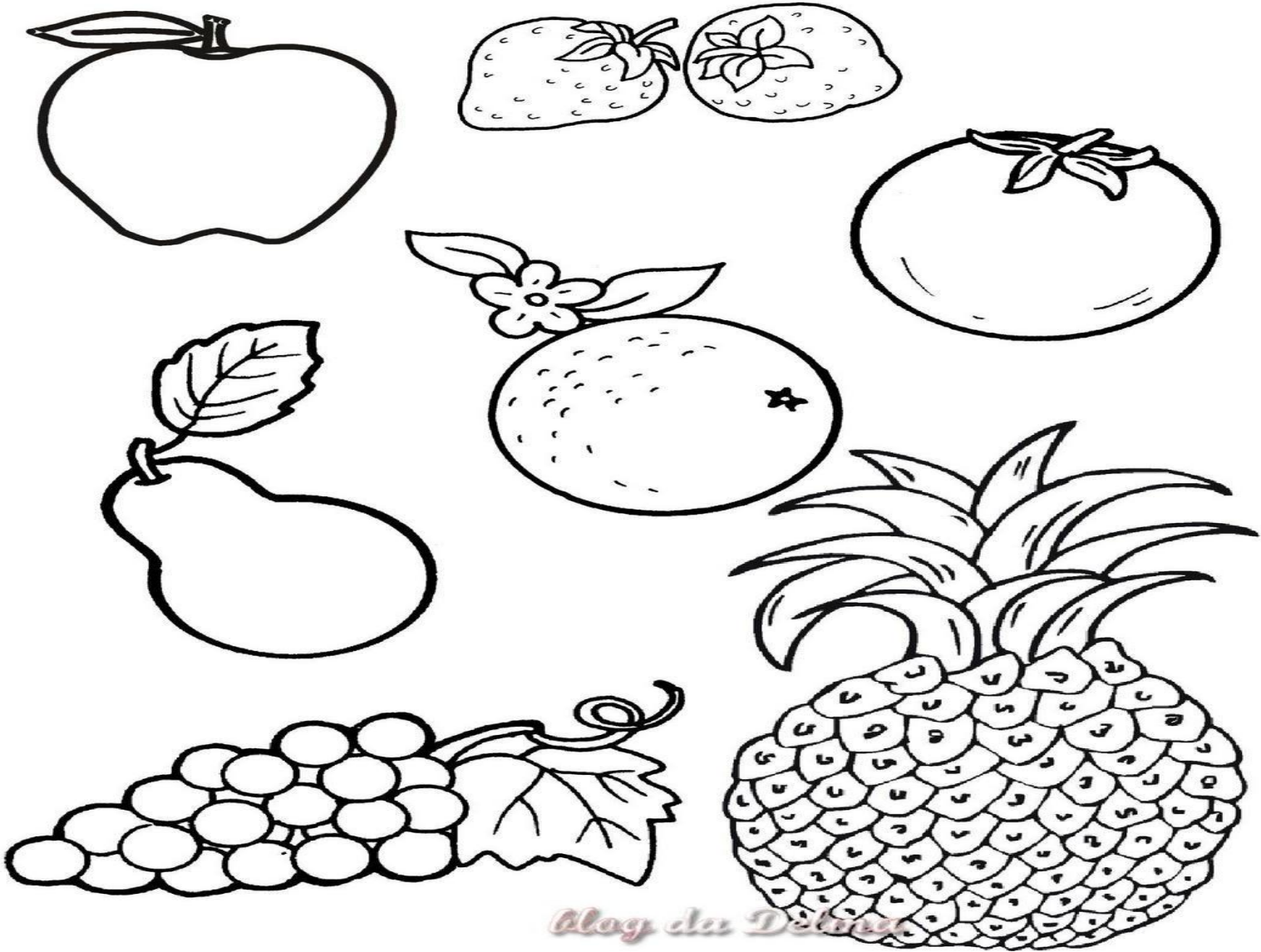
MEMORIA ECOICA



Ítems 9



Ítems 10



Blog de Delicias

Ítems 11

| | | | |
|---------|----------|----------|----------|
| MAESTRA | MENESTRA | MAESTRIA | MUÑECO |
| MISA | MALETA | MULETA | MARTILLO |
| MUSEO | MARIBEL | MISS | MAQUINA |

Ítems 12

| OPCIONES | RESPUESTAS | |
|---------------|------------|------------|
| | IGUALES | DIFERENTES |
| Soga – soba | | |
| Lana – lana | | |
| Ruega – rueda | | |
| Guía – día | | |
| Sin – fin | | |

Ítems 13

| | | | |
|--------|-----------|-----------|-----------|
| Buenos | Bicicleta | Bailamos | Televisor |
| Misios | Música | Atrapados | Cuadernos |
| Tareas | Ambos | Miss | Lejos |

ANEXO 02

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO**

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

I. TÍTULO DEL PROYECTO.

Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro" – Chiclayo, 2014.

1. Nombre del experto : Betty Magali Diaz Vasquez.....
2. Nombre del Instrumento : Lista de cotejo.
3. Propósito : Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas estimulará la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo, 2014.
4. Unidades de análisis : I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo
5. Duración : 1 Hora.
6. Muestra : Comprende 10 niños y 14 niñas de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo
7. Descripción del instrumento : Consiste en una lista de ítems que tiene la finalidad de conocer el nivel de estimulación en los niños y niñas.
8. Responsable : Br. Maribel Andino Julca.

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

- Se evaluará cada uno de los ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Redacción clara y precisa.
 - Coherencia con indicador, dimensión y variable.
- Se anotarán las observaciones/sugerencias en los ítems respectivos.

| VARIABLE | DIMENSION | INDICADORES | ITEMS / PREGUNTAS / REACTIVOS | OPCIONES DE RESPUESTA | | | | | VALORACIÓN | | | | | | OBSERVACION | | | | | | |
|-------------------|-----------------|--|---|---|-------------------------------------|---------|------|----------|---------------------------|----|----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-------------|-----------------------------------|----|----|----|--|--|
| | | | | MUY BUENO | BUENO | REGULAR | MALO | MUY MALO | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con la dimensión | | | Tiene coherencia con el indicador | | | | | |
| | | | | | | | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | SI | NO | SI | NO | | |
| Memoria sensorial | Memoria icónica | Retener mentalmente modelos para reproducirlos. | Dibuja la imagen antes presentada. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Identificar y comparar estímulos diferentes e iguales. | Encuentra las diferencias en las imágenes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Seguir un patrón ubicando imágenes u objetos. | Ordena los objetos en el orden trabajado. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Memoria ecoica | Identificar sonidos diferentes. | Menciona las palabras con el mismo sonido final. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Reconocer palabras o frases siguiendo un orden. | Encierra las palabras con el mismo sonido inicial. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Repetir estímulos auditivos. | Escucha con atención palabras y menciona si son iguales o diferentes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Repite las acciones mencionadas anteriormente. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Sigue el orden de las palabras que escucha. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Realiza sonidos siguiendo un orden. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Sigue el ritmo de las palabras. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |

8 OPINIÓN DE APLICABILIDAD.

El instrumento esta acorde para su
aplicación :

Chiclayo, 20, Marzo de 2018.


Firma

DNI: 40603667.....

ANEXO 02

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO**

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

I. TÍTULO DEL PROYECTO.

Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P “Sagrado Divino Maestro” – Chiclayo, 2014.

1. Nombre del experto : ... OHAR EDISON DIAS PITA
2. Nombre del Instrumento : Lista de cotejo.
3. Propósito : Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas estimulará la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P “Sagrado Divino Maestro”– Chiclayo, 2014.
4. Unidades de análisis : I.E.P “Sagrado Divino Maestro”– Chiclayo
5. Duración : 1 Hora.
6. Muestra : Comprende 10 niños y 14 niñas de la I.E.P “Sagrado Divino Maestro”– Chiclayo
7. Descripción del instrumento : Consiste en una lista de ítems que tiene la finalidad de conocer el nivel de estimulación en los niños y niñas.
8. Responsable : Br. Maribel Andino Julca.

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

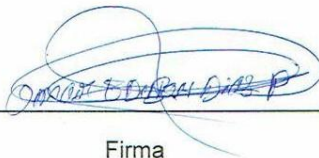
- Se evaluará cada uno de los ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Redacción clara y precisa.
 - Coherencia con indicador, dimensión y variable.
- Se anotarán las observaciones/sugerencias en los ítems respectivos.

| VARIABLE | DIMENSION | INDICADORES | ITEMS / PREGUNTAS / REACTIVOS | OPCIONES DE RESPUESTA | | | | | VALORACIÓN | | | | | | OBSERVACION | | | | | | |
|-------------------|-----------------|--|--|---|-------------------------------------|---------|------|----------|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|----|-------------|-----------------------------------|----|----|----|--|--|
| | | | | MUY BUENO | BUENO | REGULAR | MALO | MUY MALO | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con la dimensión | | | Tiene coherencia con el indicador | | | | | |
| | | | | | | | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | SI | NO | SI | NO | | |
| Memoria sensorial | Memoria icónica | Retener mentalmente modelos para reproducirlos. | Dibuja la imagen antes presentada. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | Recuerda la imagen antes observada. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | | Identificar y comparar estímulos diferentes e iguales. | Encuentra las diferencias en las imágenes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | | | Identifica la pareja de la imagen. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | | Seguir un patrón ubicando imágenes u objetos. | Ordena los objetos en el orden trabajado. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | | | Pinta la imagen siguiendo un patrón. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | Memoria ecoica | | Identificar sonidos diferentes. | Realiza la actividad siguiendo un patrón. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | |
| | | | | Menciona las palabras con el mismo sonido final. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | | Encierra las palabras con el mismo sonido inicial. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | | Escucha con atención palabras y menciona si son iguales o diferentes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | | Repite las acciones mencionadas anteriormente. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | | Sigue el orden de las palabras que escucha. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | Repetir estímulos auditivos. | Realiza sonidos siguiendo un orden. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | |
| | | | Sigue el ritmo de las palabras. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |

8 OPINIÓN DE APLICABILIDAD.

Dicho Instrumento se encuentra Valido
para su aplicación.

Chiclayo, 17, Mayo de 2018.



Firma

DNI: 16.792.289.....

0

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

I. TÍTULO DEL PROYECTO.

Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro" – Chiclayo, 2014.

1. Nombre del experto : ROSA JAQUELIVE SANTAMARIA FARROÑAN
2. Nombre del Instrumento : Lista de cotejo.
3. Propósito : Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas estimulará la memoria sensorial en los niños de 5 años de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo, 2014.
4. Unidades de análisis : I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo
5. Duración : 1 Hora.
6. Muestra : Comprende 10 niños y 14 niñas de la I.E.P "Sagrado Divino Maestro"– Chiclayo
7. Descripción del instrumento : Consiste en una lista de ítems que tiene la finalidad de conocer el nivel de estimulación en los niños y niñas.
8. Responsable : Br. Maribel Andino Julca.

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

- Se evaluará cada uno de los ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Redacción clara y precisa.
 - Coherencia con indicador, dimensión y variable.
- Se anotarán las observaciones/sugerencias en los ítems respectivos.

| VARIABLE | DIMENSION | INDICADORES | ITEMS / PREGUNTAS / REACTIVOS | OPCIONES DE RESPUESTA | | | | VALORACIÓN | | | | | | OBSERVACION | | | | | | | |
|-------------------|-----------------|--|---|---|-------------------------------------|---------|------|------------|---------------------------|----|----------------------------------|----|-----------------------------------|-------------|-----------------------------------|----|----|--|--|--|--|
| | | | | MUY BUENO | BUENO | REGULAR | MALO | MUY MALO | Redacción clara y precisa | | Tiene coherencia con la variable | | Tiene coherencia con la dimensión | | Tiene coherencia con el indicador | | | | | | |
| | | | | | | | | | SI | NO | SI | NO | SI | | NO | SI | NO | | | | |
| Memoria sensorial | Memoria icónica | Retener mentalmente modelos para reproducirlos. | Dibuja la imagen antes presentada. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Identificar y comparar estímulos diferentes e iguales. | Recuerda la imagen antes observada. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Seguir un patrón ubicando imágenes u objetos. | Encuentra las diferencias en las imágenes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Identifica la pareja de la imagen. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Identificar sonidos diferentes. | Ordena los objetos en el orden trabajado. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Reconocer palabras o frases siguiendo un orden. | Pinta la imagen siguiendo un patrón. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Memoria ecoica | Memoria ecoica | Repetir estímulos auditivos. | Realiza la actividad siguiendo un patrón. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Menciona las palabras con el mismo sonido final. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Identificar sonidos diferentes. | Encierra las palabras con el mismo sonido inicial. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Escucha con atención palabras y menciona si son iguales o diferentes. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Repetir estímulos auditivos. | Repite las acciones mencionadas anteriormente. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Sigue el orden de las palabras que escucha. | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DIMENSIONES | N° | ÍTEMS | SI | % | NO | % | TOTAL |
|------------------------|----|--|----|-------|----|-------|--------|
| Memoria icónica | 1 | Reproduce la imagen que observa | 7 | 29,17 | 17 | 70,83 | 24 100 |
| | 2 | Pinta los objetos formando secuencia de colores | 7 | 29,17 | 17 | 70,83 | 24 100 |
| | 3 | Marca (X) las diferencias que encuentra en la imagen | 21 | 87,50 | 3 | 12,50 | 24 100 |
| | 4 | Marca (X) las parejas de mágenes que encuentra | 6 | 25,00 | 18 | 75,00 | 24 100 |
| | 5 | Dibuja la imagen antes presentada | 7 | 29,17 | 17 | 70,83 | 24 100 |
| | 6 | Ordena las imágenes en el orden trabajado | 7 | 29,17 | 17 | 70,83 | 24 100 |
| | 7 | Marca (x) la cantidad de vasos utilizado al armar la torre | 4 | 16,67 | 20 | 83,33 | 24 100 |

| DIMENSIONES | | | | | | | |
|-----------------------|----|---|----|-------|----|--------|--------|
| Memoria ecoica | 8 | Pinta las acciones mencionadas anteriormente | 11 | 45,83 | 13 | 54,17 | 24 100 |
| | 9 | Marca (X) los objetos que produjeron sonidos | 8 | 33,33 | 16 | 66,67 | 24 100 |
| | 10 | Menciona y pinta las frutas escuchadas anteriormente | 7 | 29,17 | 17 | 70,83 | 24 100 |
| | 11 | Sigue el orden de las palabras que escucha | 4 | 16,67 | 20 | 83,33 | 24 100 |
| | 12 | Encierra las palabras que empiecen con el mismo sonido inicial "ma" | 1 | 4,17 | 23 | 95,83 | 24 100 |
| | 13 | Escucha con atención palabras y menciona si son iguales o no | 0 | | 24 | 100,00 | 24 100 |
| | 14 | Menciona y marca (x) las palabras con el mismo sonido fina "os" | 0 | | 24 | 100,00 | 24 100 |

Memoria Icónica

El 70.83% (17) de los niños, señalaron no reproducir la imagen que observan; seguido de un 29.17% (7) que indican lo contrario.

El 70.83% (17) de los niños, indican que no pintan los objetos formando secuencia de colores; seguido de un 29.17% (7) que aducen lo contrario.

Asimismo, el 87.50% (21) de los niños, señalan que si marcan las diferencias que encuentran en la imagen, seguido de un 12.50% (3) que indican que no lo hacen.

Tenemos que el 75% (18) de los niños, determinan que no marcan las parejas de imágenes que encuentra, seguido de un 25% (6) que indican lo contrario.

El 70.83% (17) de los niños, no dibujan la imagen antes presentada, seguido de un 29.17% (7) que expresan lo opuesto.

Asimismo el 70.83% (17) de los niños, **no ordena las imágenes en el orden trabajado**, seguido de un 29.17% (7) que indican lo opuesto.

El 83.33% (20) de los niños, determinan que no marcan la cantidad de vasos utilizado al armar la torre, seguido de un 16.67% (4) que declaran lo opuesto.

Memoria Ecoica

Tenemos que el 54.17% (13) de los niños, establecen *no pintan las acciones mencionadas* anteriormente, seguido de un 45.83% (11) que indican lo opuesto.

El 66.67% (16) de los niños, mencionan que no *marcan los objetos que produjeron sonido*, seguido de un 33.33% (8) que indican lo contrario.

Tenemos que el 70.83% (17) de los niños, señalan que no mencionan y pintan las frutas escuchadas anteriormente, seguido de 29.17% (7) que aducen si mencionar y pintar.

Asimismo, el 83.33% (20) de los niños, indican que no siguen el orden de las palabras que escuchan, seguido de un 16.67% (4) que indica lo opuesto.

El 95.83% (23) de los niños, aluden que no encierran las palabras que empiezan con el mismo sonido inicial "ma", seguido de un 4.17% (1) que indica lo contrario.

Asimismo, el 100% (24) de los niños, determinan que no escuchan con atención palabras y no menciona si son iguales o no.

Finalmente tenemos que el 100% (24) de los niños, determinan que no mencionan ni marcan las palabras con el mismo sonido final "os".



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **Carlos Cherre Antón** asesor del curso de desarrollo del trabajo de investigación y revisor de la tesis de la estudiante: **Br. ANDINO JULCA MARIBEL** Titulada: **PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR LA MEMORIA SENSORIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P SAGRADO DIVINO MAESTRO – CHICLAYO, 2014**. Constató que la misma tiene un índice de similitud de 19%.

Verificable en el reporte de originalidad del programa *turnitin*.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, marzo del 2018



Dr. Carlos Cherre Antón
Docente asesor de tesis
DNI: 40991682

CAMPUS CHICLAYO
Carretera Pimentel km. 3.5



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 1

Yo Maribel Andino Julca identificado con DNI N° 95604100
egresado de la Escuela Profesional de Posgrado de la
Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y
comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado
" Programa de actividades lúdicas para
estimular la memoria sensorial en los
años de 5 años de la I.E.P. Segundo
Divino Maestro - Chiclayo, 2014
"; en el Repositorio
Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el
Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


FIRMA

DNI: 95604100

FECHA: 31 de Julio del 2018

| | | | | | |
|---------|----------------------------|--------|---|--------|-----------|
| Elaboró | Dirección de Investigación | Revisó | Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad | Aprobó | Rectorado |
|---------|----------------------------|--------|---|--------|-----------|