



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

AUTORA:

Carvajal Zhune, Elsa Gladys (orcid.org/0000-0002-7458-1683)

ASESOR:

Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto (orcid.org/0000-0001-9564-6936)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la Reducción de Brechas y Carencias en la Educación en Todos sus Niveles

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A la memoria de padre y a mi madre quienes, con su ejemplo de constancia frente a las adversidades forjaron en mí el carácter para afrontar los desafíos en mi vida inculcando fortaleza y determinación para cumplir las metas que ha concebido Dios con su inmenso amor en mi vida.

AGRADECIMIENTO

A mi tutor de tesis, a mis maestros durante los módulos de esta maestría que he cursado en esta prestigiosa Universidad César Vallejo, sede Piura-Perú cuyos directivos supieron afrontar los desafíos que experimentamos en época de pandemia y siguieron brindando un servicio educativo de calidad.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I INTRODUCCIÓN	1
II MARCO TEÓRICO.....	4
III METODOLOGÍA	9
3.1 Tipo y diseño de investigación	9
3.2 Variables y operacionalización.....	10
3.3 Población, muestra y muestreo.....	11
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.5 Procedimientos	13
3.6 Método de análisis de datos.....	13
3.7 Aspectos éticos	13
IV. RESULTADOS	14
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	27
VII. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS	13

RESUMEN

La presente tesis recoge información relevante sobre los efectos sufridos post-pandemia a nivel educativo en estudiantes del segundo año básico. El objetivo planteado fue: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022. Para tal efecto; se empleó, un trabajo de investigación de tipo básico bajo un enfoque cuantitativo con diseño no experimental a nivel descriptivo correlacional.

Por medio de los datos obtenidos y procesados se comprobó la hipótesis de investigación confirmando la existencia de relación entre las estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo año guardando relación entre las dimensiones juego y creatividad en el proceso de memoria.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, memoria, juego, creatividad, memoria semántica.

ABSTRACT

This thesis collects relevant information on the effects suffered post-pandemic at the educational level in second-year basic students. The stated objective was to determine the relationship between playful strategies and the memory process in second grade children in a post-pandemic situation, Ecuador 2022. For this purpose, a basic research work was used under a quantitative approach with a non-experimental design at a correctional descriptive level.

By means of the data obtained and processed, the research hypothesis was verified confirming the existence of a relationship between playful strategies and the memory process in children of the second year of elementary school, keeping a relationship between the dimensions of play and creativity in the memory process.

Keywords: Playful strategies, memory, play, creativity, semantic memory.

I INTRODUCCIÓN

A raíz de la pandemia sufrida de Covid-19 y las medidas tomadas a nivel sanitario que incluían la suspensión de clases presenciales, confinamiento, distanciamiento social etc., el sistema educativo tuvo una paralización como nunca antes vivida que se extendió a casi dos años.

A nivel latinoamericano se experimentó los efectos de la pandemia fuertemente, en lo económico, socioemocional, familiar y en el ámbito escolar. La UNESCO. proporcionó cifras de más de 3,1 millones de niños y jóvenes en edad escolar en la región Latinoamericana, que se estima desertarían del sistema educativo. (UNESCO,2019) En muchos hogares durante el confinamiento, se distribuyó el tiempo disponible en el consumo excesivo de programas de televisión local, televisión por cable, tareas del hogar y uso de redes sociales lo que generó en nuestros niños poca ejercitación de habilidades cognitivas. No se realizaban actividades lúdicas de esparcimiento en parques, plazas o espacios abiertos que son de suma importancia en la infancia y que guardan relación con el desarrollo de motricidad, lateralidad, memoria, atención etc.

A nivel local, Ecuador fue uno de los países que no retornaba a la presencialidad y los efectos del cierre prolongado fueron valorados como devastadores. (UNICEF-Quito, 2021). En el quehacer educativo es conocida la importancia vital que juega el aprendizaje en las primeras etapas de escolaridad porque son el cimiento, las bases para la futura adquisición de nociones académicas y para todos esos procesos, la memoria es piedra angular.

En los niños que transitan la etapa de escolaridad primaria, la capacidad de memoria no se ejercitó, los contenidos no fueron reforzados y las funciones cognoscitivas sufrieron un deterioro. Esta situación ya era presagiada y advertida en su momento como una caída importante en el desarrollo de habilidades básicas en lectura, escritura y matemáticas. (Díaz B., 2021)

Justamente esa fue la realidad que experimentaron los docentes en un centro educativo de la ciudad de Guayaquil-Ecuador en especial con estudiantes del

segundo año básico quienes exhibieron dificultades para fijar nociones académicas y presentaron una lentificación en procesos de aprendizaje. Los contenidos fijados en niveles anteriores, fueron poco ejercitados en casa ya que las figuras parentales no dieron la importancia debida llegando a evidenciarse problemas para reconocer fonemas, lectura silábica y en comprensión lectora.

Frente a esta situación, se planteó el siguiente problema ¿Cómo influye la aplicación de estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia de un centro de estudios de Guayaquil-Ecuador ,2022? Como problemas específicos se consideró 1. ¿Cómo influye el juego en el desarrollo del proceso de memoria en estudiantes de segundo básico? 2. ¿Cómo influye la creatividad en la memoria?

La investigación es importante porque ofrece material de apoyo a la labor docente en esta institución educativa donde se identificaron problemas post pandemia en el aprendizaje de los estudiantes debido a que recibieron mayormente estímulos visuales y poco se ha ejercitado otros canales senso-perceptivos. Frente a esta problemática urge el planteamiento de estrategias lúdicas que se implementen en el aula a fin de fortalecer el proceso de memoria que facilite fijar contenidos y nociones. Se aportó con la elaboración de un instrumento que permitió la medición de la muestra planteada y que pasó por un juicio de expertos quienes lo validaron.

Se formuló como objetivo general: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022. Como objetivos específicos se formuló: 1. Determinar la relación de incidencia del juego en el desarrollo de la memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia en un centro educativo de Guayaquil-Ecuador.; 2. Determinar la influencia entre la creatividad y la memoria de niños del segundo básico en situación de post-pandemia en un centro educativo de Guayaquil -Ecuador.

Como hipótesis general se consideró: H1. Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia de un centro educativo de Guayaquil- Ecuador 2022. Como hipótesis específicas se formuló: H1. Existe relación significativa entre el

juego y el desarrollo de la memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia de un centro educativo Ecuador, 2022. H2: Existe relación significativa entre la creatividad y la memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia de un centro educativo de Guayaquil- Ecuador 2022. Ho: No existe relación significativa entre las estrategias lúdicas con el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia de un centro educativo de Guayaquil- Ecuador 2022.

II MARCO TEÓRICO

Se revisaron los antecedentes a nivel internacional y nacional encontrándose un artículo de la CAF. donde se expresaba que, en el mundo producto de la pandemia se registró un declive en las destrezas cognitivas de los infantes para leer, escribir y ejecutar operaciones matemáticas (Díaz, 2021). Esta situación fue una realidad compartida a nivel mundial y repercutió en el aprendizaje de los estudiantes e inclusive para futuro se pronostica un aumento en el número de estudiantes de secundaria con un nivel mínimo de destreza lectora (UNICEF-PENUD,2020).

Frente a esta dura realidad el docente dentro del aula, cuenta con un abanico de herramientas pedagógicas que se constituyen como apoyo al quehacer educativo. Las estrategias lúdicas, abarcan todas aquellas técnicas o métodos de enseñanza caracterizados por ser interactivos, dialógicos, utilizados de forma ingeniosa con fin pedagógico mediante juegos y ejercicios didácticos que llegan a plasmar el aprendizaje significativo (Cañizales, 2008).

En el trabajo realizado por Rubicela, 2018 en su tesis de maestría titulada: Estudio de las estrategias lúdicas, investigó su influencia y relación con el rendimiento académico de estudiantes del Cecyte, México, quien realizó un estudio descriptivo no experimental concluyó que los alumnos no poseían las herramientas académicas necesarias para mejorar su aprendizaje y considera que la lúdica es un recurso pedagógico que permite al alumno ser el constructor de su experiencia educativa.

En el Ecuador, entidades como la UNICEF en conjunto con el Ministerio de Educación, realizaron un levantamiento de información en los núcleos familiares donde los estudiantes recibieron el sistema de educación virtual, el 70% mencionó percibir que aprendieron menos. (UNICEF., Méndez, 2022). Estas cifras hacen que desde ya se asuman compromisos en el sistema educativo a fin de cerrar esta brecha. A nivel local ya con anterioridad, se venía promoviendo una educación más activa y participativa tal como lo mencionaron, Morocho U. Á. y Rivera B. G. (2019) en su tesis Estrategias lúdicas estableció la relación de incidencia en la comprensión lectora manifestando que; las estrategias lúdicas, generan aprendizajes significativos, en términos de conocimientos y en habilidades sociales.

El 47% de docentes encuestados respondieron que utilizarían una guía de estrategias lúdicas como recurso en el aula a fin de mejorar las competencias lectoras en sus estudiantes. De igual manera lo mencionó Llamuca C. T. (2017). En su tesis Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo cuya investigación de tipo descriptivo estuvo basada en una muestra de 100 participantes, concluyeron que la aplicación de dichas técnicas, contribuyen al aprendizaje significativo en alumnos de segundo grado.

Es innegable que, dentro de estos aportes investigativos, la memoria ha sido vital para su consecución.

En referencia a esta **dimensión juego**, es definida como un conjunto de estrategias, actividades por medio de las cuales el individuo puede trasladar sus emociones, plasmar lenguaje sea oral o simbólico y hasta rasgos de personalidad. (Gimeno y Pérez, 1989). Es de resaltar que, en el juego dirigido, siempre se tendrá cuidado en realizarlo dentro de un ambiente de libertad, donde los estudiantes se encuentren ausentes de algún tipo de coacción, además el componente motivacional para su aprestamiento en el aula es fundamental.

La **dimensión creatividad** es definida como la capacidad para producir nuevas y valiosas ideas (Mayers,1998). Es asociada con personas que poseen habilidades de pensamiento imaginativo, una facultad para lograr ver las cosas de distintas formas y exhiben niveles de motivación intrínsecas.

Los docentes tenemos claro que las funciones cognitivas a tempranas edades están fuertemente nutridas de las experiencias lúdicas vividas con sus pares o figuras parentales y permiten incluso de esta forma, fijar el conocimiento de nociones más complejas en lo posterior. La capacidad de adquirir información, retenerla y utilizar ese conocimiento o información, se ha denomina como memoria (Tulving,1987).

Susana Blanca Cerro (20013) en su tesis: influencia de la memoria verbal y la memoria visual investigó acerca del rendimiento académico delimitada al área de educación primaria, con el objetivo de estudiar la relación entre memoria y el rendimiento académico. El trabajo de investigación fue no experimental,

descriptivo-correlacional. Entre las conclusiones, se halló una correlación moderada con la memoria verbal y las asignaturas de estudio manifestando que, la memoria verbal sí es predictiva de un bajo o alto rendimiento; también encontró una relación directa moderada entre capacidad evocatoria de aspectos principales en una narración y el área de matemáticas, entre otras materias.

Archila, C. P., y Bermejo, Y.R. (2017) presentan una tesis de maestría: Análisis correlacional en referencia a procesos cognitivos básicos y comprensión lectora, determina correlaciones entre memoria y comprensión lectora, una correlación positiva. para el dominio de Memoria (evocación).

La presente investigación se orienta en el enfoque teórico desarrollado por el Psicólogo de nacionalidad suiza, Jean Piaget (1896-1980). Él manifestaba que la adquisición de conocimiento se puede concebir como sistema dinámico y al mismo tiempo continuo donde el infante aprende por medio de la experiencia de hacer, explorar. (Peña, M. 2014). Piaget planteó cuatro etapas para el desarrollo cognitivo:

Etapa sensorio-motriz, etapa pre-operacional, etapa de operaciones concretas y una última que denominó etapa de operaciones formales. En todas ellas el principal protagonista es el ser humano quien busca a través de su interacción con el medio familiar, escolar y social la adquisición del conocimiento. Sus aportes tuvieron gran aceptación en la época constituyéndose en el precursor de la corriente cognitiva y sus postulados teóricos sirvieron de base a muchas investigaciones y estudios que años más tarde se agruparían como teorías del aprendizaje siendo de gran utilidad para el ámbito educativo.

El aspecto cognitivo ligado al aprendizaje es un tema que han abordado teóricos modernos quienes se han interesado en desarrollar investigaciones referentes al proceso de la memoria siendo uno de ellos; Endel Tulving, psicólogo experimental y neurocientífico cognitivo quien, con sus diversos estudios referentes a la memoria humana, aportó al campo de la psicología, neurociencias y educación. Resaltó que la memoria declarativa está compuesta por memoria semántica y episódica. El ser humano mediante la memoria episódica, es capaz de recolectar de manera consciente, experiencias anteriores; en contraparte, la memoria semántica le ayuda

a ser capaz de almacenar un conocimiento o nociones más generales de una situación.

Otro postulado de notable interés fue el que denominó como principio de especificidad de codificación donde refiere que, en el proceso de memoria se producen señales de recuperación que funcionan activando los contenidos que han sido desde un inicio de la experiencia vivida codificados, accediendo de esta manera a la memoria almacenada. Junto con su alumno y también profesor Daniel Schacter, realizaron investigaciones referentes a lo que en ese tiempo (1980-1990) se denominaba por muchos teóricos como, memoria implícita y explícita. Propusieron que estos procesos reflejarían sistemas de cerebro diferentes asociados con aspectos de rendimiento de un mismo sistema de memoria en respuesta a diferentes condiciones de trabajo. Tulving, identificó dos procesos de memoria: la semántica y la episódica.

La dimensión memoria semántica se puede definir como aquella que guarda información que es necesaria para el lenguaje tanto en lo referente; al significado de las palabras, como en lo conceptual (Tulving, 1987). También guarda información de hechos y nociones sobre el mundo a nuestro alrededor.

La dimensión comprensión hace referencia a una capacidad del ser humano que lo lleva a pensar y actuar con flexibilidad poniendo en uso lo que sabe, es decir toma el conocimiento siendo capaz de ponerlo en práctica en su vida de formas variadas. (Perkins, D. 2006).

Con el avance de investigaciones y estudios realizados en materia de neurociencias, se logra cada vez más explicar el complejo accionar del proceso de memoria e identificar la forma cómo una experiencia logra ser recordada e integrada. Para que ello ocurra pasa por tres procesos interrelacionados:

Primeramente, la experiencia es guardada en nuestra memoria para ser codificada y organizada logrando así, tener un significado para la persona, luego la experiencia codificada, por último, tiene que ser recuperable. (Klein, 1994)

Dentro del ámbito educativo se cuenta con innumerables estrategias didácticas para acompañar la labor docente permitiendo que el aprendizaje se realice de forma dinámica, entretenida y motivadora. Dentro de este grupo, las estrategias lúdicas

guardan relación con actividades realizadas mediante juegos que persiguen un fin educativo como: rimas, rondas, representaciones de roles, cantos, juegos de mesa, etc. Este gran cofre de tesoros que un docente debería abrir con más regularidad, desde épocas pasadas ya se ha resaltado su importancia; tal como, lo manifestaba la filósofa, pedagoga, médica y activista Montessori (1870-1952) quien postulaba el uso de materiales y mobiliarios que guarden relación con el tamaño de los niños y mencionando que el juego estimulaba el desarrollo del cerebro.

Contemporáneos teóricos han considerado los postulados de Montessori que aún siguen vigentes en el ejercicio docente por ser beneficiosos en el desarrollo cognitivo del niño, potenciando destrezas en cuanto a la expresión oral y escrita repercutiendo así en la comunicación. (Brand, 2017).

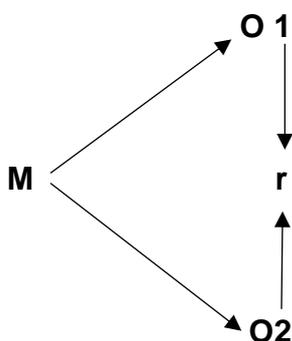
III METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: Se empleó el tipo de investigación básica, porque no se aplicará ningún programa, solamente aborda la relación que existe entre las variables, permitió expandir conocimientos respecto de la temática investigada, brindar un aporte a la sociedad para responder eficientemente a los retos que se le plantean siendo sistemática y evitando subjetividades del investigador. El enfoque escogido para la investigación fue cuantitativo porque utiliza la recolección y el análisis de información o datos dando respuesta a las preguntas que se plantean en una investigación y probar las hipótesis que se llegan a establecer, confiando en la medición numérica para lo cual; se hace uso de nociones estadísticas permitiendo con exactitud determinar patrones comportamentales en una población de estudio delimitada. Sampieri H.R., Collado F.C., y Lucio B. P. (2003).

3.1.2 Diseño de investigación: Fue de diseño no experimental porque en ella, el investigador no posee control de forma directa sobre las variables independientes debido a que; sus manifestaciones ya han ocurrido, o son inherentemente manipulables. (Kerlinger y Lee,2002). Se desarrolló a nivel descriptivo correlacional que permitieron mostrar la relación entre las variables planteadas.

Esquema



Dónde:

M= muestra (estudiantes)

O1= Estrategias lúdicas

r= Relación

O2= Proceso de memoria

3.2 Variables y operacionalización

Esta investigación se sustentó en dos variables descriptiva, permitiendo ser descompuestas en dimensiones y a su vez traducidas en indicadores.

Variable independiente

Estrategias lúdicas

Definición conceptual

Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Cañizales, 2008)

Definición operacional.

La variable fue medida con una lista de cotejo sobre el impacto de actividades lúdicas en el aula y elaborado en función a las dimensiones juego y creatividad

Indicadores

Capacidad de entusiasmo, capacidad de relacionar la actividad lúdica dirigida al aprendizaje de nociones, capacidad de relacionarse con sus pares, capacidad de desarrollar actividades no tecnológicas, reconocer los logros obtenidos.

Escala de medición

Ordinal

Variable dependiente

Proceso de memoria

Definición conceptual

La memoria es la capacidad de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información (Tulving,1987).

Definición operacional.

La variable fue medida con una lista de cotejo sobre el impacto de la memoria que fue elaborado en función a las dimensiones Memoria semántica y Comprensión

Indicadores

Capacidad de conservar información sonora, Capacidad para recordar lo oído en orden y secuencia correcta. Capacidad de asociar, relacionar información, Capacidad para la comprensión lectora, Capacidad de pronunciación.

Escala de medición

Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población.

La población es el universo, conjunto o grupo integrado por los elementos, seres u objetos con las características, mediciones u observaciones que se necesitan en una investigación determinada (Parra,2003). La población considerada para esta investigación, fueron estudiantes del segundo año básico de un centro educativo de la ciudad de Guayaquil-Ecuador, situado en la parroquia urbana Rocafuerte del sector centro.

Criterios de inclusión

Representantes que afirman su asentamiento informado

Criterios de exclusión

Estudiantes que falten a clase por motivos de salud

3.3.2 Muestra.

Se considera a la muestra como el subconjunto representativo y finito que se puede extraer de la población accesible (Arias,2006). Fue considerada la muestra de cien estudiantes matriculados en el segundo año de educación básica pertenecientes a los paralelos A y B de la jornada de estudios matutina y vespertina.

Tabla 1

MUESTRA DE ESTUDIANTES	
Estudiantes	Cantidad
2 A matutino	25
2 B matutino	25
2 A vespertino	25
2 B vespertino	25
TOTAL	100

Fuente: registro de matriculados

3.3.3 Muestreo

La técnica estadística que se utilizó para la obtención de la muestra fue el no probabilístico intencional, es decir no todos ingresan a la muestra de la investigación. Es muy útil para comprobar si se cumplen las hipótesis formuladas por el investigador. En las muestras no probabilísticas, las selecciones de los elementos no llegan a depender de la probabilidad más bien; son relacionadas con las características del trabajo investigativo e inclusive los propósitos del investigador (Johnson,2014) como pueden ser por el tiempo, distancia, el acceso a los sujetos de investigación.

3.3.4 Unidad de análisis

Se escogió este grupo poblacional, porque al haber estado en el ciclo anterior de forma virtual, los aprendizajes no han sido fijados y exhiben una pérdida de recuerdos fonéticos de letras. Son estudiantes que, en su mayoría, provienen de hogares de clase media cuyos padres se dedican al comercio formal e informal y es frecuente que queden al cuidado de familiares (abuelas) en casa.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Es la observación directa porque permite al investigador presenciar de forma directa el fenómeno a estudiar, sin actuar sobre él para modificarlo o manipularlo (Zapata, 2006)

Instrumento

Según Tamayo (2007), el instrumento de medición es una herramienta o ayuda, contiene elementos que el investigador elabora con el fin de conseguir información facilitando de esa forma medición. Para el estudio de la variable 1 y 2 se utilizó la lista de cotejo dirigida para los estudiantes y que contiene 5 criterios a evaluar. El instrumento ha sido construido y puesta a consideración la validez para ambas listas de cotejo por la valoración cualitativa de juicio de expertos quienes, hicieron observaciones que fueron acogidas. Su confiabilidad se generó a partir de los resultados que se obtuvieron en la aplicación de una prueba piloto a 25 estudiantes con características similares a la muestra de estudio mediante el coeficiente de alfa de Cronbach

3.5 Procedimientos

Se cumplieron los procedimientos de confiabilidad y validación, se solicitó el asentimiento informado de todos los representantes de los estudiantes que participaran de la investigación, debido a que son menores de edad. Por medio de una reunión virtual se solicitó permiso a la institución educativa y se enviará los documentos respectivos para formalizar la autorización.

3.6 Método de análisis de datos

Para procesar estadísticamente los datos recogidos con los instrumentos, se utilizó la herramienta digital SPSS26. Se presentaron los resultados en tablas con sus respectivas descripciones.

3.7 Aspectos éticos

Según Barroso (2016) la ética es la línea que separa la legalidad y la moralidad. Se utilizó las normas internacionales APA, los resultados de la investigación e identidad de los participantes tuvieron un tratamiento de confiabilidad y anonimato, respetando en todo momento sus decisiones sin actos discriminatorios o maltrato. En todo momento se aplicó en la investigación, el método científico.

IV. RESULTADOS

A continuación, un breve análisis de las variables abordadas en el trabajo investigativo.

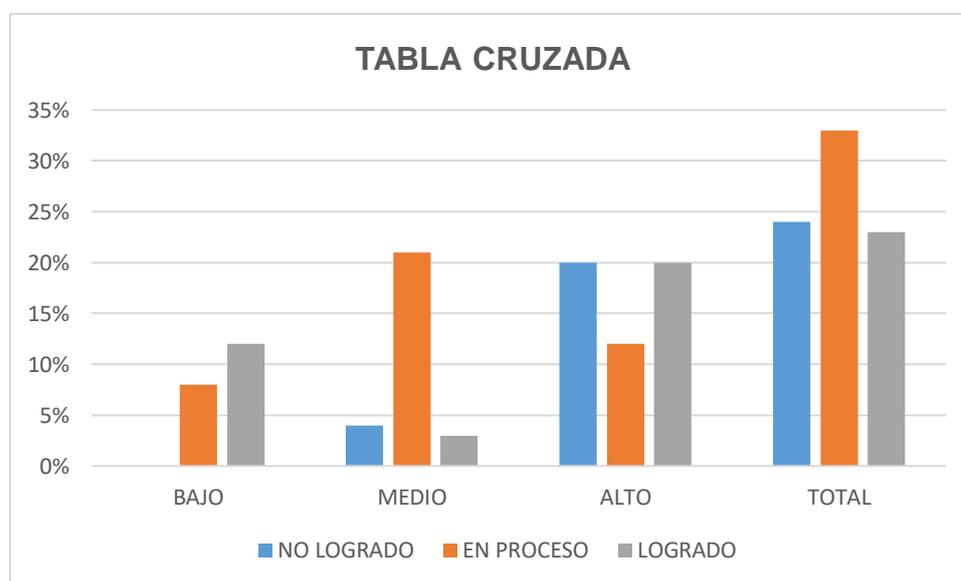
Tabla 2

Relación entre estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

		Estrategias lúdicas			Total
		No Logrado	En proceso	Logrado	
Procesos Memoria	Bajo		8,0%	12,0%	20,0%
	Medio	4,0%	21,0%	3,00	28,0%
	Alto	20,0%	12,0%	20,0%	52,0%
Total		24,0%	41,0%	35,0%	100,0%

Fuente: cuestionarios aplicados a los estudiantes

Gráfico 1



Interpretación

Al observar la Tabla 2 se evidencia que la mayoría de los encuestados percibe que un 21% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tiene un nivel medio en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias

lúdicas se encuentra en proceso, asimismo, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tiene un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encuentra en logrado finalmente, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tiene un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encuentra en no logrado.

Tabla 3

Prueba de normalidad de los puntajes de la dimensión estrategias lúdicas y el puntaje del proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Resultado de la prueba de normalidad de las variables

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl.	Sig.
Estrategias lúdicas	,210	100	,001
Procesos de memoria	,203	100	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión estadística de Normalidad:

Normalidad	
V1 Sig. = 0,001	< $\alpha = 0,05$
V2 Sig. = 0,001	< $\alpha = 0,05$

Aplicación de estadístico:

Tipo	Nombre	Condición de aplicación
Paramétrico	r de Pearson	Cuando Sig. V1 y V2 > 0.05
No paramétrico	Rho de Spearman	Cuando Sig. V1 y V2 < 0.05; Cuando en una variable Sig. < 0.05 y en la otra variable Sig. > 0.05 o viceversa.

La prueba de normalidad se aplicó para determinar con que prueba se debe comprobar las correlaciones y las hipótesis de investigación.

Pruebas: Kolmogorov-Smirnov: se aplica en muestras mayores a 50 sujetos.

Shapiro-Wilk: se aplica en muestras de 50 sujetos a menos.

Análisis inferencial.

Criterios que determinan la normalidad:

Sig. = $> \alpha$ aceptar H_0 = los datos poseen distribución normal.

Sig. $< \alpha$ aceptar H_1 = los datos no poseen distribución normal

Interpretación: Por haber trabajado con una población mayor a 50 sujetos (100 estudiantes), se aplicó el estadístico de Kolmogorov-Smirnov^a. Asimismo, se percibe que los valores de Sig., en las variables resultaron inferiores que el nivel de significancia $\alpha = 0,05$, mostrando que los datos poseen una distribución no normal, correspondiendo usar la prueba no paramétrica rho de Spearman

Comprobación de hipótesis general:

Ha: Existe relación significativa entre las estrategias lúdica y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 4

Valor Rho de Spearman entre las estrategias lúdica y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Correlaciones			
			Estrategias Lúdicas
Rho de Spearman	Procesos de memoria	Coefficiente de correlación	-,234*
		Sig. (bilateral)	,019
		N	100

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: En la Tabla 4 se aprecia que, al correlacionar estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico, se obtuvo un coeficiente de -0,234 que se interpreta como una relación negativa baja, asimismo, el Sig. es 0,019 $< p$ -valor (0,05) por lo que se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre las estrategias lúdica y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Comprobación de hipótesis específica 1:

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión juego y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 5

Valor Rho de Spearman entre juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Correlaciones			
			Juegos
Rho de Spearman	Procesos de memoria	Coeficiente de correlación	-,276*
		Sig. (bilateral)	,005
		N	100

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: En la Tabla 5 se aprecia que, al correlacionar juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico, se obtuvo un coeficiente de -0,276 que se interpreta como una relación negativa baja, asimismo, el Sig. es 0,005 < p-valor (0,05) por lo que se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre juego y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Comprobación de hipótesis específica 2:

H2: Existe relación significativa entre la dimensión creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 6

Valor Rho de Spearman entre creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Correlaciones			
			Creatividad
Rho de Spearman	Procesos de memoria	Coeficiente de correlación	-,220*
		Sig. (bilateral)	,027

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: En la Tabla 6 se aprecia que, al correlacionar creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico, se obtuvo un coeficiente de -0,220 que se interpreta como una relación negativa baja, asimismo, el Sig. es 0,027 < p-valor (0,05) por lo que se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Objetivo específico 1: Determinar la relación entre la dimensión juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 7

Relación entre juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

		Juegos			Total
		No logrado	En proceso	Logrado	
Procesos memoria	Bajo			20,0%	20,0%
	Medio	8,0%	22,0%	12,0%	42,0%
	Alto	20,0%	8,0%	10,0%	38,0%
Total		28,0%	30,0%	42,0%	100,0%

Fuente: Listas de cotejo aplicadas a estudiantes

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 7 la mayoría, un 22% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y que esto se debe a que el juego se encontraba en proceso; asimismo, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel bajo en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en nivel logrado; por último, un 20% de los niños del segundo

básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el juego se encontraba en nivel no logrado.

Objetivo específico 2: Determinar la relación entre la dimensión creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 8

Relación entre creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

		Creatividad			Total
		No logrado	En proceso	Logrado	
Procesos	Bajo	4,0%		8,0%	12,0%
Memoria	Medio	18,0%	18,0%	20,0%	56,0%
	Alto	17,0%	12,0%	3,0%	32,0%
Total		39,0%	30,0%	31,0%	100,0%

Fuente: Listas de cotejo aplicadas a estudiantes

Interpretación: Al observar la Tabla 8 se evidencia que la mayoría, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en un nivel logrado; asimismo, un 18% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en nivel no logrado finalmente, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en proceso.

Objetivo general: Determinar la relación entre estrategia lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla 9

Relación entre estrategia lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Tabla cruzada					
		Estrategias lúdicas			Total
		No Logrado	En proceso	Logrado	
Proceso Memoria	Bajo		8,0%	12,0%	20,0%
	Medio	4,0%	21,0%	3,00	28,0%
	Alto	20,0%	12,0%	20,0%	52,0%
Total		24,0%	41,0%	35,0%	100,0%

Fuente: Listas de cotejo aplicadas a estudiantes

Interpretación: Al observar la Tabla 9 se evidencia que la mayoría, un 21% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en proceso; asimismo, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en un nivel logrado; finalmente, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en nivel no logrado.

V. DISCUSIÓN

En los hallazgos de contrastación de hipótesis general obtenidas del trabajo de investigación realizado, se evidenció que al correlacionar estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico, como se puede apreciar en la tabla 4 de resultados, se obtuvo un coeficiente de $-0,234$ (Sig. es $0,019$) valor Rho de Spearman, por lo que se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre las estrategias lúdica y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Los resultados de esta investigación tienen similitud a los hallazgos realizados por Llamuca C. T. (2017). En su tesis Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo cuya investigación de tipo descriptivo estuvo basada en una muestra de 100 participantes, cantidad que guarda paridad con la muestra que se recogió en esta investigación y con igual grado de escolaridad.

En la mencionada investigación, los resultados procesados mostraron que las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo de estudiantes del segundo grado; entendiéndose que, la memoria está ligada a ello.

Del mismo modo; los resultados de esta investigación, son parecidos a los obtenidos por los autores Morocho, U.Á. y Rivera, B.G. (2019) quienes, en su tesis orientada a estudiantes de nivel básico de la ciudad de Guayaquil, bajo modalidad cuantitativa con análisis descriptivo titulada:

Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora concluyeron que los resultados recogidos mostraron que estrategias lúdicas generan aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos como en habilidades sociales logrando así concientizar a los docentes sobre el uso de estas herramientas dentro del ambiente escolar y con un fin educativo haciendo de la experiencia escolar una vivencia motivadora para el alumnado.

Sobre esta misma línea de investigación, se encuentra relación en el trabajo realizado por la autora Rubicela, en su tesis de maestría del 2018, denominada: Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos pertenecientes al Cecyte de México, quien realizó un estudio descriptivo no experimental sobre una muestra estadística no probabilística de 89 estudiantes, similar al enfoque y diseño metodológico implementado en la presente investigación.

Analizando los resultados de la mencionada autora, se ha hallando un predominio del nivel medio de estrategias lúdicas en relación al rendimiento académico con relación moderada donde llegó a concluir que los alumnos no poseían las herramientas académicas necesarias para mejorar su aprendizaje y considera que la lúdica es un recurso pedagógico que permite al alumno ser el constructor de aprendizaje.

Es innegable que; dentro de estos antecedentes citados de trabajos investigación con enfoques cuantitativos no experimentales, el factor de la memoria acompaña estos procesos analizados y ha sido mi interés por tal motivo, el abordar en este trabajo investigativo la relación entre las estrategias lúdicas y la memoria.

Respecto a la primera hipótesis específica planteada en mi trabajo de investigación se encontró que; al correlacionar juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico, se obtuvo un coeficiente de Spearman de $-0,276$ (Sig. es $0,005$) como se aprecia en la tabla 5 de resultados por lo que; se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre juego y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Los resultados de esta investigación tienen similitud a los hallazgos del autor Llamuca C. (2017) en su tesis Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo cuya investigación de tipo descriptivo estuvo basada en una muestra de 100 participantes y aplicando el coeficiente de correlación de Pearson concluye que; el uso de los juegos educativos, inciden notablemente en el aprendizaje de

estudiantes del segundo grado, guardando relación con el número de muestra tomada y nivel de aprendizaje que es abordado en este trabajo de investigación. Esta incidencia guarda relación con el componente memoria implícito en la dinámica de aprendizaje.

Sobre ésta línea de análisis, es meritorio mencionar los hallazgos de los autores Morocho, U.Á. y Rivera, B.G. (2019) quienes en su tesis titulada:

Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora, bajo modalidad cuantitativa con análisis descriptivo, similar marco referencial metodológico al utilizado en mi trabajo de investigación, delimitaron su investigación a una muestra de 90 participantes incluidos estudiantes de entre seis y siete años de edad, concluyeron que el 41 % de docentes no incluían las estrategias lúdicas en sus planificaciones de trabajo áulico, teniendo en cuenta que el juego es una estrategia didáctica que desarrolla en los estudiantes habilidades y destrezas necesarias en el aprendizaje.

Con respecto a la segunda hipótesis específica formulada en mi trabajo de investigación, se obtuvieron resultados de la muestra donde se halló que; al correlacionar la dimensión creatividad y el proceso de memoria en los niños del segundo básico, se obtuvo un coeficiente de Spearman de $-0,220$ (Sig. es $0,027$) $<$ p-valor ($0,05$) como se aprecia en la tabla 6 de resultados por lo que; se acepta la hipótesis de estudio, existe relación significativa entre creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Como se observa en los hallazgos realizados en el presente trabajo investigativo, se ha considerado que dentro de las estrategias lúdicas tanto la dimensión juego como creatividad guardan relación y son influyentes en el proceso de memoria de estudiantes que se encuentran cursando este nivel de escolaridad.

En lo referente a los objetivos planteados en la presente investigación se halló que; al correlacionar las estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico como es apreciado en la tabla 9 de resultados correspondientes a datos obtenidos de la muestra, la mayoría es decir, un 21% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en proceso; asimismo, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria y esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en un nivel logrado; finalmente, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en nivel no logrado.

Se aprecian con estos resultados obtenidos de la muestra y procesados de forma estadística que se toma por aceptado el objetivo general de investigación planteado, se determina la relación entre estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Los resultados que se han obtenido de la muestra en esta investigación, tienen similitud a los hallazgos obtenidos por los autores Archila, P. y Bermejo, R. (2017) en investigación realizada en la ciudad de Barranquilla-Colombia quienes en su tesis de maestría, realizaron un análisis correlacional en referencia a procesos cognitivos básicos y comprensión lectora, logrando determinar correlaciones entre memoria y comprensión lectora con la especial particularidad para el dominio de la memoria en correlación positiva lo que indica que en este estudio sí estuvo evidenciado que dentro de los procesos cognitivos, la memoria es fundamental ya que; se menciona en el apartado de resultados, que está situada en un nivel promedio o inferior para el dominio de los procesos cognitivos, guardando relación con el objetivo general del presente trabajo investigativo.

Sobre esta misma línea de análisis, en el presente trabajo de investigación se plantearon objetivos específicos encontrándose que; al correlacionar juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico como se presenta en la tabla 7 de los resultados, la mayoría, un 22% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y que esto se debe a que el juego se encontraba en proceso; asimismo, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel bajo en procesos de memoria y que esto se debe a que el uso de estrategias lúdicas se encontraba en nivel logrado; por último, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel alto en procesos de memoria y que esto se debe a que el juego se encontraba en nivel no logrado, validando así el primer objetivo específico la relación entre la dimensión juegos y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

En cuanto al segundo objetivo específico planteado, como se presenta en la tabla 8 de resultados obtenidos de la muestra la mayoría, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en un nivel logrado; asimismo, un 18% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en nivel no logrado finalmente, un 20% de los niños del segundo básico en situación de post-pandemia tuvo un nivel medio en procesos de memoria y esto se debe a que, la creatividad se encontraba en proceso determinando así la relación entre la dimensión creatividad y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

Los resultados de esta investigación, guardan especial relación con el trabajo realizado por la autora Rubicela, (2018) en su tesis de maestría titulada:

Estudio de las estrategias lúdicas donde investigó su influencia y relación con el rendimiento académico de estudiantes pertenecientes al Cecyte de México, realizando un estudio con enfoque metodológico descriptivo no experimental.

Los datos obtenidos referentes a las causales de aburrimiento en los estudiantes evidenciaron que según datos procesados un 24% de la muestra estudiada, manifestaron que era producto de las clases teóricas, el 23.59% la apatía del docente y el 19.10% que la clase no sea dinámica.

Dentro del apartado correspondientes a las conclusiones de su estudio investigativo menciona que los alumnos no poseían las herramientas académicas necesarias para mejorar su aprendizaje y considera que la lúdica es un recurso pedagógico que permite al alumno ser el constructor de su experiencia educativa. Siendo el juego y la creatividad parte esencial de las estrategias lúdicas se hace imperiosa la necesidad de su uso frecuente dentro del ámbito educativo en edades tempranas en grados de escolaridad básica donde se requiere fijar contenidos académicos de forma que despertemos su atención, concentración y motivación más aún en momentos de post-pandemia.

VI. CONCLUSIONES

1.-Se concluyó que existe una relación entre estrategias lúdicas y proceso de memoria en los niños del segundo año básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022, según datos estadísticos obtenidos de la muestra de la población.

2.- Se determinó la incidencia del juego en el desarrollo de la memoria en niños del segundo año básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

3.-Se concluyó que existe relación entre la creatividad y la memoria de niños del segundo básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022.

4.- Se comprobó la hipótesis de investigación, porque se confirmó que existe relación entre las estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo año básico en situación de post-pandemia, Ecuador 2022 y relación entre el juego y la creatividad en el proceso de memoria de los niños del segundo año básico por lo que, se descarta la hipótesis nula.

VII. RECOMENDACIONES

1.- Socializar con los directivos de la Institución educativa y cuerpo docente los resultados del presente trabajo de investigación a fin de tomar acciones en beneficio de los estudiantes que sufrieron las consecuencias de casi dos años de estar ausentes del sistema educativo presencial.

2.-Recomendar al cuerpo docente la implementación de un programa que ofrezca una guía de estrategias lúdicas a realizar en el medio escolar tendiente a mejorar competencias cognitivas de memoria.

3.-Proponer el uso continuo en el salón de clases de actividades que estimulen la creatividad como medio vinculante de la memoria.

4.-Recomendar dentro del salón de clases la implementación de métodos de enseñanza activos, dinámicos, participativos no oralistas que canalicen el aprendizaje a través de otros canales senso-perceptivos que permitan fijar nociones y contenidos abandonando el método tradicional oralista.

REFERENCIAS

- Méndez. (2022). *Recuperar el aprendizaje tras dos años de pandemia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/ecuador/historias/recuperar-el-aprendizaje-tras-dos-años-de-pandemia>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *Memory and intelligence* (psychology revivals). [https://scholar.google.com.ec/scholar?q=Piaget,+J.,+%26+Inhelder,+B.+\(1973\).+Memory+and+intelligence&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.ec/scholar?q=Piaget,+J.,+%26+Inhelder,+B.+(1973).+Memory+and+intelligence&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Jáuregui, M., Razumiejczyk, E. (2011). *Memoria y Aprendizaje: Una revisión de los aportes cognitivos. Psicología y Psicopedagogía Universidad del Salvador*, 26. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/psicol>
- Maradiegue, R., Seusan L. (noviembre 2020). *Educación en pausa: Una generación de niños y niñas en América Latina y el Caribe está perdiendo la escolarización debido al COVID-19. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)*. <http://www.unicef.org/lac>
- Pavi, L. (2018). *Cantando jugando y tocando*. Obtenido de Pedagogía de la Ludica: <http://cantandoyjugandoytocando.blogspot.com/p/practica-de-la-pedagogiade-la-ludica.html>
- Peña, M., (2014). *Una mirada a la teoría del conocimiento de Jean Piaget, a 20 años de la llegada del constructivismo a la educación chilena. Revista Inclusiones*,4. <https://revistainclusiones.org/>
- Lipina, s. (2016). Pobre cerebro. *Cuadernos de Neuropsicología - Panamerican Journal of Neuropsychology*, 10.

<https://www.cnps.cl/index.php/cnps/article/view/265/282>

Piaget, J. (s.f.). *Teoría del desarrollo cognitivo*

Montesori, M. (2016). *Somos de inicial*. Obtenido de Blog somos de inicial:
<http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO2020). *Covid-19 Education Response*.
<https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>

Salgado, A. (2007). *Investigación cualitativa: Diseños, Evaluación del rigor metodológico y retos*. Perú.

Arias, J. (2020). *Proyecto de Tesis Guía para la elaboración*.
joseariasgon6@gmail.com

PSISE. (2017). *Psicólogos Infantiles Madrid*. Obtenido de Centro de Psicología Madrid: <https://psisemadrid.org/comension-lectora/>

Arias, J. (2020). *Técnicas e Instrumentos de investigación científica*.

González, M., Rodríguez M. (2018). *Las Actividades Lúdicas como Estrategias Metodológicas en la educación Inicial*. Milagro, Ecuador.

UNICEF. (2021). *Los niños no pueden seguir sin ir a la escuela*
<https://www.unicef.org/ecuador/comunicadosprensa/losni%C3%B1osno-pueden-seguir-sin-ir-la-escuela-afirma-unicef>

CAF. *Educación en pandemia: ¿Un año perdido para América Latina?*
<https://www.caf.com/es/actualidad/noticias/2021/03/educacion-enpandemia-un-ano-perdido-para-america-latina/>

Rubicela, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte, México.*

Editorial Etecé (2021) *Método cuantitativo*. Recuperado de
<https://concepto.de/metodo-cuantitativo/>. Última

Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la *investigación educativa. Segunda parte. Revista Conrado*, Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Sampieri, H.R., Collado, F.C., y Lucio B. P. (2003). *Metodología de la investigación*. México, D.F., <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>

Cañizales, T. (agosto, 2008). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje.*

Silva, E. (2017). *Escritura lectura y oralidad*.
<https://escrituralecturayoralidad.wordpress.com/2017/08/03/que-leer-y-comoleerlo-la-triada-lector-texto-contexto/>

Salvador, I. (2018). *Psicología y mente*. Obtenido de estrategias didácticas:
<https://psicologiymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>

Morocho, Usca, Ä. I., & Rivera B., G. E. (2019). *Estrategias lúdicas y su incidencia en la comprensión lectora*. Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40187>

Cerro, S. (2013). *Influencia de la memoria verbal y la memoria visual sobre el rendimiento académico en educación primaria*. Universidad Internacional de la Rioja.

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2198/TFM_Susana_Blanco_Cerro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Logopédico. (2018). *Espacio Logopédico*. Obtenido de Espacio Logopédico:

<https://www.espaciologopedico.com/noticias/det/2124/levvisgostky-y-sus-aportessocial-e-historico-en-la-lectoescritura.html>

Ramírez, L. (2017). *Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de Edubits:

<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2017/8/21/la-comprension-lectora-unreto-para-alumnos-y-maestros>

Archila, C. P., y Bermejo, Y.R. (2017). *Análisis correlacional de los procesos cognitivos básicos y la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de Básica Primaria en Barranquilla*. Universidad de la Costa.

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/392/57447992%20-%2032692553.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Stone, M., compiladora. (1999). *La enseñanza para la comprensión*. Buenos Aires, Argentina Cap. 2 ¿Qué es la comprensión? Daniel Perkins.

http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU_Perkins_Unidad_1.pdf

Cepeda, M. (2017). *Magisterio.com.co*. Obtenido de

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-deaprendizaje>

Johnson, K. (2018). *understood*. Obtenido de understood.:

<https://www.understood.org/es-mx/learning-attention-issues/child-learningdisabilities/reading-issues/phonological-awareness-what-it-is-and-how-it-works>

Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Obtenido de Revista EAN:

<http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>

Torres, M., Paz, K., Salazar, F. (2019). *Métodos de recolección de datos para una investigación*.

http://fgsalazar.net/LANDIVAR/INGPRIMERO/boletin03/URL_03_BASO1.pdf

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2817>

Llorente, A. (2017). *BBC*. Obtenido de BBC: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-40661903>

Llamuca, Chauca, M. T. (2017). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo*.

Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de

la Educación.

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28508>

Stermm, J. (2019). *neurociencia infantil: el desarrollo de la mente y el poder del cerebro de 0 a 6 años*. Editorial Narcea. <http://www.narceaediciones.es>

Jiménez, C. (2018). *La Ludica y el aprendizaje*. Obtenido de Ludica org:
<http://www.ludica.org/>

ANEXOS

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variable 1.- INDEPENDIENTE

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1: Estrategias lúdicas	métodos de enseñanza de carácter interactivo para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Cañizales, 2008)	será medida a través de una lista de cotejo en función de las áreas juego y creatividad.	D1: El juego	Capacidad de entusiasmo	Ordinal
				capacidad de relacionarse con sus pares	
				capacidad de relacionar la actividad lúdica dirigida al aprendizaje de nociones	
			D2: La creatividad	Capacidad de desarrollar actividades no tecnológicas.	
				Reconocer los logros obtenidos	

Variable 2.- DEPENDIENTE

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 2 Proceso de memoria	Capacidad de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información. (Tulving, 1987)	será medida a través de una lista de cotejo en función de las áreas memoria semántica y comprensión.	D1: Memoria semántica	Capacidad de conservar información sonora	Ordinal
				Capacidad para recordar lo oído en orden y secuencia correcta.	
			D2: Comprensión	Capacidad de asociar, relacionar información	
				Capacidad para la comprensión lectora	
				Capacidad de pronunciación	

INSTRUMENTO (se acogieron las observaciones hechas por los expertos)

LISTA DE COTEJO VARIABLE 1

#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					TOTAL
		Siempre= 2	A veces= 1	Nunca= 0			
		Participa con entusiasmo en las actividades propuestas	logra reconocer su nivel de avance en la clase	Interactúa en las actividades con sus pares de manera armónica	Busca solución ante dificultades utilizando su ingenio.	Toma consciencia y pone en práctica las nociones adquiridas en sus actividades diarias	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO VARIABLE 2

#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					TOTAL
		Siempre= 2		A veces=		Nunca= 0	
		Reconoce palabras orales (aliteraciones)	Aplica reglas de escritura mediante reflexión fonológica de fonemas con dos sílabas.	identifica aspectos relevantes en un cuento	Aplica los saberes adquiridos para transformar finales de cuentos propuestos.	Correcta entonación al leer.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Escala Valorativa de las Estrategias Lúdicas"

OBJETIVO: "Conocer la escala de impacto que presentan las estrategias lúdicas en el aula."

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APellidos y Nombres del Evaluador: Lcda Michelle Rojas Villón

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

VALORACIÓN:

✓	✓	✓	✓	✓
Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE <i>Dependencia</i>	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES <i>Cambiar en el formato de la variable</i>
				Siempre 2pts.	A veces 1pt.	Nunca 0pt.	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Estrategias lúdicas. métodos de enseñanza de carácter interactivo para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Cahizales, 2008)	El juego	Capacidad de entusiasmo	Participa con entusiasmo en las actividades propuestas.				/	/	/	/	/	/			
		Capacidad de relacionarse con sus pares	Logra reconocer su nivel de avance en la clase.				/	/	/	/	/	/		Inicia con inseguridad	
		Capacidad de relacionar la actividad lúdica dirigida al aprendizaje de nociones	Interactúa en las actividades con sus pares de manera armónica.				/	/	/	/	/	/		Inicia con inseguridad	
	La creatividad	Capacidad de desarrollar actividades no tecnológicas.	Busca solución ante dificultades con uso del ingenio.				/	/	/	/	/	/			
		Reconocer los logros obtenidos	Toma consciencia de la importancia de las actividades propuestas para la adquisición de las nociones.				/	/	/	/	/	/			


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Escala Valorativa de las Estrategias Lúdicas"

OBJETIVO: "Conocer la escala de impacto que presentan las estrategias lúdicas en el aula."

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: __Mgs. Lidia Coello Barén

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magíster en Educación con mención en inclusión

VALORACIÓN:

Muy Alto ^v	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
-----------------------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre (2pts)	A veces (1pt)	Nunca (0pt)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Estrategias lúdicas. (Métodos de enseñanza de carácter interactivo para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Canizales, 2006))	El juego	Capacidad de entusiasmo	Participa con entusiasmo en las actividades propuestas.				/		/		/		/		- Escoger 6 de las 10 opciones de respuestas	
		Capacidad de relacionarse con sus pares	Logra reconocer su nivel de avance en la clase.				/		/		/		/		- Reconocer al niño con sus pares - En el juego con repeticiones de preguntas	
		Capacidad de relacionar la actividad lúdica dirigida al aprendizaje de nociones	Interactúa en las actividades con sus pares de manera armónica.				/		/		/		/		/	Alinear, justificar dentro de documento.
	La creatividad	Capacidad de desarrollar actividades no tecnológicas.	Busca solución ante dificultades con uso del ingenio.				/		/		/		/		/	Mejorar el ítem con utilizando uso de tel. celulares.
		Reconocer los logros obtenidos	Toma consciencia de la importancia de las actividades propuestas para la adquisición de las nociones.				/		/		/		/		/	Mejorar el indicador. Adquirir aprendizaje significativo. - Mejorar el ítem sobre cómo en práctica los conocimientos adquiridos en parateleclados de video.


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Escala Valorativa de las Estrategias Lúdicas"

OBJETIVO: "Conocer la escala de impacto que presentan las estrategias lúdicas en el aula."

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Lcda Patricia Dolmos Sáenz

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Ciencias de la Educación

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto X	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	--------	-------	------	----------

[La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo]


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Siempre 2pts.	A veces 1pt.	Nunca 0pt.	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Estrategias lúdicas. métodos de enseñanza de carácter interactivo para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Cánizales, 2008)	El juego	Capacidad de entusiasmo	Participa con entusiasmo en las actividades propuestas.				✓		✓		✓		✓				
		capacidad de relacionarse con sus pares	logra reconocer su nivel de avance en la clase.				✓		✓		✓		✓				Colocar mayúsculas al inicio
		capacidad de relacionar la actividad lúdica dirigida al aprendizaje de nociones	Interactúa en las actividades con sus pares de manera armónica.				✓		✓		✓		✓				
	La creatividad	Capacidad de desarrollar actividades no tecnológicas.	Busca solución ante dificultades con uso del ingenio.				✓		✓		✓		✓				
		Reconocer los logros obtenidos	Toma consciencia de la importancia de las actividades propuestas para la adquisición de las nociones.				✓		✓		✓		✓				


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Escala Valorativa de memoria semántica”

OBJETIVO: “Conocer la escala de impacto de la memoria”.

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: __Lcda Michelle Rojas Villón

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

VALORACIÓN:

✓

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE <i>Inteligencia verbal</i>	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre Zpts.	A veces 1pt.	Nunca 0pt.	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Proceso de memoria Capacidad de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información. (Tulving, 1987)	Memoria semántica	Capacidad de conservar información sonora	Reconoce palabras orales (aliteraciones)				✓		✓		✓		✓		<i>Establecer la validez</i>	
		Capacidad para recordar lo oído en orden y secuencia correcta.	Aplica reglas de escritura mediante reflexión fonológica de fonemas con dos sílabas.				✓		✓		✓		✓			
	Comprensión	Capacidad de asociar, relacionar información	Identifica aspectos relevantes en un cuento				✓		✓		✓		✓			<i>Empregar un lenguaje</i>
		Capacidad de comprensión lectora	Aplica los saberes adquiridos para completar finales de cuentos propuestos.				✓		✓		✓		✓			
		Capacidad de pronunciación	Correcta entonación al leer.				✓		✓		✓		✓			


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Escala Valorativa de memoria semántica"

OBJETIVO: "Conocer la escala de impacto de la memoria".

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: __Mgs. Lidia Coello Barén

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magíster en Educación con mención en inclusión.

VALORACIÓN:

Muy Alto ✓	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
------------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre (pts)	A veces (pts)	Nunca (pts)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Proceso de memoria Capacidad de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información. (Tulving, 1987)	Memoria semántica	Capacidad de conservar información sonora	Reconoce palabras orales (aliteraciones)				✓		✓		✓				Alinear, certificar justificar el alineamiento.	
		Capacidad para recordar lo oído en orden y secuencia correcta.	Aplica reglas de escritura mediante reflexión fonológica de fonemas con dos sílabas.				✓		✓		✓		✓		Es mejor una época de respuesta. Podría cambiar por el verbo escuchar.	
	Comprensión	Capacidad de asociar, relacionar información	Identifica aspectos relevantes en un cuento				✓		✓		✓		✓			
		Capacidad de comprensión lectora	Aplica los saberes adquiridos para completar finales de cuentos propuestos.				✓		✓		✓		✓			Podría cambiar por el verbo transformar
		Capacidad de pronunciación	Correcta entonación al leer.				✓		✓		✓		✓			


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Escala Valorativa de memoria semántica"

OBJETIVO: "Conocer la escala de impacto de la memoria".

DIRIGIDO A: Estudiantes de segundo año básico.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: __Lcda Patricia Dolmos Sáenz

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Ciencias de la Educación

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto <input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	--	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: _Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Siempre 2pts.	A veces 1pt.	Nunca 0pt.	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Proceso de memoria Capacidad de adquirir, retener y utilizar conocimiento o información. (Tulving, 1987)	Memoria semántica	Capacidad de conservar información sonora	Reconoce palabras orales (aliteraciones)					✓			✓			✓			Identificar el tipo de variable
		Capacidad para recordar lo oído en orden y secuencia correcta.	Aplica reglas de escritura mediante reflexión fonológica de fonemas con dos sílabas.					✓			✓			✓			
	Comprensión	Capacidad de asociar, relacionar información	Identifica aspectos relevantes en un cuento					✓			✓			✓			
		Capacidad de comprensión lectora	Aplica los saberes adquiridos para completar finales de cuentos propuestos.					✓			✓			✓			
		Capacidad de pronunciación	Correcta entonación al leer.					✓			✓			✓			


 FIRMA DEL EVALUADOR

Confiabilidad del instrumento.

Confiabilidad del instrumento para la variable estrategias lúdicas	Confiabilidad del instrumento para la variable proceso de memoria
Estadísticas de fiabilidad Alfa de Cronbach N de elementos <hr/> ,821 5	Estadísticas de fiabilidad Alfa de Cronbach N de elementos <hr/> ,813 5

CONSENTIMIENTO

Protocolo de consentimiento informado para padres o tutores de participantes

Guayaquil, junio del 2022

Estimado Señor/Señora:

La presente tiene por objeto permitir que su hijo/a participe en el presente estudio conducido por: -----Investigador a cargo.

El propósito de esta investigación es: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños del segundo básico en situación de post-pandemia.

Si usted accede a que su hijo/a participe en este estudio, se le pedirá responder un cuestionario que le tomará minutos de su tiempo. Su participación será voluntaria.

La información que se recoja será estrictamente confidencial y no podrá ser usada para ningún otro propósito que no sea contemplado en esta investigación.

Si le gustaría tener alguna información adicional puede ponerse en contacto por teléfono o correo electrónico, datos que se detallan a continuación, y si desea recibir los resultados del presente estudio especifíquelo.

Muchas gracias por su participación.

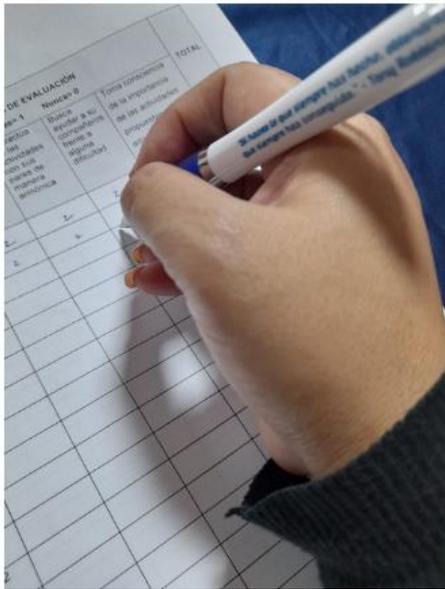
Atentamente: Firma del investigador a cargo

----- Correo electrónico.

----- Teléfono de contacto.

Yo, ----- doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en este estudio y soy consciente de que esta participación es voluntaria. He leído la información del presente protocolo y al firmarlo expreso mi acuerdo con él y permito que todos los datos que va a aportar mi hijo/a sean utilizados con fines de esta investigación.

Nombre completo del padre/madre/tutor del participante. Firma.



INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO VARIABLE 1 ESTRATEGIAS LÚDICAS							
#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Siempre= 2 A veces= 1 Nunca= 0					TOTAL
		Participa con entusiasmo en las actividades propuestas	logra reconocer su nivel de avance en la clase	Interactúa en las actividades con sus pares de manera armónica	Busca solución ante dificultades utilizando su ingenio.	Toma consciencia y pone en práctica las nociones adquiridas en sus actividades diarias	
1	Participante 1	2	2	2	1	2	9
2	Participante 2	2	1	2	2	2	9
3	Participante 3	2	0	2	1	0	5
4	Participante 4	0	0	0	0	0	0
5	Participante 5	2	1	0	2	2	7
6	Participante 6	2	2	2	2	2	10
7	Participante 7	2	2	2	1	0	7
8	Participante 8	1	0	1	0	0	2
9	Participante 9	1	1	0	1	0	3
10	Participante 10	2	0	2	2	2	8
11	Participante 11	0	2	0	1	2	5
12	Participante 12	0	0	1	2	1	4
13	Participante 13	2	2	2	0	2	8
14	Participante 14	2	2	2	2	2	10
15	Participante 15	0	0	0	0	0	0
16	Participante 16	2	1	2	0	1	6
17	Participante 17	0	0	0	0	0	0
18	Participante 18	2	2	1	2	1	8
19	Participante 19	2	1	2	2	0	7
20	Participante 20	1	2	2	2	1	8
21	Participante 21	2	2	2	0	1	7
22	Participante 22	1	0	0	0	0	1
23	Participante 23	2	2	2	2	2	10
24	Participante 24	2	1	2	2	1	8
25	Participante 25	2	2	2	2	2	10
26	Participante 26	2	2	2	1	2	9
27	Participante 27	2	1	2	2	2	9
28	Participante 28	2	0	2	1	0	5
29	Participante 29	0	0	0	0	0	0
30	Participante 30	2	1	0	2	2	7
31	Participante 31	2	2	2	2	2	10
32	Participante 32	2	2	2	1	0	7
33	Participante 33	1	0	1	0	0	2
34	Participante 34	1	1	0	1	0	3
35	Participante 35	2	0	2	2	2	8
36	Participante 36	0	2	0	1	2	5
37	Participante 37	0	0	1	2	1	4
38	Participante 38	2	2	2	0	2	8
39	Participante 39	2	2	2	2	2	10
40	Participante 40	0	0	0	0	0	0
41	Participante 41	2	1	2	0	1	6
42	Participante 42	0	0	0	0	0	0
43	Participante 43	2	2	1	2	1	8
44	Participante 44	2	1	2	2	0	7
45	Participante 45	1	2	2	2	1	8
46	Participante 46	2	2	2	0	1	7
47	Participante 47	1	0	0	0	0	1
48	Participante 48	2	2	2	2	2	10
49	Participante 49	2	1	2	2	1	8
50	Participante 50	2	2	2	2	2	10

51	Participante 51	2	2	2	1	2	9
52	Participante 52	2	1	2	2	2	9
53	Participante 53	2	0	2	1	0	5
54	Participante 54	0	0	0	0	0	0
55	Participante 55	2	1	0	2	2	7
56	Participante 56	2	2	2	2	2	10
57	Participante 57	2	2	2	1	0	7
58	Participante 58	1	0	1	0	0	2
59	Participante 59	1	1	0	1	0	3
60	Participante 60	2	0	2	2	2	8
61	Participante 61	0	2	0	1	2	5
62	Participante 62	0	0	1	2	1	4
63	Participante 63	2	2	2	0	2	8
64	Participante 64	2	2	2	2	2	10
65	Participante 65	0	0	0	0	0	0
66	Participante 66	2	1	2	0	1	6
67	Participante 67	0	0	0	0	0	0
68	Participante 68	2	2	1	2	1	8
69	Participante 69	2	1	2	2	0	7
70	Participante 70	1	2	2	2	1	8
71	Participante 71	2	2	2	0	1	7
72	Participante 72	1	0	0	0	0	1
73	Participante 73	2	2	2	2	2	10
74	Participante 74	2	1	2	2	1	8
75	Participante 75	2	2	2	2	2	10
76	Participante 76	2	2	2	1	2	9
77	Participante 77	2	1	2	2	2	9
78	Participante 78	2	0	2	1	0	5
79	Participante 79	0	0	0	0	0	0
80	Participante 80	2	1	0	2	2	7
81	Participante 81	2	2	2	2	2	10
82	Participante 82	2	2	2	1	0	7
83	Participante 83	1	0	1	0	0	2
84	Participante 84	1	1	0	1	0	3
85	Participante 85	2	0	2	2	2	8
86	Participante 86	0	2	0	1	2	5
87	Participante 87	0	0	1	2	1	4
88	Participante 88	2	2	2	0	2	8
89	Participante 89	2	2	2	2	2	10
90	Participante 90	0	0	0	0	0	0
91	Participante 91	2	1	2	0	1	6
92	Participante 92	0	0	0	0	0	0
93	Participante 93	2	2	1	2	1	8
94	Participante 94	2	1	2	2	0	7
95	Participante 95	1	2	2	2	1	8
96	Participante 96	2	2	2	0	1	7
97	Participante 97	1	0	0	0	0	1
98	Participante 98	2	2	2	2	2	10
99	Participante 99	2	1	2	2	1	8
100	Participante 100	2	2	2	2	2	10

INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO VARIABLE 2 PROCESOS DE MEMORIA

#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					TOTAL
		Siempre= 2 A veces= 1 Nunca= 0					
		Reconoce palabras orales (aliteraciones)	Aplica reglas de escritura mediante reflexión fonológica de fonemas con dos sílabas.	Identifica aspectos relevantes en un cuento	Aplica los saberes adquiridos para transformar finales de cuentos propuestos.	Correcta entonación al leer.	
1	Participante 1	2	2	2	2	2	10
2	Participante 2	2	2	2	2	2	10
3	Participante 3	2	2	2	2	2	10
4	Participante 4	2	2	2	2	2	10
5	Participante 5	0	0	0	0	0	0
6	Participante 6	0	0	0	0	0	0
7	Participante 7	0	0	1	0	0	1
8	Participante 8	2	2	2	2	1	9
9	Participante 9	2	1	2	1	2	8
10	Participante 10	1	2	2	2	1	8
11	Participante 11	2	0	2	0	2	6
12	Participante 12	2	2	2	2	2	10
13	Participante 13	2	2	0	2	1	7
14	Participante 14	1	0	2	2	2	7
15	Participante 15	2	0	1	0	2	5
16	Participante 16	2	2	2	0	2	8
17	Participante 17	2	2	2	0	2	8
18	Participante 18	2	0	0	1	0	3
19	Participante 19	2	0	2	1	1	6
20	Participante 20	0	0	0	0	0	0
21	Participante 21	2	0	1	2	2	7
22	Participante 22	0	2	2	2	2	8
23	Participante 23	1	2	2	2	2	9
24	Participante 24	2	1	2	1	2	8
25	Participante 25	0	0	1	2	1	4
26	Participante 26	2	2	2	2	2	10
27	Participante 27	2	2	2	2	2	10
28	Participante 28	2	2	2	2	2	10
29	Participante 29	2	2	2	2	2	10
30	Participante 30	0	0	0	0	0	0
31	Participante 31	0	0	0	0	0	0
32	Participante 32	0	0	1	0	0	1
33	Participante 33	2	2	2	2	1	9
34	Participante 34	2	1	2	1	2	8
35	Participante 35	1	2	2	2	1	8
36	Participante 36	2	0	2	0	2	6
37	Participante 37	2	2	2	2	2	10
38	Participante 38	2	2	0	2	1	7
39	Participante 39	1	0	2	2	2	7
40	Participante 40	2	0	1	0	2	5
41	Participante 41	2	2	2	0	2	8
42	Participante 42	2	2	2	0	2	8
43	Participante 43	2	0	0	1	0	3
44	Participante 44	2	0	2	1	1	6
45	Participante 45	0	0	0	0	0	0

46	Participante 46	2	0	1	2	2	7
47	Participante 47	0	2	2	2	2	8
48	Participante 48	1	2	2	2	2	9
49	Participante 49	2	1	2	1	2	8
50	Participante 50	0	0	1	2	1	4
51	Participante 51	2	2	2	2	2	10
52	Participante 52	2	2	2	2	2	10
53	Participante 53	2	2	2	2	2	10
54	Participante 54	2	2	2	2	2	10
55	Participante 55	0	0	0	0	0	0
56	Participante 56	0	0	0	0	0	0
57	Participante 57	0	0	1	0	0	1
58	Participante 58	2	2	2	2	1	9
59	Participante 59	2	1	2	1	2	8
60	Participante 60	1	2	2	2	1	8
61	Participante 61	2	0	2	0	2	6
62	Participante 62	2	2	2	2	2	10
63	Participante 63	2	2	0	2	1	7
64	Participante 64	1	0	2	2	2	7
65	Participante 65	2	0	1	0	2	5
66	Participante 66	2	2	2	0	2	8
67	Participante 67	2	2	2	0	2	8
68	Participante 68	2	0	0	1	0	3
69	Participante 69	2	0	2	1	1	6
70	Participante 70	0	0	0	0	0	0
71	Participante 71	2	0	1	2	2	7
72	Participante 72	0	2	2	2	2	8
73	Participante 73	1	2	2	2	2	9
74	Participante 74	2	1	2	1	2	8
75	Participante 75	0	0	1	2	1	4
76	Participante 76	2	2	2	2	2	10
77	Participante 77	2	2	2	2	2	10
78	Participante 78	2	2	2	2	2	10
79	Participante 79	2	2	2	2	2	10
80	Participante 80	0	0	0	0	0	0
81	Participante 81	0	0	0	0	0	0
82	Participante 82	0	0	1	0	0	1
83	Participante 83	2	2	2	2	1	9
84	Participante 84	2	1	2	1	2	8
85	Participante 85	1	2	2	2	1	8
86	Participante 86	2	0	2	0	2	6
87	Participante 87	2	2	2	2	2	10
88	Participante 88	2	2	0	2	1	7
89	Participante 89	1	0	2	2	2	7
90	Participante 90	2	0	1	0	2	5
91	Participante 91	2	2	2	0	2	8
92	Participante 92	2	2	2	0	2	8
93	Participante 93	2	0	0	1	0	3
94	Participante 94	2	0	2	1	1	6
95	Participante 95	0	0	0	0	0	0
96	Participante 96	2	0	1	2	2	7
97	Participante 97	0	2	2	2	2	8
98	Participante 98	1	2	2	2	2	9
99	Participante 99	2	1	2	1	2	8
100	Participante 100	0	0	1	2	1	4