



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Relación entre los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez
- Callao 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Martinez Iturria, Isabel Mercedes (orcid.org/0000-0001-6605-4915)

ASESOR:

Dr. Luza Castillo, Freddy Felipe (orcid.org/0000-0003-1491-0251)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

**LIMA – PERÚ
2022**

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico en primero lugar a Dios y a la Santísima Virgen María, que sin su bendición no hubiese sido posible llegar hasta este momento. Seguido, a mis padres, a mi Sr. Padre Emilio que desde el cielo me cuida y protege cada día, a mi Sra. Madre Isabel, que con su apoyo incondicional y sus palabras de aliento esto no hubiese sido posible.

Dedico este gran esfuerzo a mis sobrinos, que vean en mí la perseverancia, el esfuerzo y que se sientan orgullosos de ser mis sobrinos y me tomen como ejemplo a seguir.

Agradecimiento

Agradezco enormemente a mis familiares que me han acompañado, alentado antes y durante el transcurso de la elaboración de mi tesis. Agradezco a mis profesores de mi casa de estudio que me han apoyado desinteresadamente y alentado a continuar. A mis verdaderas amigas y amigos por sus palabras de aliento, sus buenas vibras para que siga en este gran camino. Por último, y no menos importante a mi asesor el Dr. Freddy Luza Castillo, que, gracias a su paciencia, atención, palabras de aliento y apoyo pude llegar hasta la meta.

¡Muchas gracias a todos!

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Variables y operacionalización.....	21
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
3.5. Procedimientos.....	24
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	25
IV. RESULTADOS.....	26
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS.....	44

Índice de tablas

Tabla 1:	Población estudiada.....	22
Tabla 2:	Prueba de normalidad.....	28
Tabla 3:	Correlación entre Juegos didácticos y Memoria de largo plazo.....	29
Tabla 4:	Correlación entre Juegos didácticos y Memoria Procedimental.....	30
Tabla 5:	Correlación entre Juegos didácticos y Memoria Episódica.....	31
Tabla 6:	Correlación entre Juegos didácticos y Memoria Semántica.....	32

Índice de gráficos y figuras

Figura 1:	Variable Juegos didácticos.....	26
Figura 2:	Variable Memoria de largo plazo.....	27

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como fin determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 “Jorge Chávez”, del distrito del Callao – Lima 2022. La metodología de investigación corresponde al enfoque cuantitativo, el diseño se direcciona dentro del no experimental de corte transversal, la muestra fue de tipo censal y estuvo constituido por 81 estudiantes de ambos sexos. Las variables fueron cuantificadas a través de la técnica de la observación y como instrumento se adecuó la ficha de observación y la lista de cotejo, teniendo como personajes principales a los niños de 5 años. Como resultados se usó el gráfico de barras y el examen estadístico mediante el programa SPSS, se obtuvo que la relación entre los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años, es negativa de acuerdo a los valores obtenidos de $R_{h0} = -1.91$ con Sig. de 0.87; p – valor < 0.05 . De acuerdo a estos valores no se acepta la hipótesis de investigación.

Palabras clave: juegos didácticos, memoria procedimental, memoria episódica, memoria semántica.

Abstract

The purpose of this research work was to determine the relationship between didactic games and the development of long-term memory in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 81 "Jorge Chávez", in the district of Callao - Lima 2022. The research methodology corresponds to the quantitative approach, the design is directed within the non-experimental cross-sectional one, the sample was of a census type and consisted of 81 students of both sexes. The variables were quantified through the observation technique and the observation sheet and the checklist were adapted as instruments, with 5-year-old children as the main characters. As results, the bar graph and the statistical examination using the SPSS program were used, it was obtained that the relationship between the didactic games in the development of long-term memory in 5-year-old children is negative according to the values obtained. of $Rh0=-1.91$ with Sig. of 0.87; $p - \text{value} < 0.05$. According to these values, the research hypothesis is not accepted.

Keywords: didactic games, procedural memory, episodic memory, semantic memory.

I. Introducción

Desde la antigüedad el hombre desarrolló la actividad lúdica, en las diferentes etapas de su vida (niñez, juventud y madurez) como parte de la identidad cultural de los pueblos. En este ámbito los griegos, atenienses y espartanos atribuyeron un significado asociado a las acciones cotidianas propias que desarrollaban los niños utilizando diferentes materiales y recursos para la elaboración de los mismos.

Así encontramos en América, las culturas Aztecas, Mayas, Incas y otros pueblos con manifestaciones tradicionales y costumbristas desarrolladas a través de la actividad lúdica y que permanecen hasta la actualidad como memoria histórica y significado indeleble de la cultura tradicional.

La UNESCO (2018) señala que el juego es una manera principal y fundamental en los niños desde la infancia, y a través de él, obtienen nuevos conocimientos, habilidades, destrezas, desarrollan la capacidad de resolución de problemas, seguimiento de normas, juego roles, entre otros. Además, el juego toma diferentes características como que, es provechoso, es divertido, invita a la participación activa, iterario y socialmente interactivo. Los niños al jugar, desarrollan la habilidad y capacidad de descubrimiento, investigación, creatividad, llegando así a un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

En ese sentido, Maravilca (2018) actualiza el concepto aplicado por Villalobos cuando resalta que el juego tiene un componente que nace desde el seno familiar. El juego, por tanto, se relaciona a un conducto de interacción e incita al nuevo hallazgo de sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que solamente son aclarados desde el propio sujeto en el momento de interactuar con la realidad física o social.

La situación que se percibe en la "Institución Educativa Inicial. N° 81 – “Jorge Chávez” de la Provincia Constitucional del Callao, son contrarios a los conceptos teóricos y pragmáticos desarrollados líneas arriba, relacionados con esta temática, no se aplican las didácticas y metodologías activas para el progreso útil y competente de los niños.

Los docentes, se hallan mecanizados a llenar planillas, fichas y evaluaciones, carentes de un espíritu innovador y creativos, donde se priorice el juego y los procesos de información, que incentiven la motivación, interés, ingenio y capacidad para el desarrollo de la memoria.

Se evidenció en la sala de estudios, que ciertos estudiantes, carecen de habilidades cognitivas, lógico-matemáticas, psicomotoras y sociales, en especial, las capacidades de recuerdo de información, recuperación de datos y destrezas en los procesos lúdicos.

También, las normas de convivencia, no se practican, aun cuando el alumno debería pedir la palabra, levantando la mano para dirigirse al docente. El miedo, temor y el castigo, se perfilan en su imaginación y esperan la indicación de la maestra.

Como lo mencionó el filósofo y psicólogo Groos (1902), el juego es la pieza fundamental en el desarrollo del niño, aportando en él el incremento de sus capacidades, habilidades, destrezas, funciones para realizar diferentes actividades y desenvolvimiento en las situaciones que se le presente, preparándolo así para su vida adulta.

Sin embargo, en el aula se visualizó que no se realiza un trabajo continuo al usar el juego como una herramienta indispensable para los niños, aspectos que contribuyen a los procesos de exploración, creatividad, investigación, manipulación, clasificación de materiales educativos y didácticos significativos para el aprendizaje.

Este trabajo de investigación contó con un problema general que se formuló ¿Cómo se relacionan los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao – Lima 2022? Además, propone el objetivo general que es determinar la relación de los juegos didácticos y el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao – Lima 2022. Se plantearon los objetivos específicos

que son determinar la relación de los juegos didácticos y la memoria procedimental en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao – Lima 2022. Determinar la relación de los juegos didácticos y la memoria episódica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao – Lima 2022. Determinar la relación entre los juegos didácticos y la memoria semántica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao – Lima 2022. Tuvo como hipótesis general: Existe una relación positiva con los juegos didácticos y el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, del distrito del Callao. Lima 2022.

Por ello, este trabajo de investigación se justificó por la necesidad de sugerir a las docentes el uso de diferentes tipos de juegos, que, según Lair (2004) brindarán soporte para el desarrollo y potencialización de la memoria de largo plazo organización, retención de información, excediendo así la capacidad mnémica.

Así pues, Vásquez (2015) menciona que el juego toma un lugar muy importante en el desenvolvimiento y aumento del niño, permitiéndole el fortalecimiento de diferentes habilidades, capacidades; es por ello, que desde el ámbito educativo debe ser indispensable el juego desde que el niño y niña ingresan a la vida escolar, se debe capacitar a los docentes e inclusive a las familias para trabajar en conjunto para el desarrollo y crecimiento de su niño o niña en su etapa escolar y poder fortalecer sus habilidades y capacidades que permitirán en su proceso de aprendizaje tener un aprendizaje significativo que le ayudará en su vida diaria. En esta perspectiva, Mård y Hilli (2020) complementa el aporte sugerido por Vásquez (2015) al destacar lo siguiente: hoy en día, con el progreso de la ciencia y el desarrollo social, se están produciendo nuevos modos y necesidades de conocimiento, que, a través del juego, éstos se fortalecen y potencializan de una manera más lúdica, divertida que genera un aprendizaje significativo, que es importante en la vida del niño o niña.

Además, es indispensable la coherencia entre los Juegos Didácticos y la Memoria de Largo Plazo en los niños de cinco (05) años, para Vega et al. (2018) puesto que, los juegos didácticos son una herramienta eficiente para la enseñanza aprendizaje de los niños, por que aportan en la formación del pensamiento, estudio de las cualidades, capacidades, habilidades, destrezas, hábitos que desarrollarán de forma activa y libre en las diferentes actividades que se trabaje con ellos. En cambio, para Hunt y Ellis (2014) la memoria de largo plazo representa la acumulación de conocimientos que hemos almacenado de todo aquello que nos rodea, desde los recuerdos más remotos hasta la forma de amarrarnos los pasadores, las fórmulas, conceptos, estrategias, tips, información esotérica.

II. Marco Teórico

En el transcurso de los años, los investigadores y educadores pertenecientes a diferentes corrientes pedagógicas, han dedicado extensas líneas en esta materia, otorgando una especial “mirada” a la importancia del juego y sus implicancias en el desarrollo biológico, emocional y psicomotor.

Saez (2021) tuvo una meta trazada de fomentar la memoria en los niños de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en la Ciudad de Lojas entre los años 2019-2020, donde propone usar los juegos sensoriales y los resultados que se lograron en los niños. La metodología de investigación que utilizó fue experimental, transversal y pre experimental. Su población fue de 46 personas, y su muestra no probabilística de 20 niños y 1 profesor. A la conclusión que llegó con esta investigación fue que los juegos sensoriales cooperan de una forma significativa aumentando la capacidad de recordar la información a través de la aventura sensorial definiendo los niveles de memoria en los estudiantes.

Chiquito (2021) tuvo como objetivo principal crear un modelo que permita paso a paso con apoyo de los recursos didácticos acrecentar el pensamiento lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años. La metodología de investigación que fue usada para esta investigación fue la metodología lúdica, puesto que, a través del juego motivamos la participación activa de los estudiantes en su transcurso de enseñanza aprendizaje. Las conclusiones a las que llegó el autor fueron que estas actividades propuestas en el modelo de guía permiten el desarrollo del pensamiento, comprensión lógico- matemático, dando la oportunidad a los educandos a mejorar en su formación de una manera efectiva. Otra conclusión es que los recursos didácticos incentivan, guían el aprendizaje de los estudiantes, teniendo el apoyo de su maestra y sobre todo el apoyo de las familias. Otra conclusión que se encuentra es que las actividades planificadas permiten medir un objetivo trazado, dándole la oportunidad a los niños de 4 a 5 años obtener nuevos conocimientos, experiencias, que les ayude desarrollar capacidades, destrezas, valores, ser más independientes, logrando así un desarrollo integral.

Juca (2021) presentó como objetivo central establecer que el juego es importante en el transcurso de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 5 años. El estudio de investigación fue descriptivo y analítico, enfocándose en la parte cualitativa, empleando como herramienta una entrevista semiestructurada realizada a una pequeña cantidad de 10 maestros de la Institución Educativa Inicial de Cuenca, para poder determinar, mapear si el uso de los juegos es un instrumento lúdico y metodológico. Los resultados de esta investigación facilitan definir que esta herramienta (el juego) es utilizada por los maestros para desarrollar las actividades planificadas y poder lograr la meta trazada en el aprendizaje de los estudiantes. Los facilitadores, mencionan que para que el juego sea significativo se debe contar con medios motivadores, nuevos, diferentes que ayuden a llamar la atención de los niños y así poder lograr introducir nuevos conocimientos y saberes.

Muñiz et al. (2021) señalaron en su artículo que los estudiantes se encontraban inmersos con las matemáticas, puesto que, se puede convivir con ella en su día a día, es por ello, que muchos de los estudiantes demuestran ese poco interés, motivación, frustración ante ellas, porque no las pueden definir bien, no encuentra una manera de cómo resolver situaciones complejas que se les presenta. Por ello, estos autores, tiene como objetivo centrar, mejor en los estudiantes el interés, las ganas de aprender, la iniciativa por aprender y conocer más sobre las matemáticas. Los resultados que se obtuvieron en esta investigación desde la ejecución de la intervención didáctica garantizan un resultado favorable, positivo en el juego para el aprendizaje de las matemáticas, reforzando diferentes temas netamente matemáticos, además, aumentando a participación activa, las ganas de querer aprender nuevas formas, conocimientos matemáticos en los estudiantes.

Vernucci (2019) este trabajo tuvo como objetivo principal crear, poner en práctica y estimar que tan eficaz es el programa de entrenamiento de la memoria de trabajo en los niños en pleno desarrollo de la etapa escolar. Asimismo, se empleó el procedimiento correlacional para analizar las variables continuas y el diseño de investigación fue la del diseño experimental, además como instrumento de evaluación se usaron los pres – test, post – test y el seguimiento. Participaron 94 niños que asistían a la escuela particular de la ciudad de Mar de Plata en

Argentina. La conclusión que se llegó luego de realizar esta investigación, se ha optado por aportar un programa que permite a los niños en etapa escolar preparar su memoria de trabajo y llevar a la práctica todo lo realizado con los estudiantes y hacerlo también en otras aulas con diferentes edades para así, asistir a los niños en el procedimiento de su memoria de trabajo.

Andino (2018) tuvo como objetivo principal establecer la medida que el programa que ha creado para medir si las actividades lúdicas incentivan a la memoria sensorial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada en Chiclayo. El método de investigación que se empleó fue el pre experimental, aplicando una evaluación de pre – test, teniendo como población de 24 niños, los cuales 10 son niños y 14 niñas del grado de 5 años del nivel inicial. Además, como instrumento de evaluación usaron la lista de cotejo y la observación. Se encontró como conclusiones a esta investigación, que se hallaron el 83% en el nivel bajo, observándose así que los estudiantes de 5 años muestran problemas relacionado al grado de memoria sensorial. Se visualizó también que, luego de la aplicación del pre – test, arrojó un 83% en el nivel alto, en cuanto a la mejora de su memoria sensorial.

Flores (2019) se basó en un enfoque descriptivo correlacional, se observó como objetivo principal de establecer una relación entre los juegos didácticos con el procedimiento de la socialización en estudiantes de 3 años. El diseño metodológico en esta investigación fue de tipo descriptivo – correlacional. Las técnicas que se usaron para recolectar los datos fueron la técnica de observación, encuesta, fichas y para describir los instrumentos fueron la ficha de observación, cuestionarios, libreta de notas y fichas bibliográficas. Como conclusiones pude leer que existe una relación entre los juegos de reglas convencionales con la socialización, también se pudo observar que los juegos de dramatización se relacionan con la socialización, como también los juegos de construcción, en los niños de 3 años.

Núñez (2019) el propósito de su investigación fue dar a conocer de qué manera los juegos didácticos influyen con la estimulación temprana en los niños de

2 años en el distrito de Huaura. El fin de su investigación fue que, a través de los resultados que se obtuvieron ayudará a los próximos estudios que se realicen y tengan en cuenta y adapten nuevas estrategias para los juegos didácticos y que se relacione significativamente con la estimulación temprana en los niños de 2 años. El diseño metodológico fue de tipo descriptivo relacional simple. Las conclusiones a las que llegó fue que, luego de la aplicación de las encuestas, se obtuvieron como resultados que el juego didáctico es una pieza fundamental para obtener buenos resultados de aprendizaje en los niños. El colegio, donde se realizó la toma de los cuestionarios y donde se realizó esta investigación, se observó que no usan los juegos didácticos como herramientas metodológicas para el aprendizaje de los niños de 2 años.

Cornejo (2019) en su investigación tuvo como objetivo de aumentar las capacidades en los niños y adolescentes que muestren alguna dificultad, condición inusual en el área de aprendizaje, conducta y lenguaje, que esto tiene un valor negativo en su desarrollo en la etapa escolar. Se observó, que para esta investigación la metodología usada fue la manipulación a través de materiales concretos y a la vez lúdicos con ello, ejercicios dinámicos, motivadores que generen en los chicos las ganas de participar. Las conclusiones que se encontró son: que el dividir a los niños en grupos pequeños permite que se le pueda evaluar de una forma personalizada. Otra conclusión es que, el tener todo el material organizado permitió que su aplicación sea más rápida y se comprenda mejor lo que se quiere lograr. Se presenció en las conclusiones que, el ser dinámicos, mostrar materiales llamativos que capten la atención de los niños, les facilita a los encuestadores que la dinámica sea más rápida, se desarrolle de una forma tranquila y se pueda obtener resultados favorables en la aplicación.

Ricce y Ricce (2021) mencionaron en su artículo como objetivo principal estudiar si los juegos didácticos son un medio indispensable en el proceso de aprendizaje de las matemáticas hoy en día. El método de investigación correspondió a una mirada cualitativa con un análisis documental. Como resultado obtenido en esta investigación fue apreciar que los juegos didácticos favorecen positivamente en el aprendizaje de las matemáticas, esto puede ser de forma digital

o con material concreto, combinando así las estrategias que permitan a los niños lograr el objetivo planteado para su proceso de aprendizaje enseñanza.

Conforme a lo presentado anteriormente, es fundamental mencionar los siguientes conceptos, y la participación de los autores y su teoría.

El juego

Huizinga (1945) consideró que el juego es el principio de una cultura; es un acto que no se puede reducir porque beneficia en diferentes ámbitos al ser humano permitiéndole así el desarrollo de su carácter, la socialización, su identidad, imaginación, entre otras características que ayudan en el progreso de cada persona.

Saldaña et al. (2018) indicó que mediante el juego los niños toman conocimiento frente al entorno en el que se encuentran, van desarrollando formas de solución de conflictos y comprendiendo lo que sucede, de una forma más amable, sincera dando pie a que se expresen de una manera natural teniendo en cuenta el estado de ánimo en el que se encuentre el niño y sobre todo respetándolo.

Groos (1902) señaló que el juego entrena al niño para que esté preparado para la supervivencia y su vida en la adultez; a través de él se van desarrollando habilidades y capacidades permitiéndole así, que pueda desempeñarse de una manera segura, positiva y sepa resolver diferentes situaciones en las que se encuentre.

En la teoría evolutiva llamada también anticipación funcional, pre ejercicio o del ejercicio preparatorio, el filósofo y psicólogo Gross (1898) señaló que el juego es la preparación, que se sitúa en la etapa de la niñez, la cual, los niños se alistan para su vida adulta, de una manera que concibe desempeñar un papel cuando sea grande y que, a través de ese desempeño, el juego les permite crear autonomía, desarrollar habilidades, destrezas, emociones, socializar, pensar, imaginar, crear, observar, tomar decisiones, resolver situaciones, y a la vez adquirirá nuevos conocimientos y aumentará su vocabulario.

Vigotsky (1924) estableció que el juego se inicia como una necesidad innata que permite el contacto con el entorno. Es una actividad que abarca diferentes

factores como la naturaleza, el origen. Al acceder a éste, se consigue la relación con los pares tomando diversas funciones que complementen al propio niño.

Ramos et al. (2017) mencionaron que “el juego se adapta al ritmo de cada niño y no existen reglas ni formas donde digan cómo se debe jugar; se adecua también a las necesidades de aprendizaje de los individuos, permite incentivar de forma activa para obtener los logros educativos. El juego se efectúa de forma individual y grupal y así lograr diferentes habilidades y capacidades en los niños.”

Juego didáctico

Ramos et al. (2017) indicaron que el juego didáctico es un medio usado en el día a día, sea en el colegio, casa, universidad o donde sea conveniente. A través de él, las enseñanzas son más dinámicas e innovadoras, permitiendo así a los estudiantes aprendan libremente, se diviertan y sean personajes principales de las enseñanzas.

Según Ramos et al. (2017) mencionaron que el juego didáctico nace para cumplir un objetivo educativo, puesto que, toma sentido en el respeto de las normas, la creación, la simbolización, promoviendo la creatividad, imaginación y socialización.

El juego didáctico se basa en tres elementos, así lo mencionan Ramos et al. (2017). El primer elemento es el objetivo didáctico, se centra en el contenido buscando que los niños adquieran la habilidad de relacionar los diferentes materiales que se le presenten en el momento del desarrollo del juego, teniendo en cuenta qué se quiere lograr con ello. El segundo elemento es el objetivo educativo, como bien lo menciona su nombre, va direccionado a que los niños adquieran nuevos conocimientos y los contrasten con sus saberes previos, fortaleciendo también el tema del comportamiento en el desarrollo del juego, ayudando que la actividad incite el desarrollo de sus habilidades, destrezas, capacidades y también el proceso de la enseñanza. El último elemento se direcciona en las reglas del juego, que se basa netamente en el seguimiento de las indicaciones, cómo se desarrollará la actividad para cumplir con la meta establecida

Saldaña et al. (2018) manifestaron que, mediante los juegos didácticos, los niños realizan sus responsabilidades, actividades de una forma lúdica, libre, divertida; permitiendo desarrollar y fortalecer sus destrezas y habilidades las cuales van experimentándolas en el día a día con sus pares y entorno, estando atentos y motivados para seguir aprendiendo según su escasez y utilidad.

Ramos et al. (2017) mencionaron que mediante los juegos didácticos los estudiantes logran desarrollar, conocer sus habilidades y destrezas de una manera divertida, libre, sencilla; mediante el juego didáctico los aprendizajes se vuelven más significativos para el niño.

Vega et al. (2018) mencionaron que el juego didáctico es un apoyo importante que permite que el aprendizaje sea más efectivo en la primera infancia, puesto que, a través del juego didáctico se impulsa y fomenta el seguimiento de normas tanto sociales como morales; se educa, crea, imagina, fortalece el desarrollo físico, se transmiten ideas, soluciones haciendo el momento más ameno y productivo.

Vega et al. (2018) señalaron que el juego didáctico se describe como una pauta simbólica en una actividad, que contribuyen al desarrollo, instrucción, enseñanza del pensamiento práctico y teórico como en las habilidades, destrezas, capacidades y cualidades del niño o niña.

Juegos simbólicos / dramáticos

Bereche (2017) señaló que en la dramatización se promueve el gusto por fomentar la escritura, vocabulario, creación, imaginación y se interesan por la lectura. Su vocabulario y léxico va aumentando a través del compartir con sus pares y su alrededor.

Bereche (2017) indicó que el juego dramático permite al niño a que se sienta libre para expresarse de forma natural, explote y potencialice su creatividad e imaginación. Para que el niño se sienta tranquilo, libre, seguro; debe haber un ambiente cálido, que transmita confianza, estabilidad y pueda relacionarse de una manera autónoma con sus pares.

Bereche (2017) manifestó que este tipo de juego, se origina desde las creaciones, imitaciones que los niños hacen, donde los niños experimentan diferentes situaciones de acuerdo a lo que observan de su alrededor y los reflejan en este tipo de juegos con sus pares.

Saldaña et al. (2018) indicaron que los juegos simbólicos son aquellos que permiten a los niños a imitar las situaciones, roles que observan y viven con y en su entorno. Están inmersos los movimientos y a través de ellos, realizan las acciones, ademanes del papel del adulto a quién están imitando. (p. 33).

Saldaña et al. (2018) mencionaron que en estos juegos dramáticos una de las características importante es la creatividad y la originalidad, permitiéndole al niño realizar las acciones del rol que está asumiendo y los dramatiza de forma libre y natural, así recuerdan los comportamientos del adulto y los expresa en este tipo de juegos.

Ministerio de Educación (2019) manifestó que el juego simbólico es la capacidad que tiene cada niño para representar, crear diferentes contextos imaginarios tomando como referencia el entorno en el que vive y las cosas que suceden en su alrededor.

Ministerio de Educación (2019) indicó que el juego simbólico es una oportunidad para los niños donde van a producir y desarrollar diferentes tipos de aprendizaje los cuales serán significativos para ellos. También desarrollarán un factor importante en su vida que es la parte socioemocional.

Ministerio de Educación (2019) señaló que este tipo de juego autoriza a los niños a expresar todo aquello que observan, sienten del entorno que lo rodea, los ayuda a la resolución de conflictos y a explorar diferentes soluciones y también a potencializar su independencia y libertad.

Ocaña et al. (2017) opinaron que el juego simbólico es aquel juego que permite a los niños, dramatizar situaciones y roles como en la vida real y expresarlos de acuerdo a todo lo que observan de su alrededor. Es uno de los juegos que suele definirse como egocéntrico, tomando en cuenta los propios intereses y necesidades de los niños.

Ocaña et al. (2017) señalaron que el juego simbólico permite al niño que tenga la facultad de imaginar, crear y simbolizar los objetos de acuerdo a sus intereses y necesidades y usarlos en la situación en la que se encuentre jugando.

Ocaña et al. (2017) manifestaron que, en esta parte de juego, el niño toma una forma más ordenada, donde incluye y mezcla partes, personajes de cuentos, dibujos animados, películas e imita.

Vega et al. (2018) indicaron que el juego simbólico hace que el niño sea participe y represente el mundo al que está adaptado y permite que el cree un nuevo mundo de acuerdo a sus intereses y necesidades y lo adapte a su forma y sentir.

Juegos de construcción

Saldaña et al. (2018) manifestaron que los juegos de construcción son aquellos que ayudan a los niños a mostrar a través de materiales concretos todo aquello que observan y lo que le rodea.

Ocaña et al. (2017) señalaron que los juegos de construcción tienen un fin establecido que permite a los niños representar todo aquello que lo rodea. Los resultados serán valorados de acuerdo al objetivo establecido y todo esto será una labor independiente y en equipo.

Ocaña et al. (2017) indicaron que este tipo de juego se realiza a través del manejo de diferentes objetos entre ellos bloques plásticos o de madera, cubos, etc., con el fin que los niños tengan apertura en construir, crear, representar algún objeto que se desee mostrar o explicar lo que más le gustó. Este tipo de juego adquiere esfuerzo, concentración, atención para la elaboración de algún objeto.

Ramos et al. (2017) manifestaron que los juegos de construcción sobre todos aquellos que se trabajan con bloques, permiten que los niños vayan adquiriendo conocimiento sobre las funciones motoras finas, como en las nociones espaciales, tiempo y desarrollen el sentido del tacto que les facilitará en el uso de diversas texturas, fomentan el desarrollo de la socialización, aumenta su vocabulario y permite la iniciativa, la autonomía, como en la resolución de problemas.

Castro et al. (2006) mencionaron que Arnáiz, hace hincapié que los materiales a utilizar en los juegos de construcción deben ser los adecuados, puesto que, son importantes para el niño o niña produzca aquello que desea construir y le permita ser minucioso y detallista con todas las partes que va incluyendo en el desarrollo de su creación.

Juegos de reglas

Ramos et al. (2017) mencionaron que en el juego reglado se produce también el aprendizaje. Se le llama juego reglado cuando tiene un fin didáctico, donde predomina la ocasión de situaciones antes de la reflexión y simbolización.

Saldaña et al. (2018) indicaron que este tipo de juego fue elaborado por los adultos, para que los niños conozcan y se familiaricen con las reglas creadas y permita la equidad entre ellos. Este juego ayuda a los niños a que sepan que en ciertas circunstancias de la vida hay límites y pautas que seguir y deben estar preparados para ello.

Huaman et al. (2015) manifestaron que los juegos sujetos a reglas favorecen a los niños en su desarrollo de socialización y nociones que le permitirán desplazarse y desenvolverse de una forma libre y segura.

Ocaña et al. (2017) señalaron que este juego de reglas hace que el niño conozca la función que tiene en el juego y el de sus compañeros; toma en consideración el papel que asume llegando a un acuerdo respetando las reglas plasmadas.

Ocaña et al. (2017) indicaron que el juego de reglas está conformado por pautas, normas que los niños deben de conocer para conseguir el objetivo trazado de cada juego. Este juego ayuda al niño a ser empático, saber respetar las reglas y sus pares con el que interactúa.

Ocaña et al. (2017) manifestaron que, en este tipo de juegos, los niños aprenden a respetar las necesidades e intereses de los demás, aprenden a dejar por un momento de lado sus necesidades, aprender a relacionarse con sus pares, trabajan en equipo para llegar a un objetivo único.

Ocaña et al. (2017) indicaron que el juego de reglas es un juego de comprensión, entendimiento y respeto frente a las pautas establecidas. El juego de reglas es una oportunidad en el que los niños pueden afianzar las relaciones personales y con su alrededor, donde trabajan en equipo para lo gran un fin.

La memoria

Kundera (1998) señaló que la memoria es el origen de nuestra vida, donde nos permite ser como somos y cómo lo sentimos y expresamos. Nos ayuda también, a pulir ciertos comportamientos que no nos ayuda a y por ende a socializar y acoplarnos en diversas y nuevas situaciones.

Kundera (1998) mencionó que la memoria tiene la facultad de guardar, rescatar y obtener información de todo aquello que nos rodea, de ciertas situaciones vividas, experiencias, emociones; volviéndose nuestros recuerdos que son una parte valiosa de cada persona, permitiéndole saber quién es.

Ebbinghaus (1885) en sus primeras investigaciones experimentales indicó que al estudiar cómo se retienen las sílabas en nuestra memoria se necesita realizar la repetición, la cual está relacionada entre sí a la memoria.

Barlet (1932) analizó la memoria tomando como muestra la historieta y no sílabas como Ebbinghaus; donde incluye los esquemas, los cuales son aprendizajes que se guardan en la memoria resultado de las vivencias y experiencias pasadas.

Miller (1958) en su artículo argumentó que los seres humanos memorizamos un aproximado de cinco a siete elementos, sea una idea, palabras, números a la vez en nuestra memoria de corto plazo.

Kundera (1998) señaló que la memoria consta de tres funciones básicas, donde se recolecta, ordena la nueva información, donde se lleva a cabo para tener un significado y se pueda utilizar en diferente momento cuando queramos recordar algo. Estas funciones son: la codificación, almacenamiento y recuperación.

Memoria de largo plazo

Greshko (2019) sostuvo que nosotros como seres humanos tenemos la facilidad de retener cierta información por un periodo de tiempo. Hace la diferencia entre el tiempo en recordar alguna situación entre la memoria de corto plazo con la memoria de largo plazo. Además, subraya que la memoria de trabajo nos permite tener nuestras mentes algún recuerdo o pensamiento por un tiempo limitado para luego repetirlo, por ejemplo, el de estudiar las tablas de multiplicar, estamos utilizando nuestra memoria de trabajo.

Hunt y Ellis (2014) definieron que la memoria de largo plazo es aquel lugar en donde se almacena los conocimientos que adquirimos día a día en nuestro contexto en el que nos encontramos; sin importar tiempo, lugar y fecha.

Hunt y Ellis (2014) señalaron que la memoria de largo plazo produce que las experiencias vividas anteriormente en las personas causen un efecto en la conducta que presenta actualmente, puede ser esta conducta para bien o para mal.

Hunt y Ellis (2014) mencionaron que, al mantener una experiencia, los procesos que se encuentran en ella son: los sentidos, el lenguaje, el pensamiento, las emociones, el aprendizaje, la atención, la percepción y la memoria haciendo así que estos procesos den resultado al recuerdo y así pueda ser significativo para la persona.

Lieury (1994) manifestó que, al retener una nueva información, la persona de forma sistemática organiza esta información y reconstruye en su cerebro comparando sus saberes adquiridos anteriormente de forma rápida haciendo uso del recuerdo y así lograr como resultado un nuevo aprendizaje volviéndose un aprendizaje significativo.

La Memoria Humana – material didáctico (2000) indicó que la memoria a largo plazo es aquella que implica nuestros conceptos del mundo real en el que nos encontramos y del cual estamos rodeados, también contiene nuestros recuerdos autobiográficos, nuestra lengua que se refiere al idioma, nuestra cultura a la que pertenecemos y otras culturas que podemos ir conociendo en nuestro aprendizaje y los significados de los conceptos que conocemos y vamos ir conociendo poco a

poco. En esta memoria la información está bien organizada, haciendo más fácil el acceso a ella.

Memoria episódica

Ebbinghaus (1885) manifestó que aquí se almacenan los episodios de nuestra vida, donde se puede recordar hechos vividos en un tiempo y lugar específico y también de las circunstancias en las que se aprendió. De igual manera, es la encargada de hacer recordar lo que tenemos que hacer, como alguna tarea designada. Además, la fuente principal de este tipo de memoria es la impresión sensitiva y el informe que lleva la memoria episódica y cómo está organizada temporalmente.

Tulving (1972) señaló que la memoria episódica es aquella que retiene la información recibida asociándola con los tiempos y espacios determinados. Como también lo menciona su nombre, la memoria episódica es aquella donde se guarda toda información, recuerdo de nuestras vidas, experiencias buenas y malas que nos servirán para más adelante saber cómo actuar ante alguna acción similar en la que nos encontremos.

Paivio (1971) manifestó que muchas veces la información que percibimos es a través de imágenes y son almacenadas en forma visual, muchas veces en la situación que nos encontramos hacemos una forma de memoria fotografía haciendo así que recordemos ese momento y cuando queremos acordarnos de algo nos podemos a recordar cada detalle de ese momento.

Tulving (1972) señaló que la memoria episódica es la encargada de guardar cualquier acontecimiento de nuestra vida y en las situaciones que éstos fueron adquiridos. En este tipo de memoria se almacenan diferentes fechas, hechos o episodios de nuestra vida que fueron muy significativas de forma positiva o negativa. En el momento que queramos recordar una fecha importante, nuestra memoria episódica se pone en alerta funcionando rápidamente haciendo recordar la fecha que estamos buscando.

Lair (1998) indicó que en la memoria episódica se almacenan nuestros sucesos propios que suceden en nuestra vida. Aquí podemos encontrar, todos aquellos episodios que hemos ido viviendo en el transcurso de nuestra vida, de las experiencias vividas y que podemos resumir como la memoria autobiográfica.

Lair (1998) mostró que la memoria episódica no tan solo tiene la función de memorizar, recordar, almacenar lo que hemos venido aprendiendo, realizando sino, que permite que sepamos cómo desarrollar diversas cosas como, por ejemplo, recoger a los niños de la escuela todos los días a las 2:00 pm.

Tulving (1972) indicó que la memoria episódica se basa en el recuerdo de los sucesos que hemos vivido en nuestra vida al que solemos llamar pasado. En este tipo de memoria almacenamos la información referente a nuestros acontecimientos vividos, el cual podemos recordar una fecha o suceso que fue significativo para uno mismo.

Memoria semántica

Ebbinghaus (1885) indicó que la memoria semántica es aquella en la que se guarda el entendimiento del lenguaje y del contexto, fuera de las circunstancias en las que fueron adquiridos. Este tipo de memoria puede recobrar información sin hacer énfasis al tiempo o al lugar en que se obtuvo el aprendizaje. Es algo imposible al olvido, porque el lenguaje, las habilidades matemáticas y otros conocimientos son muy duraderos porque son utilizados constantemente en la vida diaria del ser humano.

Tulving (1972) indicó que la memoria semántica es aquella que retiene los conocimientos generales, aquí no están asociados el tiempo o espacio, se basa en la comprensión de los conocimientos de los hechos y de los conceptos generales que vamos adquiriendo en el transcurrir de nuestra vida.

Paivio (1971) señaló que en la memoria semántica la información puede ser recibida de forma verbal o a través de imágenes, la cual al explicar una idea con palabras y se utiliza imágenes resulta más útil para las personas, se tomarían más atención y lograrían un buen aprendizaje.

Craig y Woolfolk (1990) señalaron que para recordar alguna información sería más fácil si nos encontramos en el mismo o similar lugar de la información que fue recibida anteriormente. También el imaginarse la situación, la hora, el día, las personas se podrá recordar y encontrar la información que se busca con mayor facilidad; no tan solo esos detalles mencionados anterior, sino otros detalles más como el tipo de vestimenta, el clima, entre otros pequeños detalles.

Atkinson y Shiffrin (1968) manifestaron que no existe un límite que se conozca aun para almacenar las informaciones que se reciben; eso no quiere decir que nos avale su recuperación. Es importante organizar la información recibida para recuperarla rápidamente. Y eso se obtiene a través de la práctica continua.

Tulving (1972) manifestó que la memoria semántica almacena todo tipo de conocimiento de cualquier índole, se trate del lenguaje, idioma o como también del mundo, separando de la situación en la que fue aprendido el conocimiento y la información. Mediante este tipo de memoria se puede rescatar la investigación sin realizar mención al tiempo, la circunstancia o lugar donde se alcanzó el entendimiento.

Memoria procedimental

Ebbinghaus (1885) señaló que esta memoria es la encargada en saber cómo hacer cada acción o actividad. Los conocimientos se adquieren a través de la repetición; es por ello, que cuando esta repetición se hace en continuidad se vuelve estable en nuestra memoria, y luego se va haciendo de forma inconsciente, como la acción de peinarse, cepillarse los dientes entre otras actividades que hacemos inconscientemente.

Squire (1987) señaló que la memoria procedimental es aquella que a través de una serie de pasos o de las experiencias vividas anterior o recientemente el conocimiento se va adquiriendo. Cualquier actividad que realizamos por mal que salga hemos ido adquiriendo conocimiento en cómo se realiza, los pasos a seguir, materiales a utilizar, tiempo, lugar y así más adelante realizarla de manera adecuada.

Lair (2004) mencionó que la memoria procedimental o llamada también memoria de las costumbres, es aquella memoria que tiene que ver netamente con las capacidades o habilidades sensitivo – motrices que fueron aprendidas a través del ensayo error, como el manejar bicicleta, peinarse, cepillarse los dientes. Este tipo de memoria la podemos tomar como la memoria de los hábitos reflejos que significa que, a través de cada mueca, ademán que uno realice esto se va quedando, adquiriendo y formándose parte de uno como característica propia.

Lair (2004) manifestó que este tipo de memoria corresponde netamente al uso sensorio motriz de la persona como el de cómo lustrar los zapatos, nadar, bailar una danza, subir una escalera, entre otras acciones.

Craig et al. (1990) tomaron en cuenta un elemento del procesamiento en la memoria procedimental, que interviene en los recuerdos y se le conoce como contexto, este contexto si bien es cierto puede ser emocional y físico como nuestro estado de ánimo, un lugar específico, una fecha significativa, con quién pasamos nuestro tiempo, un estímulo, que todo esto se va aprendiendo junto con otro conocimiento adquirido.

III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: El patrón de investigación que se ejecutó en el interesante trabajo fue de tipo básica porque nos conduce a la búsqueda de nuevos conceptos y zonas de investigación, e incluirá como propósito recolectar datos de la realidad para enriquecer el entendimiento científico.

Diseño de investigación: El anteproyecto encuadra en lo no experimental de sección transversal. Este modelo se llevó a cabo sin dirigir adrede las variables. Hernández et al. (2010: p. 121), exponen como fin, sondear el suceso y los valores en que se declara una o más variables o localizar, incluir y proveer una percepción de un grupo, un evento, un entorno, una figura o una posición.

3.2. Variables y operacionalización

V1: Juegos Didácticos (cuantitativa), se define de la siguiente manera Saldaña et al. (2018) manifiestan que, mediante los juegos didácticos, los niños realizan sus responsabilidades, actividades de una forma lúdica, libre, divertida; permitiendo desarrollar y fortalecer sus destrezas y habilidades las cuales van experimentándolas en el día a día con sus pares y entorno, estando atentos y motivados para seguir aprendiendo según su escasez y utilidad. (p. 41).

V2: Memoria Largo Plazo (cuantitativa), se precisa de la siguiente manera Hunt y Ellis (2014) definen que “la memoria de largo plazo es aquel lugar en donde se almacena los conocimientos que adquirimos día a día en nuestro contexto en el que nos encontramos; sin importar tiempo, lugar y fecha.” (p. 133).

Los indicadores que se elaboraron producto de la dimensión son los siguientes: creatividad, exploración, simula acciones normales, utilidad,

creatividad, manipulación, normas, respeto, clasificación, informaciones significativas, estado de ánimo, contexto, acontecimientos personales, almacenamiento de la información, recuperación de la información, conocimientos organizados, cultura en general y resolución de problemas.

El grado de medición es ordinal y se clasifica de la siguiente manera: (1) no, (2) a veces y (3) si para la variable juegos didácticos y para la variable memoria de largo plazo se categoriza de la siguiente manera: (1) si, (0) no.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: La población de estudio estuvo constituida por 81 niños de 5 años del nivel inicial y como informantes a 10 profesores, de la Institución Educativa Inicial N° 81 “Jorge Chávez”, Callao – Lima, 2022”.

- **Criterios de inclusión:** estudiantes que en el año 2022 fueron matriculados en el grado de 5 años, aula amarilla, anaranjada y celeste, son los que con frecuencia asisten y se encontraban presentes en la aplicación del instrumento.
- **Criterios de exclusión:** estudiantes que no asisten frecuentemente y estudiantes que no pertenecen al grado de 5 años.

Tabla 1

Población estudiada

AULA	N° de alumnos
Amarilla T.M	20
Celeste T.M.	25
Amarilla T.T.	19
Celeste T.T.	17
Total:	81

Nota: Nómina de la I.E.I N° 81

Muestra: La muestra es igual a la población de estudio, es decir 81 niños de 5 años del nivel inicial.

Muestreo: Para este procedimiento computarizado se realizó a través del software SPSS, versión 26 en español.

Unidad de análisis: niños de 5 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

El sistema que se aplicó fue la observación, conforme a Hernández et al (2014) es adecuada para reconocer de forma estructural, que ocurre en la posición real investigada, categorizando y asignando los sucesos referentes con el asunto indagado.

Instrumento

Como instrumento para medir ambas variables se realizó la ficha de investigación y la lista de cotejo, validadas con anterioridad por especialistas en educación. Para la toma de muestra de este estudio, se utilizó la guía de observación para cada variable con sus respectivas dimensiones.

Validez

En cada variable se utilizó herramientas de evaluación que fueron comprobados por conocedores a juicio de expertos, estos validaron la condición de los instrumentos, y todos ellos tuvieron en cuenta los objetivos de mi investigación.

Confiabilidad

Para llevar a cabo la confiabilidad de mi trabajo, se aplicó los instrumentos considerando la realidad del escenario y que cuentan con características similares a mi muestra de estudio, este fue un grupo piloto conformado por 20 niños(as) de la misma edad a los investigados; después se procesaron los datos que se obtuvieron con el programa estadístico SPSS utilizando el Alfa de Cronbach. Para calcular el nivel de juegos didácticos los resultados de la guía

de observación tuvieron un valor de 0,927 lo cual se comprende como una confiabilidad “Muy elevada” y para la guía de observación que mide la memoria de largo plazo se fabricó un valor de 0,950 lo cual se analizó como una confiabilidad “Muy elevada”. Se estableció que los instrumentos estaban aptos en ambos casos y eran confiables para ser aplicados.

3.5. Procedimientos

Para recopilar la información se coordinó y organizó con la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, a través de una carta de presentación gestionada por la Universidad César Vallejo – Lima Norte, y, así requerir el permiso de poder aplicar mi instrumento a la población de la Institución Educativa en mención.

3.6. Método de análisis de datos

La evaluación de cada variable se desempeñó para distinguir la importancia de estas, teniendo como fin establecer la continuidad para descubrir la singularidad de los ítems, indicadores, las dimensiones y variables, que serán mostradas a través de tablas y gráficos precisamente analizados.

Para la evaluación correlacional de las variables se aplicó la prueba estadística Rho de Spearman en las hipótesis generales y específicas, por ser las escalas de tipo cuantitativo. En este caso, también se utilizará el software SPSS, para lo cual:

- Se formularán la hipótesis nula y de investigación.
- Se determinará una significancia de ,05 (5% de error y 95% de confianza)
- Se calculará el valor del coeficiente r de Pearson.
- Se interpretará el valor hallado

3.7. Aspectos éticos

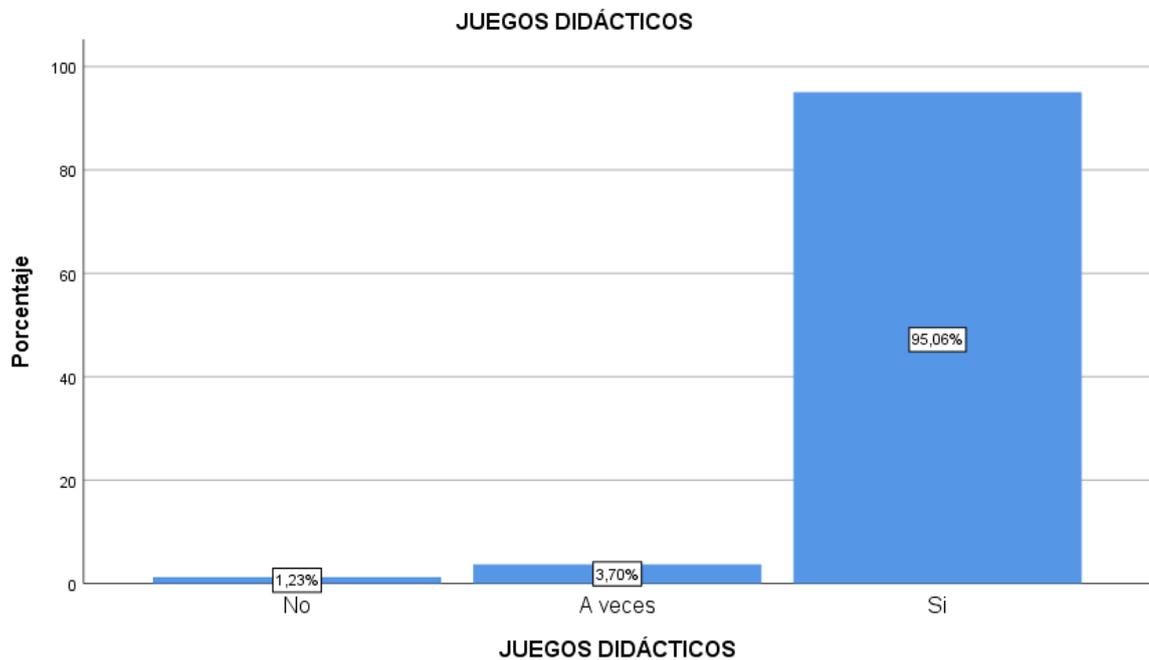
Se acató los momentos éticos para el estudio, como la fiabilidad de los resultados del análisis obtenido, la objetividad imparcial, el incognito de los estudiantes investigados y certeza en la labor académica. Se hizo el uso de la guía normalizada APA, para organizar en un formato legible y concreto en los temas de la investigación.

IV. Resultados

Figura 1

Juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez

		JUEGOS DIDÁCTICOS			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	1	1,2	1,2	1,2
	A veces	3	3,7	3,7	4,9
	Si	77	95,1	95,1	100,0
Total		81	100,0	100,0	



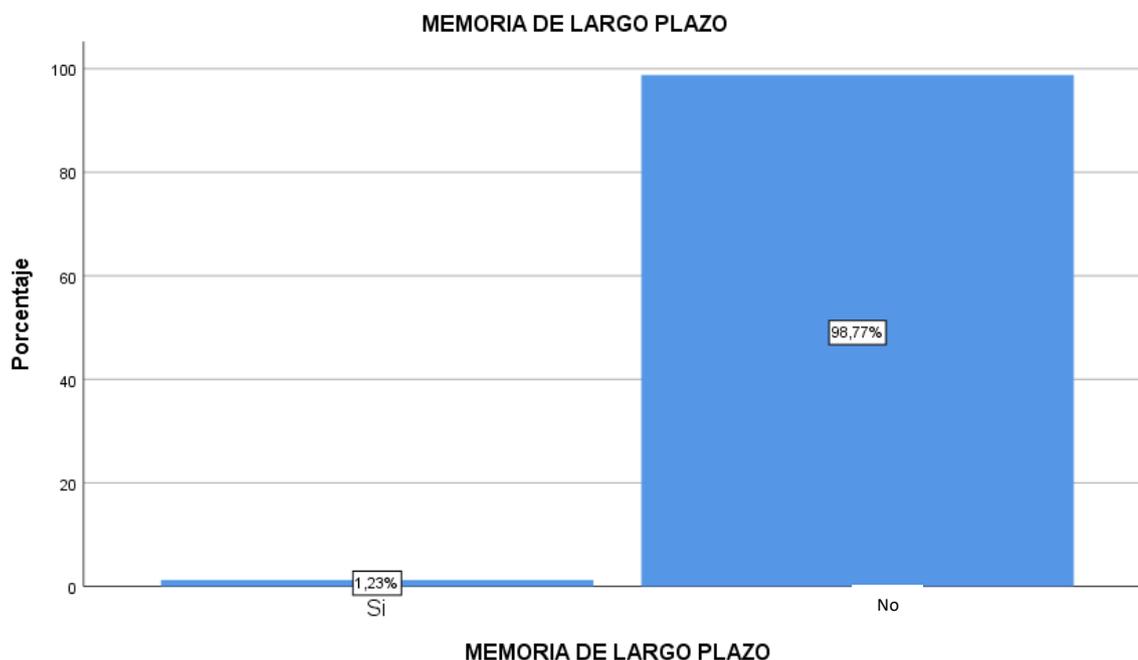
Nota: Guía de observación para medir el nivel de juegos didácticos

Nota: Los resultados obtenidos de los niños de 5 años de la I.E. I. N° 81 Jorge Chávez, en el nivel de Juegos didácticos se halló en el 95.06% presenta un nivel de juegos didácticos alto, asimismo, el 3.70% y el 1.23% tienen un nivel de juegos didácticos bajo. Es por ello, que la mayor parte del aula cuenta con un nivel alto de uso de juegos didácticos.

Figura 2

Juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez

MEMORIA DE LARGO PLAZO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	1	1,2	1,2	1,2
	No	80	98,8	98,8	100,0
Total		81	100,0	100,0	



Nota: Guía de observación para medir el nivel de juegos didácticos

Nota: Los resultados obtenidos de los niños de 5 años de la I.E. I. N° 81 Jorge Chávez, en el nivel de Memoria de largo plazo se ubicó en el 98.77% se declara un nivel alto, asimismo, el 1.23% tienen un nivel bajo. Es por ello, que la mayor parte del aula cuenta con un nivel alto que no favorece respecto a la memoria de largo plazo.

Contrastación de hipótesis

Tabla 2

Prueba de normalidad para juegos didácticos y memoria de largo plazo

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
JUEGOS DIDÁCTICOS	,398	81	,000
MEMORIA DE LARGO PLAZO	,365	81	,000
Juegos simbólicos / dramáticos	,345	81	,000
Juegos de construcción	,364	81	,000
Juegos de reglas	,540	81	,000
Memoria Procedimental	,316	81	,000
Memoria Episódica	,532	81	,000
Memoria semántica	,472	81	,000

H₁: Los datos no provienen de una distribución normal

H₀: Los datos provienen de una distribución normal

Nota: Se estimó en la Tabla 2 el resultado de Kolmogorov - Smirnov^a referente a la prueba de normalidad de las variables de juegos didácticos y memoria de largo plazo; alcanzando una significancia de $p= 0.00$ para ambas variables, estos valores son menores al 5% de significancia estándar ($p<0,05$), o al 0.05, por lo tanto, su distribución es normal, por lo cual, para realizar la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba de estadística Rho de Spearman.

Tabla 3*Correlación de las variables juegos didácticos y memoria de largo plazo*

			JUEGOS DIDÁCTICO S	MEMORIA DE LARGO PLAZO
Rho de Spearman	JUEGOS DIDÁCTICOS	Coeficiente de correlación	1,000	-,191
		Sig. (bilateral)	.	,087
		N	81	81
	MEMORIA DE LARGO PLAZO	Coeficiente de correlación	-,191	1,000
Sig. (bilateral)		,087	.	
N		81	81	

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

H₁: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

H₀: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

Nota: Se puede considerar en la Tabla 3 que entre las variables juegos didácticos y memoria de largo plazo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez, no existe una correlación positiva, según los valores de Rho Spearman = -1.91 con Sig. de 0.87; p – valor < 0.05. De acuerdo a estos valores no se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 4

Correlación entre la dimensión Memoria procedimental de la variable memoria de largo plazo y la variable juegos didácticos.

			JUEGOS DIDÁCTICO S	Memoria Procedimental
Rho de Spearman	JUEGOS DIDÁCTICOS	Coefficiente de correlación	1,000	-,236*
		Sig. (bilateral)	.	,034
		N	81	81
	Memoria Procedimental	Coefficiente de correlación	-,236*	1,000
		Sig. (bilateral)	,034	.
		N	81	81

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

H₁: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con la memoria procedimental en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

H₀: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con la memoria procedimental en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

Nota: Se puede observar en la Tabla 4 que la dimensión Memoria procedimental de la variable memoria de largo plazo, si existe una correlación positiva baja con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = -2.36 con Sig. de 0.34.

Tabla 5

Correlación entre la dimensión Memoria episódica de la variable memoria de largo plazo y la variable juegos didácticos.

			JUEGOS DIDÁCTICO S	Memoria Episódica
Rho de Spearman	JUEGOS DIDÁCTICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,207
		Sig. (bilateral)	.	,063
		N	81	81
	Memoria Episódica	Coeficiente de correlación	,207	1,000
		Sig. (bilateral)	,063	.
		N	81	81

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

H₁: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con la memoria episódica en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

H₀: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con la memoria episódica en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

Nota: Se puede visualizar en la Tabla 5 que la dimensión Memoria episódica de la variable memoria de largo plazo, no existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que no se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = 2.07 con Sig. de 0.63.

Tabla 6

Correlación entre la dimensión Memoria semántica de la variable memoria de largo plazo y la variable juegos didácticos.

			JUEGOS DIDÁCTICO S	Memoria semántica
Rho de Spearman	JUEGOS DIDÁCTICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,113
		Sig. (bilateral)	.	,316
		N	81	81
	Memoria semántica	Coeficiente de correlación	,113	1,000
		Sig. (bilateral)	,316	.
		N	81	81

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

H₁: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con la memoria semántica en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

H₀: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con la memoria semántica en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez.

Nota: Se puede apreciar en la Tabla 6 que la dimensión Memoria semántica de la variable memoria de largo plazo, no existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que no se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = 1.13 con Sig. de 3.16.

V. Discusión

En esta labor de indagación realicé un severo análisis descriptivo correlacional en las variables: juegos didácticos y memoria de largo plazo en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez. Este trabajo tuvo como objetivo determinar la relación de mis variables, se rechazó o afirmó conforme a los resultados obtenidos en los datos en base a las hipótesis enunciadas. En la prueba de normalidad se obtuvo como resultado de significancia $p = 0.00$ ($p < 0,05$) donde se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación. Se estableció que entre las variables juegos didácticos y memoria de largo plazo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez, no existe una correlación positiva, según los valores de Rho Spearman = -1.91 con Sig. de 0.87; p – valor < 0.05 . De acuerdo a estos valores no se aceptó la hipótesis de investigación. Estos resultados encajan con el trabajo de investigación de Núñez (2019) quién llevó a cabo un arduo análisis sobre los juegos didácticos en los niños de inicial ultimando que, los juegos didácticos no son usados como herramientas metodológicas para el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, Saez (2021) menciona en su investigación que los juegos sensoriales fomentan la memoria en los niños, aumentando la capacidad en los estudiantes para recuerden la información adquirida y éstas pasando por niveles de la memoria. Puedo observar y afirmar que si no consideramos la variable juegos didácticos en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes de 5 años no se podrá lograr que éstos, desarrollen y potencialicen su memoria procedimental, memoria episódica y memoria semántica.

De acuerdo a los resultados obtenidos en los 81 niños de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez del grado de 5 años, referente a la investigación del nivel de juegos didácticos se halló que el 95.06% presenta un nivel alto, sin embargo, el 3.70% y el 1.23% tienen un nivel de juegos didácticos bajo. Es por ello, que estos resultados tuvieron coincidencia con el trabajo de investigación de Juca (2021), titulada “El uso del juego como recurso didáctico para el aprendizaje en los niños de 3 a 5 años” los resultados de esta investigación facilitan llevar a que esta herramienta (el juego) sea utilizada por los maestros para el desarrollo de las actividades planificadas y poder lograr el objetivo trazado en el aprendizaje de los estudiantes. Por ello, puedo finalizar que el desenlace entre ambas investigaciones tiene concordancia referente al nivel de juegos didácticos que muestran los niños de 5 años.

De acuerdo a los resultados obtenidos en los 81 niños de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez del grado de 5 años, referente al análisis del nivel de memoria de largo plazo se pudo observar que el 98.77% se declara un nivel alto que no cuenta con una buena memoria de largo plazo, asimismo, el 1.23% tienen un nivel bajo que si cuenta con una buena memoria de largo plazo. Asimismo, según la investigación de Pineda percibir que los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez, aún no han desarrollado su memoria de largo plazo puesto que, se evidencia que hay varias acciones, aprendizajes que no ponen en práctica, y esto hace que, todo aquello que van conociendo y aprendiendo solo tenga un periodo corto en su memoria, además, parte también del lado de las maestras que no realizan actividades que permitan a sus estudiantes ha potencializar y desarrollar su memoria de largo plazo, como también su memoria procedimental, memoria episódica y memoria semántica.

Se observó que la variable memoria de largo plazo su dimensión memoria procedimental y la variable juegos didácticos según los valores de Rho Spearman = -2.36 con Sig. de 0.34 existe una correlación positiva baja con el uso de la variable juegos didácticos, y, es por ello que se acepta la hipótesis específica de la investigación. Semejante a Vernucci (2019) se visualizó que el propone poner en práctica un programa de entrenamiento que permita a los estudiantes a su pleno desarrollo de su memoria en su etapa escolar. Como conclusión a la que llegó luego de realizar esa investigación, fue que optó por aportar un programa que permite a los niños en etapa escolar preparar su memoria de trabajo y llevar a la práctica todo lo realizado con los estudiantes. Sin embargo, se visualizó que la variable memoria de largo plazo su dimensión memoria episódica y la variable juegos didácticos según los valores de Rho Spearman = 2.07 con Sig. de 0.63 existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo tanto, se acepta la hipótesis específica de la investigación. Enlazando a Cornejo (2019) el poder dividir a los niños en grupos pequeños permite y ayuda que los chicos aumenten sus capacidades de recordar momentos importantes, aprendizaje significativo, además, el utilizar materiales concretos y lúdicos hacen más significativo el recuerdo y permite que haya un buen desarrollo de la memoria episódica en los niños de 5 años, donde captan su atención, que las clases sean más dinámicas, lúdicas,

donde los estudiantes se sientan motivados y comprendan mejor lo que se le está mostrando.

Por último, con relación a la dimensión memoria semántica y la variable juegos didácticos según los valores de Rho Spearman = 1.13 con Sig. de 3.16 no existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo tanto, no se acepta la hipótesis específica de la investigación. Tal como mencionó Andino (2018) el cual menciona que haciendo uso de las actividades lúdicas se incentiva a la memoria de los niños, es por ello que él crea un programa que ayude a medir los avances de los niños relacionados a su memoria. Andino, en su investigación halló el 83% de su población en nivel bajo respecto a su memoria, puesto que, mostraban problemas con memoria. Sin embargo, luego de usar su programa para medir si las actividades lúdicas motivan e incentivan a su memoria a los niños de 5 años del nivel inicial, evaluó nuevamente a los niños y obtuvo un 83% en su pre – test, ubicándose en el nivel alto relacionado a la mejora de su memoria.

Mi trabajo de investigación se realizó en el regreso progresivo a clases presenciales en el sector educación y aún en pandemia conviviendo todavía con la Covid 19; sin embargo, puedo detallar las fortalezas que encontré durante todo este proceso, en primer lugar, la Universidad César Vallejo, me brindó la plataforma virtual de Trilce y en ella encontré la plataforma Blackboard que aportó con el proceso de la elaboración de mi trabajo de investigación. Seguido, la Institución Educativa Inicial N° 81 Jorge Chávez, que gracias a la directora Pamela Velita, me permitió asistir al colegio previa coordinación para poder realizar mi instrumento en los estudiantes de 5 años, facilitándome así poder ingresar a cada aula con el permiso y organización de las tutoras de aula.

La debilidad que se presentó durante mi investigación fue que, al retornar nuevamente a clases presenciales luego de dos años de cuarentena y emergencia sanitaria, volver a reunir a todos los estudiantes en el mismo salón llevó tiempo, puesto que, se están cumpliendo con los protocolos y aforos determinados por el ministerio de salud y el ministerio de educación. Otra debilidad que pude encontrar es que, el horario de la I.E.I. y los míos no coincidían y tuve que esperar varios días para poder ingresar a la I.E.I para poder realizar mi instrumento de investigación.

En relación con la relevancia de mi investigación, puedo mencionar que los juegos didácticos juegan un papel importante en el aprendizaje, crecimiento de capacidades, destrezas en los estudiantes de 5 años; además, los juegos didácticos juegan un papel indispensable en el desarrollo de la memoria de largo plazo como en sus dimensiones; aunque los resultados de mi investigación fueran negativos y no se aceptaran la hipótesis general y específicas, puedo asegurar que estas dos variables pueden influenciar significativamente en el crecimiento del aprendizaje de los niños de 5 años, como en potencializar y desarrollar destrezas, habilidades que beneficien en el aprendizaje significativo del infante.

VI. Conclusiones

1. Se señala que no existe una correlación positiva, según los valores de Rho Spearman = -1.91 con Sig. de 0.87; p – valor < 0.05. De acuerdo a estos valores no se acepta la hipótesis de investigación.
2. Respecto a los resultados obtenidos de los niños de 5 años de la I.E. I. N° 81 Jorge Chávez, en la dimensión Memoria procedimental de la variable memoria de largo plazo, si existe una correlación positiva baja con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = -2.36 con Sig. de 0.34. y se rechaza la hipótesis nula.
3. De acuerdo a los resultados obtenidos, en la dimensión Memoria episódica de la variable memoria de largo plazo, no existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que no se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = 2.07 con Sig. de 0.63. Es por ello, que se acepta la hipótesis nula.
4. Se aprecia que la dimensión Memoria semántica de la variable memoria de largo plazo, no existe una correlación positiva con el uso de la variable juegos didácticos, por lo que no se acepta la hipótesis específica de la investigación según los valores de Rho Spearman = 1.13 con Sig. de 3.16. sin embargo, se acepta la hipótesis nula.

VII. Recomendaciones

1. Es importante que las Instituciones Educativas de educación básica regular, y las maestras del nivel inicial deben tener en cuenta que los juegos didácticos juegan un papel importante en el desarrollo de los aprendizajes, competencias, habilidades y destrezas de los estudiantes y por ende, esto ayudará que su memoria de largo plazo se desarrolle de una manera significativa, mejorando así su memoria procedimental, episódica y semántica.
2. Sugiero a las maestras del nivel inicial, que realicen, elaboren y usen más juegos didácticos como estrategia para que sus estudiantes. Estos juegos didácticos deben ser concretos donde los estudiantes puedan manipular, explorar, descubrir y así potencialicen, desarrollen mejor sus capacidades, destrezas, habilidades para que puedan tener así un aprendizaje significativo que le ayudará a lo largo toda su vida.
3. Como recomendación a las maestras de inicial, continúen estimulando a sus estudiantes para el desarrollo de su memoria a través de cuenta cuentos, juegos de asociar conceptos, fomentar juegos de mesa, juegos de memoria, memorizar letras de las canciones, hacer teatro, realizar danzas y bailes.
4. Como recomendación para las maestras del nivel inicial y para la Institución Educativa; realizar talleres con los padres de familia donde les expliquen los beneficios de los juegos didácticos, tips para la estimulación de la memoria, alimentos que beneficien el desarrollo de la memoria, cómo elaborar juegos didácticos; esto permitirá que los padres de familia tomen conciencia y se trabaje en conjunto en el desarrollo de la memoria de sus niños que les servirá también para potencializar y fortalecer las habilidades, destrezas y capacidades de sus menores hijos.

Referencias

- Andino, M. (2018). *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*. Lambayeque – Perú.
- Arevalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*. Cartagena – Colombia.
- Ballell, D. (2018). *Relación entre memoria de trabajo verbal y comprensión lectora en educación diferenciada*. Jalisco – México.
- Bereche (2017). *La dramatización como estrategia para el logro de aprendizajes en estudiantes del nivel primario*. Piura – Perú.
- Castro, C. y Escorial, B. (2006) *Indivisa Revista N° 15*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/19715242.pdf>
- Craig, G. y Woolfolk, A. (1990). *Educational psychology*. (Trad. R. Gutiérrez, 1ra ed.). México: Prentice – Hall Hispanoamericana, S.A. (Trabajo original publicado en 1929).
- Chiquito, A. (2020-2021). *Juegos de construcción como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Distrito Metropolitano”, ubicado en la parroquia Bombolí, del cantón Santo Domingo de los Colorados, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, periodo enero-mayo 2021*. SANTO DOMINGO – ECUADOR.
- Cornejo, M. (2019). Programa de percepción, memoria y atención. Lima – Perú.
- Greshko, M. (2019) *Memoria humana: cómo creamos, recordamos y olvidamos los recuerdos*. Recuperado del link <https://www.nationalgeographicla.com/ciencia/2019/03/memoria-humana-como-creamos-recordamos-y-olvidamos-los-recuerdos>
- Espinosa (2018). Artículo *Etapas de desarrollo de la memoria infantil*. Recuperada de <https://www.redcenit.com/etapas-de-desarrollo-de-la-memoria-infantil/>
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación*

prebásica. Tegucigalpa – Honduras

Fernández, M. (2016). Artículo. *5 preguntas clave sobre la memoria en niños*.

Recuperada en: <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/5-preguntas-clave-sobre-la-memoria-en-ninos#>>

Flores, K. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo Huaura*. Lima – Perú.

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla – España.

Huaman, G., Rios, N. y Huayanca, G. (2015). *Los juegos sujetos a reglas y el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 años en Chíncha*. (1era ed.). Lima – Perú.

Huamani, V., Huamani, G. y Yance, A. (2014). *La memoria y su relación con el dibujo en los niños de 5 años de la I.E. Comercio N° 25 Nuestra Señora de la Inmaculada Concepción – Barrios Altos*. Lima – Perú.

Hunt, R y Ellis, H. (2004). *Fundamentals of cognitive psychology*. (Trad. R. Rubio; M. García, 7ma. Ed.) México: Editorial El Manual Moderno, S.A. (Trabajo Original publicado en 2004).

Jáuregui, M. y Razumiejczyk, E. (2011). Memoria y Aprendizaje. *Recuperada de:*

<https://racimo.usal.edu.ar/4501/1/174-712-1-PB.pdf>

Juca, M. (2021). *maestría en intervención y educación inicial el uso del juego como recurso didáctico para el aprendizaje en los niños de 3 a 5 años*. Cuenca – Ecuador.

Kundera, M. (1998). *La memoria humana*. Recuperada de:

<https://es-static.z-dn.net/files/d8d/79082fb30fc27d424304986407a885c2.pdf>

Lair, S. (2004). *Saber dominar la memoria*. (2da ed.). Barcelona:

Ligozat, F. y Almqvist, J. (2018). Conceptual frameworks in didactics – learning and teaching: Trends, evolutions and comparative challenges. European

Educational Research Journal 2018, Vol. 17(1) 3–16 *Recuperado de:*
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1474904117746720>

Maravilca, P. (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en estudiantes del segundo grado de educación primaria en el área Lógico Matemática de los Centros Educativos Estatales de la UGEL N° 06, zona urbana de Chosica, 2016*. Tesis. Universidad Unión. *Recuperado del link:*
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2044/Pedro_Tesis_Maestro_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mård, N. y Hilli. Ch. (2020). Towards a didactic model for multidisciplinary teaching - a didactic analysis of multidisciplinary cases in Finnish primary schools. *Journal of Curriculum Studies*. *Recuperado de:*
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00220272.2020.1827044?needAccess=true>

Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. (1era ed.). Lima – Perú.

Molina (2016). *Estimulación cognitiva: Beneficios de la intervención en la atención y la memoria de trabajo en la edad infantil.*” Mendoza – Argentina.

Muñiz-Rodríguez, L.; Rodríguez-Ortiz, L. y Rodríguez-Muñiz, L. (2021). O jogo como recurso didático para o reforço de conteúdos matemáticos e a melhoria da motivação. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, [S. l.], v. 2, p. e021010, 2021. *Recuperado de:*

<https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>

Morris, Ch. y Maisto, A. (2005). *Introducción a la psicología*. (12° ed.). México

Núñez, M. (2019) *los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la i.e. privada “pkcs school – huaura*. Lima – Perú.

Ochoque, J. y Pormachi, F. (2015). *Juegos didácticos en la enseñanza – aprendizaje de triángulos en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa José María Arguedas, Chilca*. Huancayo – Perú.

- Ocoña, E., Alcalde, M. y Castillo, J. (2017). *Aprendizaje significativo a través del juego*. (1era ed.). Lima – Perú.
- Pabón, A., Lara, M., Beltrán J. y Moreno A. (2019). *Desempeño en tareas de memoria procedimental en niños con trastorno específico del lenguaje (TEL) Una revisión de literatura*. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, ISSN-e 2027-1786, Vol. 12, Nº. 2, 2019 *Recuperado de:*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7421120>
- Paucar, V. (2017). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial no. 1127 de Alata, Huancán*. Huancavelica - Perú
- Rabía, M., Romero, B. y Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A del colegio Santa Luisa*. Bogotá – Colombia.
- Ramos, N., Roque, R. y Soto, D. (2017). *El juego didáctico*. (1era ed.). Puno – Perú.
- Ricce, C. y Ricce, R. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(18), 391–404. *Recuperada de:*
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182>
- Saez, J. (2021). *Los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la unidad educativa “adolfo valarezo” de la ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020*. Loja – Ecuador.
- Saldaña, G., Rodríguez, S. y Lequerica, F. (2018). *La coordinación viso – manual a través de los iuegos didácticos en niños y niñas del nivel inicial*. Loreto – Perú.
- Sánchez, M. y Sánchez, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en los niños*

del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles. Bagua – Perú.

Santiago, P. (2020). Estilo de Aprendizaje Visual: una estrategia educativa para el desarrollo de la memoria a largo plazo. *Recuperado de:* <https://revista.ieee.es/index.php/estilosdeaprendizaje/article/view/1064>

Soprano, A. y Narbona, J. (2007). *La memoria del niño*. Barcelona – España.

Vega, J., Malpartida, V. y Zavala, L. (2018). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el nivel primaria*. (1era. Ed.). Lima – Perú.

Vernucci, S. (2019). *Entrenamiento de la memoria de trabajo: diseño y evaluación de efectos de transferencia de un programa para niños de edad escolar*. Mar de Plata – Argentina

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento	Escala
Variable: Juegos didácticos	Saldaña et al. (2018) manifiestan que, mediante los juegos didácticos, los niños realizan sus responsabilidades, actividades de una forma lúdica, libre, divertida; permitiendo desarrollar y fortalecer sus destrezas y habilidades las cuales van experimentándolas en el día a día con sus pares y entorno, estando atentos y motivados para seguir aprendiendo según su escasez y utilidad. (p. 41).	Juegos simbólicos / dramáticos	Creatividad	- ¿Participa en dramatizaciones de escenas cotidianas?		
			Exploración	- ¿Expresa su autonomía en la dramatización de una escena?		
			Simula acciones normales	- ¿Utiliza las posibilidades de su cuerpo para expresarse, representarse y moverse con libertad?		
		Juegos de construcción	Utilidad	- ¿Usa su creatividad, la fantasía e imaginación como recurso dramático?		
			Creatividad	- ¿Le llama la atención el relato de cuentos infantiles?		
				- ¿Identifica y acepta usar vestuario en la escenificación de la vida cotidiana?		
				- ¿Identifica y usa diferentes materiales para construir?		Ordinal

	.		Manipulación	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Comparte con sus compañeros los materiales que son para construir? - ¿Crea construcciones, usando su imaginación y creatividad? - ¿Sigue reglas usando imágenes referenciales para construir? - ¿Dialoga con sus compañeros y explica lo que está construyendo? 	Ficha de observación	1= No 2= A veces 3= Sí
		Juegos de reglas	Normas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Se concentra en la actividad que está realizando? 		
			Respeto	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Comprende y respeta las reglas del juego? - ¿Aplica las reglas de juego en todo momento? - ¿Sabe respetar su turno para participar? - ¿Se expresa asertivamente durante el desarrollo del juego? - ¿Dialoga con sus compañeros durante el juego? 		
			Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuida del material que utiliza en el desarrollo del juego? 		
Variable: Memoria largo plazo	Hunt y Ellis (2014) definen que "la memoria de largo plazo es aquel lugar en donde se		Informaciones significativas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ata los pasadores de sus zapatillas? - ¿Al vestirse, acomoda su polo dentro de su pantalón? - ¿Coloca en su lugar la toalla, después de usarla? 		

	<p>almacena los conocimientos que adquirimos día a día en nuestro contexto en el que nos encontramos; sin importar tiempo, lugar y fecha.” (p. 133).</p>	Memoria procedimental	Estado de ánimo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Pinta los colores indicados en su dibujo? - ¿Lanza la pelota dentro de la llanta? - ¿Recorta por las líneas? 	Lista de cotejo	<p>1= Sí</p> <p>0= No</p>
			Contexto	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Sabe qué día fue ayer? - ¿Recuerda qué hizo al levantarse hoy? - ¿Sabe la dirección de su casa? - ¿Sabe cómo se llama su colegio? - ¿Se emociona cuando le hablan de su cumpleaños? - ¿Siente alegría cuándo juega con sus amigos? 		
		Memoria episódica	Acontecimientos personales	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Tiene el concepto claro de la Navidad? 		
			Almacenamiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Identifica las partes de su cuerpo? - ¿Sabe a qué lugar acudir cuando se siente enfermo? - ¿Sabe que realizar ejercicio es bueno para la salud? 		
			Recuperación de la información	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Hace sumas pequeñas con material concreto? 		

		Memoria semántica	Conocimientos organizados	- ¿Identifica el Perú entre varios países?		
			Cultura en general			
			Resolución de problemas			

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los juegos didácticos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S	N	S	N	S	N	
	DIMENSIÓN 1: JUEGOS SIMBÓLICOS/ DRAMÁTICOS							
1	¿Participa en dramatizaciones de escenas cotidianas y de personajes?	X		X		X		
2	¿Expresa su autonomía en la dramatización de una escena?	X		X		X		
3	¿Utiliza las posibilidades de su cuerpo para expresarse, representarse y moverse con libertad?	X		X		X		
4	¿Usa su creatividad, la fantasía e imaginación como recurso dramático?	X		X		X		
5	¿Le llama la atención el relato de cuentos infantiles?	X		X		X		
6	¿Identifica y acepta usar vestuario en la escenificación de la vida cotidiana?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
7	¿Identifica y usa diferentes materiales para construir?	X		X		X		
8	¿Comparte con sus compañeros los materiales que son para construir?	X		X		X		
9	¿Crea construcciones, usando su imaginación y creatividad?	X		X		X		
10	¿Sigue reglas usando imágenes referenciales para construir?	X		X		X		
11	¿Dialoga con sus compañeros y explica lo que está construyendo?	X		X		X		

12	¿Se concentra en la actividad que está realizando?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE REGLAS		S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
13	¿Escucha con atención las reglas del juego?	X		X		X		
14	¿Pone en uso las reglas del juego?	X		X		X		
15	¿Sabe respetar su turno para participar?	X		X		X		
16	¿Se expresa asertivamente durante el desarrollo del juego?	X		X		X		
17	¿Dialoga con sus compañeros durante el juego?	X		X		X		
18	¿Cuida del material que utiliza en el desarrollo del juego?	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mag. Gamarra Vargas, Mary Trinidad

DNI: 09859535

Especialidad del validador: Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Mary Trinidad Gamarra Vargas
DIRECTORA I.E.L. N° 75
SALASBOMBA

Mag. Mary Trinidad Gamarra Vargas

Magister en Educación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la memoria a largo plazo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S I	N O	S I	N O	S I	N O	
	DIMENSIÓN 1: MEMORIA PROCEDIMENTAL							
1	¿Ata los pasadores de sus zapatillas?	X		X		X		
2	¿Al vestirse, acomoda su polo dentro de su pantalón?	X		X		X		
3	¿Coloca en su lugar la toalla, después de usarla?	X		X		X		
4	¿Pinta los colores indicados en su dibujo?	X		X		X		
5	¿Lanza la pelota dentro de la llanta?	X		X		X		
6	¿Recorta por las líneas?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: MEMORIA EPISÓDICA							
7	¿Sabe qué día fue ayer?	X		X		X		
8	¿Recuerda qué hizo al levantarse hoy?	X		X		X		
9	¿Sabe la dirección de su casa?	X		X		X		
10	¿Sabe cómo se llama su colegio?	X		X		X		
11	¿Se emociona cuando le hablan de su cumpleaños?	X		X		X		

12	¿Siente alegría cuándo juega con sus amigos?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: MEMORIA SEMÁNTICA		S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
13	¿Tiene el concepto claro de la Navidad?	x		x		x		
14	¿Identifica las partes de su cuerpo?	x		x		x		
15	¿Sabe a qué lugar acudir cuando se siente enfermo?	X		X		X		
16	¿Sabe que realizar ejercicio es bueno para la salud?	x		x		x		
17	¿Hace sumas pequeñas con material concreto?	X		X		X		
18	¿Identifica el Perú entre varios países?	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mag. Gamarra Vargas, Mary Trinidad

DNI: 09859535

Especialidad del validador: Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Mag. Mary Trinidad Gamarra Vargas
Magister en Educación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los juegos didácticos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S	N	S	N	S	N	
	DIMENSIÓN 1: JUEGOS SIMBÓLICOS/ DRAMÁTICOS							
1	¿Participa en dramatizaciones de escenas cotidianas y de personajes?	X		X		X		
2	¿Expresa su autonomía en la dramatización de una escena?	X		X		X		
3	¿Utiliza las posibilidades de su cuerpo para expresarse, representarse y moverse con libertad?	X		X		X		
4	¿Usa su creatividad, la fantasía e imaginación como recurso dramático?	X		X		X		
5	¿Le llama la atención el relato de cuentos infantiles?	X		X		X		
6	¿Identifica y acepta usar vestuario en la escenificación de la vida cotidiana?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
7	¿Identifica y usa diferentes materiales para construir?	X		X		X		
8	¿Comparte con sus compañeros los materiales que son para construir?	X		X		X		
9	¿Crea construcciones, usando su imaginación y creatividad?	X		X		X		
10	¿Sigue reglas usando imágenes referenciales para construir?	X		X		X		
11	¿Dialoga con sus compañeros y explica lo que está construyendo?	X		X		X		

12	¿Se concentra en la actividad que está realizando?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE REGLAS		S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
13	¿Escucha con atención las reglas del juego?	X		X		X		
14	¿Pone en uso las reglas del juego?	X		X		X		
15	¿Sabe respetar su turno para participar?	X		X		X		
16	¿Se expresa asertivamente durante el desarrollo del juego?	X		X		X		
17	¿Dialoga con sus compañeros durante el juego?	X		X		X		
18	¿Cuida del material que utiliza en el desarrollo del juego?	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Ayala Falcón, Eloy Eladio

DNI: 21240610

Especialidad del validador: Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. Eloy Eladio Ayala Falcó

Dr. en Educación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la memoria a largo plazo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S I	N O	S I	N O	S I	N O	
	DIMENSIÓN 1: MEMORIA PROCEDIMENTAL							
1	¿Ata los pasadores de sus zapatillas?	X		X		X		
2	¿Al vestirse, acomoda su polo dentro de su pantalón?	X		X		X		
3	¿Coloca en su lugar la toalla, después de usarla?	X		X		X		
4	¿Pinta los colores indicados en su dibujo?	X		X		X		
5	¿Lanza la pelota dentro de la llanta?	X		X		X		
6	¿Recorta por las líneas?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: MEMORIA EPISÓDICA							
7	¿Sabe qué día fue ayer?	X		X		X		
8	¿Recuerda qué hizo al levantarse hoy?	X		X		X		
9	¿Sabe la dirección de su casa?	X		X		X		
10	¿Sabe cómo se llama su colegio?	X		X		X		
11	¿Se emociona cuando le hablan de su cumpleaños?	X		X		X		

12	¿Siente alegría cuándo juega con sus amigos?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: MEMORIA SEMÁNTICA		S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
13	¿Tiene el concepto claro de la Navidad?	x		x		x		
14	¿Identifica las partes de su cuerpo?	x		x		x		
15	¿Sabe a qué lugar acudir cuando se siente enfermo?	X		X		X		
16	¿Sabe que realizar ejercicio es bueno para la salud?	x		x		x		
17	¿Hace sumas pequeñas con material concreto?	X		X		X		
18	¿Identifica el Perú entre varios países?	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Ayala Falcón, Eloy Eladio

DNI: 21240610

Especialidad del validador: Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. Eloy Eladio Ayala Falcó

Dr. en Educación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los juegos didácticos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S I	N O	S I	N O	S I	N O	
	DIMENSIÓN 1: JUEGOS SIMBÓLICOS/ DRAMÁTICOS							
1	¿Participa en dramatizaciones de escenas cotidianas y de personajes?	X		X		X		
2	¿Expresa su autonomía en la dramatización de una escena?	X		X		X		
3	¿Utiliza las posibilidades de su cuerpo para expresarse, representarse y moverse con libertad?	X		X		X		
4	¿Usa su creatividad, la fantasía e imaginación como recurso dramático?	X		X		X		
5	¿Le llama la atención el relato de cuentos infantiles?	X		X		X		
6	¿Identifica y acepta usar vestuario en la escenificación de la vida cotidiana?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
7	¿Identifica y usa diferentes materiales para construir?	X		X		X		
8	¿Comparte con sus compañeros los materiales que son para construir?	X		X		X		
9	¿Crea construcciones, usando su imaginación y creatividad?	X		X		X		
10	¿Sigue reglas usando imágenes referenciales para construir?	X		X		X		
11	¿Dialoga con sus compañeros y explica lo que está construyendo?	X		X		X		

Mag. en Gestión de la Educación y docente de Seminario de tesis.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la memoria a largo plazo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		S	N	S	N	S	N	
	DIMENSIÓN 1: MEMORIA PROCEDIMENTAL	S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
1	¿Ata los pasadores de sus zapatillas?	x		x		x		
2	¿Al vestirse, acomoda su polo dentro de su pantalón?	x		x		x		
3	¿Coloca en su lugar la toalla, después de usarla?	X		X		X		
4	¿Pinta los colores indicados en su dibujo?	x		x		x		
5	¿Lanza la pelota dentro de la llanta?	X		X		X		
6	¿Recorta por las líneas?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: MEMORIA EPISÓDICA	S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
7	¿Sabe qué día fue ayer?	x		x		x		
8	¿Recuerda qué hizo al levantarse hoy?	x		x		x		
9	¿Sabe la dirección de su casa?	X		X		X		
10	¿Sabe cómo se llama su colegio?	x		x		x		
11	¿Se emociona cuando le hablan de su cumpleaños?	X		X		X		

12	¿Siente alegría cuándo juega con sus amigos?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: MEMORIA SEMÁNTICA		S	N	S	N	S	N	
		I	O	I	O	I	O	
13	¿Tiene el concepto claro de la Navidad?	X		X		X		
14	¿Identifica las partes de su cuerpo?	X		X		X		
15	¿Sabe a qué lugar acudir cuando se siente enfermo?	X		X		X		
16	¿Sabe que realizar ejercicio es bueno para la salud?	X		X		X		
17	¿Hace sumas pequeñas con material concreto?	X		X		X		
18	¿Identifica el Perú entre varios países?	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mag. Raúl Jorge Chávez Silva

DNI: 06597061

Especialidad del validador: Mag. en Gestión de la Educación y docente de Seminario de tesis.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mag. Raúl Jorge Chávez Silva

Mag. en Gestión de la Educación y docente de Seminario de tesis.

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Fecha:

Edad:

Sexo: M (___) F (___)

		SI	A vece s	NO
JUEGOS SIMBÓLICOS / DRAMÁTICOS				
1	¿Participa en dramatizaciones de escenas cotidianas y de personajes?			
2	¿Expresa su autonomía en la dramatización de una escena?			
3	¿Utiliza las posibilidades de su cuerpo para expresarse, representarse y moverse con libertad?			
4	¿Usa su creatividad, la fantasía e imaginación como recurso dramático?			
5	¿Le llama la atención el relato de cuentos infantiles?			
6	¿Identifica y acepta usar vestuario en la escenificación de la vida cotidiana?			
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN				
7	¿Identifica y usa diferentes materiales para construir?			
8	¿Comparte con sus compañeros los materiales que son para construir?			
9	¿Crea construcciones, usando su imaginación y creatividad?			
10	¿Sigue reglas usando imágenes referenciales para construir?			
11	¿Dialoga con sus compañeros y explica lo que está construyendo?			
12	¿Se concentra en la actividad que está realizando?			
JUEGOS DE REGLAS				
13	¿Comprende y respeta las reglas del juego?			
14	¿Aplica las reglas de juego en todo momento?			
15	¿Sabe respetar su turno para participar?			
16	¿Se expresa asertivamente durante el desarrollo del juego?			
17	¿Dialoga con sus compañeros durante el juego?			
18	¿Cuida del material que utiliza en el desarrollo del juego?			

Elaboración: propia

Anexo 3

LISTA DE COTEJO

Fecha:

Edad:

Sexo: M () F ()

N°	ITEMS	SI	NO
MEMORIA PROCEDIMENTAL			
1	¿Ata los pasadores de sus zapatillas?		
2	¿Al vestirse, acomoda su polo dentro de su pantalón?		
3	¿Coloca en su lugar la toalla, después de usarla?		
4	¿Pinta los colores indicados en su dibujo?		
5	¿Lanza la pelota dentro de la llanta?		
6	¿Recorta por las líneas?		
MEMORIA EPISÓDICA			
7	¿Sabe qué día fue ayer?		
8	¿Recuerda qué hizo al levantarse hoy?		
9	¿Sabe la dirección de su casa?		
10	¿Sabe cómo se llama su colegio?		
11	¿Se emociona cuándo le hablan de su cumpleaños?		
12	¿Siente alegría cuándo juega con sus amigos?		
MEMORIA SEMÁNTICA			
13	¿Tiene el concepto claro de la Navidad?		
14	¿Identifica las partes de su cuerpo?		
15	¿Sabe a qué lugar acudir cuando se siente enfermo?		
16	¿Sabe que realizar ejercicio es bueno para la salud?		
17	¿Hace sumas pequeñas con material concreto?		
18	¿Identifica el Perú entre varios países?		

Elaboración: propia

CARTA DE ACEPTACIÓN

Callao, 26 de mayo del 2022

Señor (a):

PAMELA VELITA VILLALBA
DIRECTORA
I.E.I. N° 81 Jorge Chávez
Calle Ciro Alegría s/n 2da etapa Urb. Jorge Chávez - Callao

Presente. -

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez hacerle llegar el presente documento el cual consta que usted acepta a la Bachiller Isabel Mercedes Martinez Iturria pueda ejecutar su investigación titulada: "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LA MEMORIA DE LARGO PLAZO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 81 JORGE CHÁVEZ", en la institución que pertenece a su digna Dirección.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, y reiterándole mis cordiales saludos quedo de Usted.

Atentamente,



Isabel Mercedes Martinez Iturria
DNI: 72223830



Pamela Velita Villalba
DIRECTORA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FREDDY FELIPE LUZA CASTILLO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA DE LARGO PLAZO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 81 JORGE CHÁVEZ - CALLAO 2022

", cuyo autor es MARTINEZ ITURRIA ISABEL MERCEDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Setiembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FREDDY FELIPE LUZA CASTILLO DNI: 06798311 ORCID: 0000-0003-1491-0251	Firmado electrónicamente por: FLUZA el 20-09-2022 19:44:56

Código documento Trilce: TRI - 0429638