



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

**LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL
Y AUDITIVA EN PREPARATORIA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia

Autora:

Lcda. Lilian Cecilia Chiriboga Larco

Tutora:

Lcda. Verónica Simbaña Gallardo, M. Sc.

QUITO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Lilián Cecilia Chiriboga Larco, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA”, como requisito para optar al Grado de MAGÍSTER y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 17 días del mes de marzo de 2022, firmo conforme:



.....
Lilián Cecilia Chiriboga Larco
C.C: 171303346-0
Panupali Oe4 101 y Chuquisaca
Licmas27@yahoo.es
0999456485

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de tutora del trabajo de titulación: “LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA”, presentado por la licenciada Lilián Cecilia Chiriboga Larco, para optar por el Grado de Magíster en Educación Parvularia.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 17 de marzo del 2022

.....
Lcda. Verónica Patricia Simbaña Gallardo, M. Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, 17 de marzo del 2022

A handwritten signature in black ink on a yellow rectangular background. The signature is stylized and appears to read 'CHIRIBOGA'.

.....

Lilián Cecilia Chiriboga Larco

C.C. 17130346-0

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA**, previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 17 de marzo de 2022

.....

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

1° VOCAL

.....

Lcda. Verónica Patricia Simbaña Gallardo; M. Sc.

2° VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a: Dios por la salud y grandes oportunidades que me ha dado, para salir adelante en mi vida.

A mis queridos padres: Marco y Mercedes, por su legado de honestidad, perseverancia y coraje, valores que siempre me inculcaron para triunfar en mi existencia.

A mi hermana Alicia por su constante apoyo y sus mensajes de aliento, para hacerme sentir que no estoy sola.

A mi adorada hija Jasibe, quien, con su amor, transparencia y valentía me supo dar apoyo y fortaleza para nunca decaer.

Lilián Chiriboga

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Indoamérica, institución que me supo abrir sus puertas para formarme como un mejor profesional, mejor persona y un ser humano superior.

A sus docentes, que, con su experiencia, sus conocimientos y valores humanos, fortalecieron mi intelecto, me dieron luces para entender el mundo de mejor manera y me ayudaron a desarrollar principios éticos y competencias para ser una profesional con experticia y calidad.

A la Lcda. Verónica Patricia Simbaña Gallardo, M. Sc. quien, con su inmensa calidad humana, paciencia y amabilidad, me supo brindar orientaciones claras y precisas para desarrollar la presente investigación.

Lilián Chiriboga

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	1
INTRODUCCIÓN.....	1
Tema o título	1
Antecedentes	1
Diagnóstico	2
Justificación	14
Objetivos	15
General	15
Específicos	15
CAPÍTULO II.....	17
METODOLOGÍA.....	17
Descripción de la metodología aplicada	17
Población y muestra.....	17
Técnicas e instrumentos	18
Resultados	20

CAPÍTULO III	24
PRODUCTO.....	24
Datos informativos.....	24
Definición del tipo de producto	24
Objetivos	25
General	25
Específicos	26
Elementos que la conforman.....	26
Cronograma de actividades.....	26
Premisas para su implementación.....	28
Validación de la propuesta.....	28
Guía Virtual "La actividad lúdica en el desarrollo de la memoria visual y auditiva para preparatoria".....	29
CAPÍTULO IV	555
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	555
Conclusiones.....	555
Recomendaciones	566
ANEXOS	577
Anexo 1 – Autorización para realizar la investigación.....	577
Anexo 2 – Consentimiento firmado.....	588
Anexo 3 – Prueba de funciones básicas (MINEDUC).....	599
Anexo 4 – Ejemplo de aplicación del test de funciones básicas.....	60
Anexo 5 y 6 – Validez de la propuesta	699
BIBLIOGRAFÍA	¡Error! Marcador no definido.1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	18
Tabla 2. Resultados del test de funciones básicas	21
Tabla 3. Resultado promedio de desarrollo de funciones básicas (individual)	22
Tabla 4. Planificación de actividades	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Actividades Lúdicas.....	3
Figura 2. Memoria.....	9
Figura 3. Promedio de desarrollo de funciones básicas (individual).....	22
Figura 4. Perfil de desarrollo por área.....	23

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA: “LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA”

AUTORA: Lcda. Lilian Cecilia Chiriboga Larco

TUTORA: Lcda. Verónica Patricia Simbaña Gallardo, M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas en el nivel de preparatoria es esencial para el desarrollo de los procesos de lectoescritura, sin estos y principalmente sin el desarrollo de la memoria visual y auditiva, no es posible la consolidación de la conciencia fonológica y el reconocimiento de las grafías. El objetivo del presente trabajo de investigación fue “Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual y auditiva de los niños de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón en el período 2020-2021”. La metodología utilizada fue de carácter cuantitativo apoyado en procesos de análisis de tipo descriptivo, explicativo y exploratorio donde se utilizó con instrumento de investigación la prueba de funciones básicas aprobada por el Ministerio de Educación del Ecuador. La población de estudio total fue de 33 estudiantes de los cuales, se seleccionó a través de un muestreo aleatorio por conveniencia para la aplicación del instrumento de investigación a 10 estudiantes (5 varones y 5 mujeres), esto con la finalidad de evaluar sus neurofunciones, conocer el grado de desarrollo de su memoria visual y auditiva y su relación con el desarrollo de actividades lúdicas que propician el aprendizaje de la lectoescritura en el contexto investigado. La principal conclusión del levantamiento de datos permitió identificar deficiencias en el desarrollo de las neurofunciones de los estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” (entre estos de la memoria visual y auditiva). Como alternativa de solución al problema de estudio se diseñó una guía metodológica virtual “Guía virtual “La actividad lúdica en el desarrollo de la memoria visual y auditiva para preparatoria” que pueda permitir el desarrollo de la memoria visual y auditiva a través de actividades lúdicas que propicien el mejoramiento de la lectoescritura.

DESCRIPTORES: Actividades lúdicas, funciones básicas, memoria auditiva, memoria visual.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**THEME: "THE PLAYFUL ACTIVITY IN THE VISUAL AND AUDITORY
MEMORY DEVELOPMENT AT ELEMENTARY EDUCATION".**

AUTHOR: Lcda. Lilián Cecilia Chiriboga Larco

TUTOR: Lic. Verónica Patricia Simbaña Gallardo, M. Sc.

ABSTRACT

The development of neurofunctions or basic functions at the preparatory level is essential for the development of literacy processes, without these and mainly without the development of visual and auditory memory, it is not possible to consolidate phonological awareness and the recognition of spelling. The aim of this study was "To determine the influence of play activities on the first grade children's development of visual and auditory memory at "Abdón Calderón" Public high school, 2020-2021 school year". The methodology used was quantitative, supported by descriptive, explanatory and exploratory analysis processes, where the basic function test approved by the Ministry of Education of Ecuador was used with a research tool. The total study population was 33 students but 10 students (5 boys and 5 girls) were selected through a random convenience sampling for the application of the research tool in order to evaluate their neurofunctions, to know the degree of development of their visual and auditory memory and its relationship with the development of recreational activities that promote the learning of literacy in the investigated context. The main conclusion of the data collection allowed identifying deficiencies in the neurofunctions development of first grade students at "Abdón Calderón" Public high school (including visual and auditory memory). As an alternative solution to the study problem, a virtual methodological guide "Virtual guide "The playful activity in the development of visual and auditory memory for high school" was designed to allow the development of visual and auditory memory through playful activities that promote the improvement of literacy.

KEYWORDS: Playful activities, basic functions, auditory memory, visual memory.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Tema o título

“La actividad lúdica en el desarrollo de la memoria visual y auditiva en preparatoria”.

Antecedentes

El presente trabajo de investigación se encuentra fundamentado en la línea de investigación: “innovación”, sublínea: “aprendizaje”. Al momento y debido a la pandemia de COVID-19, el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos ha tenido que ser adaptado a una nueva realidad donde el uso de EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje) y el desarrollo de competencias digitales se ha convertido en parte común y rutinaria de las actividades académicas.

En los últimos años, el Ministerio de Educación del Ecuador ha dado impulso a la Educación Inicial dirigida a niños de entre tres a cinco años; en esta etapa, los estudiantes han permanecido principalmente en un ambiente lúdico que les ha permitido desarrollar sus destrezas y fortalezas que posteriormente les permitirán adquirir las habilidades de lectura y escritura. Bajo esta premisa la Educación Básica Preparatoria en donde se centra el presente proceso de investigación, debería servir de base fundamental para la consolidación y desarrollo de las funciones básicas o neurofunciones que permitirán el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

En la Unidad Educativa Fiscal "Abdón Calderón", con su patrono "Abdón Calderón Garaicoa," ha tenido que adaptar de manera inmediata aquellos procesos de aprendizaje que por pandemia se llevaban de manera presencial en el aula de clases; como antecedente se puede mencionar que, en el subnivel de preparatoria se cuenta con 6 docentes parvularias, quienes tienen a cargo un total de 204 estudiantes, distribuidos en 6 paralelos de 34 estudiantes cada uno donde se desarrolla el currículo inherente a este subnivel educativo y donde se ha centrado el proceso de investigación. Desde el inicio de la pandemia tanto

docentes como estudiantes tienen cuatro horas de clases virtuales, cuatro días a la semana, además, se ha designado un día presencial para atención a padres, y desarrollo de actividades de planificación por parte de los docentes.

El desarrollo de las neurofunciones o también llamadas funciones básicas ha tenido una dificultad muy grande que sortear debido a las clases virtuales el/la docente debe planificar actividades sobre todo con enfoque lúdico o gamificado para que los estudiantes de manera virtual puedan consolidar el desarrollo de las funciones básicas que propiciarán posteriormente el desarrollo de la lectoescritura. Debido a esta dificultad identificada por la investigadora, se ha propuesto realizar una evaluación de funciones básicas tomando como referencia una pequeña muestra de estudio (que son los estudiantes que han optado por asistir de manera presencial a clases acorde las disposiciones del COE) para evaluar si las neurofunciones relacionadas a la memoria visual o auditiva se encontraban consolidadas y si era necesario que el docente utilice una guía que permita desarrollar actividades lúdicas que faciliten la adquisición de estas dos neurofunciones.

Diagnóstico

A continuación, se presenta una perspectiva teórica sobre la importancia de los temas de estudio tratados en el presente trabajo de investigación mismos que servirán para realizar un breve diagnóstico de cómo se encuentran las variables de estudio y de cómo deberían ser abordadas en la elaboración de la propuesta como alternativa de solución al problema del contexto.

Actividades lúdicas

A lo largo del tiempo y en las diferentes culturas, los padres con experiencia o los padres que por primera ocasión lo son, están convencidos que su niño/a se siente feliz y aprende cosas sencillas inicialmente, para luego profundizar en su conocimiento, a través del juego. Bajo esta perspectiva, sin conocimiento de la didáctica de la Educación Inicial, los padres están seguros de dos acciones directas en su relación con los hijos, que el juego les brinda tranquilidad y regocijo y que por medio de él aprenden más y mejor.

Técnicamente el juego como un recurso para el aprendizaje se denomina actividad lúdica. Resulta interesante mencionar a Caballero-Calderón (2021) quien expresa:

En el proceso de enseñanza - aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas (p.863).

Carrión (2020) manifiesta que, a los niños “les encanta jugar porque nadie le dice qué hacer ni cómo hacer; con los juegos, los niños maduran, aprenden y conocen el mundo. Mediante el juego los niños exteriorizan sus sentimientos, ya sean de alegría, tristeza, sus miedos y angustias” (p. 141). Por consiguiente, las actividades lúdicas se dividen en dos: 1) como estrategia de aprendizaje, y; 2) como desarrollo de habilidades y conocimientos. (Ver Figura 1):

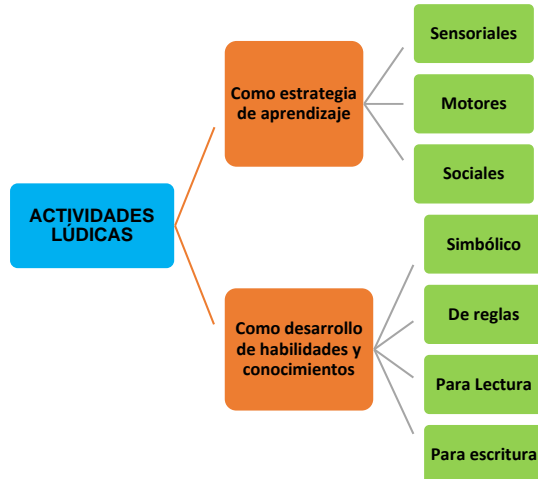


Figura 1. Actividades Lúdicas

Elaborado por: Autora

Como estrategia de aprendizaje

Concebidas las estrategias lúdicas como espacios donde los niños aprenden a través del juego, se puede clasificar en estrategias sensoriales, motoras y sociales.

Sensoriales

Las actividades lúdicas que se relacionan con los aspectos sensoriales son las que facilitan el desarrollo de los sentidos a través del juego, en estas circunstancias los niños fortalecen la vista, el oído, el tacto, el gusto, el olfato.

Fernández- Morcote (2002) expresa que:

Tradicionalmente se ha entendido el juego sensorial como la actividad lúdica que desarrolla los sentidos. En un sentido más amplio, el juego sensorial en el ámbito educativo, lo definimos como, la actividad lúdica, de poca intensidad, que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la estructuración espaciotemporal, la coordinación motriz y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención...); con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social. (2002, pp. 13–14)

El juego fortalece los sentidos y en un proceso a la inversa, el desarrollo de los sentidos favorece la selección de juegos específicos que permiten el crecimiento emocional de los niños.

Motoras

Es el desarrollo paulatino de la motricidad gruesa y motricidad fina. Lo hacen de mejor manera cuando los niños tienen la oportunidad de jugar, de este modo consciente o inconscientemente, van adquiriendo el perfeccionamiento de sus destrezas motoras, cuando lo logran manifiestan su optimismo y deseo de avanzar, cuando no lo logran, se ríen, se dinamizan para continuar con la consecución de lo propuesto. Al respecto Morocho Urgilez (2021) expresa que hay algunas actividades que pueden resultar muy elementales para un adulto, como padres o madres de familia e inclusive docentes, pero que resultan

fundamentales para los niños. Esta es la mejor oportunidad para que quien está ejerciendo la docencia busque y piense en juegos que les permita a los niños:

Atar cordones, hacer y deshacer correas, botones, cremalleras, broches y cinturones.

Desarrollar actividades higiénicas como: cepillarse los dientes y el cabello, ir al baño.

Comer y el uso de utensilios como el tenedor, cuchara y abrir o cerrar recipientes para alimentos.

Usar lápices para garabatear, dibujar, escribir y colorear.

Uso de tijeras de juego para cortar y crear formas.

Desarrollo de habilidades de construcción con bloques, legos y rompecabezas (p. 20).

La clave en estos aspectos es la búsqueda de juegos infantiles que les haga disfrutar a los niños y que se rían y se sientan felices, conforme van progresando en la adquisición de estas destrezas. Resulta ambicioso; pero es llamativa la idea expuesta por Ocaña (2009) quien expresa que: “Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales” (p.23)

Sociales

Capacidad que deben adquirir los niños para relacionarse con sus compañeros. En la práctica hay manifestaciones de diversa índole, que expresan que los niños no han alcanzado este nivel. Lo típico en los primeros días de clase, cuando llegan al establecimiento educativo, no desean separarse de las manos de la mamá o persona que le va a dejar en el centro educativo, cuando al fin logran esta separación, ingresan al aula y se manifiestan muy sensibles, con un llanto a flor de piel, se muestran tímidos, no desean compartir con ningún compañerito. Es la mejor oportunidad para que el docente emprenda actividades de integración de él con los niños y luego entre ellos.

Monsalve y colaboradores (2020) inician su explicación con la siguiente afirmación: “nuestros pequeños y pequeñas aún no cuentan con las habilidades sociales que los mayores tenemos, y sin embargo, se enfrentan con valentía a sus sentimientos cada día” (p. 1). Con

esta apreciación una periodista que sin ser educadora, realiza un aporte con ideas precisas e innovadoras para desarrollar las capacidades sociales de los niños, a través de actividades que tienen un fondo lúdico

De acuerdo a Dávila el desarrollo de actividades sociales encaminadas a que los niños interactúen entre pares con alegría, se propone actividades como las siguientes: **Leer cuentos**, para conocer las emociones de los niños. **Crear un diccionario de emociones**, en cuadernos de los niños escribir cada día una emoción que haya tenido cada uno de los niños. **Representar un teatro de las emociones**, dramatizar por grupos las emociones que hayan tenido los niños. **Dibujar emociones**, cada niño dibujará su emoción individual y la presentará. Crear un grupo de animación grupal. **Jugar a la memoria de las emociones**, las emociones de cada uno de los estudiantes se las dibuja y se las pone boca abajo, y se las va destapando de dos en dos. Cuando un estudiante logra destapar dos parecidas, es el ganador del juego. **Realizar una dinámica con música**, los niños deben caminar con una expresión de alegría, tristeza, risa según la música que escuche. Se trata de animar jocosamente la actividad. **Participar en una mímica de las emociones**, se debe jugar por parejas, el un niño debe representar una emoción con mímica, el otro debe repetir en espejo, lo expresado por el primer niño. **Relajarse para niños**, es decir mostrarse tranquilo y calmado ante las diversas circunstancias, meditar desde pequeños es una herramienta fabulosa para la vida. **Jugar al SOY TÚ**, es una actividad divertida, deben disfrazarse para representar a un miembro familiar. **Escuchar lo que hay alrededor**, para el efecto debe estar en silencio y representar lo que se imaginan que escucharon. Deben expresarlo de manera jocosa (Dávila, 2018, 21-24).

Como desarrollo de habilidades y conocimientos

Un segundo gran aspecto en que se puede aplicar la actividad lúdica es el relacionado con el desarrollo de habilidades y conocimientos. Habilidades que demuestren el dominio de herramientas conceptuales y metodológicas, que le preparen para la adquisición del aprendizaje en el ámbito de los conocimientos de la lectura y escritura. Al respecto de la Roca y colaboradores (2021) expresan que:

Comentado [MSBV1]:

Comentado [AC2R1]:

Comentado [AC3R1]:

El juego es muy importante a lo largo de la vida, siendo significativo en la etapa de la educación infantil ya que se convierte en un recurso educativo. Los retos de la neurociencia es que el docente sea el facilitador, potenciando las habilidades sociales y emocionales que ayudarán a un aprendizaje proactivo (p.48).

Concomitante con esta cosmovisión, la actividad lúdica se ha clasificado en cuatro dimensiones, que se detallan a continuación.

Simbólico

Es una actividad que les permite a los niños pasar de una realidad concreta que viven en sus hogares o en el centro educativo a una actividad imaginaria, a manera de ejemplo se puede ver que, con objetos sencillos, a veces hasta desechados, ellos lo convierten en juguetes activos y con esa actividad desarrollan su lenguaje, su expresión corporal, sus relaciones socio afectivas con sus compañeros. En este juego simbólico también les gusta representar a personajes conocidos, les gusta tomar el papel de papás, de hermanos, del profesor o profesora y disfrutan en su desempeño.

Es conocido que los niños esta actividad la desarrollan a partir de los dos años, cuando entran a la escuela, lo pueden seguir practicando y perfeccionando, a fin de compartir sus percepciones visuales y emotivas con sus compañeros. Ofrece algunas ventajas: estimula la creatividad y la imaginación, fomenta el incremento de vocabulario, favorece el crecimiento y fortalecimiento de su personalidad, les hace más sociables e interactivos.

De reglas

En la vida familiar y en la vida escolar el niño tiene que aceptar y cumplir una serie de reglas, que inicialmente le causan molestias; pero, que paulatinamente las asimila y las cumple, lo interesante es que a través del juego se le ponga en condiciones de discutir con sus compañeros para proponer reglas que deben ser aceptadas por todos. Todo este panorama en un ambiente de juego. Al respecto Beltran (2021) expresa “la aplicación efectiva del juego de reglas puede tener un impacto positivo en el aprendizaje escolar, ya que se convierte en un escenario propicio que permite la construcción y el desarrollo de aprendizajes que tengan un valor significativo para el niño” (p. 24).

El juego de reglas genera un ambiente de curiosidad en el niño, a partir de esta curiosidad el docente puede ir ampliando su esquema de influencia en la toma de decisiones del niño, para que se anime, se dinamice y participe alegremente en la construcción de los aprendizajes.

Para lectura

Existe un gran cambio en la didáctica para la enseñanza de la lectura, con mayor énfasis en la iniciación de este aprendizaje, se ha superado la costumbre de querer enseñar primero las vocales, luego las consonantes para formar sílabas directas e inversas y así obligar al niño a un aprendizaje tedioso y memorístico. Hoy en la etapa inicial de este aprendizaje se recurre a un conjunto de actividades lúdicas, para que el niño se anime y se motive con el aprendizaje de la lectura.

Se debe tener muy presente lo expresado por Espinoza-Harold (2010) “actualmente, la televisión, los juegos electrónicos y el uso de Internet acaparan la atención de los niños y relegan la lectura a un segundo o tercer plano. Por lo tanto, es necesario presentar la lectura de forma creativa y placentera” (p. 55). En esta óptica es necesario que el docente visite páginas web, a fin de encontrar virtualmente una serie de programas que animen al niño a iniciar este aprendizaje de manera motivadora. Una de las mejores páginas web es la que se conoce con el nombre de: aprender a leer en casa y online: las mejores webs y recursos, de autoría de Rocío García, actualizado el 8 de septiembre de 2021.

Para escritura

A lo largo del tiempo ha habido una serie de posiciones sobre el aprendizaje de la escritura, hasta los últimos años del siglo XX, había profesores que aseguraban que se debía iniciar el aprendizaje de la escritura, a la par que la lectura, a través de ejercicios memorísticos y repetitivos. Hoy, se considera que se deben respetar las artes del lenguaje, los niños desde que nacen pasan algunos meses, solo escuchando a su madre y a las personas de su entorno familiar, luego comienzan a hablar. Durante tres o cuatro años, pasan escuchando y hablando, para iniciar el proceso de lectura, lo natural es que pase un tiempo solo leyendo para iniciar el aprendizaje de la escritura. De esta forma se respetaría el proceso lógico de la adquisición

de las mencionadas artes de lenguaje. En la actualidad es un reto novedoso para los docentes buscar y localizar estrategias virtuales fundamentadas en la actividad lúdica, para iniciar y continuar con el aprendizaje de la escritura.

Memoria auditiva y visual

La memoria visual y auditiva son capacidades cognitivas que se realizan en el cerebro para procesar la información, recibida y luego exteriorizarla en forma de conocimientos. El niño/a realiza estas operaciones mentales, para adquirir los conocimientos, guardarlos y recuperarlos cuando sean requeridos. En las aulas para cumplir con este objetivo, el docente desarrolla, orienta los procesos de percepción, aprendizaje y memoria. Estas actividades son indispensables para iniciar el aprendizaje de lectura y escritura en la preparatoria. Por consiguiente, la memoria aborda dos aspectos fundamentales en su desarrollo, que es, la memoria visual y auditiva (Ver Figura 2):

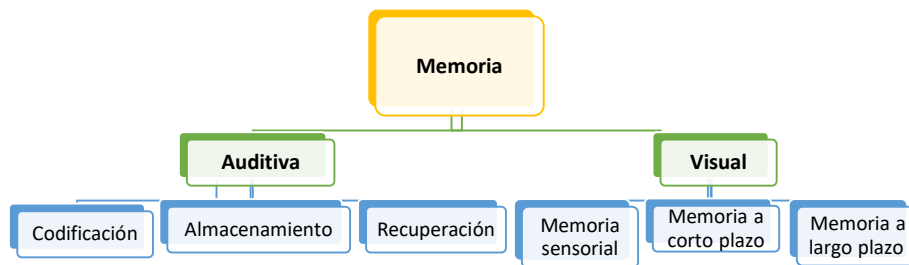


Figura 2. Memoria

Elaborado por: Autora

La memoria

Bernabéu Brotóns (2020) al referirse a la memoria expresa: “es una de las funciones más importantes de nuestro cerebro. Se refiere a la capacidad que presentan los seres vivos para adquirir y retener información de sí mismos, de su entorno y de las consecuencias de su comportamiento” (p.18) El desarrollo de esta función de almacenamiento de lo aprendido en

la memoria del niño, es fundamental. Es por medio de la memoria, es como el ser humano estructura su historia de vida, porque a través de ella puede evocar recuerdos del pasado, asociarlos con vivencias presentes y reestructurar sus conocimientos de forma evolutiva. Esta capacidad que se adquiere desde el vientre materno facilita la programación del futuro inmediato. En el estudio de la memoria existen variadas formas de clasificación, en esta investigación se aborda y analiza el desarrollo de la memoria visual y auditiva.

Memoria visual y auditiva

Según Merchán y Henao “la memoria tiene varias clasificaciones: una de estas es de acuerdo a su tiempo de duración, según el cual se divide en dos grandes grupos: memoria de corto plazo u operativa y de largo plazo” (Merchán-Price y Henao-Calderón, 2011, p. 18) Las dos memorias en el proceso de aprendizaje originan la memoria de trabajo que facilita la retención y conservación de las diversas percepciones. Para cumplir con los objetivos de la investigación, el concepto de memoria auditiva y visual se presentan en dos apartados; sin embargo, estas operaciones mentales en el cerebro procesan la información de todas las percepciones de forma integrada.

La memoria auditiva influye en la comunicación como mediadora de la comprensión del lenguaje, para Lavilla (2018) por: “la memoria auditiva recordamos las cosas que oímos, la imagen sonora de cada realidad. Las personas con buen desarrollo de la memoria auditiva tratan de oír los conceptos o ideas que quieren recordar” (p.312). Es el órgano del oído que percibe los estímulos que entran del exterior al cerebro, allí se procesa la información y se elaboran las respuestas por medio de la capacidad de recuerdo.

La memoria visual es la primera que se adquiere, permite recordar lo que se ve desde el mundo exterior, el cerebro lo procesa de forma dinámica, sean imágenes visuales o representaciones, luego lo construye y/o reconstruye. En la memoria visual se desarrollan habilidades para identificar, interpretar y comprender lo que se ve que en un proceso de aprendizaje adquieren un valor significativo tanto de las experiencias personales como del entorno lo que permite a la persona que aprende, interactuar en un proceso de permanente interrelación (Gracia, 2017, pp. 10–12).

El desarrollo de la memoria auditiva y visual como una operación mental, facilita la evocación de las experiencias anteriores, ayuda a que se concrete la dimensión temporal de cada conocimiento para exteriorizarlo en el momento propicio. En el proceso de enseñanza aprendizaje de lectura y escritura, permite que los niños decodifiquen, almacenen, recuperen y recuerden la información, cuando el docente lo requiere para el desarrollo del currículo del subnivel de preparatoria y también en cualquier actividad de interrelación sea entre compañeros, en su entorno inmediato y siempre.

Para los docentes del subnivel de preparatoria, es primordial el conocimiento de estrategias que activen el manejo de la memoria auditiva y visual como recursos para el aprendizaje de lectura, como lo expresan Romero y Hernández (2011) “la memoria busca mantener y redistribuir dicha activación, poniendo en juego los subprocesos relacionados con el almacén léxico, el repertorio fonológico y la fluidez articulatoria, debido a que estos permiten llevar a cabo la decodificación y comprensión correcta de estímulos” (p. 2) La memoria como fuente de almacenamiento de los estímulos percibidos ayuda en los procesos de la decodificación, el almacenamiento y la recuperación, en especial de la memoria auditiva, aspectos que se explican a continuación.

Memoria auditiva

Codificación

La memoria es la capacidad por medio de la cual el ser humano aprende. Existen tres elementos que están involucrados en este aprendizaje como lo indican Arauz y colaboradores al referirse a la codificación es “transformar información en un formulario que se puede almacenar en la memoria. La codificación es el primer proceso que la memoria humana pone en funcionamiento. La eficiencia del aprendizaje, en general, depende de la eficiencia del proceso de codificación”(Arauz et al., 2020, p. 68) en el desarrollo esta capacidad existen tres elementos que influyen para que su codificación exitosa; factor material, ambiental y subjetivo.

En el desarrollo auditivo la codificación permite identificar y manejar unidades lingüísticas tanto fonéticas como silábicas reconocidas como signos gráficos de relación

sonido-símbolo; posibilita el control automático de las nociones espacio-temporales para recordar lo leído, estructurar la representación mental y relacionar los significados con los conocimientos previos con la incorporación de nuevos conocimientos.

Almacenamiento

El almacenamiento facilita mantener la información codificada en la memoria, para Araus y colaboradores (2020)

Es un proceso activo y selectivo. Siempre que la información se almacene, se transformará, reorganizará e incluirá permanentemente en nuevos enlaces, incluso si el sujeto no está completamente al tanto del proceso. Almacenar la información involucra aspectos tanto cuantitativos (la duración de la retención) como cualitativos (la fidelidad de la retención). Dependiendo de la duración de la retención, hay 2 niveles de memoria: Memoria a corto plazo (MCP), Memoria a largo plazo (MLP) (p. 69).

En el proceso lector, el almacenamiento requiere de estrategias que posibiliten traer los recuerdos espontáneamente con actividades de búsqueda, recogida y selección de la información, que son procesadas como representaciones fonológicas. El almacenamiento es de corta y larga duración.

Recuperación

La recuperación es un camino de volver al pasado y traerlo al presente, al respecto Kundera (2010) en pocas palabras indica que “es la forma en que las personas acceden a la información almacenada en su memoria. Puede ser espontánea cuando los recuerdos surgen de forma casual o voluntaria” (p. 139) En este proceso la mente humana al recuperar la información reconstruye en forma sistemática poco a poco lo que tiene acumulado durante su tiempo de vida. Es muy necesario que se recalque que, en el subnivel de preparatoria es el docente con el manejo de variadas estrategias apoyadas por la lúdica, quien, con afectividad y procesos de interrelación entre pares, hace posible que el niño recuerde, comunique y sea capaz de recuperar lo aprendido que está guardado en la memoria a largo.

Memoria visual

Cuando se reflexiona sobre la memoria, la pregunta es: ¿Cómo el cerebro registra, asocia y trae al aquí y ahora los recuerdos?, una respuesta inicial, es pensar que funciona como una reserva de operaciones mentales donde los recuerdos se interrelacionan entre sí frente a los estímulos externos.

Memoria sensorial

Los autores Romero y Hernández (2011) explican que la memoria sensorial es:

La información proveniente del ambiente externo (sonidos, olores, imágenes, sabores, tacto de elementos) ingresa a través de la vía de los órganos de los sentidos, y es almacenada en la memoria sensorial en la que se reconocen las características físicas de los estímulos, previa a pasar a la de corto plazo, en la que ya se hace conciencia de la información recibida. Dicha información, tiene una permanencia de 15 a 30 segundos en la memoria sensorial, que se pierde, ya sea por decaimiento o por interferencia de otros estímulos (p. 25).

Como lo indican los autores el desarrollo de esta capacidad es imprescindible en el proceso lector. En el aula el niño necesita comprender la información principal para procesarla, por esto debe responder a sus intereses y necesidades; en este caso, la lúdica le permitirá aprender jugando. En esta investigación, se aplica la lúdica como una innovadora estrategia que apoya el desarrollo de la memoria auditiva y visual, al ser un nexo imprescindible que posibilita, el aprendizaje de la lectura y escritura en el subnivel de preparatoria y la vinculación de estos elementos para aprender, porque generan un conjunto de operaciones mentales que interactúan entre sí para lograr la comprensión de la información. Mediante el juego, los niños organizan los procesos de adquisición del código lector con actividades que permiten recibir, analizar y procesar cada uno de los sonidos del lenguaje con el desarrollo permanente de la memoria auditiva y visual.

La parte fundamental, en el presente proceso investigativo, es el desarrollo de actividades lúdicas en el aula, que favorezcan el desarrollo de capacidades infantiles, para que los niños desarrollen paulatinamente procesos comunicacionales, a través de los cuales exterioricen la realidad que tienen en su contexto social, e intercambien ideas sobre lo que miran y escuchan, y así paulatinamente construyan procesos de interacción social.

En este subnivel educativo principalmente, el desarrollo de estas neurofunciones se constituye en una experiencia pedagógica poderosa de interacción social y de construcción de aprendizajes con la orientación creativa del docente. Ackerman (2005) indica que “jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender” (p. 48).

Las actividades lúdicas en el aula se constituyen en el lenguaje primordial, porque los niños pueden expresar lo que ven, oyen, sienten, con espontaneidad, a la vez que, de manera permanente y progresiva desarrollan procesos de interacción social. Al respecto Carrión (2020) cuando habla del juego se refiere a Vigotsky cuando afirma que: “el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura” (p.136). Los niños al jugar en la interacción con sus compañeros aprenden el manejo de las reglas y normas necesarias, tanto para recordar los aprendizajes anteriores, como para insertarlos con los nuevos.

Por medio de la lúdica los niños adquieren y desarrollan la memoria visual y auditiva. La lúdica fortalece la representación de los acontecimientos y aprendizajes que se desarrollan en el aula, facilita la comprensión y recuerdo de las experiencias vividas, sea de forma concreta, semi concreta y abstracta. La memoria es un proceso mental complejo que permite adquirir, almacenar, recuperar la información, mediante la evocación de sucesos, ideas, relaciones entre conceptos, sensaciones, emociones, vivencias, es la que facilita la comprensión del mundo en el cual se desenvuelve cada ser humano (Martínez et al., 2021, pp. 252–265).

Justificación

La justificación del presente proceso de investigación se centra en los siguientes parámetros:

El presente trabajo de investigación es original porque pretende desarrollar y proponer una solución de alternativa viable a un contexto de investigación específico; siendo en este caso la falta de desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa

Fiscal “Abdón Calderón” y, como alternativa de solución al problema, el diseño de una guía de estrategias lúdicas que faciliten la adquisición y desarrollo de la memoria visual y auditiva dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Los beneficiarios directos del proceso de investigación serán los estudiantes varones y mujeres del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”. Los beneficiarios indirectos serán los docentes de este nivel educativo y de otros quienes podrán encontrar en la alternativa de solución al problema de estudio una alternativa viable misma que podría ser utilizada y adaptada en otros contextos.

El interés de estudio de la investigadora se centra en el escaso desarrollo de las neurofunciones de los estudiantes del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” y, principalmente, de la memoria visual y auditiva que no permite la consolidación adecuada de los procesos de lectoescritura, por lo cual, se piensa desarrollar el diseño de una guía de estrategias lúdicas mismo que podría facilitar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta factibilidad se encuentra determinada ya que el proceso de investigación no contempla ningún gasto económico de ningún tipo en ninguna de sus fases o etapas. Esta factibilidad se encuentra determinada ya que la fundamentación y sustento teórico-metodológico del problema de estudio y propuesta de solución se encuentran centrados en fuentes bibliográficas y documentales actuales.

Objetivos

General

- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual y auditiva de los niños de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” en el período 2021-2022.

Específicos

- Definir cuáles son las neurofunciones desarrolladas en los estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.

- Identificar el grado de desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.
- Proponer la utilización de una guía virtual de actividades lúdicas que permita el desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

Descripción de la metodología aplicada

La metodología utilizada dentro del presente proceso de investigación se fundamenta en el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, ya que, se han realizado análisis de datos e información teórica relacionada a las variables de estudio que han permitido describir y analizar sus cualidades, de tipo explicativo, ya que, el proceso de investigación se ha fundamentado en referencias de citas bibliográficas y documentales para fundamentar y explicar los fenómenos y hechos relacionados a las variables de estudio, y; exploratorio ya que con los hallazgos de investigación se pretende dar solución al problema de estudio fundamentado en una guía de estrategias didácticas que permitan establecer actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza, aprendizaje y desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Población y muestra

La población total de estudio se encuentra conformada por estudiantes (varones y mujeres) de entre 4 y 5 años del primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” el cual cuenta con 6 paralelos con 34 estudiantes cada uno (población total de 204 estudiantes). Debido a la pandemia de COVID-19 y a las disposiciones emitidas por el COE – Ecuador (Comité de Operaciones de Emergencia- Ecuador) y el Ministerio de Educación del Ecuador (disposición de presencialidad en clases de estudiantes que voluntariamente quieran asistir siempre y cuando se cumpla con todas las medidas de bioseguridad y aforos), de la totalidad de estudiantes que tienen clases al momento de manera virtual (204), se ha

podido solamente seleccionar mediante un muestreo aleatorio por conveniencia de aquellos estudiantes de un paralelo que asisten de manera presencial a la institución educativa (10 estudiantes; 5 varones y 5 mujeres), esto debido a que, para el levantamiento de datos en este proceso de investigación en conjunto con las disposiciones emitidas por el COE, era necesario la aplicación de un test de funciones básicas para lo cual la asistencia presencial de los estudiantes para su aplicación era indispensable. (Ver Tabla 1). (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Tabla 1. Población y muestra

POBLACIÓN	TOTAL	PORCENTAJE
204 ESTUDIANTES	204	100%
MUESTRA	TOTAL	PORCENTAJE
10 ESTUDIANTES (5 VARONES Y 5 MUJERES)	10	4.9%

Elaborado por: Autora

Técnicas e instrumentos

La técnica utilizada para el levantamiento de datos y posterior análisis de información fue el test, con su instrumento el cuestionario de base estructurada. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). El test utilizado dentro del proceso de investigación y que servirá para determinar el nivel de desarrollo de la memoria visual y auditiva en la población de estudio es el test de funciones básicas que tiene su estudio estadístico y adaptación para su calificación en el contexto ecuatoriano emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador. Este test se encuentra disponible de manera gratuita en el siguiente enlace para su descarga:

- https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MANUAL-PRUEBA-FUNCIONES-BASICAS-EBSF_2105.pdf.

El test de funciones básicas mide 17 áreas entre las cuales se encuentran la memoria visual y auditiva:

1. ÁREA I: Esquema Corporal
2. ÁREA II: Dominancia Lateral
3. ÁREA III: Orientación-Temporal y Espacial
4. ÁREA IV: Coordinación Dinámica
5. ÁREA V: Receptiva Auditiva
6. ÁREA VI: Receptivo Visual
7. ÁREA VII: Asociación Auditiva
8. ÁREA VIII: Expresivo Manual
9. ÁREA IX: Cierre Auditivo Vocal
10. ÁREA X: Pronunciación
11. ÁREA XI: Memoria Secuencia Auditiva
12. ÁREA XII: Coordinación Visual-Auditiva-Motora (Ritmo)
13. ÁREA XIII: Memoria Visual
14. ÁREA XIV: Discriminación Auditiva
15. ÁREA XV: Coordinación Visomotora
16. ÁREA XVI: Atención y Fatiga
17. ÁREA XVII: Desarrollo Manual

El proceso de investigación llevado a cabo una vez definida la población y muestra de estudio, así como el instrumento de investigación fue el siguiente:

1. Se solicitó a la vicerrectora de la institución educativa la autorización para realizar el proceso de investigación y levantamiento de datos. (Ver Anexo 1).
2. Se realizó la definición de la población y muestra de estudio.
3. Se realizó la selección del test de funciones básicas para su aplicación en la muestra de estudio.
4. Se realizó el formato de consentimiento el cuál debían firmar los representantes legales de familia para poder realizar el levantamiento de datos y aplicación del test de funciones básicas (Ver Anexo 3).
5. Una vez realizado el levantamiento de información se realizará su análisis e interpretación para el diseño de la propuesta como alternativa de solución al problema del contexto.

Resultados

Los resultados obtenidos a través del test de funciones básicas (Ver ejemplo en el Anexo 4) aplicado a estudiantes del primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” ha permitido identificar que existen áreas desarrolladas y áreas debilitadas que necesitan ser estimuladas para lograr consolidar el desarrollo de las funciones básicas o neurofunciones en estudiantes de este contexto.

Las áreas desarrolladas y debilitadas se encuentran a continuación (Ver Tabla 2):

Tabla 2. Resultados del test de funciones básicas

N°	NOMINA	ÁREA I: Esque ma Corporal	ÁREA II: Dominancia Lateral	ÁREA III: Orientación-Temporal y Espacial	ÁREA IV: Coordinación Dinámica	ÁREA V: Receptiva Auditiva	ÁREA VI: Receptivo Visual	ÁREA VII: Asociación Auditiva	ÁREA VIII: Expresivo Manual	ÁREA IX: Cierre Auditivo Vocal	ÁREA X: Pronunciación	ÁREA XI: Memoria Secuencia Auditiva	ÁREA XII: Coordinación Visual-Auditiva-Motora (Ritmo)	ÁREA XIII: Memoria Visual	ÁREA XIV: Discriminación Auditiva	ÁREA XV: Coordinación Visomotora	ÁREA XVI: Atención y Fatiga	ÁREA XVII: Desarrollo Manual	TOTAL ÁREAS DESARROLLADAS
1	Estudiante 1	+	-	+	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	+	-	8
2	Estudiante 2	+	-	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-	6
3	Estudiante 3	+	-	-	-	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
4	Estudiante 4	+	-	-	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
5	Estudiante 5	+	-	+	-	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	+	6
6	Estudiante 6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	+	13
7	Estudiante 7	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	+	11
8	Estudiante 8	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	+	11
9	Estudiante 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	-	+	+	12
10	Estudiante 10	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	-	12
	TOTAL	10	3	7	3	10	10	8	9	5	0	0	0	0	6	4	6	5	

Elaborado por: Autora

El promedio total de áreas desarrolladas y correspondiente a la suma total del resultado individual de todas las áreas calificadas en los estudiantes es de 9, mientras que el promedio de áreas debilitadas o no desarrolladas es de 8 (de manera individual) (Ver Tabla 3 y Figura 3).

Tabla 3. Resultado promedio de desarrollo de funciones básicas (individual)

Nº	NOMINA	TOTAL ÁREAS DESARROLLADAS
1	Estudiante 1	8
2	Estudiante 2	6
3	Estudiante 3	4
4	Estudiante 4	4
5	Estudiante 5	6
6	Estudiante 6	13
7	Estudiante 7	11
8	Estudiante 8	11
9	Estudiante 9	12
10	Estudiante 10	12
	PROMEDIO	9

Elaborado por: Autora

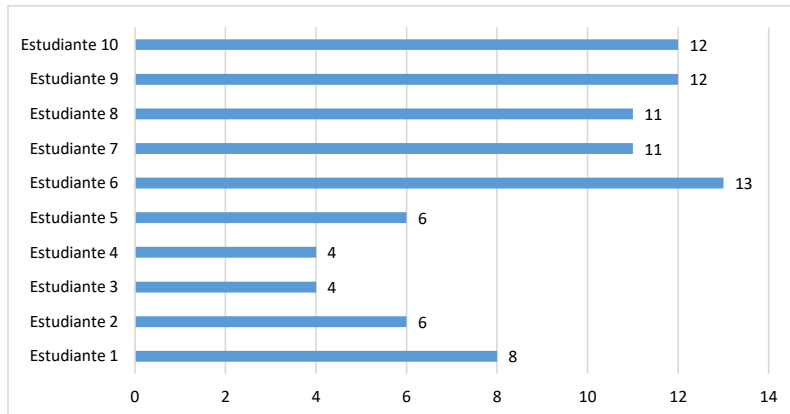


Figura 3. Promedio de desarrollo de funciones básicas (individual)

Elaborado por: Autora

Las áreas evaluadas en su conjunto en la aplicación de los 10 test han permitido identificar aquellas áreas desarrolladas o consolidadas de manera individual por los estudiantes que son las siguientes: 1) Esquema corporal (10 estudiantes), 2) Receptiva Auditiva (10 estudiantes), 3)

Receptiva Visual (10 estudiantes), y; 4) Expresivo Manual (9 estudiantes); mientras que, las áreas debilitadas o no consolidadas son las siguientes: 1) Dominancia Lateral (3 estudiantes), 2) Orientación Temporo-Espacial (7 estudiantes), 3) Coordinación Dinámica (3 estudiantes), 4) Asociación Auditiva (8 estudiantes), 5) Cierre Auditivo Vocal (8 estudiantes), 6) Pronunciación (0 estudiantes), 7) Memoria Secuencia Auditiva (0 estudiantes), 8) Coordinación Visual, Auditiva y motora (Ritmo) (0 estudiantes), 9) Memoria Visual (0 estudiantes), 10) Discriminación Auditiva (6 estudiantes), 11) Coordinación Visomotora (4 estudiantes), 12) Atención y Fatiga (6 estudiantes), y; 13) Desarrollo Manual (5 estudiantes); es decir las áreas desarrolladas son solamente 4 y las debilitadas o no desarrolladas son 13 (Ver Figura 4).

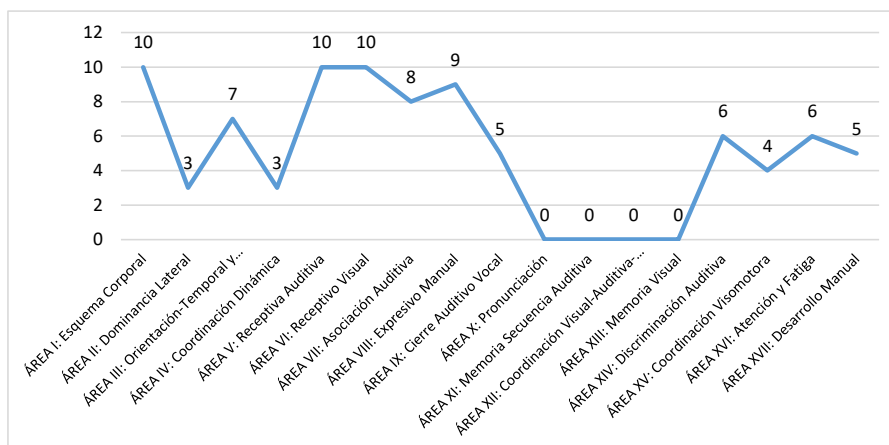


Figura 4. Perfil de desarrollo por área

Elaborado por: Autora

CAPÍTULO III

PRODUCTO

NOMBRE DE LA PROPUESTA:

GUÍA VIRTUAL “LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA”

Datos informativos

1. **Ubicación:** Quito-Ecuador, Sector la Recoleta.
2. **Nombre la institución educativa:** Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.
3. **Destinatarios del proyecto:** Docentes y estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.

Definición del tipo de producto

Una guía de estrategias didácticas es un conglomerado de procedimientos organizados que se encuentran divididas en etapas y se orientan principalmente al logro de un aprendizaje esperado, en el caso del problema y contexto de estudio al diseño de actividades lúdicas que faciliten el desarrollo de la memoria visual y auditiva como parte del desarrollo de la lectoescritura y la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.

Justificación de la propuesta

La elaboración de la guía virtual, vincula el enfoque teórico con un conjunto de actividades prácticas para que el docente con el apoyo de los recursos didácticos existentes en línea, viabilice el desarrollo de la memoria visual y auditiva con estrategias lúdicas creativas que los niños pueden

realizar de forma individual, en pares y en grupos. La guía virtual, se fundamenta en los conocimientos científicos y las técnicas de diseño de cada una de las herramientas sugeridas por investigadores y profesionales que aplicaron estos recursos didácticos en sus aulas con resultados positivos, además, responde a las necesidades específicas de los niños de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa “Abdón Calderón” resultantes de la aplicación de la Prueba de Funciones Básicas

La propuesta tiene como propósito que los niños mediante juegos interactivos, desarrollen la capacidad de comprender e interpretar lo leído y escrito, con destrezas para recuperar información, reflexionar sobre el mensaje de los textos; por cuanto, la memoria visual y auditiva como habilidades cognitivas, juegan un papel clave en el proceso lector, al permitir mantener y redistribuir el léxico en el registro fonológico con fluidez articulatoria, para la decodificación y comprensión correcta de estímulos visuales y auditivos.

Es de resaltar que la investigación, permitió comprender el interés de los docentes para participar en los procesos de actualización y capacitación en estrategias didácticas para aplicar la lúdica como una poderosa herramienta didáctica para que los niños refuercen sus conocimientos en la escuela y en el hogar, en la escuela entre compañeros y en la casa con la ayuda de sus padres o hermanos aprendan más juegos didácticos y empiecen a amar la lectura y escritura jugando y felices.

La emergencia ocasionada por la pandemia del COVID-19, requirió que las instituciones educativas se planteen el reto de diseñar propuestas y otras formas creativas para enseñar en línea. En este sentido, la propuesta es pertinente porque en la Unidad Educativa “Abdón Calderón”, los docentes están contribuyendo al bienestar integral de los niños. La propuesta está diseñada para el desarrollo de actividades estructuradas de forma pedagógica, para que el docente adquiera nuevas competencias que le permitan, inclusive después de la emergencia sanitaria, aplicar los programas de aprendizaje alternativos y actividades didácticas para el aprendizaje de los niños.

Objetivos

General

- Diseñar una guía de estrategias didácticas fundamentadas en actividades lúdicas que faciliten el desarrollo de la memoria visual y auditiva de los estudiantes de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.

Específicos

- Identificar las actividades lúdicas que apoyarían en el desarrollo de la memoria visual y auditiva de los estudiantes de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón”.
- Establecer las actividades lúdicas fundamentadas en una guía de estrategias lúdicas que faciliten la adquisición de la memoria visual y auditiva de los estudiantes de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Abdón Calderón”.
- Validar la propuesta de solución al problema por el criterio de dos especialistas previo su implementación.

Elementos que la conforman

La propuesta previa a su diseño e implementación debe considerar las siguientes etapas:

1. **Planificación:** La planificación de la propuesta permitirá el diseño de las actividades, así como de las acciones que internamente los participantes directos e indirectos del proceso de investigación deberán realizar para que la propuesta pueda ser ejecutada.
2. **Socialización:** Posterior a la planificación de actividades, estas deberán ser socializadas para coordinar la adquisición de materiales, definición de tiempos e insumos que serán necesarios para la implementación de la propuesta.
3. **Ejecución:** En esta etapa la propuesta ya se encontrará diseñada y lista para ser implementada, por consiguiente, tanto docentes como estudiantes deben seguir las indicaciones de esta para consolidar las actividades previamente planificadas.
4. **Evaluación:** La evaluación de la propuesta es fundamental para retroalimentar lo relacionado al cumplimiento de los objetivos de la propuesta, se sugiere que se trabaje con el diseño de una rúbrica de evaluación o una lista de cotejo para evaluar la efectividad de la propuesta.

Cronograma de actividades

El cronograma de actividades de la propuesta ha sido diseñado en función de las etapas del proceso:

Tabla 4. Planificación de actividades

N°	Objetivo	Recursos	Responsables	Tiempo
1. Planificación	Determinar los componentes teórico-prácticos necesarios para el desarrollo e implementación de la guía.	Bibliografía	Autora	2 semanas
		Computador		
		Internet		
		Oficios		
2. Socialización	Socializar con directivos y docentes los beneficios que presenta la guía de estrategias pedagógicas.	Guía de estrategias didácticas	Autora	2 semanas
		Computador		
		Internet		
		Convocatorias		
		Zoom		
Correos institucionales				
3. Ejecución	Desarrollar las actividades propuestas en la guía de estrategias pedagógicas.	Guía de estrategias didácticas	Autora	3 meses
		Computador	Docentes	
		Internet		
		Convocatorias		
		Informes	Autoridades	
		Zoom		
		Correos institucionales		
		Compendio de rúbricas desarrolladas durante las capacitaciones	Aliados estratégicos	
Folleto con información teórica				
4. Evaluación	Analizar los resultados obtenidos con la implementación de la guía de estrategias didácticas.	Guía de estrategias pedagógicas	Autora	Permanente, durante la ejecución del proyecto
		Computador		
		Internet		
		Encuesta	Directivos	
		Fichas de seguimiento y retroalimentación docente		
		Zoom	Docentes	
		Correos institucionales		
Certificados				

Elaborado por: Autora

Premisas para su implementación

Para realizar la implementación de la presente propuesta se debería considerar las siguientes premisas:

- **Recurso humano:** Los docentes deben participar activamente de la implementación práctica de la propuesta y además deben ser gestores de información para obtener una retroalimentación de la efectividad de esta.
- **Tecnológico:** La institución educativa deberá proporcionar tanto a docentes como estudiantes el acceso a computadores e internet ya que la guía de estrategias didácticas se encuentra diseñada con actividades y recursos lúdicos en un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) en línea.
- **Financiero:** Se deberá considerar que en el caso de necesitarlo la guía deberá ser socializada a los docentes del contexto investigado, sin embargo, se sugiere que para no encarecer los costos de la propuesta y su implementación, la guía sea difundida al personal docente y estudiantes de manera virtual al correo electrónico.
- **Normativo:** La implementación de la guía de estrategias didácticas tiene sustento legal en la (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011) en el Art. 2 sobre los principios de la actividad educativa, literal “q” que menciona:

q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación (p.9).

Por consiguiente y con relación a lo citado en el Art, 2, literal q), las instituciones educativas generar espacios y motivar el esfuerzo individual de los docentes para mejorar la calidad del proceso de enseñanza de sus estudiantes.

Validación de la propuesta

La validación de la propuesta fue realizada por dos especialistas en el ámbito educativo y contexto de investigación quienes dieron sus criterios cualitativos respecto al diseño e implementación de la propuesta como alternativa viable de solución al problema del contexto quienes manifestaron que la propuesta por sus características y estructura es “factible de ser aplicada”. (Ver Anexos 5 y 6). El desarrollo de la propuesta como tal puede observarse en su totalidad en el Anexo 7

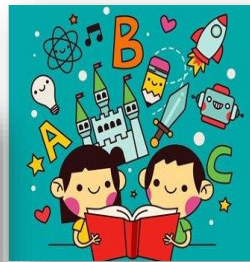
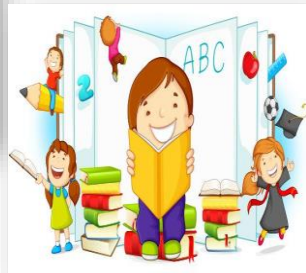
Desarrollo de la Propuesta

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “ABDÓN CALDERÓN”

Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2015-00120-A

GUÍA VIRTUAL

“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA PARA PREPARATORIA”



LILIÁN CHIRIBOGA

A U T O R A

LINK DE LA PRESENTACIÓN

https://www.canva.com/design/DAE52MmEwS4/NmFPP_Xv1e4209FImciZ0g/view?utm_content=DAE52MmEwS4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Para trabajar en la guía virtual, copiar el siguiente link en el google y hacer clic

2022

29

BLOQUE 1

EJERCICIOS DE MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA

Clase 1 Memoria Visual

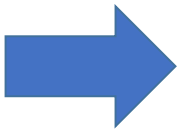
VEO, VEO y VEO



Un dibujo que
represente el ver

Fuente: <https://www.soloparamadres.com/380-ejercicios-para-ni%C3%B1os-c%C3%B3mo-practicar-la-memoria-auditiva-y-visual>

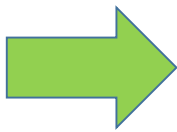
ACTIVIDAD 1



Juego: Observa y responde

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Sv1RmdfaQDU&ab_channel=PatocoDeHule

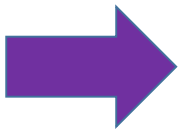
ACTIVIDAD 2



Test de Memoria Visual

Link: https://www.youtube.com/watch?v=VvomcwUZBp0&ab_channel=PRINCESADELALUZ

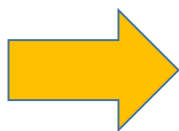
ACTIVIDAD 3



Ficha de Liveworksheets: Recordar parejas de imágenes

Link: <https://es.liveworksheets.com/tm1112464fx>

ACTIVIDAD 4



Juego por niveles: Memory de Animales

Link: <https://www.cokitos.com/memory-de-animales-para-ninos/play/>

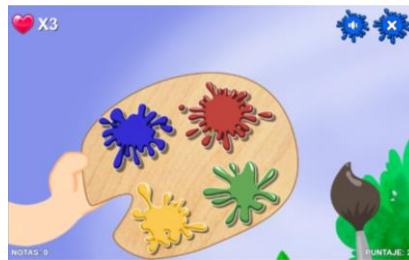
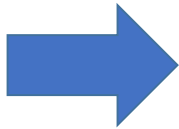
EJERCICIOS DE MEMORIA VISUAL

Clase 2. Memoria visual

VEO, VEO y RECUERDO



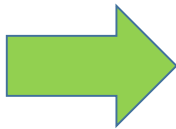
ACTIVIDAD 1



Juego: Simón dice... Colores

Link: <https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/simon-dice>

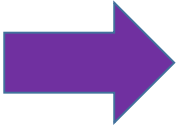
ACTIVIDAD 2



Juego: ¿Cuánto puedo recordar?

Link: <https://wordwall.net/es/resource/2710787>

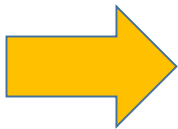
ACTIVIDAD 3



Ficha de Liveworksheets: Selecciona las imágenes que recuerdas

Link: <https://es.liveworksheets.com/ny1041459lg>

ACTIVIDAD 4



Juego: Encontrar parejas iguales

Link: <https://wordwall.net/es/resource/27227100>

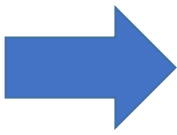
EJERCICIOS DE MEMORIA VISUAL

Clase 3. Memoria visual

VEO, VEO y HAGO



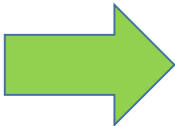
ACTIVIDAD 1



Ficha de trabajo: Observa los dibujos, a continuación, tapa con la mano los dibujos la parte superior de la hoja y rodea los dibujos que aparecían arriba.

Link: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2021/01/ejercicio-memoria-paz.pdf>

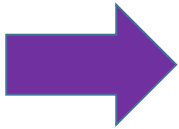
ACTIVIDAD 2



Video: Retos de Memoria Visual

Link: https://www.youtube.com/watch?v=yKj2XExSnm0&ab_channel=CasitaPreescolar

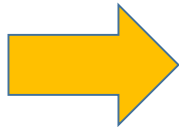
ACTIVIDAD 3



Ficha de Liveworksheets: Selecciona las imágenes que recuerdas

Link: <https://es.liveworksheets.com/ny726694mz>

ACTIVIDAD 4



Juego: Ponlos en orden

Link: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-de-memoria-infantiles/juegos-de-ordenar/ponlos-orden-07>

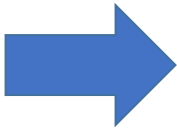
EJERCICIOS DE MEMORIA VISUAL

Clase 4 Memoria visual

JUGANDO, VEO y RECUERDO



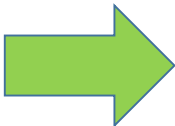
ACTIVIDAD 1



Ficha de Liveworksheets: Observar por un minuto y pasar página para colocar las imágenes en la posición de la página anterior.

Link: <https://es.liveworksheets.com/fs2934478oi>

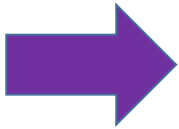
ACTIVIDAD 2



Video: Juego de Colores

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=f3wKmqHj6g>

ACTIVIDAD 3



Actividad de Consolidación
Ficha de Trabajo

VEO-VEO

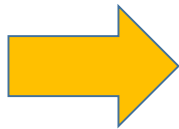


¿Cuántos objetos puedes recordar sin mirar?. Práctica en casa, así podrás recordar más objetos cada día.

Ficha de Trabajo: ¿Cuántos objetos puedes recordar sin mirar?

Link: https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2019/06/VEO-VEO-PICTOGRAMAS_page-0005.jpg

ACTIVIDAD 4



Actividad de Compromiso

Memoriza las imágenes del tablero, luego pega cada dibujo en la casilla correspondiente.

CLICK AQUI

Ficha de Liveworksheets: Memoriza las imágenes del tablero, y luego ponlas en orden.

Link: <https://es.liveworksheets.com/rl2382603bc>

BLOQUE 2

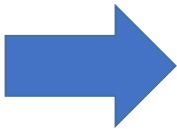
EJERCICIOS DE MEMORIA AUDITIVA

Clase 1. Memoria auditiva

ESCUCHO, ESCUCHO Y ESCUCHO



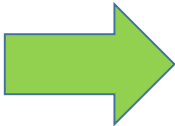
ACTIVIDAD 1



Ficha de Liveworksheets: Juego de Pistas

Link: <https://es.liveworksheets.com/us760113hd>

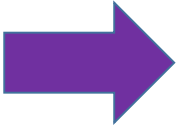
ACTIVIDAD 2



Juego: ¿Jugamos Al Veo Veo? - Buscamos el Objeto con Plim Plim

Link: https://www.youtube.com/watch?v=ewQDQrj5cbQ&ab_channel=ElReinoJugar

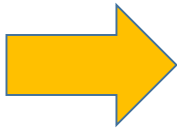
ACTIVIDAD 3



Video: Las vocales

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=hUmcjGvWaGc>

ACTIVIDAD 4



Ficha de Liveworksheets: Escucha atentamente y después coloca los animales en el orden que escuchaste.

Link: <https://es.liveworksheets.com/rl2382603bc>

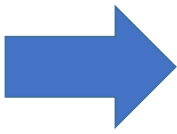
EJERCICIOS DE MEMORIA AUDITIVA

Clase 2. Memoria auditiva

ESCUCHO, ESCUCHO Y RECUERDO



ACTIVIDAD 1



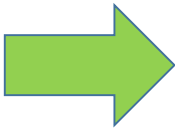
Actividad de Anticipación
Ficha

Selecciona los alimentos que escuchaste.

Ficha de Liveworksheets: Recuerda y selecciona los alimentos que escuchaste.

Link: <https://es.liveworksheets.com/mn317800lx>

ACTIVIDAD 2



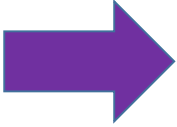
Actividad de Construcción
Video: Los regalos de Ana

Ver en YouTube

Video: Los regalos de Ana

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=WgnarzTa16E>

ACTIVIDAD 3



Actividad de Consolidación
Ficha

MEMORIA AUDITIVA

1ª Escucha los audios dos veces.

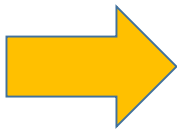
2ª Después, cuando lo hayas escuchado pincha en las imágenes que has oído.

• Escucha los audios dos veces.
• Recuerda las palabras y márcalas en la ficha.

Ficha de Liveworksheets: Escucha los sonidos y recuerda las palabras.

Link: <https://es.liveworksheets.com/it308040gx>

ACTIVIDAD 4



Actividad de Compromiso
Ficha

25 Oye el deletreo y relaciona con su imagen.

Oye el deletreo y relaciona con su imagen.

Ficha de Liveworksheets: Escucha el deletreo y relaciónalo con su imagen.

Link: <https://es.liveworksheets.com/tf14697py>

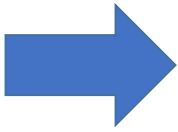
EJERCICIOS DE MEMORIA AUDITIVA

Clase 3. Memoria auditiva

ESCUCHO, ESCUCHO Y HAGO



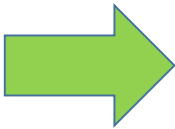
ACTIVIDAD 1



Ficha de Liveworksheets: Escucho, y pongo los objetos en orden.

Link: <https://es.liveworksheets.com/jz498675vp>

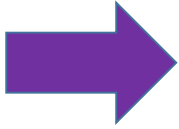
ACTIVIDAD 2



Juego: Discriminación visual y auditiva

Link: <https://wordwall.net/es/resource/28347635>

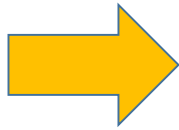
ACTIVIDAD 3



Ficha de Liveworksheets: Sigue las instrucciones.

Link: <https://es.liveworksheets.com/vb313880co>

ACTIVIDAD 4



Canción infantil para seguir instrucciones

Link: https://www.youtube.com/watch?v=zZV5I-MJyTc&ab_channel=AprendeConDoriemi

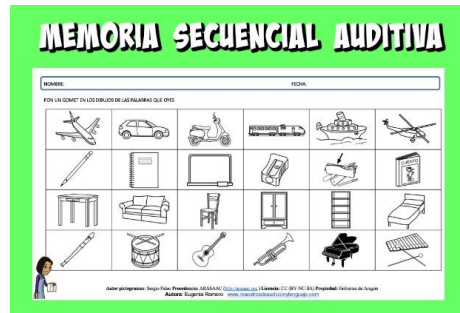
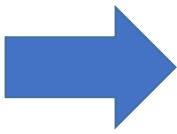
EJERCICIOS DE MEMORIA AUDITIVA

Clase 4. Memoria auditiva



JUGANDO, ESCUCHO Y REPITO IGUALITO

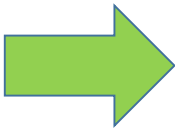
ACTIVIDAD 1



Ficha de Trabajo: Señala con una X las palabras que vayas escuchando.

Link: <https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/memoria-secuencial-auditiva/>

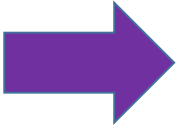
ACTIVIDAD 2



Video: Repetimos palabras

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E>

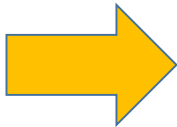
ACTIVIDAD 3



Juego: Contemos sílabas.

Link: <https://juegos.fundacioncrecer.net/jugandoconsonidos/2/>

ACTIVIDAD 4



Video: Recuerda las imágenes.

Link: https://www.youtube.com/watch?v=r5N3ighdYjs&ab_channel=PRINCESADELALUZ

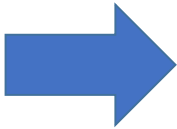
BLOQUE 3

JUEGOS Y JUEGOS PARA DEMOSTRAR QUE SE VER Y OÍR AL LEER Y ESCRIBIR

CLASE 1. MEMORIA DE PALABRAS



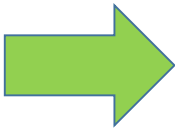
ACTIVIDAD 1



Jugando con sopa de letras

Link: <https://buscapalabras.com.ar/jugar-sopa-de-letras.php>

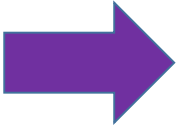
ACTIVIDAD 2



Cuento: El gato con botas

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Wiqu2dgl5c&ab_channel=CuentosyCancionesInfantiles

ACTIVIDAD 3



10 Busca las palabras en la sopa de letras.

BOTAS MARQUÉS
CARROZA OGRO
GATO PRINCESA
LEÓN REY

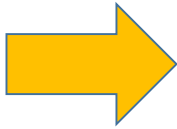


L	S	A	T	O	B	X	J	C	S	Q
V	E	C	C	J	J	P	A	E	G	O
S	P	O	W	S	R	R	T	K	G	Y
Y	Q	D	N	J	R	I	Y	R	N	L
G	M	W	O	O	R	N	O	R	S	S
O	I	A	Z	G	D	C	K	E	H	J
T	M	A	R	I	G	E	S	Y	Z	Y
A	Q	W	C	Q	U	S	S	S	D	Y
G	K	U	M	X	U	A	P	I	L	E
K	S	F	X	O	J	E	S	J	I	D
V	S	V	K	N	U	H	S	T	Y	A

Juego: Sopa de letras con la temática del cuento “El gato con botas”

Link: <http://actividadesfotocopiables.blogspot.com/2013/05/sopas-de-letras-abecedario.html>

ACTIVIDAD 4



APRENDEMOS A HABLAR CON LOS CUENTOS

Encuentra las palabras escondidas en esta sopa de letras.

S	G	E	Y	T	T	K	H	E	H	B	D	A	K
U	J	T	G	P	W	N	M	A	R	Q	U	É	S
G	I	Y	Z	X	U	O	A	R	P	P	W	P	I
G	C	A	S	T	I	L	L	O	D	J	M	N	O
O	G	R	O	E	Y	A	S	E	Q	M	Y	I	Y
U	X	G	K	A	U	L	U	E	B	Z	V	Y	A
H	F	J	G	A	T	O	U	K	C	Z	K	Q	X
U	E	N	U	W	U	E	C	A	R	R	O	Z	A
M	O	L	I	N	O	B	W	K	S	I	I	G	A
K	H	F	N	O	J	P	R	I	N	C	E	S	A
M	W	U	X	A	U	E	J	T	U	E	L	C	U
B	F	J	N	U	U	C	T	C	G	S	O	T	T
B	O	T	A	S	Y	F	N	F	R	W	A	Y	O
O	P	E	K	L	Q	N	X	I	E	R	E	Y	H

PRINCESA MARQUÉS
CARROZA GATO
MOLINO CASTILLO
BOTAS REY
OGRO

Nombre: _____	Curso: _____
Fecha: _____	
Colegio: _____	

Juego: Sopa de letras

Link: <http://leemosenelcole.blogspot.com/2015/08/el-gato-con-botas.html>

**JUEGOS Y JUEGOS PARA DEMOSTRAR QUE SE VER Y OÍR
AL LEER Y ESCRIBIR**

MEMORIA DE ORACIONES

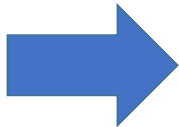


Clase 2. Jugando con oraciones chifladas



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/681732462326290840/>

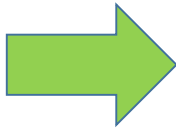
ACTIVIDAD 1



Ficha de **Liveworksheets**: Ordena las palabras para formar oraciones.

Link: <https://es.liveworksheets.com/ta1396163tn>

ACTIVIDAD 2

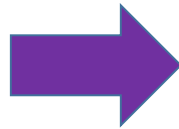


Actividad de Construcción
Ficha

Jagando con las palabras
chifladas.
Lee atentamente cada oración,
encuentra la palabra correcta y
completa.

Ficha de trabajo: Lee atentamente cada oración, encuentra la palabra correcta y completa. **Link:** [https://www.pinterest.co.uk/pin/31314159891621126/?amp_client_id=CLIENT_ID\(\)&mweb_unauth_id=&simplified=true](https://www.pinterest.co.uk/pin/31314159891621126/?amp_client_id=CLIENT_ID()&mweb_unauth_id=&simplified=true)

ACTIVIDAD 3

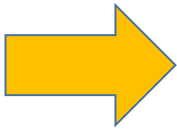


<p>Yo puedo corregir oraciones</p> <p>Mi abuelita tiene dos girasoles enormes.</p> <p>¡Qué rica está la manzana con caramelo!</p> <p>¿Quién te dio estas dos calabazas?</p>	<p>Yo puedo corregir oraciones</p> <p>El puerco espín está muy chistoso.</p> <p>Ese pájaro azul no tiene frío.</p> <p>Le arrojé bolas de nieve a mis amigos.</p>
<p>Yo puedo corregir oraciones</p> <p>¿Cuántas bellotas hay en tu jardín?</p> <p>¡Mira la tortuga que me regaló mi tía!</p> <p>El búho ya no está en la rama del árbol.</p>	<p>Yo puedo corregir oraciones</p> <p>Adentro de mi casa estoy muy calentito.</p> <p>El estanque está totalmente congelado.</p> <p>Yo patiné en el hielo con mis hermanos.</p>

Fichas: Juego en parejas, gana el grupo que complete las oraciones chifladas o corrigiendo la incoherencia.

Link: <https://www.pinterest.com/pin/252272016610877905/>

ACTIVIDAD 4



Juego: Armar oraciones.

Link: <https://wordwall.net/es/resource/19895424>

JUEGOS Y JUEGOS PARA DEMOSTRAR QUE SE VER Y OÍR AL LEER Y ESCRIBIR

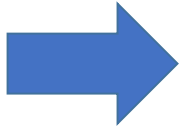
MEMORIA VISUAL ANIMADA POR GESTOS

Clase 3. Jugando a..., "Dígalo con mímica"



Fuente: <https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/2020/10/02/divertido-juego-de-mimica-para-trabajar-en-el-aula/>

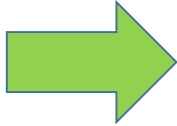
ACTIVIDAD 1



Juego: Dígalo con mímica

Link: <https://wordwall.net/es/resource/3752515>

ACTIVIDAD 2



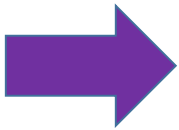
		VOCABULARIO	
PALA pala			GUANTES
LUPA lupa			CHAQUETA
CÁMARA cámara			ZAPATOS
			BUFANDA
			GORRO

Juego: Se entrega una palabra a cada niño, posterior a ello tendrá que representar con mímicas su palabra para que los otros niños descubran que es.

Link:

<https://rincondeinfantil.wordpress.com/2014/01/26/tarjetas-para-trabajar-vocabulario/vocabulario-invierno/>

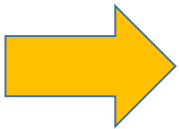
ACTIVIDAD 3



Fichas: El juego de la ruleta consiste en que cada niño debe hacer con mímica la palabra que le salga para que sus otros compañeros adivinen, quien no lo haga bien tendrá una penitencia.

Link: <https://wordwall.net/es/resource/3983127>

ACTIVIDAD 4



Actividad de Compromiso
Juego de la ruleta dígalos con mímica

Antes de la rueda para girarla

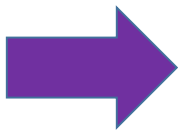
Girata

El juego de la ruleta consiste en que cada niño debe hacer con mímica la palabra que le salga para que los integrantes de su familia adivinen, quien no lo haga bien tendrá una penitencia.

Juego: Ruleta dígalos con mímica

Link: <https://wordwall.net/es/resource/16988059>

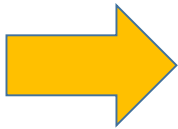
ACTIVIDAD 3



Juego: Bingo de Sílabas

Link: <https://www.sovvisual.org/materiales/bingo-de-silabas>

ACTIVIDAD 4



Juego: Palabras encadenadas

Link: <https://wordwall.net/es/resource/16988059>

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En relación con el objetivo general que menciona: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la memoria visual y auditiva de los niños de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” en el período 2021-2022 se puede concluir que: el desarrollo de las neurofunciones o funciones básicas de los estudiantes del contexto investigado influyen de manera determinante en la adquisición de la lectoescritura. Debido a esto, el inadecuado desarrollo de la memoria visual y auditiva (tal como consta en los resultados de las evaluaciones realizadas) no ha permitido consolidar otras neurofunciones esenciales como: la pronunciación, la coordinación visual, visomotora, el ritmo, entre otras que, como ya se manifestó anteriormente, son fundamentales para el proceso de lecto escritura y que, si no son intervenidas y mejoradas podrían terminar por convertirse en trastornos específicos de aprendizaje en niveles de escolaridad superiores.
- En relación con el objetivo específico que menciona: Definir cuáles son las neurofunciones desarrolladas en los estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” se puede concluir que: las neurofunciones desarrolladas en estudiantes del contexto investigado son las siguientes: 1) Esquema corporal (10 estudiantes), 2) Receptiva Auditiva (10 estudiantes), 3) Receptiva Visual (10 estudiantes), y; 4) Expresivo Manual (9 estudiantes); el resto de neurofunciones no se encuentran totalmente desarrolladas debido a múltiples factores (ambiental, pre y post pandemia, psicológico, madurativo, entre otros).
- En relación con el objetivo específico dos que menciona: Identificar el grado de desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” se puede concluir que: el desarrollo de la memoria visual y auditiva no se encuentra totalmente consolidada, ya que en la evaluación individual de funciones básicas existen diferencias significativas en los puntajes y respuestas por parte de la población de estudio.
- En relación con el objetivo específico tres que menciona: Proponer la utilización de una guía virtual de actividades lúdicas para permitir el desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” se puede concluir que: el diseño de una guía estrategias didácticas que

contenga actividades lúdicas para permitir el desarrollo de la memoria visual y auditiva en estudiantes de primer grado de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Abdón Calderón” podría mejorar el desarrollo de estas neurofunciones y dotar a los docentes de una herramienta didáctica que facilite su estimulación y consolidación.

Recomendaciones

- Realizar una nueva evaluación de funciones básicas una vez termine el periodo académico de los estudiantes esto para verificar si en su proceso de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de sus neurofunciones y perfil de madurez se ha modificado.
- Trabajar en la estimulación y consolidación de las áreas o neurofunciones que en la evaluación realizada los estudiantes no obtuvieron buenos puntajes: 1) Dominancia Lateral (3 estudiantes), 2) Orientación Temporo-Espacial (7 estudiantes), 3) Coordinación Dinámica (3 estudiantes), 4) Asociación Auditiva (8 estudiantes), 5) Cierre Auditivo Vocal (8 estudiantes), 6) Pronunciación (0 estudiantes), 7) Memoria Secuencia Auditiva (0 estudiantes), 8) Coordinación Visual, Auditiva y motora (Ritmo) (0 estudiantes), 9) Memoria Visual (0 estudiantes), 10) Discriminación Auditiva (6 estudiantes), 11) Coordinación Visomotora (4 estudiantes), 12) Atención y Fatiga (6 estudiantes), y; 13) Desarrollo Manual (5 estudiantes).
- Aplicar la guía virtual de actividades lúdicas, de manera inicial y registrar todos los avances conseguidos con los niños; pero, utilizarla como punto de partida para buscar nuevas opciones, creativas y dinámicas, a través del empleo de alternativas similares a Canva (estrategia virtual empleada en la presente oportunidad). Entre otras las estrategias que pueden localizar, aprender y perfeccionar están Visme, Adobe Spark, Easil, Snappa. Este conocimiento y aplicación les brindará una oportunidad para ser docentes creativos e innovadores.

ANEXOS

Anexo 1 – Autorización para realizar la investigación

Quito, 03 de marzo de 2022

M Sc. María Isabel Alemán
VICERECTORA DE LOS 7 AÑOS DE E.G.B.
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "ABDÓN CALDERÓN"
Presente. –

Yo, Lilián Chiriboga Larco con C.I.: 1713033460 docente de primer grado de E.G.B. de la Institución que tan acertadamente dirige, solicito comedidamente me autorice realizar el levantamiento de datos para mi trabajo de investigación de la Maestría en Educación Parvularia con el tema: **LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL Y AUDITIVA EN PREPARATORIA.**

En la espera de su gentil aprobación le agradezco su atención.

Atentamente,



Lilián Chiriboga
C.I.: 1713033460



Anexo 2 – Consentimiento firmado

Quito, 12 de diciembre de 2021

CONSENTIMIENTO FIRMADO

Yo, Andrea Gutiérrez, con número de cédula 171905595-8 representante del niño Matías Gutiérrez por medio del presente expreso mi consentimiento para que se pueda aplicar en el estudiante el Test de Funciones Básicas mismo que servirá a la institución educativa para la obtención de información académica que permitirá mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de mi representado.

Por consiguiente, autorizo se pueda utilizar la información académica y los resultados de mi representado únicamente con fines académicos.

Atentamente,

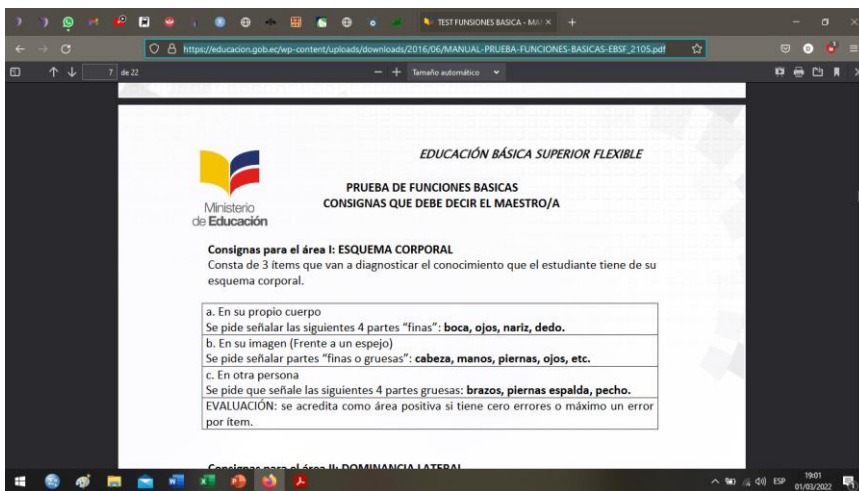
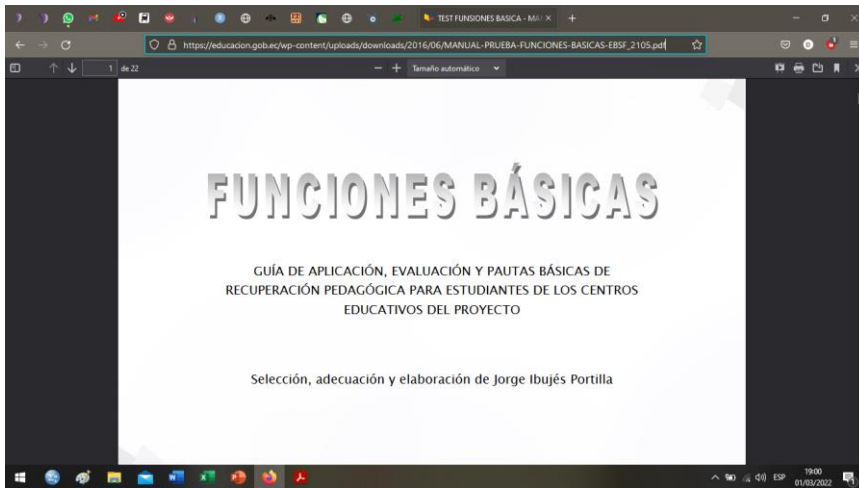


Andrea Gutiérrez

171905595-8

Anexo 3 – Prueba de funciones básicas (MINEDUC)

Enlace: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MANUAL-PRUEBA-FUNCIONES-BASICAS-EBSF_2105.pdf



Anexo 4 – Ejemplo de aplicación del test de funciones básicas

Nombre: XXXXXXXXXXXXXXX

Fecha de Nacimiento: XXXXXXX

Edad: 5 años 2 meses

Grado: Primero

ÁREA I: ESQUEMA CORPORAL

Consta de 3 ítems que van a diagnosticar el conocimiento que el estudiante tiene de su esquema corporal.

a. En su propio cuerpo Se pide señalar las siguientes 4 partes “finas”: boca, ojos, nariz, dedo.	X
b. En su imagen (Frente a un espejo) Se pide señalar partes “finas o gruesas”: cabeza, manos, piernas, ojos, etc.	X
c. En otra persona Se pide que señale las siguientes 4 partes gruesas: brazos, piernas espalda, pecho.	X
EVALUACIÓN: se acredita como área positiva si tiene cero errores o máximo un error por ítem.	

ÁREA II: DOMINANCIA LATERAL

Consta de varios ítems; diagnostica la dominancia lateral, con una serie de actividades con el ojo, mano, oído y pie.

El estudiante deberá realizar las actividades según las instrucciones que se da en cada literal.

	Derecha	Izquierda
a. Ojo (mira, a través de un tubo o cartulina con orificio)	X	
b. Mano (lanza, una pelota, o pintar)	X	
c. Oído (escucha, el sonido del reloj, de un radio, teléfono)		X
d. Pie (salta, en un solo pie)		X
EVALUACIÓN: Se acreditará como área positiva cuando el estudiante ha realizado todas las actividades con la derecha o izquierda y como negativa cuando su dominancia no está definida.		

ÁREA III: ORIENTACIÓN ESPACIAL

3.1. Temporal:

Esta área mide orientación temporal, consta de 4 ítems. Se pregunta al estudiante:

a.- ¿En este momento es de día o de noche?	X
b. ¿Qué haces por las noches?	X
c. ¿Qué realizaste ayer en la escuela?	-
d. ¿Qué actividad hiciste hoy?	-
EVALUACIÓN: Se acreditará como área positiva cuando el estudiante ha respondido correctamente a todas las preguntas.	

3.2. Espacial:

Consta de 4 ítems. Mide orientación espacial (Arriba, abajo / Delante, atrás)

a. Pon el lápiz debajo de la mesa.	X
b. Pon el lápiz arriba de la silla.	X
c. Pon el lápiz atrás tuyo.	-
d. Pon el lápiz adelante tuyo.	-
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva si tiene hasta un error.	

ÁREA IV: COORDINACIÓN DINÁMICA

Consta de 2 ítems, se pide al niño:

a. Salta en un solo pie.	-
b. Botea la pelota con una mano, con dos manos.	-
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando la coordinación tanto del pie como de la mano es perfecta (no se admite zig-zag cuando salta en un solo pie y tampoco sobre boteo con las manos).	

ÁREA V: RECEPTIVO AUDITIVO

Consta de 15 ítems. Diagnostica la capacidad del niño para escuchar una orden y codificar en respuesta.

a.	¿Los pájaros comen?	X
b.	¿Los gatos vuelan?	X
c.	¿Los bebés lloran	X
d.	¿Los árboles bailan?	X
e.	¿Los niños juegan?	X

f.	¿Los pájaros pintan?	X
g.	¿Los plátanos escriben?	X
h.	¿Las personas se casan	-
i.	¿Las bicicletas estudian?	X
j.	¿Las mamás cocinan?	X
k.	¿El cielo es verde?	-
l.	¿El sol es caliente?	X
m.	¿Las flores comen?	X
n.	¿Los trenes duermen?	X
o.	¿Los sapos saltan?	X
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo 2 errores		

ÁREA VI: RECEPTIVO VISUAL

Consta de 4 ítems. Diagnostica si el estudiante percibe un estímulo visual o no. Se usa la lámina Z. Se le dice:

a. Este niño está escribiendo, busca otro que esté haciendo lo mismo.	X
b. Esta persona está barriendo, busca otra que esté haciendo lo mismo.	X
c. Esta es una llave, busca otra igual.	X
d. Esta es una tijera, busca otra igual.	X
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo hasta un error.	

ÁREA VII: ASOCIACIÓN AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica la capacidad del niño para escuchar una orden y codificarla en respuesta Completa la frase que yo quiero decir:

1	Un pájaro vuela en el aire, un pez nada en el....	X
2	Un pan es para comer, la leche es para.....	X
3	El humo sube, la lluvia....	X
4	Yo me siento en una silla, tu duermes en una.....	X
5	La luz roja significa pare, la luz verde significa.....	X
6	Yo como en un plato, tu tomas en un.....	X
7	Juan es un niño, María es una.....	-

8	Los oídos son para escuchar, los ojos son para.....	X
9	Yo estoy despierto durante el día, tu estás dormido durante la.....	X
10	Un conejo es rápido, una tortuga es.....	X
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo 2 errores		

ÁREA VIII: EXPRESIVO MANUAL

Consta de 10 ítems. Diagnostica la expresión coordinación audio-viso-motora; se le dice: yo te nombro un objeto y tu respondes con mímica o señas.

1	Martillo	X
2	Guitarra	X
3	Tenedor	-
4	Teléfono	-
5	capillo y pasta dental	-
6	Tijeras	X
7	Sacapuntas	X
8	Lápiz	X
9	Cuchillo	X
10	Escoba	X
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo hasta 2 errores		

ÁREA IX: CIERRE AUDITIVO VOCAL

Consta de 5 ítems. Diagnostica la integración auditivo vocal, se le dice: escucha bien y completa la palabra que yo te quiero decir:

a.	Azú.....car	X
b.	Pier.....na	-
c.	Maripo.....sa	X
d.	Monta.....ña	X
e.	Carreti.....lla	-

ÁREA X: PRONUNCIACIÓN

Consta de 6 ítems. Diagnostica la pronunciación con palabras cuyo esquema mental está estructurado.

a.	Franelógrafo	-
b.	Esferográfico	X
c.	Triciclo	-
d.	Lengua	X
e.	Periódico	X
f.	Columpio	X
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo 2 errores		

ÁREA XI: MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica la memoria auditiva del niño; se le dice: escucha bien y repite exactamente los siguientes números

a.	3 2 5	X
b.	2 5 1	X
c.	7 6 2 4	X
d.	1 3 5 2	X
e.	7 4 1 3 2	-
f.	2 5 4 6 9	
g.	3 2 5 7 8 3	
h.	9 2 6 7 5 8	
i.	2 4 6 3 2 5 7	
j.	5 4 7 9 7 6 2 3	
EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando ha repetido 8 dígitos (memoria básica para la lecto-escritura), si el niño logró repetir 3 dígitos pasa a la siguiente serie, caso contrario se le acredita área debilitada, de esta manera se opera con las siguientes series.		

ÁREA XII: COORDINACIÓN VISUAL-AUDITIVA-MOTORA (Ritmo)

Consta de 7 ítems. Diagnostica la coordinación visual auditiva motora, con patrón visual y auditivo. Escucha y repite exactamente (con golpes):

a.	000	X
b.	00 – 00	-
c.	000 – 00	
d.	00 - 0 – 000	
e.	0 - 0000 – 0	
f.	0 - 00 - 00 – 000	
g.	00 - 000 - 000 – 0000	
EVALUACIÓN: Se evalúa como el área anterior 11. si logra vencer la primera serie pasa a la siguiente, caso contrario es área debilitada. Es área positiva, cuando logra vencer las siete series		

ÁREA XIII: MEMORIA VISUAL

Consta de 8 ítems con diseños sencillo. Diagnostica la memoria visual, se inicia con tres tarjetas. Anexo tarjetas

Mira con atención estas tarjetas (15 segundos). Luego te retiro y tendrás que ponerlas en el mismo orden.
EVALUACIÓN: Si logra vencer la primera serie (tres tarjetas) pasa a la siguiente serie, caso contrario se acredita área debilitada. Es área positiva cuando logra vencer el ordenamiento de todas las series (8)

1	X
2	-
3	
4	
5	
6	
7	
8	

ÁREA XIV: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

El estudiante debe repetir las dos palabras juntas de cada ítem, luego de haber sido pronunciadas por el examinador.

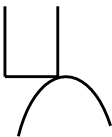
a.	pato – dato	X
b.	cama – dama	X

c.	caballo – cabello	X
d.	rata – lata	X
e.	hombre – hambre	X
f.	mesa – misa	X
g.	mano – mono	X
h.	tía – día	-
i.	casa – pasa	-
j.	pana – lana	X
EVALUACIÓN: Se calificará como área positiva sin admitir errores.		

ÁREA XV: DISCRIMINACIÓN VISOMOTORA

Consta de 3 tarjetas graficadas. Diagnostica coordinación visomotora.

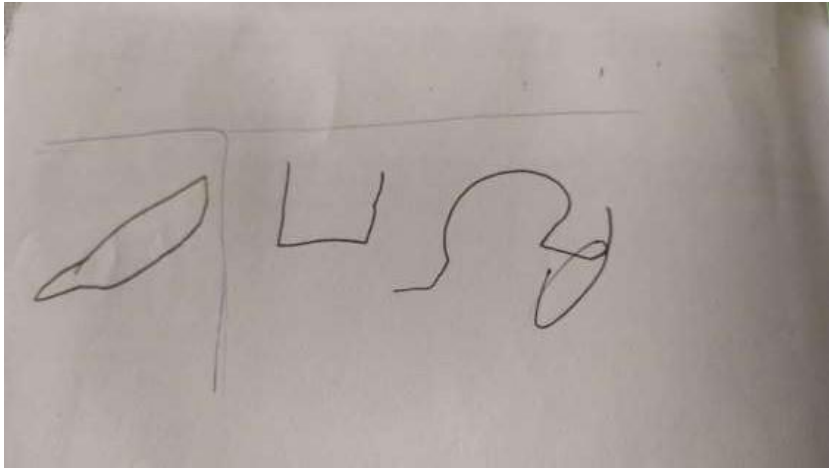
El maestro/a pide al estudiante: “Copia los dibujos de estas tarjetas”. Se le presenta una por una.

	OOOOOOOOOOOOOO OOOOOOOOOOOOOO OOOOOOOOOOOOOO
1.X	2.-	3.-

EVALUACIÓN: Las mismas evalúan: rotación, integración y perseverancia.

Se asignará como área positiva, cuando no presenten errores; si existiese al menos uno, se constituirá como área negativa.

- Rotación: Cambio de posición de la figura en más de 45°
- Integración: Separación de las partes de la figura en por lo menos 3mm.
- Perseverancia: Cuando ha dibujado más de 12 puntos.



ÁREA XVI: ATENCIÓN Y FATIGA

Diagnostica atención y fatiga.

Pon un punto en cada cuadro lo más rápido que puedas (preferible usar un marcador).
De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Sin saltarse cuadros.

Anexo 5 y 6 – Validez de la propuesta

FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTA

Título de la Propuesta:
"Gua de estrategias didácticas que faciliten la obtención de la memoria visual y auditiva"

Autora de la propuesta: Leda. Lillian Chiriboga
Tutor del trabajo de investigación: Leda. Verónica Simbaña, M. Sc.

1. Datos personales del especialista
 Nombres y apellidos: Jeanneth Robalino
 Grado académico (área): Maestría en Educación
 Experiencia en el área: Docente educación básica e inicial


2. Autovaloración del especialista
 Por favor marque con una "X" el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otras que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta
 Por favor marque con una "X" el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguna				

MA: Muy aceptable; BA: Buena aceptable; A: Aceptable; PA: Poca aceptable; I: Inaceptable



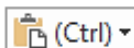
FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTA

Título de la Propuesta:

¡Guta de estrategias didácticas que faciliten la obtención de la memoria visual y auditiva”

Autora de la propuesta: Leda. Lilian Chiriboga

Tutor del trabajo de investigación: Leda. Verónica Simbaña, M. Sc.



1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Miriam Maldonado
 Grado académico (área): Maestría en Educación
 Experiencia en el área: Docente educación básica e inicial

2. Autovaloración del especialista

Por favor marque con una “X” el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otras que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta

Por favor marque con una “X” el criterio que más se ajusta a su valoración de la presente propuesta.

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguna				

MA: Muy apropiado; BA: Buena apropiado; A: Aceptable; PA: Poca apropiado; I: Inapropiado

Miriam Maldonado

FIRMA DEL/LA VALIDADOR (A)

BIBLIOGRAFÍA

- Agudelo, M. P. A., & del Carmen Quiñones Tello, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Arauz, J., Ibarra, K., Iglesias, N., Guerrero, A., & Santimateo, W. (2020). Memoria y dificultades de aprendizaje. *Revista de Investigación Formativa*, 62–78.
- Beltran, Á. (2021). El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales. In *Tesis Doctoral. Corporación Universitaria Minuto de Dios*.
- Brotóns, E. B. (2020). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 16–23. <https://doi.org/10.30827/digibug.47141>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Carrión, A. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528–8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Castaño, L. G. (2017). Evaluación de las habilidades visuales más importantes en la lectura en la etapa de aprender a leer y la etapa de leer para aprender. *Esis de Maestría. Universitat Politècnica de Catalunya*, 1–116. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/184039>
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. *Colección Material Didáctico*, 1–105. http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Cruz, J., Jadán, J., Suarez, N., Endara, M. J., Guevara, C., Bonilla, S., & Guadalupe, J. (2021). *Actualización de Líneas de Investigación*.
- de Educación, E. M. (2019). *Curriculo de los niveles de educación General Obligatoria*

- Subnivel Preparatoria. In *MINED* (Vol. 2, pp. 1–528). www.educacion.gob.ec
- de la Roca, C. I. G., González, M. C., Pérez, M. M. G., Méndez, I. M. A., & Ramírez, A. R. (2021). Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje. *Revista Académica CUNZAC*, 4(1), 47–51. <https://doi.org/10.46780/CUNZAC.V4I1.31>
- Espinoza-Harold, M. (2010). El uso de la estrategia de lectura LIDE en la comprensión de textos y la motivación. *Ensayos e Investigaciones*, 1–8.
- Espinosa, I. (2003). Visión neuropsicológica y de la neuroeducación a los problemas de aprendizaje.
- Fernández-Marcote, A. (2002). La utilización del juego sensorial en el ámbito educativo. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 6, 13–22. https://nanopdf.com/queue/la-utilizacion-del-juego-sensorial-en-el-ambito_pdf?queue_id=-1&x=1642974643&z=MjgwMDpiZjA6MWMzOmQ5OjU5Mjc6YTAyNjpiMzk5OmMzOTM=
- Kundera, M. (2010). La memoria humana. In *La memoria humana* (pp. 134–152).
- Lavilla, L. (2018). La memoria en el proceso de enseñanza/aprendizaje. *Journal of Applied Physics*, 123(16), 311–319.
- Márquez, E., & Alarcón, J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. In *efdeportes.com* (p. 1). <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Martínez, É. E., Ruiz, T. R., & García, C. P. (2021). El juego como mediación pedagógica para la transformación del pensar. *Revista Perspectivas*, 6(21), 252–265. <https://doi.org/10.26620/UNIMINUTO.PERSPECTIVAS.6.21.2021.252-265>
- Merchán, M., & Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Ciencia y Tecnología Para La Salud Visual y Ocular*, 9(1), 93–101. <https://doi.org/10.19052/sv.221>
- Ministerio de Educación. (2016). El Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria

Subnivel Elemental. *Currículo 2016*, 2, 20–23. www.educacion.gob.ec

Ministerio de Educación. (2018). Educación General Básica Preparatoria. In *MINED* (p. 193).

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2468/gallego.villar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Monsalve, M., Yunia, M., & López, M. (2020). Entre juegos y misterios me divierto y aprendo. *Tecnológico de Antioquía Institución Universitaria*, 1–154.

Moreira, C., & Delgadillo, B. (2015). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Revista Tecnológica En Marcha*, 8, 121–129.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0379-39822015000100121

Ocaña, A. (2009). Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica. In *AutoresEditores*.

https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=WceHeEzSUuMC&oi=fnd&pg=PA2&dq=Educación+Infantil:+afectividad,+amor+y+felicidad,+currículo,+lúdica,+evaluación+y+problemas+de+aprendizaje&ots=TUtYJFY6bR&sig=i-3LxWwPpPVR1-Zqv-Y_dM-fSBc&redir_esc=y#v=onepage&q

Romero, E., & Hernández, N. (2011). El papel de la memoria en el proceso lector. *Umbral Científico*, 19, 24–31. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30428111003>

Salamanca, M. L., & Ramos, V. S. (2018). Desarrollo cognitivo y motor. In *Editex*.

[https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yhdfDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Desarrollo+cognitivo+y+motor+\(2018\)&ots=OyEokW74lg&sig=CtHFIqEKDox1sXCWWhoY_amMWAiY&redir_esc=y#v=onepage&q=Desarrollo](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yhdfDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Desarrollo+cognitivo+y+motor+(2018)&ots=OyEokW74lg&sig=CtHFIqEKDox1sXCWWhoY_amMWAiY&redir_esc=y#v=onepage&q=Desarrollo)

Sandoval, D. (2021). Guía metodológica para fortalecer la coordinación visual, auditiva y motora de los niños y niñas de 4 a 5 años. In *Tesis* (p. 63).

UNICEF, S. E. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. In *UNICEF*.

www.unicef.org/publications

Urgilez, C. V. M. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020. In *Bachelor's thesis*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20219>

UTA. (2012). Contenido -Estructura y forma de presentación de Proyectos de Investigación y Desarrollo en Programas de Maestría Profesionalizantes. *Repositorio Institucional de La Universidad Técnica de Ambato*, 1–119. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>

LINKOGRAFÍA

https://www.youtube.com/watch?v=Sv1RmdfaQDU&ab_channel=PaticoDeHule

https://www.youtube.com/watch?v=VvomcwUZBp0&ab_channel=PRINCESADELALUZ

<https://es.liveworksheets.com/tm1112464fx>

<https://www.cokitos.com/memory-de-animales-para-ninos/play/>

<https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/simon-dice>

<https://wordwall.net/es/resource/2710787>

<https://es.liveworksheets.com/ny1041459lg>

<https://wordwall.net/es/resource/27227100>

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2021/01/ejercicio-memoria-paz.pdf>

https://www.youtube.com/watch?v=yKj2XExSnm0&ab_channel=CasitaPreescolar

<https://es.liveworksheets.com/ny726694mz>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-memoria-infantiles/juegos-de-ordenar/ponlos-orden-07>

<https://es.liveworksheets.com/fs2934478oi>

<https://www.youtube.com/watch?v=f3wIKmqHj6g>

