UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS:

El Impacto de los juegos en la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero", Ayacucho 2024

Para optar el grado académico de:

MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

PRESENTADO POR:

Bach. Josue David AGUILAR QUISPE

ASESOR:

Dr. Oscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ

AYACUCHO - PERÚ

2026

Con mucho cariño y aprecio a mi madre, mi familia y mi hijo que han sido el motor y el motivo de seguir adelante, esta investigación es el reflejo del amor y el apoyo que me brindaron durante todos estos años. A cada uno de ustedes, les dedico este trabajo con todo mi cariño. Sin su apoyo, este logro no habría sido posible. Espero que este esfuerzo sea un motivo de orgullo para todos nosotros.

Josue Aguilar

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga por brindarnos la oportunidad de fortalecer nuestras capacidades académicas

A la plana docente de la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación por haberme brindado y enriquecido con sus experiencias.

Al Dr. Oscar Gutiérrez por ser mi mentor un gran docente que me motivo a seguir por el sendero de la investigación y despertar mi curiosidad para poder publicar artículos científicos.

A mis colegas de la Mención de estrategias de enseñanza aprendizaje y evaluación con las que compartimos experiencias y viajes académicos. Que fueron dos años llenos de aprendizajes compartidos.

Josue Aguilar

Índice

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD 2
AGRADECIMIENTOS 4
Índice de anexos 8
INTRODUCCIÓN 11
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14
1.1. Descripción de la realidad problemática 14
1.1.1. Formulación del problema *15*
1.1.2. Formulación de Objetivos *16*
1.2. Justificación 17
2. MARCO TEÓRICO 22
2.1. Antecedentes de investigación 22
a. A nivel internacional *22*
b. A nivel nacional *24*
2.1.3. A nivel regional *26*
2.2. Bases teóricas 27
a. El juego *27*
2.3. Marco conceptual. 43
3. METODOLOGÍA 46
3.1. Hipótesis 46
3.2. Variables 46
3.3. Matriz de Operacionalización de variables e indicadores 52
3.4. Tipo y nivel de investigación 54
3.5. Métodos 56
3.6. Diseño metodológico 58
3.7. Población 59
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 61
3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos 63
3.10. Técnicas de procesamiento de la información 66
3.11. Aspectos éticos 69

4. RESULTADOS 71
4.1. A NIVEL DESCRIPTIVO 71
4.2. A NIVEL INFERENCIAL 75
4.2.3. Prueba de Hipótesis *75*
4.2.3.2 Hipótesis específica 1 ..... *77*
4.2.3.3 Hipótesis específica 2 ..... *79*
Hipótesis específica 3 ..... *81*
4.3. Discusión de resultados 83
CONCLUSIONES 86
RECOMENDACIONES 88
Referencias bibliográficas 89

Índice de Tablas

Tabla 1. Confiabilidad del instrumento Test de la Figura Compleja…….....715

Tabla 2. Memoria de los estudiantes del segundo grado, pre y post test…….…….....718

Tabla 3. Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado, pre y post test.…….....71

Tabla 4. Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado, Pre y post test……72

Tabla 5. Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado, pre y post test…….71

Tabla 6. Prueba de la hipótesis general según la prueba de W de Wilcoxon.…….……72

Tabla 7. Prueba de la hipótesis general según la prueba de U de Mann-Whitney……..72

Tabla 8. Prueba de la hipótesis especifica 1 según la prueba de W de Wilcoxon 75

Tabla 9. Prueba de la hipótesis especifica 1 según la prueba de U de Mann-Whitney……76

Tabla 10. Prueba de la hipótesis especifica 2 según la prueba de W de Wilcoxon…….…77

Tabla 11. Prueba de la hipótesis especifica 2 según la prueba de U de Mann-Whitney …...78

Tabla 12. Prueba de la hipotesis especifica 3 según a prueba de W de Wilcoxon.....….79

Tabla 13. Prueba de la hipotesis especifica 3 según la U de Mann-Whitney……..79

Índice de anexos

Anexo 1 Matriz de consistencia 91
Anexo 2 Matriz de operacionalización del instrumento..... 93
Anexo 3 Ficha Técnica del instrumento 98
Anexo 4 Instrumento 99
Anexo 5 Módulos de experimentación 103
Anexo 6 Base de datos 106
Anexo 7 Base de datos de confiabilidad..... 107
Anexo 8 Documentos de autorización..... 108
Anexo 9 Prueba de Hipótesis..... 110
Anexo 10 Fotografías 111

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero", Ayacucho – 2024. El estudio fue de enfoque cuantitativo de tipo aplicado, con un nivel explicativo, y diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 46 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental y un grupo de control, cada uno con 23 integrantes. Se empleó la técnica de observación y como instrumento se aplicó el Test de la Figura Compleja de Rey – Osterrieth, para medir la memoria en sus tres dimensiones según el test: memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual. El análisis estadístico se realizó mediante las pruebas de Wilcoxon (para comparar los resultados del pretest y postest dentro de cada grupo) y la U de Mann-Whitney (para comparar los resultados entre el grupo experimental y el grupo de control), utilizando el software IBM SPSS versión 24. Los resultados mostraron diferencias estadísticamente significativas a favor del grupo experimental ($p < 0,05$), lo que evidenció que los juegos influyeron positivamente en la memoria de los estudiantes. En conclusión, el juego tuvo una influencia significativa en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria, confirmando la hipótesis general planteada.

PALABRAS CLAVE: Memoria, juego, aprendizaje.

ABSTRACT

This research aimed to determine the influence of play on the memory of second-grade students at the "Los Ángeles de María Romero" Private Educational Institution in Ayacucho, 2024. The study employed a quantitative, applied approach with an explanatory level and a quasi-experimental design. The population consisted of 46 students, divided into an experimental group and a control group, each with 23 members. The observation technique was used, and the Rey-Osterrieth Complex Figure Test was administered as the instrument to measure memory in its three dimensions: working memory, delayed memory, and perceptual organization. Statistical analysis was performed using the Wilcoxon signed-rank test (to compare pre-test and post-test results within each group) and the Mann-Whitney U test (to compare results between the experimental and control groups), using IBM SPSS version 24 software. The results showed statistically significant differences favoring the experimental group ($p < 0.05$), demonstrating that the games positively influenced students' memory. In conclusion, the game had a significant influence on the memory of second-grade students, confirming the general hypothesis.

KEY WORDS: Memory, play, learning.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo de investigación es determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” así mismo, determinar la influencia del juego en la memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”. Todo esto para ver si el juego es una estrategia de mejora en la memoria de los estudiantes, porque la problemática de la memoria en los estudiantes del nivel primario en el Perú representa un desafío significativo que impacta directamente en su rendimiento académico. La memoria cumple un rol fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que implica la retención y recuperación de información, habilidades fundamentales para el éxito escolar.

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo aplicada de nivel explicativo y de diseño cuasiexperimental. Este estudio compara dos grupos: denominado grupo experimental y grupo de control, cada grupo estuvo compuesto por 23 estudiantes, en total se tuvo como población 46 estudiantes, Este formato de la estructura del diseño con dos grupos permite evaluar el impacto de los juegos en la memoria de los estudiantes, ya que nos muestra cual es el nivel de significancia antes y después de la intervención, así mismo la comparación de ambos grupos para tener una mayor confiablidad de los resultados al comparar al grupo control con el experimental después del experimento.

Así mismo para medir la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria, se empleó el “Test de una Figura Compleja de Rey”, basado en el método de Osterrieth. Esta

batería es mundialmente reconocida por su eficacia en la evaluación y medición de la memoria, mayormente es aplicado en estudios psicológicos, por su gran nivel de confianza al evaluar la memoria. Entonces la aplicación del test se desarrolló en dos momentos, un pretest antes de la intervención y un postest posterior a la intervención. Esta metodología nos permite analizar las diferencias o mejoras de los estudiantes, con respecto a la memoria proporcionando datos cuantitativos que respaldan las conclusiones de la investigación. Asimismo, el uso de un diseño cuasiexperimental es fundamental para determinar la influencia de los juegos como un programa de intervención en el grupo experimental teniendo como referencia al grupo control, contribuyendo así al entendimiento de estrategias de los juegos mejoran la memoria.

En este sentido, este estudio se estructura en cuatro capítulos clave.

El primero sobre la situación problemática, que describe como la baja memoria de los estudiantes afecta en el rendimiento académico. Así mismo muestro de cómo los juegos pueden ser una herramienta divertida y sencilla para fortalecerla. Y por consiguiente por su relevancia en el contexto de la investigación, vale la pena investigarla con un diseño cuasiexperimental. Este análisis inicial es de vital importancia para establecer el marco teórico así mismo justificar la necesidad del estudio.

El segundo capítulo, el marco teórico, es todo el entramado teórico que sustenta la investigación. Ahí desgloso los conceptos clave sobre la memoria, como sus tipos y cómo funciona en niños de esta edad, y rescato teorías solidas de Piaget y Vygotsky que hablan sobre los juegos. También se revisan estudios previos que han utilizado el "Test de una Figura Compleja de Rey" y otros instrumentos similares. Esta base da solidez y respaldo teórico a

mi investigación, permitiendo contextualizar los hallazgos en relación con el conocimiento existente en el área.

En el tercer capítulo, la metodología, se detalla paso a paso de cómo se estructuro y se aplicó el presente estudio, detallando el enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación dando énfasis al diseño cuasiexperimental con grupo experimental donde se aplicó el programa y el grupo control donde no se aplicó el programa y la aplicación de las pruebas en dos momentos, pretest y postest. Este apartado es clave para dejar claro como recolecte y analice los datos con estadígrafos como Wilcoxon y Mann – Whitney así para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

Finalmente, el cuarto capítulo presenta los resultados y su discusión; en el grupo control el valor de la significancia es mayor que la asumida (0,442<0,05), sin cambios significativos en la memoria, sin embargo, el valor de significancia del grupo experimental es menor que la asumida (0,00>0,05) mostrando una mejora clara, al comparar ambos postest las diferencias son estadísticamente significativas por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, el juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La problemática de la memoria en los estudiantes del nivel primario en el Perú representa un desafío significativo que impacta directamente en su rendimiento académico. La memoria cumple un rol fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que implica la retención y recuperación de información, habilidades fundamentales para el éxito escolar. Sin embargo, diversos estudios han encontrado problemas relacionados con la memoria que afectan el rendimiento académico de los estudiantes, en un estudio realizado por la Universidad Cayetano Heredia halló que los niños del nivel primario de colegios públicos en Lima tienen bajo rendimiento en tareas que involucran la memoria de trabajo y la memoria verbal (Mamani et al., 2013). Así mismo la falta de estrategias efectivas para mejorar la memoria puede resultar en dificultades para recordar conceptos clave, datos y detalles importantes que son enseñados en el aula; los estudiantes pueden experimentar dificultades para retener información a corto y largo plazo, lo que afecta su capacidad para construir una base sólida de conocimientos. Igualmente, en una muestra de niños de la región de Huancavelica, se encontró que aquellos menores con desnutrición crónica tenían menor capacidad de memoria inmediata en comparación con niños sin desnutrición (Castillo Sánchez et al., 2020). Esto quiere decir que esta problemática también en causal de la falta de una buena alimentación, de igual forma no solo afecta la retención de información académica, sino que también puede influir en el desarrollo de habilidades cognitivas más amplias, como la resolución de problemas y la toma de

decisiones. La falta de una memoria puede llevar a un rendimiento académico deficiente y, a medida que los estudiantes avanzan en niveles educativos superiores, estas deficiencias pueden acumularse y tener impactos a largo plazo en su capacidad para comprender conceptos más complejos.

En síntesis, la evidencia muestra que déficits o problemas con la memoria en niños pueden tener un impacto negativo en su educación y aprendizaje, siendo un problema importante a atender para mejorar su rendimiento escolar. Se requieren mayores investigaciones al respecto, especialmente en el contexto peruano por ello para abordar esta problemática, se planteará juegos para mejorar la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Ángeles de María Romero", Ayacucho 2024 y de esta manera implementar estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo de la memoria, así mismo la creación de entornos de aprendizaje interactivos, el uso de técnicas y métodos educativos centrados en el estímulo de la memoria y de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del nivel primario en el Perú.

1.1.1. Formulación del problema

Para Arias (2020) "Plantear un problema de investigación requiere aclarar la diferencia entre problema real, problemática, problematización y problema de investigación. A su vez requiere pensar el investigador como fuente del problema y de razonamiento, considerando los tres tipos de razonamiento: deductivo, inductivo y abductivo" (p. 301), es decir que, al investigar una situación o problema en el contexto

educativo debemos centrarnos en solamente lo que se va a investigar, ya que pueden surgir problemas adyacentes. Por lo tanto, se propone lo siguiente:

1.1.1.1. Problema general ¿En qué medida el juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024?

1.1.1.2. Problema específico 1. ¿En qué medida el juego influye en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024?

1.1.1.3. Problema específico 2. ¿En qué medida el juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa "Los Privada Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024?

1.1.1.4. Problema específico 3 ¿En qué medida el juego influye en la organización perceptual de los estudiantes el segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024?

1.1.2. Formulación de Objetivos

Para Freire (2019) "Representan las acciones concretas que el investigador llevará a cabo para intentar responder a las preguntas de investigación y así resolver el problema de investigación" (p. 209) Es decir que, tenemos relacionar los problemas antes mencionados, problema general y especifico, y que acción se va a realizar para abordar dicha interrogante. A continuación, se formulan los objetivos:

1.1.A.1. Objetivo general. Determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

1.1.A.2. Objetivo específico 1. Determinar la influencia del juego en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

1.1.A.3. Objetivo específico 2. Determinar la influencia del juego en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

1.1.A.4. Objetivo específico 3. Determinar la influencia del juego en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

1.2. Justificación

1.2.1. Justificación teórica

Para Alvares (2020) sostiene que la justificación teórica identifica “las brechas de conocimiento existentes que la investigación buscará reducir. Hay distintos argumentos para justificar la importancia de la investigación desde el punto de vista teórico. Se pueden ver distintas revistas que tienen una sección que solicitan la importancia” (p. 1)

La literatura científica respalda la idea de que el juego puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, incluida la memoria, en los niños. Teorías como

el constructivismo y el aprendizaje basado en la experiencia subrayan la importancia de la participación activa y significativa en el proceso de aprendizaje

La teoría del aprendizaje basada en la experiencia destaca la importancia de la participación práctica y significativa en el proceso de aprendizaje. El juego proporciona una experiencia directa y tangible que involucra a los estudiantes en situaciones desafiantes y relevantes. Estas situaciones activan la memoria al requerir que los estudiantes resuelvan problemas, tomen decisiones y recuerden información en contextos específicos, contribuyendo así a una retención más efectiva. (Piaget, 1991, citado por Villamizar 2021), así mismo el juego se alinea con la idea de aprendizaje como un proceso activo de construcción de conocimiento, cuando los niños se meten de lleno en los juegos, no solo reciben información, esa información la usan, la prueban y la hacen parte de su forma de pensar. En la acción directa de copiando figuras, recordando secuencias y resolviendo desafíos como en el test de Rey, el juego también requiere que los niños utilicen y ejerciten diferentes habilidades cognitivas, como la atención, la concentración, la planificación y la resolución de problemas. Estas habilidades cognitivas están estrechamente relacionadas con la memoria y su mejora.

Teoría del desarrollo cognitivo: Según teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños pueden explorar, experimentar y construir su conocimiento, lo que incluye el desarrollo de la memoria.

La Neuroeducación habla principalmente sobre las funciones mentales que inciden en el aprendizaje, a nivel científico se considera que el aprendizaje a nivel del funcionamiento del cerebro es uno de los procesos mentales más amplios que existen en el ser humano y como tal se debe tener en cuenta que las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje lo cual condiciona que se interactúe y participe de la mejor manera dentro y fuera del salón de clases. (Ortíz y Sevilla 2022 p.17)

El juego proporciona un entorno de aprendizaje activo en el que los niños participan de manera activa y comprometida. Al involucrarse en actividades lúdicas, los niños están más motivados y receptivos para aprender y recordar información, a menudo implica el uso de múltiples sentidos, como la vista, el oído y el tacto. Esta estimulación multisensorial ayuda a fortalecer las conexiones neuronales y facilita la retención de información en la memoria. muchos juegos piden a los niños repartir acciones o detalles una y otra vez esta repetición constante y práctica repetitiva ayuda a consolidar la información en la memoria.

Además, los juegos ayudan que los niños establezcan conexiones y asociaciones entre diferentes ideas. Al poder relacionar la información con situaciones de juego, los niños recuerdan fácilmente y lo transfieren a otros contextos, esto también suele estar asociado con emociones positivas, como la diversión, la alegría y el entusiasmo, porque las emociones positivas liberan neurotransmisores como la dopamina, y que está directamente relacionado con la consolidación de la memoria y el aprendizaje. Es por ello que, el juego es importante porque proporciona un entorno estimulante y motivador que favorece el desarrollo de la memoria de los

infantes. Además, se va reforzando con la participación activa, la estimulación multisensorial, la repetición y la asociación de concepto, así mismo el juego puede ayudar a fortalecer la memoria y mejorar la retención de información en los niños.

A. Justificación Práctica

Hernández y Baptista (2014) definen que la justificación practica es toda investigación que puede generar aportes prácticos, ya sean directos o indirectos, vinculados con la problemática real que se estudia. En ese sentido este estudio es de carácter práctico ya que se pueden generalizar los resultados y ser replicados en otros ámbitos educativos. Porque la memoria cumple un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les permite almacenar y recuperar información necesaria para su aprendizaje diario. Sin embargo, en el nivel primario es frecuente encontrar estudiantes que presentan dificultades para fortalecer esta capacidad. Frente a esta situación, el juego surge como una alternativa práctica, dinámica y significativa para favorecer el desarrollo de la memoria, a través de actividades lúdicas intencionadas, que estimulan procesos cognitivos importantes. Por ello, se propuso y se desarrolló juegos orientados mejorar la memoria, como aquellos que implican recordar secuencias, reconocer patrones o retener información determinada.

Asimismo, estas actividades pueden ajustarse según el nivel de complejidad, permitiendo que los estudiantes avancen progresivamente de acuerdo con sus capacidades. Así mismo, la incorporación de estímulos visuales y auditivos dentro de los juegos contribuye de manera significativa a fortalecer la memoria, ya que favorece una mayor atención y retención de la información, es importante realizar una

evaluación organizada de los resultados obtenidos tras la aplicación de los juegos, con el propósito de identificar en qué medida han contribuido al fortalecimiento de la memoria en los niños y, a partir de ello, ajustar o mejorar las estrategias empleadas.

En síntesis, la justificación práctica del uso del juego para potenciar la memoria en estudiantes de primaria se sustenta en su comprobada eficacia como recurso pedagógico. Mediante el diseño y la aplicación de actividades lúdicas específicas, se brinda a los niños oportunidades de aprendizaje dinámicas y significativas que favorecen el desarrollo de su memoria de manera natural y efectiva.

B. Justificación metodológica

La presente investigación busco, mejorar la capacidad de recuerdo y memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" a través del juego, porque la falta de concentración de muchos estudiantes durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de las diferentes asignaturas. Representando un verdadero desafío para los docentes en su labor de enseñanza.

La investigación adquiere importancia cuando se desarrolla un marco teórico sólido que incluye antecedentes, enfoques sistemáticos, un marco conceptual y conclusiones, lo cual permite generar información valiosa sobre el juego como herramienta para mejorar la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" Ayacucho 2024. Estos conocimientos sistematizados representarán una contribución significativa a la pedagogía y serán útiles para futuras investigaciones.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

A. A nivel internacional

Chisag-Guaman et al. (2024) otros en su tesis titulada: *"El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes"* desarrollada en Ambato, Ecuador, donde su objetivo fue el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes utilizando una revisión de la literatura y métodos analíticos en el contexto de una investigación descriptiva no experimental. Este enfoque analítico permite un estudio detallado de diferentes dimensiones del juego, examinando cómo las actividades de juego afectan las habilidades cognitivas básicas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, obteniendo así los siguientes resultados, se resalta que la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, se observa que el juego incide positivamente en diversas dimensiones cognitivas, activando la memoria, estimulando la atención y concentración, fomentando la creatividad, concluyendo que la falta de conciencia pedagógica y las limitaciones de recursos son obstáculos significativos para el pleno

aprovechamiento de los juegos como herramienta educativa, la presión académica y la priorización disciplinaria también afectan negativamente la integración de actividades recreativas en las instituciones educativas. Se destaca la necesidad de abordar estas cuestiones para garantizar que los estudiantes puedan aprovechar al máximo el juego para su desarrollo cognitivo.

Asimismo, En una investigación realizada en Argentina por Benítez y otros (2018) titulada *"Las clases de música mejoran la memoria en niños preescolares"* que tuvo como objetivo evaluar el efecto de clases musicales de tipo activo y receptivo en la memoria emocional visual de niños del pre escolar; el diseño de carácter cuantitativo experimental y se llevaron a cabo clases musicales (activas o receptivas) durante 10 semanas, evaluando la memoria de los niños en tres momentos diferentes (línea de base, luego de 10 o 20 semanas de finalizadas las clases musicales). Se tuvo como muestra 77 estudiantes entre niños y niñas. Los resultados obtenidos muestran que los niños que recibieron la sugestión del tipo receptivo obtuvieron mejores resultados en la memoria visual que los grupos que practicaron actividades musicales activas. Estos datos aportan evidencia de la importancia y el uso de las actividades musicales en educación para mejorar las habilidades cognitivas no musicales que contribuyen al desarrollo escolar de los niños. Entonces la investigación se centra en contribuciones teóricas y prácticas que nos permiten reflexionar sobre la relevancia de la música como medio para potenciar y mejorar la memoria.

B. A nivel nacional

Carrasco (2024) en su investigación sustentada en la Universidad de Lima, titulada el *"Juego serio para el reforzamiento de la memoria de trabajo en niños entre 7-11 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad"* tuvo como objetivo mejorar la capacidad de la memoria de trabajo de niños con TDAH. Donde se tuvo una muestra de 22 niños y se aplicó una preprueba mediante las pruebas de Dígitos, y Letras y Números de la Escala de Inteligencia de Wechsler para niños y adolescentes la y la experimentación se realizó 3 sesiones por semana durante 5 semanas. Por el cual el diseño que se utilizó en esta investigación fue longitudinal experimental con un enfoque cuantitativo descriptivo. En conclusión, se hizo una posprueba con el mismo instrumento y resultados indicaron que posiblemente debido al uso de ZOO-MT, la capacidad de Memoria de Trabajo de los niños con TDAH mejoró en un 30%, en términos cuantitativos.

Por su parte, Martínez (2022). Efectuó un estudio denominado *"Relación entre los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 81 Jorge Chávez- Callao 2022"* la investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la memoria de largo plazo. La metodología de la investigación sigue un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y transversal. La muestra fue censal y estuvo compuesta por 81 estudiantes, tanto masculinos como femeninos, de 5 años de edad. Las variables fueron cuantificadas mediante técnicas observacionales, y se adoptaron como instrumentos formularios de

observación y listas de verificación. Los resultados utilizados fueron gráficos de barras y análisis estadístico mediante el programa SPSS. Según los valores obtenidos, la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de la memoria a largo plazo en niños de 5 años resultó negativa. Rh0=-1,91, Sig.0,87. p – valor y lt; 0,05. en conclusión y de acuerdo a estos valores no se acepta la hipótesis de investigación. Sin embargo, este tipo de estudios no pueden ser de solo un corte transversal, sino más bien longitudinal, no podemos pretender mejorar o hallar una relación de los juegos didácticos con una sola prueba, tenemos que plantear un programa dirigido a la mejora de la misma y solo así podríamos ver resultados positivos.

Guevara y Ubillus (2019) ejecutaron una investigación titulada *"El programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande"*; que tuvo como objetivo desarrollar mejoras sociales y la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos. El tipo de investigación fue explicativa y aplicada, de diseño preexperimental; El método fue una encuesta y como medio de recogida de datos se utilizó un cuestionario, se diseñó para medir las variables: juego cooperativo y habilidades sociales. La muestra estuvo compuesta por 19 estudiantes de 4 años. La conclusión confirma que las habilidades sociales de niños y niñas mejoran cuando se implementa el programa de juego; Además, las dimensiones consideradas en este estudio son rigurosas y tienen como objetivo evaluar lo que se pretende lograr; porque el instrumento ha sido evaluado y demostrado validez y confiabilidad. Entonces podemos afirmar

que el juego mejora las capacidades sociales de los niños, entonces también podríamos afirmar que mejore las capacidades cognitivas como la memoria.

2.1.3. A nivel regional

En Ayacucho, la investigación más similar encontrada sobre el tema *"Psicomotricidad gruesa y atención en niños de cinco años de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", Ayacucho - 2022"*a realizado fue de Aguilar y Santillán (2023) que realizaron un estudio que tuvo como objetivo determinar la influencia de la psicomotricidad gruesa en los niveles de atención en niños de cinco años; la metodología estuvo centrada en el enfoque cuantitativo y la investigación de tipo aplicada de nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra fue 22 estudiantes entre niños y niñas; los datos fueron recolectados mediante el test de memoria y atención denominada MA-1 (Vidal y Manjón, 2001) que fue validado por juicio de expertos y la fiabilidad a través de la prueba de Alfa de Cronbach (0,739); para la contratación de las hipótesis se recurrió a la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon. Los resultados expresan un valor de significancia $p = 0{,}000 < 0{,}005$ y admite determinar cómo conclusión general que la aplicación de las actividades de psicomotricidad gruesa tiene influencia significativa en los niveles de atención de los niños de cinco años de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", Ayacucho – 2022, podemos concluir entonces que las actividades de psicomotricidad gruesa que también podríamos realizarlos a través de juegos, tendrían una influencia positiva en la mejora de la atención y memoria.

2.2. Bases teóricas

A. El juego

El juego constituye una actividad esencial en el desarrollo infantil, pues permite al niño explorar, experimentar y construir aprendizajes de manera significativa. Según Piaget (1951), el juego es la forma de como asimilamos la realidad, y se refleja en el desarrollo cognitivo del niño, por ejemplo, en la etapa preoperacional, el niño desarrolla el juego simbólico para representar su mundo, y esto favorece los procesos de memoria, atención y lenguaje.

En la misma línea, Vygotsky (1978) propone que el juego es un espacio de interacción social, donde se llevan a cabo las funciones mentales superiores. Es decir que, las actividades lúdicas no solo generan placer, sino que también mejoran el desarrollo de la imaginación, la autorregulación y la memoria a través de la cooperación y la comunicación con otros. “Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente esta capacidad de separar el significado de un objeto sin saber lo que está haciendo” (Vygotsky, 1978, p. 149) es decir que los niños son dominados por la percepción, pero el juego invierte esto cuando actúa según el significado asignado, por ejemplo: para ellos un palo de escoba llega a ser su caballo, esto genera un estadio tradicional hacia el pensamiento abstracto donde el significado prevalece sobre la forma física.

Por su parte Bruner (1996), propone que, “El aprendizaje por descubrimiento motiva a los estudiantes a que sean ellos mismos quienes construyan relaciones entre conceptos.” Es decir que el juego es una situación

de aprendizaje espontáneo donde se promueve la exploración y la toma de decisiones, así como el desarrollo de estructuras cognitivas.

Asimismo, Huizinga (1996) en su libro *El Homo Ludens* plantea que "Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil" (p. 32) es decir que el juego se convierte en una estrategia metodológica que combina placer y aprendizaje, contribuyendo al fortalecimiento de los procesos cognitivos y emocionales. "El niño juega con una seriedad perfecta y podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega" (p. 35) Según la perspectiva de Huizinga, se puede afirmar que el juego es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de límites establecidos de tiempo y espacio. Así mismo se rige por reglas que son libremente aceptadas, pero completamente obligatorias. Entonces el juego tiene un propósito y está compuesto de sentimientos como, de tensión y alegría. Y es así que los niños son conscientes de que el juego es algo diferente a la vida cotidiana, creando así una experiencia única y separada de la realidad diaria.

Así mismo, Gallardo y Gallardo (2018) definen que, "El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades" (p. 49) en consecuencia, el juego desempeña un rol crucial en el desarrollo infantil, ya que esta propuesta resalta la importancia

del juego como una herramienta para la mejora de la memoria por ende la mejora intelectual de los niños. Así mismo plantean que “los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven” entonces el juego representa la actividad fundamental para fomentar el desarrollo integral, no solo de los niños, participar en juegos facilita la adquisición de valores, actitudes y normas de comportamiento de convivencia adecuadas. Todos nosotros hemos logrado conectarnos con nuestras familias y entornos físicos, sociales y culturales a través del juego. Esto quiere decir que, el juego es mucho más que recreación, es el primer lenguaje con el que aprendemos a ser humanos. A lo largo de nuestras vidas hemos jugando y construyendo puentes hacia los demás, aprendiendo a convivir a respetar y a entender la sociedad donde vivimos, asumiendo roles y reglas como en el juego. El juego a sido siempre el maestro silencioso que nos enseña a habitar en nuestra sociedad y a relacionarnos.

Por su parte, Moreno (1995). Propone que el juego constituye una experiencia significativa para el niño, ya que implica una participación activa y emocional. Ya que “el juego es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (p. 11) es por ello que, el juego se puede resumir como una actividad donde las personas participan de forma libre y consciente, con el objetivo de generar una situación de tensión y desafío, que se aborda siguiendo reglas establecidas. A medida que se

desarrolla el juego, se espera que surja una solución sorprendente y diferente, lo que añade emoción y variedad a la experiencia de juego.

Asimismo, Navarro (2020) menciona que, en el ámbito educativo, el juego satisface múltiples necesidades psicológicas, sociales y pedagógicas, además de fomentar el desarrollo de una amplia variedad de habilidades, destrezas y conocimientos esenciales para el desempeño académico y personal de los estudiantes. De ahí que tomamos el pensamiento de, Gimeno y Pérez donde definen al juego como "un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad". (1989, p.58), entonces el cumple diversas funciones beneficiosas satisfaciendo las necesidades psicológicas, sociales y pedagógicas, y al mismo tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para su crecimiento académico y personal.

Según estos autores, el juego permite a los niños y adultos expresar lo que no pueden en la vida cotidiana. Este tipo de actividades fomenta el desarrollo de la expresión ya que, al ganar la confianza de los estudiantes a través de diversas motivaciones, su comunicación mejora y su participación se vuelve más espontánea.

B. Juegos cognitivos

Según la taxonomía de Roger Caillois, en su obra *Jeux et hommes: Le Masque et Vertigo* donde clasifica los juegos cognitivos, sociales y motrices, el propone que los juegos cognitivos desarrollan y estimulan la atención, la percepción, el razonamiento y la memoria. Garaigordobil (2018) sostiene que los juegos cognitivos desarrollan de procesos mentales superiores como la planificación, la organización y la memoria de trabajo. Esto a través de actividades como rompecabezas, secuencias lógicas o juegos de asociación, los niños ejercitan su capacidad para retener y procesar información. Entonces, el juego cognitivo es una categoría que se enfoca en el desarrollo y mejoramiento de habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y la resolución de problemas. Estos juegos fueron diseñados con el objetivo específico de estimular y ejercitar el cerebro, promoviendo el desarrollo de capacidades mentales.

Según Batllori (2000) propone que el juego, no solo debe limitarse a reproducir las mismas actividades que los niños desarrollan de manera natural en su contexto familiar o social. Sino más bien, se debe seleccionar y diseñar juegos intencionados y orientados al logro de objetivos específicos de aprendizaje. Esto permite la adquisición de nuevos conocimientos y a potenciar el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales y emocionales que contribuyen al desarrollo integral del niño. En otras palabras, el docente no solo buscara que los niños jueguen por diversión, sino que utilizara el juego como una herramienta planificada para enseñar y desarrollar

habilidades. A través de actividades lúdicas con propósito educativo, los estudiantes no solo aprenden contenidos, sino que también fortalecen su pensamiento, su memoria y su capacidad para interactuar con los demás.

Por su parte Pantoja (2017) en su estudio, propone que el juego cognitivo en la primera infancia, tiene una mayor complejidad en su estructura como en su ejecución. Pues que, a través de ellos el niño desarrolla sus capacidades cognitivas como; la atención, la creatividad, la memoria, el pensamiento lógico y la percepción. Esto mediante el desarrollo de estrategias lúdicas orientadas al aprendizaje. Estas actividades son esenciales para fortalecer la memoria, pues constituyen con una herramienta clave en la atención, percepción y recuerdo de diversas experiencias educativas. En otras palabras, el juego se convierte en un mecanismo natural de aprendizaje. A medida que el infante juega, su mente se desarrolla: observa, recuerda, imagina, resuelve y comunica. Todo esto contribuye a que los procesos cognitivos y lingüísticos se desarrollen de manera integrada, convirtiendo al juego en una estrategia pedagógica indispensable en los primeros ciclos en la educación.

C. Juegos sociales

Jean Piaget (1956), sostiene que, el juego es un componente esencial en el desarrollo cognitivo del niño, ya que requiere la integración activa y adaptativa de la realidad en cada fase de su crecimiento. Así mismo propuso la teoría del desarrollo cognitivo, que incluye la idea de que los niños desarrollan su inteligencia a través de juegos sociales. En este contexto, los juegos son fundamentales para el desarrollo no solo cognitivo, sino también social ya que permiten la asimilación y acomodación de nuevas experiencias.

Por su parte, Vygotsky sostiene que "el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio". (Vygotsky, 1991, citado en Vega 2017, p. 16). El psicólogo ruso también destacó la relevancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo. Según su perspectiva, los juegos son fundamentales para la zona de desarrollo próximo, que es el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de otros.

Para Olórtegui (2005, citado en Pilaloa 2019) "el juego social es la interacción de los niños, esta actividad depende del entorno del niño, a medida que va creciendo se socializa con mayor facilidad y sus juegos son cooperativos, donde intervienen con sus compañeros" (p. 16)

Los juegos sociales son una forma de entretenimiento que involucra la interacción social. Según el artículo *La teoría de los juegos sociales: esquema de una teoría general para las ciencias sociales*, los juegos sociales

se juegan entre actores individuales o grupos de actores que son aceptados por otros jugadores como participantes del juego. Estos juegos involucran atributos y roles de los jugadores, recursos que pueden ser utilizados para alcanzar los objetivos del juego, acciones que los jugadores realizan dentro del juego y metas que los jugadores buscan alcanzar. Los juegos sociales también tienen reglas que guían el comportamiento de los jugadores.

D. Juegos motrices

Las actividades lúdicas que involucran movimientos del cuerpo y destrezas motoras se conocen como juegos motrices. Su objetivo principal es promover el desarrollo físico, mejorar la coordinación y las habilidades motrices, así como facilitar el aprendizaje mediante el movimiento. Según Le Boulch (1961), propone que los juegos motrices son actividades que permiten a los niños explorar y experimentar una variedad de movimientos y habilidades motrices. Estos juegos están diseñados para desarrollar la coordinación, la agilidad, el equilibrio y el control del cuerpo, y promover el desarrollo motor en general. Así mismo, estos juegos son una forma de educar mediante la acción, porque ayudan a que el niño tome conciencia de su cuerpo, mejore sus destrezas físicas y desarrolle su motricidad gruesa. Además, al implicar atención, memoria y planificación de movimientos, también contribuyen al desarrollo cognitivo y a la autorregulación emocional.

Así mismo Rudolf Von Laban, considera que los juegos motrices son actividades que involucran el uso creativo del cuerpo en el espacio-tiempo y se centran en la expresión corporal, la creatividad y el descubrimiento de

nuevas formas de movimiento. También recalca sobre la importancia de la exploración y el disfrute del movimiento en los juegos motrices. (Laban, 1950, citado en Davis, 1995). Esto quiere decir que, los juegos motrices, además de desarrollar habilidades físicas, también estimula la creatividad, la autoexpresión y la conexión del niño con su propio cuerpo y con el entorno.

De igual forma Gesell (1975), propone que los juegos motrices son actividades que permiten a los niños desarrollar habilidades motoras básicas. Estos juegos pueden incluir actividades motrices como gatear, saltar, lanzar y atrapar, esto ayuda a fortalecer los músculos y mejorar la coordinación y el equilibrio en los niños. Entonces, se puede concluir que los juegos motrices implican el uso del cuerpo y habilidades motoras para el desarrollo de actividades lúdicas como mejorar la condición física, la coordinación, la habilidad motriz y el proceso de aprendizaje mediante el movimiento.

E. La memoria

La memoria es un proceso cognitivo que permite retener, almacenar y recuperar información en el cerebro. Es esencial para el aprendizaje, la toma de decisiones y la construcción de nuestra identidad y conocimiento. A continuación, presentaré algunas definiciones de la memoria según diferentes autores.

Para Llanga (2019) “la capacidad del cerebro de retener información y recuperarla voluntariamente con esto el cerebro retiene información con los efectos sonoros mientras más se repite el cerebro mejor lo capta, la memoria es lo que nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones” (p.7) Es decir, la memoria constituye el proceso cognitivo fundamental que posibilita al ser humano recordar hechos, ideas y sensaciones, transformando la experiencia en conocimiento duradero

Según Atkinson y Shiffrin (1968): propusieron un modelo de memoria en tres etapas: memoria sensorial, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. Según ellos, la memoria almacena brevemente la información perceptual, la memoria a corto plazo retiene información durante un corto período de tiempo y la memoria a largo plazo almacena información de forma más duradera. Es decir, este modelo explica cómo la información pasa progresivamente desde la percepción inicial hasta su almacenamiento permanente, destacando que el aprendizaje depende de la atención, la práctica y la consolidación de los recuerdos.

Loftus (1994) psicóloga reconocida por sus investigaciones sobre la memoria, la define como un proceso activo y dinámico, susceptible a la influencia de la información posterior y las expectativas. Y que, además, ha demostrado que la memoria puede modificarse o distorsionarse por efecto de la sugestión y del sesgo

cognitivo. Esto quiere decir que, no guardamos los recuerdos en una caja fuerte, los recuerdos son flexibles, que con el tiempo los recueros se borran o se alteran o se mezclan con cosas que imaginamos, p. ej. que en un salón de clases hay un estudiante llamado Juan que siempre realiza ruidos y desorden. En un determinado día escuchas bulla, inmediatamente vas a pensar que Juan es el responsable. A eso se refiere con sesgo cognitivo. Sin embargo, estas características no solo revelan su fragilidad, sino también su naturaleza flexible y constructiva, que permite al individuo reinterpretar y reorganizar sus recuerdos en función de nuevas experiencias.

Así mismo, Zlotnik y Vansintjan (2019) proponen que la memoria es un proceso dinámico, corporal y contextual, todo inicia con un simple almacenamiento de información, y la memoria se construye a partir de la interacción entre el cuerpo, el entorno y la experiencia vivida, puesto que recordar no implica únicamente recuperar datos, más bien reconstruir significados en función de nuevas situaciones y emociones. Este enfoque según los autores permite comprender la memoria como un fenómeno activo y vívido, que junta lo cognitivo, lo sensorial y lo afectivo. En el ámbito educativo, esto quiere decir que, el aprendizaje no está limitado a lo verbal o conceptual, más bien se consolidan a través de acciones, movimientos y experiencias corporales, así como ocurre en las actividades lúdicas o juegos motrices. En conclusión, se podría afirmar que la memoria no solo se almacena en el cerebro, sino también en el cuerpo y en las emociones, dando realce que el aprendizaje significativo surge cuando el estudiante vive, siente y experimenta lo que va a aprender.

Memoria Inmediata

La memoria inmediata, que nos permite mantener y recuperar información temporalmente para realizar actividades complejas como la comprensión, el razonamiento y la resolución de problemas. Por su parte Baddeley y Hitch (1974), proponen que la memoria inmediata es un sistema compuesto por varios subsistemas especializados el primero llamado “el bucle fonológico”, la cual tiene la función de la retención de información verbal; la segunda “la agenda visoespacial”, con la función de procesar imágenes y ubicaciones; y el tercero “ejecutivo central”, que coordina y controla el uso de la información en función de los objetivos.

Así mismo, Baddeley (2000) profundizo ampliamente el modelo incorporando el buffer episódico, que es un componente que integra la información procedente de diferentes fuentes como la visual, auditiva o semántica y la conecta con la memoria a largo plazo. Es decir que los estudiantes pueden retener instrucciones, resolver ejercicios o recordar secuencias durante una actividad motriz o lúdica, ej. Cuando el profesor les propone a los estudiantes jugar el *michi matemático* que consiste en resolver una ecuación matemática y luego llegar a la meta y realizar un movimiento ganador en el juego propuesto. De este modo los estudiantes logran comprender las consignas, recordar las acciones y ejecutarlas de manera coherente durante el juego.

Por su parte Rojas y Rojas (2015), señalan que memoria inmediata es un sistema que permite mantener y manipular información de manera temporal, cumpliendo un rol fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. En este sentido, su funcionamiento resulta clave en procesos cognitivos

como el razonamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje, ya que posibilita que el estudiante y utilice información necesaria en el momento oportuno.

Así mismo, Gathercole y Alloway (2008) definen que la memoria inmediata es importante para el rendimiento académico, y que también está estrechamente relacionada con el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y se encarga de procesar y mantener la información necesaria para realizar actividades cognitivas complejas, así como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la planificación. Lo cual permite retener y utilizar activamente la información almacenada y los datos relevantes mientras realizamos diferentes actividades mentales.

Finalmente, en concordancia con los postulados Cowan (2010), que propone que la memoria inmediata actúa como un puente entre el sistema perceptivo y la acción motora o cognitiva, y su capacidad se ve influida por la atención sostenida y la práctica constante. Esta perspectiva teórica se complementa con el modelo de memoria de trabajo de Baddeley (2000) donde demuestra que los niños con mayor capacidad de memoria de trabajo o inmediata tienden a presentar un mejor rendimiento académico y mayor flexibilidad cognitiva.

F. Memoria diferida

La memoria diferida es la capacidad de almacenamiento y automatización habilidades, destrezas del ser humano y los hábitos que ha adquiridos mediante las prácticas constantes. Asimismo, forma parte del sistema de organización perceptual,

ya que permite ejecutar acciones sin necesidad de recordarlas conscientemente, ej. Los nadadores profesionales realizan movimientos de manera inconsciente como el *pateo o pataleo* y está enfocado en la meta o el tiempo. Es así que, Squire (1992), propone que la memoria diferida está estrechamente relacionada con el aprendizaje motor y el desarrollo de rutinas que se ejecutan de manera automática, como escribir, montar en bicicleta o realizar secuencias de movimiento en los juegos.

De acuerdo con Ullman (2004), la memoria diferida se desarrolla gracias a la unión de patrones neuronales a través de la práctica constante, lo que permite ejecutar conductas complejas sin requerir control consciente. En el ámbito educativo, esto quiere decir que los niños pueden recordar y reproducir secuencias de movimiento p.ej. Juegos, coreografías o actividades deportivas sin necesidad de pensar explícitamente en cada paso, lo que facilita el aprendizaje fluido y coordinado.

Así mismo, Herbranson (2016), define que la memoria diferida se refiere a la capacidad del ser humano a realizar tareas o actividades sin la necesidad de recordar conscientemente cómo se llevan a cabo, coincidiendo con el postulado que propone Ullman en el 2004, donde destaca lo fundamental que es para el aprendizaje de habilidades motoras y cognitivas. A diferencia de los otros tipos de memoria donde se prioriza el almacenamiento y recuerdo, la memoria diferida se enfoca en el aprendizaje, así mismo nos permite desarrollar habilidades motoras a través de la práctica y la repetición, y una vez adquiridas, se vuelven automáticas y requieren menos esfuerzo consciente, estas informaciones se almacenan en regiones específicas

del cerebro, exactamente en el cerebelo y los ganglios basales, y que son los responsables del control y la coordinación de los movimientos.

En la misma línea, Solís y López (2009), definen a la memoria diferida como la responsable del aprendizaje de habilidades motoras y cognitivas, la misma que permite ejecutar tareas sin la necesidad de recordar conscientemente cómo se llevan a cabo, ellos resaltan que la memoria diferida es la menos consciente y la menos susceptible al olvido que otros tipos de memoria. Incluso después de un largo período sin practicar cierta habilidad, la memoria diferida puede permitirnos recuperarla rápidamente una vez que volvamos a ponerla en práctica.

Además, Strobach et al. (2024), con su artículo publicado *Sports Medicine*, donde concluyeron que existe una correlación entre la competencia motriz y las funciones ejecutivas (memoria diferida) lo que refuerza la importancia de integrar el movimiento en las estrategias pedagógicas, por su parte Pulling et al. (2021) sostienen que la actividad física y las habilidades motrices contribuyen indirectamente al rendimiento académico a través de la mejora de la memoria y la atención.

G. Organización perceptual

La organización perceptual es la capacidad que tiene el ser humano de poder integrar objetos o ideas y utilizando la capacidad sensorial y cognitiva. Así mismo, Gomez et al. (1996) en su artículo publicado en la revista *The Study of Education and Development* propone que, “la organización perceptiva se desarrolla tempranamente, integrando el aprendizaje, la memoria y la atención en las tareas visuales” (p.12) esto quiere decir que, desde las tempranas edades vamos construyendo nuestra capacidad

de organización perspectiva y agrupando palabras, ideas y figuras para darle sentido a la misma.

Asimismo, Wagemans (2015) define que, “el desarrollo de la organización perceptiva en la infancia implica una sensibilidad temprana a las señales de agrupación, fundamental para las tareas de memoria posteriores”. (p. 34), aquí el autor le va a dando importancia ya que la organización perceptiva va a ser elemental para que el infante pueda realizar actividades más complejas posteriormente. Así lo manifiesta; Wertheimer y Ellis (2007) “el todo es diferente de la suma de las partes; la agrupación perceptiva estructura la memoria” (p. 78) en este sentido para poder recordar y almacenar la información debemos de hacerlo en *bloque* mas no de manera independiente, ej. En el jardín los niños aprenden a escribir las palabras *m – a – m – á* de manera independiente no tiene sentido, sin embargo, *mamá* es un bloque que tiene sentido y puede ser recordado y almacenado.

En la misma línea, Portellano (2015) define que “la organización perceptual visual es base para memoria inmediata en desarrollo infantil” (p.145) resalta que está directamente relacionado con la memoria; esto quiere decir que, es la capacidad de los niños para estructurar mentalmente lo que observan, agrupándolas en un todo y darle un sentido de manera coherente. Este es el primer paso para retener información esto es esencial para su desarrollo cognitivo. Por lo contrario, Atkinson (1968) menciona que la falta de estimación o desarrollo en la organización perceptiva afecta directamente en la reproducción de la memoria visual inmediata. Es decir que, si los niños no logran organizar bien lo que observan, agrupando figuras o dándoles sentido,

entonces para este estudio va a ser complicado reproducir esa imagen justo después. Como copiar una figura compleja de memoria.

2.3.Marco conceptual.

A. ***El juego***

Es una actividad alegre y libre donde los niños exploran el mundo a su ritmo, crean reglas, experimentan y se divierten superado sus retos usando su imaginación y habilidades.

B. ***Juegos Cognitivos***

Son actividades lúdicas variadas donde se prioriza el pensamiento lógico cognitivo que desafían la estrategia, la concentración y la memoria para poder resolverlos.

C. ***Juegos Motrices***

Son actividades divertidas donde los niños aprenden a controlar sus músculos de manera efectiva, perfeccionando sus movimientos no solo son divertidos, sino que también son importantes para el desarrollo físico.

D. ***Juegos Sociales***

Los juegos sociales fomentan la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo, colaborando y creando vínculos entre los niños.

E. ***La memoria***

Es un proceso mental complejo que codifica, retiene y recupera información, sosteniéndose en la atención, la concentración y la repetición.

F. ***Memoria inmediata***

La memoria inmediata actúa como un centro de trabajo mental que retiene información esencial por un periodo corto de tiempo, permitiendo procesarla para razonar y decidir en el momento.

G. ***Memoria diferida***

La memoria diferida retiene habilidades motoras y procedimientos aprendidos mediante la practica repetida, permitiendo ejecutar acciones de forma automática y eficiente con el tiempo.

H. ***Organización perceptual***

La organización perceptual es la capacidad de estructurar mentalmente elementos independientes en un todo coherente, a través de la visualización y otro sentido según sea el caso.

3. METODOLOGÍA

3.1. Hipótesis

31.1. Hipótesis general

El juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

31.2. Hipótesis específicas

a) El juego influye en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

b) El juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

c) El juego influye en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

3.2. Variables

Para Oyola (2021) propone que la variable es la “Es la descripción precisa de las normas y procedimientos que seguirá el investigador para objetivar las variables en su estudio...así como de su experiencia personal es la expresión textual (estructurada o no estructurada) de la función que cumple en la hipótesis” (p. 91) Esto nos quiere decir que la operacionalización de una variable de investigación es el proceso de cómo el investigador evaluará esa variable en su estudio. Además,

refleja cómo la experiencia personal del investigador influye en la forma en que se aborda la variable dentro de la hipótesis. Por ello se va a enmarcar las variables; independiente, dependiente e intervinientes del presente estudio.

3.2.1. Variable Independiente: El juego

3.2.1.1. Definición conceptual Huizinga (1996) Define que el juego es una actividad o situación voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites fijos de tiempo y espacio, según reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de ser algo diferente de la vida cotidiana.

3.2.1.2. Definición operacional Para este estudio por tratarse de una investigación cuasiexperimental y teniendo como población, estudiantes del segundo grado de primaria, se plantearon diferentes actividades lúdicas, juegos diversos y actividades cognitivas enfocadas hacia el niño. Que están estructuradas en tres módulos (ver en propuesta innovadora) Que tuvieron una duración de más de tres meses. A continuación, se enumeran las dimensiones del juego.

X1: juegos cognitivos

X2: juegos sociales

X3: juegos motrices

3.2.2. Variable dependiente: La memoria

3.2.2.1. Definición conceptual: Para Llanga (2019) define la memoria como "la capacidad del cerebro de retener información y recuperarla voluntariamente con esto el cerebro retiene información con los efectos sonoros mientras más se repite el cerebro mejor lo capta. Es decir, la memoria es lo que nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones" (p.7)

3.2.2.2. Definición operacional: En el contexto de este estudio, la memoria se definió operativamente como la puntuación obtenida en una prueba de memoria estandarizada, específicamente del test de una Figura Compleja Rey Esta puntuación refleja la capacidad de los estudiantes del segundo grado de primaria pueden codificar, almacenar y recuperar información en diversas subpruebas diseñadas para evaluar diferentes aspectos de la función de la memoria. A continuación, se enumeran las dimensiones de la memoria.

Y1: memoria inmediata

Y2: Memoria diferida

Y3: Organización perceptual

3.2.3. Variable interviniente:

Oyola (2021) propone que la variable interviniente es "Cuando se presume que puede influir en la presencia o manifestación de la variable dependiente o independiente, pero no son el principal interés en la investigación. Luego del análisis estadístico se podrá determinar si es confusora

o no.” (p. 91), es decir que, es una variable que no es el foco principal del estudio, pero que podría influir en la relación entre la variable independiente y la dependiente; como un factor adicional que podría alterar o confundir los resultados, y solo después del análisis estadístico se puede determinar si realmente tuvo ese efecto a continuación, se plantean posibles variables intervinientes.

3.2.3.1. Capacidades cognitivas previas: Las capacidades cognitivas previas pueden influir significativamente en la manera en que los estudiantes procesan, aprenden y recuerdan información presentada mediante juegos. Según John R. Anderson (2005), el aprendizaje depende en gran medida de la eficiencia de los procesos cognitivos básicos, como la atención, la velocidad de procesamiento y la memoria de trabajo, los cuales determinan qué tan rápido y efectivamente una persona puede adquirir nuevos conocimientos. Es decir, sí un estudiante posee habilidades cognitivas más desarrolladas antes de participar en actividades lúdicas, es más probable que obtenga un mejor desempeño, ya que cuenta con mayores recursos mentales para procesar, organizar y retener la información. Así mismo para poder controlar dicha variable interviniente voy a aplicar los criterios de inclusión y exclusión a participantes con déficits cognitivos extremos si no son población objetivo

3.2.3.2. Trastornos de aprendizaje: Según Lyon et al. (2003), los trastornos de aprendizaje se caracterizan por dificultades significativas en la adquisición y uso de habilidades académicas básicas debido a déficits en procesos psicológicos, entre ellos la memoria, la atención y el procesamiento fonológico. Estos procesos están

estrechamente vinculados al funcionamiento de la memoria inmediata. Para reducir la variabilidad debida a déficits cognitivos específicos se decidió excluir de la muestra a estudiantes con diagnóstico clínico previo de trastorno específico de aprendizaje severo. Esta medida busca aumentar la homogeneidad de la muestra respecto a las habilidades básicas de lectura, escritura y cálculo, permitiendo evaluar con mayor validez interna la relación entre la intervención lúdica y la memoria inmediata. Se reconoce que esta decisión limita la generalización de los resultados a poblaciones con trastornos de aprendizaje; por ello, se documenta claramente el criterio y la prevalencia de exclusión en la sección de participantes y limitaciones.

3.3. Matriz de Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	dimensiones	Indicadores	Escala Valoración
Variable Independiente: El juego	Huizinga (1996) Define que el juego es una actividad o situación voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites fijos de tiempo y espacio, según reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de ser algo diferente de la vida cotidiana.	Para este estudio, el juego se operacionaliza como el programa de actividades lúdicas estructuradas, compuesto por 12 sesiones de 40 minutos, que incluyen juegos cognitivos, motrices y sociales diseñados para estimular funciones ejecutivas en estudiantes de segundo grado	Juegos cognitivos	Manipulación de información	No aplica
				Reconocimiento	
				Recuerdo de detalles	
				Retención de información	
			Juegos sociales	Retención de Información Social	
				Influencia de Experiencias Pasadas	
				Recuerdo de Interacciones Pasadas	
				Manipulación de Información Compartida	
			Juegos motrices	Ejecución de Tareas y secuencias	
				Retención de Rutinas Motrices	
				Reconocimiento Implícito de Patrones de Movimiento	
				Recuerdo y Ejecución de Secuencias	

Variable Dependiente: La memoria	Llanga (2019) define la memoria como "la capacidad del cerebro de retener información y recuperarla voluntariamente con esto el cerebro retiene información con los efectos sonoros mientras más se repite el cerebro mejor lo capta. Es decir, la memoria es lo que nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones" (p.7)	Para este estudio, se realizó una prueba de memoria estandarizada, específicamente del test de una Figura Compleja Rey Esta puntuación refleja la capacidad de los estudiantes del segundo grado de primaria pueden codificar, almacenar y recuperar información en diversas subpruebas diseñadas para evaluar diferentes aspectos de la función de la memoria.	Memoria Inmediata	Atención y Concentración	**Ordinal** **Inferior:** percentil 0 - 25 **Normal:** percentil 25 - 75 **Superior:** percentil 75 a mas
				Planificación y Organización	
			Memoria Diferida	Manipulación de Información Visual	
				Ejecución de Secuencias de Trazos	
				Retención y Recuperación de Información Visual	
			Organización Perceptual	Organización visoespacial	
				Reconocimiento Implícito de Patrones de la Figura	

3.4. Tipo y nivel de investigación

3.4.3. Tipo de investigación:

De acuerdo al manual de, Frascati (2015), Esta de investigación es de tipo aplicada, porque se centró en la aplicación práctica de los principios pedagógicos para potenciar el desarrollo de la memoria y fortalecer las habilidades complejas de los estudiantes de educación primaria. Siguiendo la perspectiva de Vargas donde sostiene que la investigación aplicada es todo aquel que "incluye cualquier esfuerzo sistemático y socializado por resolver problemas o intervenir situaciones." (Vargas, 2009 p. 160) este tipo de investigación se caracteriza por abordar situaciones específicas con el objetivo de resolver problemas o mejorar condiciones particulares. Se busca verificar la eficacia de un método o modelo a través de la implementación innovadora y creativa de una propuesta de intervención, así como mediante el análisis e interpretación de datos.

En línea con la definición de Carrasco (2005), la investigación aplicada se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos y claramente definidos. En este contexto, la investigación se realiza con el fin de actuar, transformar, modificar o generar cambios concretos en un sector específico de la realidad. En consecuencia, el presente estudio tuvo como objetivo mejorar la memoria de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Privada de Ángeles de María Romero, Ayacucho, en el año 2024.

3.4.4. Nivel de investigación:

Esta investigación correspondió nivel explicativo, ya que se centró en determinar las causas y efectos del programa implementado. Según Hernández, et al. (2014) lo define de la siguiente manera, que "está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o porque se relacionan dos o más variables". (p. 99) es decir que, este nivel de investigación se centra en entender las causas que existen detrás de los acontecimientos o hechos reales o sociales, teniendo como objetivo, explicar por qué ocurren o se relacionan entre si las variables o variantes de una investigación.

3.4.5. Diseño de investigación:

El diseño fue cuasi experimental, porque se identificaron dos grupos; una de control y la otra de experimentación, de características similares. Para la comparación de los resultados, del pretest y postest. Así mismo Pedhazur y Schmelkin (1991) definen que, Se trata de una investigación que conserva las características esenciales de un experimento, con la salvedad de que los participantes no son distribuidos de manera aleatoria en los grupos. Al no existir dicha aleatorización, el investigador asume la tarea de distinguir los efectos atribuibles al tratamiento de aquellos que provienen de otros factores que pueden incidir en la variable dependiente.

Es decir, que el diseño cuasiexperimental es un tipo de estudio donde se tienen dos grupos, se aplican procedimientos o programas al grupo experimental,

y no al grupo control esto, para hacer una comparativa de los efectos que causo dicho programa en un grupo. Sin embargo, se aplican los instrumentos en ambos grupos. el investigador debe esforzarse por distinguir si los cambios en la variable que se mide se deben realmente al tratamiento aplicado o a otros factores externos.

Para Kerlinger (2002), una investigación científica implica la manipulación o control de una o más variables independientes, mientras se observan las variables dependientes para detectar cualquier efecto relacionado con la manipulación de las variables independientes. Estas investigaciones suelen orientarse hacia la búsqueda de las causas de eventos y fenómenos tanto físicos como sociales. Su objetivo principal es proporcionar explicaciones sobre por qué sucede un fenómeno y en qué circunstancias se presenta.

3.5. Métodos

3.5.1. Inducción:

El método inductivo fue empleado para describir el problema y elaborar la tabla que detallo la medición de las variables: juego y memoria. Así mismo permitió obtener conocimiento general a partir de casos específicos, y las conclusiones fueron imparciales al considerarse generalizaciones válidas derivadas del proceso inductivo. Así mismo; Peirce (1878) menciona que: "Inducimos, cuando generalizamos a partir de un número de casos de los cuales algo es verdadero, infiriendo que lo mismo es verdadero para toda la clase" (p. 625) por su parte Mill (1843) propone que la

inducción consiste en el proceso de extraer principios generales a partir de la observación de ejemplos específicos. Este método permite formular conclusiones amplias basadas en datos particulares observados en la realidad.

3.5.2. Deducción:

Para Mill, (1843) La deducción consiste en el proceso de utilizar principios generales para analizar casos específicos y así llegar a conclusiones concretas. Este método permite establecer relaciones lógicas entre las premisas y las conclusiones, asegurando que, si las premisas son verdaderas, la conclusión también lo será, A través de la lógica deductiva, se plantearon posibles consecuencias basadas en hipótesis, las cuales se contrastaron con las experiencias reales de los estudiantes de segundo grado de primaria.

Esto implica que los aportes teóricos presentados en la formulación del problema, los antecedentes y el marco teórico fueron utilizados como fundamentos. Los resultados obtenidos nos ayudaron a determinar el impacto de los juegos en la memoria.

Además, las dos variables que se han operacionalizado fueron sometidas a un proceso de generalización y conceptualización, lo que nos permitió llegar a una comprensión más amplia que la ofrecida por la teoría previa. La deducción, al ser un proceso de razonamiento mental, nos posibilito inferir las características específicas de las variables y proponer generalizaciones basadas en ello.

3.5.3. Hipotético-deductivo:

Karl Popper (1980) propone que este método nos permite dar respuesta a problemáticas locales que están relacionadas con otras más generales. Así, con el uso racional de hipótesis argumentadas y la contrastación de las mismas, el objetivo es avanzar en lo posible en la comprensión de sus relaciones. Karl Popper (1980, citado en Pujadas, 2017) por consiguiente nos sirvió para verificar la certeza de las hipótesis propuestas en el proceso de contrastación. La influencia de los juegos en la memoria de los niños en el entorno estudiantil.

3.6. Diseño metodológico

El diseño metodológico de este estudio fue cuasiexperimental, porque que se desarrollaron en dos grupos, grupo control y grupo experimental, la unidad de estudio fueron los estudiantes del segundo del nivel primario de la Institución Educativa “Los Ángeles de María Romero”, Ayacucho – 2024.

Para Cook y Campbell (1979) definen el diseño cuasiexperimental como; un experimento que implica una intervención específica de la medición de resultados y la utilización de al menos dos grupos experimentales (uno de intervención y otro de control), sin recurrir a la aleatorización para establecer las condiciones necesarias para la inferencia causal. Este tipo de diseño permite evaluar el efecto de la intervención, aunque no se utilice un método aleatorio para asignar a los participantes a los grupos.

Gráficamente se expresa del siguiente modo:

GE	O1	X	O3
GC	O2		O4

Donde:

GE : Grupo experimental (23 Estudiantes del segundo grado A de la I.E.P “Los Ángeles de María Romero”)

GC : Grupo control (23 Estudiantes del segundo grado B de la I.E.P “Los Ángeles de María Romero”)

X : Aplicación del Programa (Los 3 módulos de juegos)

O1 y O2 : Medición basal de la memoria (Pretest)

O3 y O4 : Medición final de la memoria (Postest)

En el ámbito de la investigación educativa o pedagógica, los diseños cuasi experimentales se centran en la evaluación de habilidades, capacidades y comportamientos de las personas. Teniendo dos grupos, un grupo llamado experimental donde se aplica el programa y el otro grupo denominado de control. Donde busca evidenciar el impacto del programa y realizar la comparación de los grupos. En nuestro caso, se utilizaron para analizar el impacto de los juegos en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria en la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” Ayacucho en el año 2024. Así mismo podemos comparar los resultados y descartar las variables intervinientes como el recuerdo en el pre y post test.

3.7. Población

3.7.3. Población

La población estuvo constituida por 46 estudiantes del segundo de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”.

3.7.4. Muestra

La muestra estuvo constituida por 23 estudiantes del segundo grado “A” de primaria, que viene a ser el grupo experimental, así mismo el grupo control estuvo compuesta por 23 estudiantes del segundo grado “B” de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”.

3.7.5. Técnicas de muestreo:

La muestra fue intencional no probabilística para Otzen y Manterola (2017) mencionan que “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (p. 230), es decir que el investigador tiene toda la facultad de seleccionar un grupo como población o muestra, por ello la muestra fue conformada por 23 estudiantes de la sección “A” del segundo de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”.

3.7.6. Criterio de inclusión y exclusión

Condición	**Inclusión**	**Exclusión**
Los estudiantes matriculados en el segundo grado de primaria	Regulares y asistentes	Repitentes Trasladados Retirados Trastornos de aprendizaje

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.8.1. Técnicas

Para este estudio se utilizó la técnica de recolección de datos a través de un test. Para Abril (2008) Las técnicas son mecanismos, medios o recursos utilizados para recopilar, conservar, analizar y comunicar los datos relacionados con los fenómenos investigados. Por lo tanto, son procedimientos esenciales para la recolección de información, que los investigadores emplean para entender y acceder a los hechos. Entones las técnicas son importantes para que las investigaciones experimentales puedan concretarse.

Para Yela (1996) "Un test es, en efecto, un reactivo que aplicado a un sujeto revela y da testimonio de la índole o grado de su instrucción, aptitud o manera de ser" (p. 249) esto quiere decir que, un test es una herramienta diseñada para evaluar a una persona, proporcionando información valiosa sobre su nivel de conocimiento, habilidades, o características personales. Al aplicarse, el test revela aspectos específicos del sujeto, ofreciendo un testimonio claro sobre su educación, aptitudes, o personalidad, facilitando así su comprensión y análisis.

3.8.2. Instrumentos

Para este estudio se aplicó la siguiente batería o prueba denominada: "Test De La Figura Compleja Rey – Osterrieth" prueba que sirvió para medir la memoria en niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero".

Así mismo esta prueba a sido aplicada en diversos estudios de ámbito educativo, psicológico y clínico. A continuación, se detallan algunos estudios; por ejemplo, la investigación realizada por Viéitez, (2019) titulado: "*Relación entre recuerdo demorado en la Figura Compleja de Rey-Osterrieth y funcionamiento ejecutivo"* lo cual fue realizado en España; Así mismo, Barra (2005) en su investigación *"Estudio de la prueba figura compleja de Rey-Osterrieth en niños de 8 a 14 años con diagnóstico de síndrome de déficit atencional"* realizado en Santiago, Chile.

Por su parte, Godínez (2013). Define que el instrumento de investigación permite operativizar a la técnica, en ocasiones se emplean de manera indistinta. Es decir que el instrumento es utilizado para recopilar datos, es la herramienta que permite convertir la técnica en algo concreto y medible.

Para el presente estudio, el test fue aplicado de manera fiel y sin sufrir adaptaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E.P. "Los Ángeles de María Romero", Ayacucho, 2024, respetando la estructura y los principios de aplicación originales. La aplicación se realizó de la siguiente manera: Se utilizaron materiales accesibles y adecuados a la edad (hojas blancas A4, lápices y borradores). Así mismo, simplificar las instrucciones verbales para que fueran comprendidas por los niños, sin alterar el contenido ni la secuencia del test, respetando el tiempo de

ejecución considerando las características atencionales de los estudiantes y puntuar según la rúbrica de calificación estandarizada en tres niveles (percentil inferior, medio y superior)

3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos

3.9.1. Validez:

Para este estudio se utilizó el *Test de la Figura Compleja de Rey*, un instrumento estandarizado y ampliamente validado a nivel internacional. Por tratarse de una prueba psicométrica con propiedades estadísticas ya establecidas, no fue necesario realizar un proceso adicional de validez, puesto que estos parámetros han sido determinados por su autor y se encuentran descritos en el manual técnico correspondiente (ver anexo N° 3). En las investigaciones que se realizaron con instrumentos estandarizados, se recomienda aplicar el test siguiendo los criterios originales, respetando su estructura y puntuación normativa, tal como lo señalan las Directrices Internacionales para el Uso de los Test. “los usuarios competentes deben seguir al pie de la letra los procedimientos estandarizados de puntuación” (Internacional Test Commission, 2013, p. 10).

Este instrumento muestra una validez de constructo y evidencia su capacidad para valorar la memoria visual, organización perceptual y habilidades visoespaciales. Algunos estudios posteriores realizados con el instrumento mencionado han demostrado una validez convergente y

discriminante, esto al correlacionarse significativamente con otras medidas de memoria no verbal y funciones ejecutivas (Meyers & Meyers, 1995).

3.9.2. Confiabilidad

La confiabilidad es la disposición del instrumento para proyectar resultados consistentes y estables en mediciones repetidas. Desde un punto técnico, esta particularidad se determina cuantificando el error de medición inherente a la prueba; es decir que, se busca aislar la variabilidad real de los datos, diferenciándola de aquellas fluctuaciones causadas por sesgos sistemáticos o factores aleatorios (Kerlinger y Lee, 2002). En términos mas sencillos se entiende que la confiablidad es la capacidad del instrumento para ofrecer resultados estables y consistentes cuando se aplica en diferentes momentos.

En este estudio el instrumento *Test de la Figura Compleja de Rey–Osterrieth*, utilizado para valorar el nivel de memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria, fue determinada mediante el análisis de su consistencia interna. Para ello, se examinó el grado de inter correlación y equivalencia entre los ítems que conforman la prueba, a partir de la matriz de correlaciones.

Con este propósito, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permite estimar el nivel de homogeneidad de los ítems del instrumento. El coeficiente alfa toma valores entre 0 y 1, donde los valores cercanos a 1 indican una mayor consistencia interna y, por tanto, una mayor confiabilidad del instrumento.

El cálculo del Alfa de Cronbach se realizó considerando el número de ítems del test y la correlación promedio entre ellos, de acuerdo con la siguiente expresión:

$$a = \frac{k \cdot \bar{p}}{1 + p(k-1)}$$

Donde:

- α = coeficiente Alfa de Cronbach
- k = número de ítems
- p = correlación promedio entre los ítems

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento Test de la Figura Compleja

Prueba total	
Nº de elementos	4
Coeficiente Alfa de Cronbach	0.858

Fuente: Elaboración propia a partir de datos recabados de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE: Mariscal Cáceres. 2024

Los resultados obtenidos evidencian un coeficiente de confiabilidad de α = 0.858, lo cual indica que el Test de la Figura Compleja de Rey–Osterrieth presenta un alto nivel de consistencia interna. En consecuencia, el instrumento es considerado confiable y adecuado para medir la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria, garantizando estabilidad y precisión en los datos recogidos para la presente investigación.

3.10. Percentiles y confiabilidad en la baremación

Los percentiles son una medida de posición relativa que permite interpretar la ubicación de una puntuación individual respecto de un grupo de referencia. En el ámbito de la evaluación educativa y psicológica, para la Real Academia Española (s.f.) lo define como un "valor que divide un conjunto ordenado de datos estadísticos de forma que un porcentaje de tales datos sea inferior a dicho valor. Un individuo en el percentil 80 está por encima del 80 % del grupo a que pertenece." Esto quiere decir que el rango percentiles es el porcentaje de puntuaciones del grupo normativo que se encuentran por debajo o en tono de una determinada puntuación.

Para Salinas (2010) "También podemos dividir conjuntos de datos en 100 partes iguales y los puntos de división se conocen como percentiles." (p. 28) En otras palabras que, "el percentil 25 (P25) es un valor tal que el 25% de los datos son menores o iguales que él, y el (100-25) = 75% restante son mayores o iguales que él" (Salinas 2010 p. 29) una puntuación ubicada en el percentil 75 indica que el desempeño evaluado se sitúa por encima de aproximadamente 75% del grupo de referencia. Por lo tanto, los percentiles permiten transformar las puntuaciones directas en valores de interpretación relativa, facilitando la comparación del desempeño de los participantes con respecto a una muestra normativa.

Para Sánchez (), define al baremo como una "norma cuantitativa que se establece después de un proceso de investigación denominado estandarización o normalización de un instrumento. Puede ser expresado en puntuación ponderada tipo escala percentil, típica, *estanine* u otro criterio que adopte el investigador" (p. 23) asi

mismo define a la baremación como un "proceso de investigación por el cual, a una muestra representativa de una población, se le aplica un instrumento válido y confiable con el propósito de tener una norma estándar o baremo. Al final, el instrumento se convierte en un test." En este sentido el Test de la Figura Compleja de Rey, cobra mayor rigurosidad al haber sometido a esta baremación de percentiles.

Asimismo, la baremación constituye el procedimiento mediante el cual las puntuaciones obtenidas en un instrumento son interpretadas a partir de las normas construidas sobre un grupo de referencia. Para la Real Academia Española (s.f.) es un "Conjunto de normas o escala de valores, establecidos convencionalmente para medir o evaluar algo" En este sentido los baremos permiten establecer correspondencias entre las puntuaciones directas y medidas normativas, como los percentiles con el propósito de facilitar la interpretación de los resultados los *Standard for Educational and Psychological Testing*, Elaborados conjuntamente por *American Educational Reference Association* AERA, destacan la importancia de sustentar técnicamente los procedimientos de construcción interpretación y el uso de las puntuaciones de los instrumentos de evaluación.

En consecuencia, la calidad de una baremación depende entre otros aspectos de la pertinencia y representatividad de muestras normativa, Antes de utilizar los percentiles como criterio de interpretación es necesario demostrar que el instrumento presenta propiedades psicométricas Adecuadas y que las normas construidas corresponden a la población en la que serán aplicadas.

En este sentido para la presente investigación la utilización de percentiles con procedimiento de baremación debe entenderse como un recurso para establecer niveles interpretativos de las habilidades evaluadas a partir de la distribución de las puntuaciones venidas por la muestra normativa es la confiabilidad del baremo estará respaldada por la calidad psicométrica del instrumento. La adecuada selección de la muestra utilizada para su construcción y aplicación de procedimientos estadísticos pertinentes. Asimismo, la interpretación de los percentiles deberá realizarse considerando que esto se expresa una posición relativa respecto a un grupo específico por lo tanto no representan directamente una cantidad o un nivel absoluto de la característica evaluada.

3.11. Técnicas de procesamiento de la información

El procesamiento de datos se desarrolló con el software Microsoft Excel versión Office 16 y con la aplicación del Software IBM-SPSS versión 24,0. Para realizar al análisis estadístico.

En primer lugar, se desarrolló la parte estadística descriptiva, para analizar las tablas y frecuencias, a través del cálculo de las proporciones y la presentación de tablas estadísticas de distribución absoluta y relativa simple, por último, también se desarrolló la parte inferencial aplicando diversos ensayos estadísticos, según los resultados de la prueba de normalidad se realizó con *Shapiro-Wilk*, porque la muestra fue menor a 50 participantes.

Para el análisis del objetivo general y de los objetivos específicos se empleó la prueba *t de Student* para muestras dependientes, debido a que los datos presentaron

una distribución normal ($p > 0.05$). Esta prueba paramétrica permitió contrastar las medias obtenidas en dos mediciones relacionadas (pretest y postest) dentro del mismo grupo. En este análisis se aceptó la hipótesis alternativa cuando el valor de significancia fue menor a 0.05 ($p < 0.05$), mientras que la hipótesis nula se mantuvo cuando el valor fue mayor a 0.05 ($p > 0.05$). Asimismo, para el primer objetivo específico se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, dado que los datos no siguieron una distribución normal ($p < 0.05$). Esta prueba no paramétrica se aplicó en ausencia de normalidad y, bajo el mismo criterio de decisión, se aceptó la hipótesis alternativa si $p < 0.05$ y la hipótesis nula si $p > 0.05$.

3.12. Aspectos éticos

Este estudio estuvo apegado a los principios que manifiesta; Sañudo (2006) donde propone que, “la investigación educativa está cimentada, epistemológicamente, en los fundamentos morales de la práctica educativa. Son sus propósitos epistemológicos y morales los que subrayan la utilidad y la relevancia de la investigación educativa que importa” (p. 84). Es decir que esta investigación respeta a los objetos de estudio que son los niños y así mismo se obtuvo la autorización de la directora de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”, así mismo se obtuvo autorización verbal de las profesoras de las secciones "A" y "B", (ver anexo 8) Además, la redacción del proyecto de tesis se realizó con responsabilidad, respetando la propiedad intelectual de los autores, y las citas se adecuaron a las normas APA. Se llevó a cabo todo el proceso investigativo con total transparencia y honestidad.

4. RESULTADOS

4.1. A NIVEL DESCRIPTIVO

Tabla 2

Memoria de los estudiantes del segundo grado, pre y post test.

Nivel de Memoria	Pre test				Post test			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Percentil Inferior	20	87%	16	69,6 %	17	73,9%	2	8,7%
Percentil Medio	3	13%	7	30.4 %	6	26,1%	18	78,3%
Percentil Superior	-	-	-	-	-	-	3	13%
Total	23	100%	23	100 %	23	100%	23	100%

Fuente: Resultados a partir de datos test de la figura compleja rey, aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.P los Ángeles de María Romero, Ayacucho 2024.

En la tabla 2 sobre la memoria de los estudiantes, se observa que el grupo control en el pre test el 87% se encuentra en el percentil inferior y el 13% se encuentra en el percentil medio; mientras que en el post test se observa que el 69,6% se encuentra en el percentil inferior, el 30,4% se encuentra en el percentil medio. Mientras en el grupo experimental en el pre test el 73,9% se encuentra en el percentil inferior y el 26,1% se encuentran en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 8,7% se encuentra en el percentil inferior, el 78,3% se encuentra en el percentil medio y 13% en el percentil superior.

Tabla 3

Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado, Pre y post test.

Nivel de Memoria inmediata	Pre test				Post test			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Percentil Inferior	22	95,7%	13	56,5	23	100%	9	39,1%
Percentil Medio	1	4,3%	10	43,5	-	-	8	34,8%
Percentil Superior	-	-	-	-	-	-	6	26,1%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados a partir de datos test de la figura compleja rey, aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.P los Ángeles de María Romero, Ayacucho 2024.

En la tabla 3 sobre la memoria inmediata de los estudiantes, se observa que el grupo control en el pre test el 95,7% se encuentra en el percentil inferior, el 4,3% se encuentra en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 56,5% se encuentra en el percentil inferior, el 43,5% se encuentra en el percentil medio. Mientras en el grupo experimental en el pre test el 100% se encuentra en el percentil inferior, mientras que en el post test se observa que el 39,1% se encuentra en el percentil inferior, el 34,8% se encuentra en el percentil medio y 26,1% en el percentil superior.

Tabla 4

Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado, Pre y post test.

Nivel de Memoria diferida	Pre test				Post test			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Percentil Inferior	17	73,9%	15	65,2%	14	60,9%	7	30,4%
Percentil Medio	6	26,1%	8	34,8%	9	39,1%	12	52,2%
Percentil Superior	-	-	-	-	-	-	4	17,4%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados a partir de datos test de la figura compleja rey, aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.P los Ángeles de María Romero, Ayacucho 2024.

En la tabla 4 sobre la Memoria diferida de los estudiantes, se observa que el grupo control en el pre test el 73,9% se encuentra en el percentil inferior, el 26,1% se encuentra en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 65,2% se encuentra en el percentil inferior, el 34,8% se encuentra en el percentil medio. Mientras en el grupo experimental en el pre test el 60,9% se encuentra en el percentil inferior y el 39,1% se encuentran en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 30,4% se encuentra en el percentil inferior, el 52,2% se encuentra en el percentil medio y 17,4% en el percentil superior.

Tabla 5

Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado, Pre y post test.

Nivel de Organización perceptual	Pre test				Post test			
	Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Percentil Inferior	16	69,6%	14	60,9%	12	52,2%	2	8,7%
Percentil Medio	7	30,4%	9	39,1%	11	47,8%	16	69,6%
Percentil Superior	-	-	-	-	-	-	5	21,7%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados a partir de datos test de la figura compleja rey, aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.P los Ángeles de María Romero, Ayacucho 2024.

En la tabla 5 sobre la Organización perceptual de los estudiantes, se observa que el grupo control en el pre test el 69,6% se encuentra en el percentil inferior, el 30,4% se encuentra en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 60,9% se encuentra en el percentil inferior, el 39,1% se encuentra en el percentil medio. Mientras en el grupo experimental en el pre test el 52,2% se encuentra en el percentil inferior y el 47,8% se encuentran en el percentil medio, mientras que en el post test se observa que el 8,7% se encuentra en el percentil inferior, el 69,6% se encuentra en el percentil medio y 21,7% en el percentil superior.

4.2. A NIVEL INFERENCIAL

4.2.1. Prueba de normalidad

4.2.1.1. Hipótesis de normalidad:

Ho: los datos tienen una distribución normal.

Ha: los datos no tienen una distribución normal.

4.2.1.2. Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 05%

4.2.1.3. Prueba estadística a emplear

Se realizo con la prueba de Shapiro – Wilk porque la muestra es menor a 50 estudiantes.

Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
,460	46	,000
,749	46	,000

4.2.1.4. Conclusión de la normalidad

En conclusión, se rechaza la Ho y se acepta la Ha, por lo que se emplea la prueba no paramétrica de Shapiro-Wilk

4.2.3. Prueba de Hipótesis

4.2.3.1. Hipótesis general

Ho: El juego no influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

Ha: El juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

b. Nivel de significancia

p=0,05

c. Estadígrafo

W de Wilcoxon

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

T de student

Tabla 6

Prueba de la hipótesis general según la prueba de W de Wilcoxon.

W de Wilcoxon	Grupo control Memoria general	Grupo experimental Memoria general
Z	-2,000[b]	-3,819[b]
Sig. asintót. (bilateral)	,046	,000

b. Basado en los rangos negativos. Muestra control y experimental.

A=,046 (Grupo control) Valor de significancia calculada el SPSS
A=,000 (Grupo experimental) Valor de significancia calculada el SPSS
p=0,05 (5%) Valor asumida por el investigador

La tabla 6 muestra que, la significación calculada del grupo control es mayor al valor asumido (0,46 > 0,05), lo que indica que no hubo ninguna diferencia significativa en esos resultados, mientras que, comparado el pre y post test del grupo experimental se encontró una diferencia significativa, que es menor que la obtenida (0,00 < 0,05)

Tabla 7
Prueba de la hipótesis general según la prueba de U de Mann-Whitney.

Estadísticos de contraste[a]		
	G. Control Memoria general pre	G. Experimental Memoria general post
U de Mann-Whitney	241,500	93,000
W de Wilcoxon	517,500	369,000
Z	-,769	-4,267
Sig. asintót. (bilateral)	,442	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 7 se aprecia el valor de significancia del grupo de control es mayor que la asumida (0,442>0,05), sin embargo, el valor de significancia del grupo experimental es menor que la asumida (0,00>0,05); Comparando ambos resultados, se observa que existen diferencias significativas entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, el juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

4.2.3.2 Hipótesis específica 1

Ho: El juego no influye en la memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

Ha: El juego influye en la memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

b. Nivel de significancia

p=0,05

c. Estadígrafo

W de Wilcoxon

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Tabla 8

Prueba de la hipótesis especifica 1 según la prueba de W de Wilcoxon.

W de Wilcoxon	Grupo control Memoria general	Grupo experimental Memoria general
Z	-3,000[b]	-3,397[b]
Sig. asintót. (bilateral)	,006	,001

b. Basado en los rangos negativos. Muestra control y experimental.

A=,006 (Grupo control) Valor de significancia calculada el SPSS
A=,001 (Grupo experimental) Valor de significancia calculada el SPSS
p=0,05 (5%) Valor asumida por el investigador

La tabla 8 muestra que, la significación calculada del grupo control es mayor al valor asumido (0,06 > 0,05), lo que indica que no hubo ninguna diferencia significativa en esos resultados, mientras que, comparado el pre y post test del grupo experimental se encontró una diferencia significativa, que es menor que la obtenida (0,01 < 0,05)

Tabla 9

Prueba de la hipótesis especifica 1 según la prueba de U de Mann-Whitney.

Estadísticos de contraste[a]		
	G. Control Memoria inmediata pre	G. Experimental Memoria inmediataPost
U de Mann-Whitney	253,000	188,500
W de Wilcoxon	529,000	464,500
Z	-1,000	-1,834
Sig. asintót. (bilateral)	,317	,006

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 9 se aprecia el valor de significancia del grupo de control es mayor que la asumida (0,317<0,05), sin embargo, el valor de significancia del grupo experimental es menor que la asumida (0,006>0,05); Comparando ambos resultados, se observa que existen diferencias significativas entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, el juego influye en la memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

4.2.3.3 Hipótesis específica 2

Ho: El juego no influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024.

Ha: El juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

b. Nivel de significancia

p=0,05

c. Estadígrafo

W de Wilcoxon

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Tabla 10

Prueba de la hipótesis especifica 2 según la prueba de W de Wilcoxon.

W de Wilcoxon	Grupo control Memoria diferida	Grupo experimental Memoria diferida
Z	-1,414[b]	-3,317[b]
Sig. asintót. (bilateral)	,157	,001

b. Basado en los rangos negativos. Muestra control y experimental.

La tabla 10 muestra que, la significación calculada del grupo control es mayor al valor asumido (0,157 > 0,05), lo que indica que no hubo ninguna diferencia significativa en esos resultados, mientras que, comparado el pre y post test del grupo experimental se encontró una diferencia significativa, que es menor que la obtenida (0,01 < 0,05).

Tabla 11

Prueba de la hipótesis especifica 2 según la prueba de U de Mann-Whitney.

Estadísticos de contraste[a]		
	G. Control Memoria diferida Post	G. Experimental Memoria diferida Post
U de Mann-Whitney	241,500	156,500
W de Wilcoxon	517,500	432,500
Z	-,634	-2,639
Sig. asintót. (bilateral)	,526	,008

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 11 se aprecia el valor de significancia del grupo de control es mayor que la asumida (0,526<0,05), sin embargo, el valor de significancia del grupo experimental es menor que la asumida (0,008>0,05); Comparando ambos resultados, se observa que existen diferencias significativas entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, el juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" – Ayacucho 2024.

4.2.3.4. Hipótesis específica 3

Ho: El juego no influye en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

Ha: El juego influye en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

b. Nivel de significancia

p=0,05

c. Estadígrafo

W de Wilcoxon

U de Mann-Whitney

d. Prueba de hipótesis

Tabla 12

Prueba de la hipótesis especifica 3 según la prueba de W de Wilcoxon

W de Wilcoxon	Grupo control Organización perceptual	Grupo experimental Organización perceptual
Z	-1,000[b]	-2,879[b]
Sig. asintót. (bilateral)	,317	,004

b. Basado en los rangos negativos. Muestra control y experimental.

La tabla 12 muestra que, la significación calculada del grupo control es mayor al valor asumido (0,317 > 0,05), lo que indica que no hubo ninguna diferencia significativa en esos resultados, mientras que, comparado el post test del grupo experimental se encontró una diferencia significativa, que es menor que la obtenida (0,04 < 0,05).

Tabla 13

Prueba de la hipótesis especifica 3 según la prueba de U de Mann-Whitney.

Estadísticos de contraste[a]		
	G. Control Organización perceptual Post	G. Experimental Organización perceptual Post
-+U de Mann-Whitney	218,500	104,000

W de Wilcoxon	494,500	380,000
Z	-1,195	-3,951
Sig. asintót. (bilateral)	,232	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 13 se aprecia el valor de significancia del grupo de control es mayor que la asumida (0,232<0,05), sin embargo, el valor de significancia del grupo experimental es menor que la asumida (0,000>0,05); Comparando ambos resultados, se observa que existen diferencias significativas entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en consecuencia, el juego influye en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.

4.3. Discusión de resultados

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero", Ayacucho – 2024. Los resultados obtenidos muestran que la aplicación del programa de juegos genero mejoras estadísticamente significativas en la memoria del grupo experimental en contraste con los del grupo control, lo que permitió aceptar la hipótesis general.

Estos resultados confirman que el juego constituye una estrategia pedagógica efectiva para el fortalecimiento de la memoria, lo cual coincide con lo planteado por Benítez et al. (2018), quienes demostraron que las actividades lúdicas estructuradas, como la música, potencian significativamente la memoria en niños. En la misma línea, Chisag-Guaman et al.

(2024) sostienen que el juego incide positivamente en procesos cognitivos como la atención, la concentración y la memoria, evidenciando que las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo integral.

Así mismo, los resultados del presente estudio se alinean con los hallazgos de Carrasco (2024), quien encontró mejoras significativas en la memoria de trabajo mediante la aplicación de juegos en niños, lo que refuerza la idea de que el juego tiene un impacto directo en las funciones cognitivas. sin embargo, al contrastar estos resultados con lo encontrado por Martínez (2022), se observa una diferencia importante, ya que dicho estudio reportó una relación negativa entre los juegos didácticos y la memoria a largo plazo en niños. Esta discrepancia puede explicarse por las diferencias metodológicas, ya que el estudio de Martínez utilizo un diseño no experimental y de corte transversal, mientras que este estudio fue de diseño cuasiexperimental con intervención directa. Esto sugiere que la efectividad del juego en el desarrollo de la memoria depende en gran medida de su adecuada planificación y aplicación.

Por otro lado, los resultados de Guevara y Ubillus (2019), donde demostraron que los programas de juegos cooperativos mejoran habilidades sociales en niños. Aunque su enfoque no se centra directamente en la memoria, sus conclusiones permiten inferir que el juego tiene un impacto multidimensional en el desarrollo infantil, lo cual respalda indirectamente los resultados obtenidos en esta investigación

En cuanto a las hipótesis específicas, se evidencio que el juego influye significativamente en la memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual. Estos resultados coinciden con los fundamentos teóricos del constructivismo de Piaget y el

enfoque sociocultural de Vygotsky, quienes sostienen que el aprendizaje se construye a través de la interacción activa con el desarrollo de funciones cognitivas superiores. Así mismo Ortiz y Sevilla (2022), se puede afirmar que el juego genera un entorno emocionalmente positivo que favorece la liberación de neurotransmisores asociados al aprendizaje, como la dopamina, loa cual contribuye a la consolidación de la memoria.

En contrate, el grupo control no evidencio cambios significativos, lo que pone en evidencia las limitaciones de los enfoques tradicionales de enseñanza cuando no incorporan metodologías activas. Este resultado refuerza la necesidad de replantear las prácticas pedagogías en el nivel primario promoviendo el uso sistemático del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades cognitivas. En resumen, los resultados de la investigación no solo coinciden con la mayoría de estudios revisados, sino que también aportaron evidencia empírica en el contexto local de Ayacucho.

CONCLUSIONES

Se arribo a las siguientes conclusiones:

A. Se determinó que el juego influye significativamente en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024. Porque existen diferencias entre el grupo experimental y el grupo control en el postest, de acuerdo con la prueba de U de Mann-Whitney, se obtuvo un nivel de significancia de (0,00>0,05) en consecuencia de rechaza la hipótesis nula se acepta la hipótesis alterna, confirmando que el juego mejora la memoria de los estudiantes.

B. Se determinó que el juego influye significativamente en la memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024. Porque existen diferencias significativas en la memoria inmediata de ambos grupos en el postest, según la prueba U de Mann-Whitney se obtuvo un nivel de significancia de (0,006>0,05) esto demuestra que las actividades lúdicas favorecen la retención inmediata de la información. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

C. Se determinó que el juego influye significativamente en la memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" – Ayacucho 2024. Porque se comprobó que existen diferencias estadísticamente significativas en la memoria

diferida entre ambos grupos, de acuerdo con la prueba de U de Mann-Whitney se obtuvo un nivel de significancia de (0,008>0,05) esto demuestra que las actividades lúdicas favorecen una mejor consolidación de la información a largo plazo. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

D. Se determinó que el juego influye significativamente en la organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero” - Ayacucho 2024. Porque existen diferencias estadísticamente significativas en la organización perceptual entre ambos grupos, evidenciado mediante la prueba de U de Mann-Whitney donde se obtuvo un nivel de significancia de (0,000>0,05) lo que indica que el grupo experimental obtuvo mayores niveles de logro en la estructuración y reproducción de estímulos visuales, superando al grupo control, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

RECOMENDACIONES

A. Primero al ministerio de educación MINEDU, para que puedan desarrollar políticas de aprendizaje con un enfoque lúdico e implementar estrategias que integren el uso de juegos en el aula como parte fundamental del currículo educativo. Así como las pausas activas, pero en mayor incisión. Estas políticas deben reconocer la importancia del aprendizaje a través del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente en la educación primaria. Así mismo estas políticas deben incluir capacitación para los docentes, asegurando que estén equipados para utilizar métodos lúdicos de manera efectiva en sus clases.

B. A los docentes, integrar juegos en las programaciones curriculares para hacer las lecciones diarias más atractivas y efectivas. No solo en las clases de educación física sino más bien en todas las áreas curriculares del nivel primario, así los juegos educativos estimularan la memoria, como juegos de palabras, rompecabezas y actividades de clasificación, juegos que mejoran su capacidad de retención y comprensión de conceptos.

C. Y por último a los padres de familia que deben de establecer rutinas de juego es esencial para el desarrollo infantil. Crear un horario regular que incluya tiempo para jugar no solo mejora la memoria de los niños, sino que también fortalece los vínculos familiares, promoviendo la comunicación y la interacción positiva entre padres e hijos. Además, estas rutinas ayudan a los niños a sentirse más seguros y organizados, lo que contribuye a su bienestar emocional y social.

Referencias bibliográficas

Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación. Recuperado de https://es.slideshare.net/slideshow/tecnicaseinstrumentosdeinvestigaciondocx/257945862

Aguilar, J. D. & Santillan, M. A (2022). *Psicomotricidad gruesa y atención en niños de cinco años de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", Ayacucho – 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5551

Alloway, T. P., & Alloway, R. G. (2015). Working memory: The connected intelligence. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315748972

Álvarez-Risco, A. (2020). Justificación de la Investigación.

Arias-Castrillón, J. C. (2020). Plantear y formular un problema de investigación: un ejercicio de razonamiento. *Revista Lasallista de investigación*, 17(1), 301-313.

Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. Matronas profesión, 5 (17), 23-29.

Atkinson, RC y Shiffrin, RM (1968). Memoria humana: un sistema propuesto y sus procesos de control. *En Psicología del aprendizaje y la motivación*, 2, 89-195.

Baddeley, A. D. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory? *Trends in Cognitive Sciences*, 4(11), 417-423. https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01538-2

Baddeley, A. D. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory? Trends in Cognitive Sciences, 4(11), 417–423. https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01538-2

Baddeley, A. D., & Hitch, G. J. (1974). Working memory. In G. H. Bower (Ed.), The psychology of learning and motivation (Vol. 8, pp. 47–89). Academic Press. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60452-1

Batllori, A. J. (2000). *Juegos para entrenar el cerebro: Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales* (Vol. 155). Narcea Ediciones.

Benítez, M., Diaz, V., Sarli, L., Bossio, M., & Justel, N. (2018). Las clases de música mejoran la memoria en niños preescolares. *Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology*, 12(2).

Buitrago, I. M. (2019). *Arte y Juego en Primera Infancia y sus aportes a la formación de Pedagogos Infantiles*. Recuperado de: http://hdl.handle.net/10654/31764.

Carrasco, F. A. (2023). *Juego serio para el reforzamiento de memoria de trabajo en niños entre 7-11 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.* [Tesis de pregrado, Universidad de Lima]. https://hdl.handle.net/20.500.12724/17752

Carvajal, E. G. (2022). *Estrategias lúdicas y el proceso de memoria en niños de segundo básico en situación de post-pandemia Ecuador, 2022*. [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/94409

Chisag-Guaman , M. ., Espinoza-Álvarez , E. ., Jordán-Sánchez , J. ., & Mejía-Sánchez , E. . (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(1-1), 66-81. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262

Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). Quasi-experimentation: Design & analysis issues for field settings. Houghton Mifflin

Cordero, R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista educación, 33(1), 155-165.

Cowan, N. (2010). The magical mystery four: How is working memory capacity limited, and why? Current Directions in Psychological Science, 19(1), 51–57. https://doi.org/10.1177/0963721409359277

Davis, J. (1995). Análisis del movimiento de Laban: una clave para individualizar la danza infantil. *Revista de Educación Física, Recreación y Danza*, 66 (2), 31-33.

Freire, E. E. E. (2020). El objetivo en la investigación. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(2), 206-215.

Gallardo, J. A. & Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018*.http://hdl.handle.net/10433/6824

Galván Padilla, Y., Higgins Cariaga, R., & Zapateiro Ronderos, J. (2008). Estandarización del test figura de rey en niños y niñas de 6 a 11 años de estrato 2, 3, 4 escolarizados en el distrito de Barranquilla.

Garaigordobil, M. (2018). Bullying y cyberbullying: Estrategias de evaluación, prevención e intervención. Editorial UOC.

García, D. C., & López, G. P. (2019). *Entrenamiento cognitivo en atención y planificación sobre la memoria de trabajo en niños con discapacidad intelectual* [Tesis de grado, Universidad de Cundinamarca]. http://hdl.handle.net/20.500.12558/1649

Gathercole, S. E., & Alloway, T. P. (2008). Working memory and learning: A review of the literature. *Learning and Individual Differences*, 18(2), 109-124. https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.02.003

Gathercole, S. E., & Holmes, J. (2014). Training working memory in childhood enhances general cognitive skills and academic performance. Developmental Science, 17(3), 373–384. https://doi.org/10.1111/desc.12129

Gesell, A. (1975). Psicología evolutiva de 1 a 16 años. *Biblioteca de psicología evolutiva*, 5, 540-540.

Godínez, V. L. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Lima, Perú.

Gómez, J. C. (1997). Libros del año 1996. *Journal for the Study of Education and Development*, *20*(80), 115-121.

Guaman, M. C., Álvarez, E. E., Sánchez, J. J., & Sánchez, E. M. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1), 66-81.

Guevara, F. & Ubillus, E. J., (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande* [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/35905

Herbranson, W. T. (2016). Disociación de la memoria de procedimental y de trabajo en Palomas (Columba livia). *International Journal of Psychological Research*, 9(2), 40-51. https://doi.org/10.21500/20112084.2326

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, María del Pilar (2014). Metodología de la investigación (6° ed.). México: McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. .

Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens, Dos visiones fascinantes del juego*. Alianza Editorial. Madrid.

International Test Commission. (2017*). Directrices de la ITC para la traducción y adaptación de tests (segunda edición). International Test Commission.*

Le Boulch, J. (1961). Boceto de un método racional y experimental de educación física. *Dossier EPS Revue Education Physique et Sport*,(57).

Llanga, E. F., & Insuasti, J. P. (2019). La influencia de la música en el aprendizaje. *Revista: Atlante*. https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/musica-aprendizaje

Martinez, I. M. (2022). *Relación entre los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la IEI N° 81 Jorge Chávez-Callao 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/108115

Mill, J. S. (1843). *A system of logic*. London: John W. Parker.

Moreno, B. R. (1995). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. *Revista Colombiana de Psicología,* (4), 161-162.

Navarro, V. M. (2020). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales en los estudiantes de segundo grado del Instituto Nacional de Enseñanza Media Diversificada,* [tesis de pregrado, Universidad De Pamplona]

Ortiz, J. E., & Sylva, M. Y. (2022). *Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 3 a 5 años*. [Tesis de posgrado, Universidad Estatal De Milagro]. http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6611

Otzen, Tamara, & Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, *35*(1), 227-232. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037

Oyola, A. E. (2021). La variable. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, *14*(1), 90-93.

Pantoja, A. L. (2017) *El juego y su incidencia en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de 3 a 4 años del centro infantil "Azaya" del cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2016 – 2017* [Tesis de bachiller, Universidad Técnica del Norte] http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7265

Pedhazur, EJ, y Schmelkin, LP (1991). *Medición, diseño y análisis: Un enfoque integrado* (Ed. estudiantil). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Peirce, C. S. (1878). Deduction, Induction and Hypothesis. En Illustrations of the Logic of the Science. The Popular Science Monthly.

Perez, J. A., Moscoso, S. C., & Rodríguez, R. M. (2000). Validez de constructo: el uso de análisis factorial exploratorio-confirmatorio para obtener evidencias de validez. *Psicothema,* 12(2), 442-446. https://www.psicothema.com/pdf/601.pdf

Piaget, J. (1956). Que el juego forma parte de la inteligencia del niño. *Teorías del juego. Recuperado de: https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/*

Pilaloa, F. M. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre", El Triunfo, Guayas-2019.* [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo].https://hdl.handle.net/20.500.12692/40704

Portellano, M. (2015). Evaluación neuropsicológica en el ámbito escolar. *Procesos e instrumentos de evaluación neuropsicológica educativa*, *14*.

Pujadas, A. M. (2017). *El método hipotético-deductivo de Karl Popper*. En A. Marfull (Coord.), *Agenda Juárez: marginalidad, vulnerabilidad y suburbanización del capital* (pp. 16-20). Ciudad Juárez (México): Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Recuperado de https://www.academia.edu/119569960/El_metodo_hipotetico_deductivo_de_Karl_Popper

Razumiejczyk, E., Macbeth, G., & López-Alonso, A. (2008). Evidencia de priming gustativo y su disociación con la memoria explícita. *Universitas Psychologica*, 7(2), 249-263. Recuperado de https://www.scielo.org.co/journal/index.php/ups/article/view/123

Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]

Rey, A. (1980). Test de la figura compleja de Rey. TEA Edificio, Madrid.

Rojas, A., & Rojas, C. (2015). Memoria inmediatay su relación con el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 47(1), 1-10. Recuperado de https://www.scielo.org.co/journal/index.php/rlps/article/view/123456

Sacristán, JG, & Pérez Gómez, A. (1989). La enseñanza: su teoría y su práctica. Ediciones Akal.

Salinas, H. S. (2010). *Estadística descriptiva*. México: Mc. Graw Hill.

Sánchez, H, Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.

Sañudo, L. E. (2006). La ética en la investigación educativa. *Hallazgos*, *3*(6).

Solís, H., & López-Hernández, E. (2009). Neuroanatomía funcional de la memoria. *Archivos de Neurociencias*, 14(3), 176-187. Recuperado de https://www.scielo.org.co/journal/index.php/archneuro/article/view/123456

Vega, M. A. (2017). *Análisis de el estado en que se encuentran los juegos tradicionales en la vereda El Tesoro del municipio de Bucarasica.* [Trabajo de Grado Especialización, Universidad de Pamplona] http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/2732

Villahoz, G. S. (2017). *El niño y el juego: estudio de caso de los niños participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta.* [Tesis de posgrado, Universidad Católica Argentina]. https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10022

Villamizar, M. A. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en preescolar. *Revista educación*, 45(2), 1-9.

Wagemans, J. (Ed.). (2015). *The Oxford handbook of perceptual organization*. Oxford University Press (UK).

Yela, M. (1996). *Los tests. Psicothema*, 8, 249-263.

Zlotnik, G., & Vansintjan, A. (2019). Memory: An extended definition. Frontiers in Psychology, 10, 2523. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02523

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Título: Impacto de juegos en la memoria de estudiantes de segundo grado de la I.E. “María Romero”, Ayacucho 2024

PROBLEMA	**OBJETIVO**	**HIPÓTESIS**	**VARIABLES E INDICADORES**	**METODOLOGÍA**
¿En qué medida el juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024?	Determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.	El juego influye en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.	**Variable independiente:** El Juego **Dimensiones:** Juegos cognitivos Juegos sociales Juegos motrices **Variable dependiente:** La memoria **Dimensiones:**	**Enfoque de investigación:** Cuantitativa **Nivel de investigación:** Explicativo **Tipo de investigación:** Aplicada **Diseño de investigación:** Cuasi experimental
¿En qué medida el juego influye en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024?	Determinar la influencia del juego en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.	El juego influye en la Memoria inmediata de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.		

¿En qué medida el juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024? ¿En qué medida el juego influye en la memoria de implícita de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024?	Determinar la influencia del juego en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024. Determinar la influencia del juego en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.	El juego influye en la Memoria diferida de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024. El juego influye en la Organización perceptual de los estudiantes del segundo grado de primaria del de la Institución Educativa Privada Ángeles de María Romero Ayacucho 2024.	Memoria inmediata Memoria diferida Organización perceptual	**Método de investigación:** Método hipotético-deductivo **Población y muestra:** Grupo experimental 23 estudiantes Grupo control 23 estudiantes

Anexo 2: Matriz de operacionalización del instrumento

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala Valoración
El juego	Juegos cognitivos	Manipulación de información	Relaciona números con colores, asignando un color a cada número y asocia los colores a los números correspondientes.	No aplica
		Reconocimiento	Escucha una secuencia de notas musicales y luego las reproduce de memoria.	
		Recuerdo de detalles	Observa una serie de objetos colocado en un espacio, memoriza la disposición y recuerda la ubicación de cada objeto.	
		Retención de información	Recuerda una carrera de secuencias de movimientos o acciones específicas, que se van acomplejando posteriormente.	
	Juegos sociales	Retención de Información Social	Recuerda, el nombre y lo que le gusta de cada uno de sus compañeros que, ubicados en un círculo, sus compañeros dijeron con anticipación	
		Influencia de Experiencias Pasadas	Estructura, una historia con oraciones que cada estudiante ira agregando, sin perder la coherencia y recordando las oraciones de sus compañeros.	

		Recuerdo de Interacciones Pasadas	Se ubica y recuerda su orden específico. Después de un tiempo, se cambia el orden y los estudiantes deben recordar la secuencia original.	
		Manipulación de Información Compartida	Coloca y recuerda, En una pista de carrera, objetos a lo largo del camino. Los estudiantes deben recordar y enumerar los objetos que observaron durante la carrera.	
	Juegos motrices	Ejecución de Tareas y secuencias	Recorre estaciones enumeradas donde deben recordar y repetir la secuencia correcta de estaciones.	
		Retención de Rutinas Motrices	Asocia movimientos de baile con elementos específicos. Los estudiantes deben recordar y replicar la secuencia de movimientos.	
		Reconocimiento Implícito de Patrones de Movimiento	Identifica y memoriza las diferentes posturas que están colocados en tarjetas con diferentes posturas o poses en el suelo y replicarlas en el orden correcto.	
		Recuerdo y Ejecución de Secuencias	Recuerda la ubicación de cada pieza y reconstruye la imagen, que esta divido en piezas y colocados en diferentes ubicaciones.	
La memoria	Memoria inmediata	Atención y Concentración	Después de copiar la figura compleja, los estudiantes deben recordar y dibujar la figura de memoria inmediatamente	**Ordinal Inferior:** percentil 0 - 25
		Planificación y Organización	Introducir una tarea secundaria, como recordar una serie de números o palabras mientras copian la figura.	

	Memoria diferida	Manipulación de Información Visual	Después de copiar la figura, presenta una lista de letras o números que los estudiantes deben repetir en orden inverso.	**Normal:** percentil 25 - 75 **Superior:** percentil 75 a mas
		Ejecución de Secuencias de Trazos	Antes de la prueba principal, los estudiantes practican trazando partes específicas de la figura repetidamente.	
		Retención y Recuperación de Información Visual	Observar la fluidez y coordinación en el trazado de la figura después de varios ensayos.	
	Organización perceptual	Capacidad de Almacenamiento a Corto Plazo	Mostrar brevemente la figura o partes de ella antes de la prueba sin informar a los estudiantes sobre su relevancia.	
		Reconocimiento Implícito de Patrones de la Figura	Después de completar la prueba, presentar una serie de figuras similares e identificar cuáles se han visto antes.	

Anexo 3: Ficha técnica del instrumento

FICHA TÉCNICA

Instrumento	Test de una Figura Compleja Rey- Osterrieth
Autor	André Rey y Paul-Alejandro Osterrieth
Disponible	https://web.teaediciones.com/RCFT-Test-de-la-Figura-Compleja-de-Rey-y-Prueba-de-Reconocimiento.aspx
Año de edición	1941
País de origen	Suiza. (1941)
Ámbito de aplicación	Estudiantes del segundo grado de educación primaria
Administración	Individual
Objetivo	Determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero" - Ayacucho 2024.
Duración	45 minutos
Dimensiones	D1: Memoria inmediata D2: Memoria diferida D3: Organización perceptual
Campo de aplicación	Estudiantes de Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero"
Validez	La validez se comprobó mediante la opinión intuitiva de expertos, siendo la opinión mayoritariamente favorable.
Índice de fiabilidad	La Consistencia interna (Alfa de Cronbach 0.746), test de esfericidad (Bartlett: 0.000) y (KMO: 0.808), obteniendo según escala mayor fiabilidad.
Aspectos a evaluar	La ficha de observación está constituida por 07 ítems distribuidos en 3 dimensiones: D1: Memoria inmediata D2: Memoria diferida D3: Organización perceptual
Calificación	Según escala tipo Likert.
Categorías	La escala de valoración es ordinal. Presenta la siguiente valoración: *Inferior: percentil 0 - 25* *Normal: percentil 25 - 75* *Superior: percentil 75 a mas*

Anexo 4: Instrumento

TEST DE UNA FIGURA COMPLEJA REY

(Según el método Osterrieth)

MATERIAL: Dos hojas blancas de formato normal (sin reglones ni cuadrículas)

- Algunos lápices de colores
- Un cronómetro
- Un modelo de la figura a copiar

TECNICA DE LA PRUEBA: La prueba se toma en dos tiempos:

a) **Primero**: Una vez el estudiante (sujeto) este sentado y bien ubicado, se le presenta el modelo en su posición normal (triángulo isósceles que prolonga el rectángulo a la derecha, con el pequeño rombo hacía abajo), se les dice lo siguiente: "¿Ves este dibujo? Vas a tratar de copiarlo lo mejor que puedas, teniendo cuidado de no olvidarte de nada". Se le entrega una hoja y un lápiz de color para que inicie con su copia. El Aplicador sigue el proceso y se limita a cambiarle el lápiz de color en la siguiente forma: se le da un color diferente cada vez que un conjunto quede terminado y se marca en el borde de la hoja el orden de los colores empleados, de manera de poder representarse fácilmente de qué manera ha procedido el sujeto (en general bastan 5 o 6 colores). Se toma el tiempo que dura la copia. Si en el curso de la copia el sujeto cambia a la posición del modelo, hay que volverlo a poner en la posición inicial. El sujeto puede modificar si lo desea, se le pregunta si ha terminado, se anota el tiempo y se le saca la hoja en que ha dibujado.

b) **Segundo**: Después de una pausa de 3 minutos, durante la cual se debe sacarse de la vista el modelo y la copia, se le da una nueva hoja y un lápiz ordinario y se le pide que ejecute el dibujo de memoria; Se toma el tiempo como la vez anterior y se anota si el segundo proceso gráfico es parecido o no al primero. Una vez que el aplicador está en posesión del dibujo copiado y del dibujo de memoria, la prueba queda terminada; pero se puede preguntarle qué representa el modelo. Advertencia sobre la manera de consignar el tiempo: Para simplificar la toma del tiempo se lo lleva al minuto superior. En una palabra, todos los dibujos llevan un tiempo solamente en minutos, redondeando los segundos a minutos.

Evaluación numérica de los resultados: Los elementos que se consideran constitutivos del dibujo son los siguientes:

1. La cruz exterior junto al ángulo superior izquierdo del gran rectángulo.
2. El gran rectángulo, armadura de la figura.
3. La cruz de San Andrés formada por las dos diagonales del rectángulo 2.

4. La mediana horizontal del rectángulo 2.
5. La median vertical del rectángulo 2.
6. El rectangulito interior (junto al costado izquierdo del rectángulo2, limitado por las dos semi - diagonales izquierdas de éste y atravesado sobre la mediana) con sus dos diagonales interiores.
7. El pequeño segmento sobre el lado superior horizontal del elemento 6.
8. Las 4 líneas paralelas situadas en el triángulo formado por la semi – median superior, el semi – lado superior y la semi – diagonal superior izquierda de rectángulo 2.
9. El triángulo rectángulo formado por el semi – lado superior del rectángulo 2 la prolongación superior de la mediana 5 y el segmento que une la cima de esta prolongación con el ángulo superior derecho del rectángulo 2.
10. La pequeña perpendicular al lado superior del rectángulo 2, situada debajo del elemento 9.
11. El circulo con los tres puntos inscritos situados en sector superior derecho del rectángulo 2.
12. Las cinco rayas paralelas situadas perpendicularmente sobre la diagonal inferior derecha del rectángulo 2.
13. Los dos lados iguales que forman el triángulo isósceles construido sobre el lado derecho del rectángulo, exterior a éste.
14. El pequeño rombo situado en el vértice del triángulo 13.
15. El segmento situado en el triángulo 13, paralelo al lado derecho del rectángulo 2.
16. La prolongación de la mediana horizontal 4, que constituye la altura del triángulo 13.
17. La cruz inferior, comprendida la línea que prolonga la median 5 y la une a ese lado.
18. El cuadrado situado en el vértice inferior izquierdo del rectángulo 2, comprendida la diagonal.

Se aplica a los 18 elementos considerados los puntos siguientes:

Bien colocado:	2 puntos
Mal colocado:	1 punto
Bien colocado deformado o incompleto reconocible:	1 punto
Mal colocado deformado o incompleto reconocible:	½ punto
Deformado o incompleto Irreconocible o ausente:	0 punto

El máximo total de puntos es, por tanto, 36.

UTILIZACIÓN PRÁCTICA DEL TEST DE FIGURA COMPLEJA PATA EL DIAGNÓSTICO INDIVIDUAL.

A.- COPIA.

Correspondencias posibles entre los resultados en cuanto a tipo, puntos y tiempo con su significación posible.

Referencias:

N = normal: Perecentil 25 a 75
I = Percentil inferiro a 25
S = Percentil superior a 75

Evolución del tipo de reproducción.

A.- A la copia:

Baremos del tipo de reproducción a la copia.

B.- De memoria:

Baremos del tipo de reproducción de memoria.

EDADES.

Percentil	4 años	5-6 años	7-10 años	11-12 años	13 - Adultos
100 - 75	II	II	I	I	I
75	II	IV	II	I	I
50	III - V	III	IV	II	I
25	VI	V	III	IV	II
25 - 0	VII	VI	V	V - III	III - IV

B.- De memoria:

EDADES.

Percentiles	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Adultos
100	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1
75	5	4	5	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3
50	6	6	5	4	5	4	5	2	3	3	3	3	4
25	6	9	8	5	5	5	7	3	4	4	3	3	5

10	15	10	10	5	8	7	10	6	10	5	4	5	6

FIGURA COMPLEJA (como referencia para el aplicador)

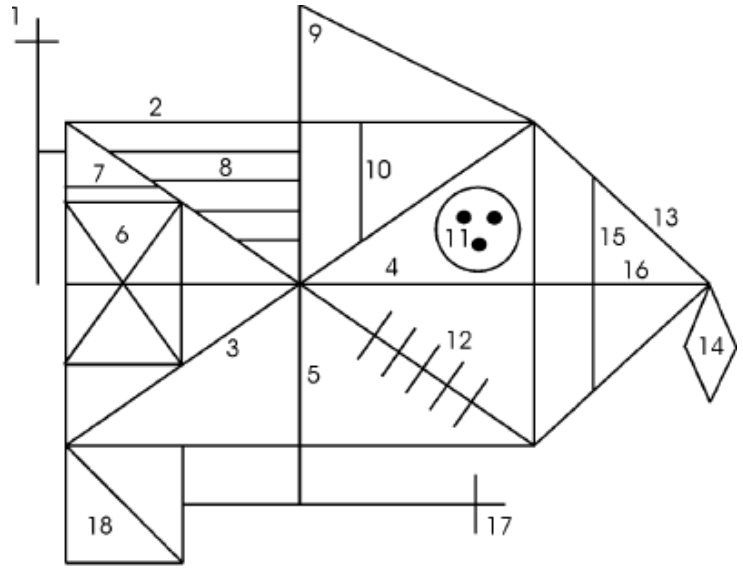
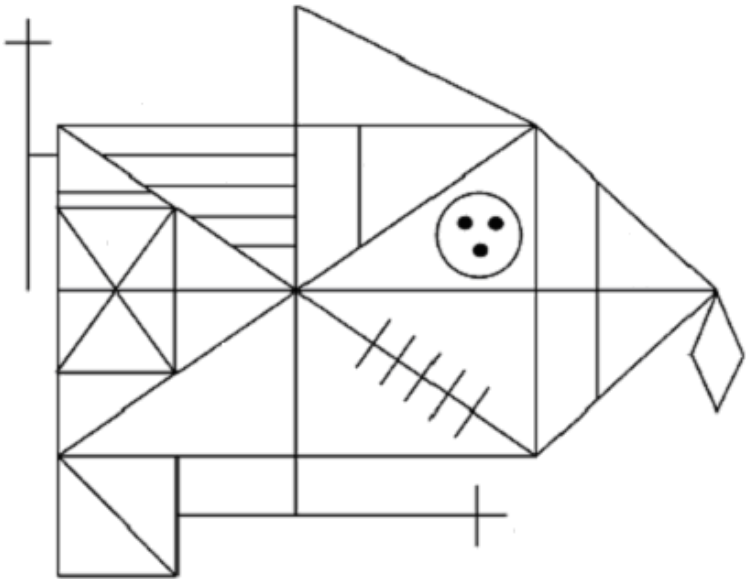


FIGURA COMPLEJA (para ser aplicada)



Anexo 5: Módulos de experimentación

I. MODULOS DE ACTIVIDADES

El presente programa de aplicación de los juegos se distribuyó en 3 módulos.

1.1. Modulo 1

Grupo	Módulo de experimentación	Actividades	Periodo	Responsable
Experimental	Manipulación de información	Relaciona números con colores, asignando un color a cada número y asocia los colores a los números correspondientes.	01 a 07 - 08 a 14 julio	Profesor investigador
	Reconocimiento	Escucha una secuencia de notas musicales y luego las reproduce de memoria.	15 a 21 - 22 a 31 julio	
	Recuerdo de detalles	Observa una serie de objetos colocado en un espacio, memoriza la disposición y recuerda la ubicación de cada objeto.	01 a 07 agosto	
	Retención de información	Recuerda una carrera de secuencias de movimientos o acciones específicas, que se van acomplejando posteriormente.	08 a 14 agosto	

1.2. Modulo 2

Grupo	Módulo de experimentación	Actividades	Periodo	Responsable
Experimental	Retención de Información Social	Recuerda, el nombre y lo que le gusta de cada uno de sus compañeros que, ubicados en un círculo, sus compañeros dijeron con anticipación	01 a 07 - 08 a 14 setiembre	Profesor investigador
	Influencia de Experiencias Pasadas	Estructura, una historia con oraciones que cada estudiante ira agregando, sin perder la coherencia y recordando las oraciones de sus compañeros.	15 a 21 - 22 a 31 setiembre	
	Recuerdo de Interacciones Pasadas	Se ubica y recuerda su orden específico. Después de un tiempo, se cambia el orden y los estudiantes deben recordar la secuencia original.	01 a 07 octubre	
	Manipulación de Información Compartida	Coloca y recuerda, En una pista de carrera, objetos a lo largo del camino. Los estudiantes deben recordar y enumerar los objetos que observaron durante la carrera.	08 a 14 octubre	

1.3. Modulo 3

Grupo	Módulo de experimentación	Actividades	Periodo	Responsable
Experimental	Ejecución de Tareas y secuencias	Recorre estaciones enumeradas donde deben recordar y repetir la secuencia correcta de estaciones.	01 a 07 - 08 a 14 noviembre	Profesor investigador
	Retención de Rutinas Motrices	Asocia movimientos de baile con elementos específicos. Los estudiantes deben recordar y replicar la secuencia de movimientos.	15 a 21 - 22 a 31 noviembre	
	Reconocimiento Implícito de Patrones de Movimiento	Identifica y memoriza las diferentes posturas que están colocados en tarjetas con diferentes posturas o poses en el suelo y replicarlas en el orden	01 a 07 diciembre	

	Recuerdo y Ejecución de Secuencias	Recuerda la ubicación de cada pieza y reconstruye la imagen, que esta divido en piezas y colocados en diferentes ubicaciones.	08 a 14 diciembre	

Anexo 6. Base de datos

		PRE TEST				POS TEST			
	GRUPO	D1	D2	D3	DG	D1	D2	D3	DG
N°	EXPERIMENTAL	M. Operativa	M. Procedimental	M. Implicita	PREGRAL	M. Operativa	M. Procedimental	M. Implicita	PREGRAL
1	1	1	2	2	2	3	3	2	3
2	1	1	2	2	2	1	3	2	2
3	1	1	2	1	1	2	2	3	2
4	1	1	1	1	1	2	1	2	2
5	1	1	2	1	1	1	2	1	1
6	1	1	1	2	1	3	2	2	2
7	1	1	1	2	1	2	1	2	2
8	1	1	2	2	2	1	2	2	2
9	1	1	1	1	1	2	1	3	2
10	1	1	1	2	1	1	2	2	2
11	1	1	2	1	1	2	2	3	2
12	1	1	1	2	1	3	1	2	2
13	1	1	1	1	1	1	2	2	2
14	1	1	1	2	1	2	1	2	2
15	1	1	1	1	1	1	2	2	2
16	1	1	2	2	2	2	3	2	2
17	1	1	1	1	1	1	1	2	1
18	1	1	1	1	1	3	2	3	3
19	1	1	2	2	2	1	2	2	2
20	1	1	1	1	1	3	2	1	2
21	1	1	1	2	1	2	3	2	2
22	1	1	1	1	1	3	2	3	3
23	1	1	1	1	1	1	1	2	2

		PRE TEST				POS TEST			
	GRUPO	D1	D2	D3	DG	D1	D2	D3	DG
N°	CONTROL	M. Operativa	M. Procedimental	M. Implicita	PREGRAL	M. Operativa	M. Procedimental	M. Implicita	PREGRAL
1	2	1	1	2	1	2	1	1	1
2	2	1	2	1	1	1	2	1	1
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	1	2	1	1	1	2	1	1
5	2	1	1	2	1	1	1	2	1
6	2	1	1	1	1	2	1	1	1
7	2	1	1	2	1	1	1	2	1
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	1	1	1	1	2	1	1	1
10	2	1	1	1	1	1	1	2	1
11	2	1	1	1	1	2	1	1	1
12	2	1	1	1	1	2	1	2	2
13	2	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	1	1	1	1	2	2	1	2
15	2	1	2	2	2	1	2	2	2
16	2	1	2	1	1	2	2	1	2
17	2	1	1	1	1	1	1	1	1
18	2	1	1	1	1	1	1	2	1
19	2	1	1	1	1	2	1	1	1
20	2	1	1	1	1	1	1	1	1
21	2	1	1	1	1	2	2	1	2

Anexo 7: Base de datos de confiabilidad

DATOS DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD				
N°	D1	D2	D3	DG
	M. Inmediata	M.Diferida	O. Perceptua	POSGRAL
Estudiante 1	2	3	1	2
Estudiante 2	1	2	1	1
Estudiante 3	2	2	2	2
Estudiante 4	3	2	2	2
Estudiante 5	1	1	2	1
Estudiante 6	2	2	3	2
Estudiante 7	3	3	3	3
Estudiante 8	2	2	1	2
Estudiante 9	1	2	1	1
Estudiante 10	2	3	2	2
Estudiante 11	1	1	1	1
Estudiante 12	3	2	3	3
Estudiante 13	2	2	2	2
Estudiante 14	3	2	3	3
Estudiante 15	2	1	2	2
Estudiante 16	1	2	2	2
Estudiante 17	3	3	3	3
Estudiante 18	2	2	1	2
Estudiante 19	1	1	2	1
Estudiante 20	2	2	2	2
Estudiante 21	3	3	2	3
Estudiante 22	1	2	1	1
Estudiante 23	2	2	3	2
Estudiante 24	3	3	3	3
Estudiante 25	1	2	2	2
Estudiante 26	2	1	2	2
Estudiante 27	3	2	3	3
Estudiante 28	1	2	1	1
Estudiante 29	2	3	2	2

Anexo 8: Documentos de autorización de aplicación del programa

SOLICITO: Autorización para la aplicación del programa de juegos para mejorar la memoria en los niños del segundo grado de primaria

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LOS ANGELES DE MARIA ROMERO" KARINA ROMERO VIACAVA.

Yo, Josué David AGUILAR QUISPE, con DNI N° 75455262, domiciliado en la Asoc. Wari Sur Mz. G-Lt. 05, Los Olivos - San Juan Bautista, licenciado en Educación Física; me presento ante usted con el debido respeto y expongo:

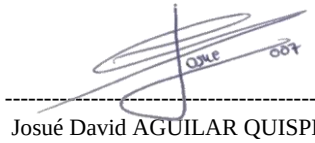
Que, cumpliendo con mis estudios superiores de la maestría en educación con mención de Estrategias de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Me veo en la necesidad de realizar un estudio de investigación por el cual he dispuesto realizarlo en su prestigiosa institución educativa con los estudiantes del segundo grado de primaria de la sección A y B el tema de mi investigación es la siguiente: **Impacto de juegos en la memoria de estudiantes de segundo grado de la I.E. "María Romero", Ayacucho 2024** con el asesoramiento del Dr. Oscar Gutiérrez Huamani; por el cual. Solicito la autorización para la aplicación del programa de juegos para mejorar la memoria en los niños del segundo grado de primaria

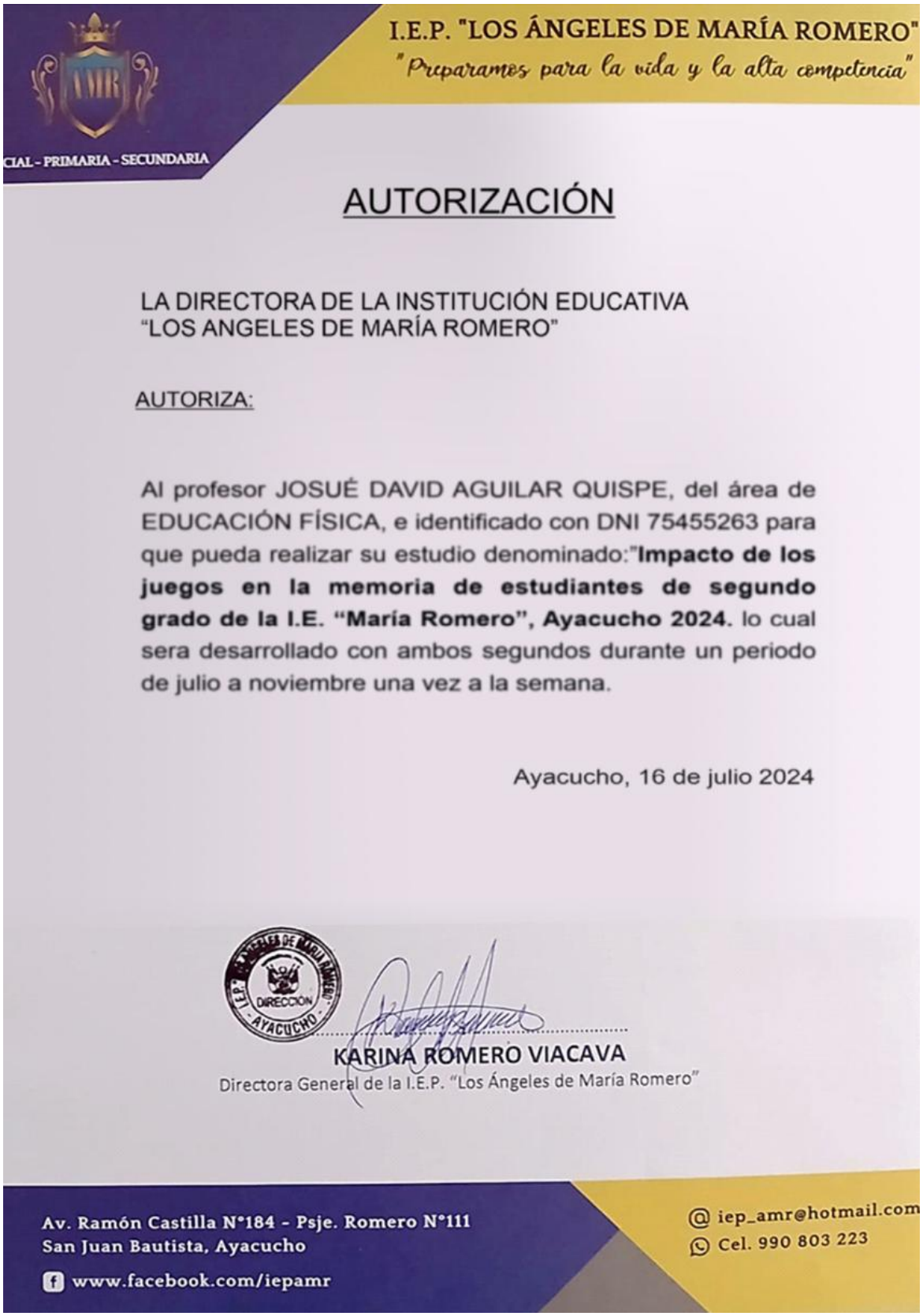
Por lo expuesto:

Pido a usted Señora directora, atender mi solicitud por ser de interés para los estudiantes.

Ayacucho, 01 de julio de 2024



Josué David AGUILAR QUISPE
DNI: 754552
josue.aguilar.08@unsch.edu.pe



I.E.P. "LOS ÁNGELES DE MARÍA ROMERO"

"Preparamos para la vida y la alta competencia"

CIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA

AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"LOS ANGELES DE MARÍA ROMERO"

AUTORIZA:

Al profesor JOSUÉ DAVID AGUILAR QUISPE, del área de EDUCACIÓN FÍSICA, e identificado con DNI 75455263 para que pueda realizar su estudio denominado:"**Impacto de los juegos en la memoria de estudiantes de segundo grado de la I.E. "María Romero", Ayacucho 2024.** lo cual sera desarrollado con ambos segundos durante un periodo de julio a noviembre una vez a la semana.

Ayacucho, 16 de julio 2024

I.E.P. "LOS ANGELES DE MARÍA ROMERO" DIRECCIÓN AYACUCHO

KARINA ROMERO VIACAVA
Directora General de la I.E.P. "Los Ángeles de María Romero"

Av. Ramón Castilla N°184 - Psje. Romero N°111
San Juan Bautista, Ayacucho
www.facebook.com/iepamr

iep_amr@hotmail.com
Cel. 990 803 223

Anexo 9: Prueba de Hipótesis

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
									95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Memoria	Se asumen varianzas iguales	11,518	,001	1,563	44	,125	,174	,111	-,050	,398
	No se asumen varianzas iguales			1,563	37,491	,126	,174	,111	-,051	,399
Memoria	Se asumen varianzas iguales	3,584	,065	5,304	44	,000	,739	,139	,458	1,020
	No se asumen varianzas iguales			5,304	43,997	,000	,739	,139	,458	1,020

Anexo 10: Fotografías

Estudiantes del grupo experimental en las diversas actividades.







Estudiantes del grupo experimental y control en las pruebas de pre y post test.





Influencia del juego en la memoria de estudiantes de segundo grado de primaria

Influence of Play on the Memory of Second-Grade Primary School Students

Josue David Aguilar Quispe

Escuela de Posgrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú

Correo: josue.aguilar.08@unsch.edu.pe

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en la memoria de estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada de Ayacucho durante 2024. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, con dos grupos no equivalentes: experimental y control, conformados por 23 estudiantes cada uno. La intervención estuvo constituida por actividades lúdicas organizadas en tres módulos, orientados al desarrollo de juegos cognitivos, sociales y motrices. La memoria fue evaluada mediante el Test de la Figura Compleja de Rey-Osterrieth, considerando la memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual. Para el análisis de los datos se emplearon las pruebas de rangos con signo de Wilcoxon y U de Mann-Whitney, con un nivel de significancia de 0,05. Los resultados evidenciaron diferencias estadísticamente significativas a favor del grupo experimental en la memoria general ($U = 93{,}000$; $p < 0{,}001$), así como en la memoria inmediata ($U = 188{,}500$; $p = 0{,}006$), memoria diferida ($U = 156{,}500$; $p = 0{,}008$) y organización perceptual ($U = 104{,}000$; p

< 0,001). Se concluye que la aplicación sistemática de actividades lúdicas produjo mejoras significativas en la memoria de los estudiantes.

Palabras Clave: juego, memoria, aprendizaje, estudiantes, educación primaria.

Abstract

The study aimed to determine the influence of play on the memory of second-grade primary school students from a private educational institution in Ayacucho, Peru, during 2024. A quantitative approach was adopted, with an applied type, explanatory level, and quasi-experimental design involving two non-equivalent groups: an experimental group and a control group, each consisting of 23 students. The intervention consisted of playful activities organized into three modules focused on cognitive, social, and motor games. Memory was assessed using the Rey-Osterrieth Complex Figure Test, considering immediate memory, delayed memory, and perceptual organization. Data were analyzed using the Wilcoxon signed-rank test and the Mann-Whitney U test, with a significance level of 0.05. The results showed statistically significant differences in favor of the experimental group in overall memory (U = 93.000; p < 0.001), as well as in immediate memory (U = 188.500; p = 0.006), delayed memory (U = 156.500; p = 0.008), and perceptual organization (U = 104.000; p < 0.001). It is concluded that the systematic application of playful activities produced significant improvements in students' memory.

Keywords: *play, memory, learning, primary education, students.*

I. Introducción

La memoria constituye un proceso cognitivo fundamental para el aprendizaje, debido a que permite codificar, conservar y recuperar información necesaria para enfrentar las demandas académicas y cotidianas. En el contexto escolar, su funcionamiento se encuentra estrechamente relacionado con procesos como la atención, la organización de la información, la comprensión y la resolución de problemas. Cuando estos procesos presentan dificultades, los estudiantes pueden experimentar problemas para retener instrucciones, recuperar conocimientos previamente adquiridos y utilizar información en nuevas situaciones. En consecuencia, el fortalecimiento de la memoria durante los primeros años de escolaridad representa un desafío relevante para la práctica pedagógica.

En el contexto educativo peruano, diferentes investigaciones han advertido dificultades relacionadas con procesos cognitivos vinculados con el aprendizaje. La evidencia revisada en la tesis muestra que factores asociados al desarrollo cognitivo y a las condiciones de los estudiantes pueden repercutir en procesos como la memoria y la atención. En este escenario, resulta pertinente explorar estrategias pedagógicas que, además de favorecer el aprendizaje, generen experiencias significativas y motivadoras para los estudiantes.

Una alternativa de especial interés es el juego. Desde una perspectiva constructivista, Piaget (1951) plantea que el juego constituye una forma mediante la cual el niño asimila la realidad y construye progresivamente sus estructuras cognitivas. Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) entiende el juego como un espacio de interacción en el que se desarrollan funciones psicológicas superiores mediante la participación social. De manera complementaria, Huizinga (1996) concibe el juego como una actividad voluntaria desarrollada dentro de límites temporales y

espaciales determinados y regulada por reglas aceptadas por los participantes. Estas perspectivas permiten comprender el juego no únicamente como una actividad recreativa, sino como una experiencia capaz de movilizar procesos cognitivos, sociales y motores.

En el ámbito educativo, los juegos pueden adquirir una intencionalidad pedagógica cuando son seleccionados y organizados de acuerdo con propósitos de aprendizaje. Los juegos cognitivos pueden involucrar procesos de atención, reconocimiento, asociación, razonamiento y recuperación de información; los juegos sociales incorporan interacción, comunicación y construcción compartida de experiencias; mientras que los juegos motrices articulan movimiento, percepción, coordinación y recuerdo de secuencias. Esta diversidad permite generar situaciones en las que el estudiante participa activamente y utiliza información en contextos concretos.

La relación entre juego y desarrollo cognitivo ha sido abordada por investigaciones recientes. Chisag-Guaman et al. (2024) encontraron que las experiencias lúdicas pueden favorecer procesos como la atención, la concentración, la memoria, la creatividad y la resolución de problemas. Asimismo, Carrasco (2023) reportó mejoras en la memoria de trabajo de niños mediante el empleo de un juego serio. En una dirección complementaria, Benítez et al. (2018) encontraron efectos favorables de actividades musicales sobre la memoria visual en niños preescolares. Sin embargo, también existen resultados divergentes. Martínez (2022), mediante un diseño no experimental y transversal, no encontró una relación positiva entre los juegos didácticos y la memoria a largo plazo. Esta diferencia evidencia la importancia de considerar no solamente la presencia del juego, sino también la planificación, duración, intencionalidad y características de las actividades implementadas.

En este marco, la presente investigación se desarrolló en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”, Ayacucho, durante 2024. La problemática identificada estuvo relacionada con las dificultades de los estudiantes para mantener y recuperar información durante las actividades escolares, situación que justificó la implementación de una propuesta lúdica organizada. El programa contempló tres módulos de actividades orientados a juegos cognitivos, sociales y motrices. La memoria fue evaluada mediante el Test de la Figura Compleja de Rey-Osterrieth, considerando los componentes establecidos en el estudio: memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual. La intervención se desarrolló con un grupo experimental y se comparó con un grupo control, lo que permitió valorar los cambios producidos después de la aplicación del programa.

A partir de esta problemática se planteó como objetivo determinar la influencia del juego en la memoria de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”, Ayacucho, 2024. De manera específica, se buscó determinar su influencia en la memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual.

La relevancia del estudio radica en aportar evidencia empírica sobre el uso de actividades lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer procesos cognitivos durante la educación primaria. Asimismo, el diseño cuasiexperimental permite contrastar los cambios producidos en un grupo que participó en la intervención con aquellos observados en un grupo que no recibió el programa, proporcionando elementos para valorar la influencia de la estrategia implementada.

II. Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que la variable memoria fue evaluada mediante puntuaciones obtenidas a partir de un instrumento estandarizado y posteriormente sometida a procedimientos estadísticos. Fue de tipo aplicada, puesto que buscó generar una respuesta pedagógica ante una problemática concreta mediante la implementación de un programa de actividades lúdicas. El nivel fue explicativo, orientado a determinar la influencia de la intervención sobre la memoria de los estudiantes.

Se empleó un diseño cuasiexperimental con pretest y postest y dos grupos no equivalentes. La estructura contempló un grupo experimental, integrado por 23 estudiantes del segundo grado “A”, y un grupo control, integrado por 23 estudiantes del segundo grado “B”. Al grupo experimental se le aplicó el programa de juegos, mientras que ambos grupos fueron evaluados antes y después del periodo de intervención.

La población estuvo conformada por 46 estudiantes de segundo grado de primaria, distribuidos en las dos secciones mencionadas. La muestra correspondió a la totalidad de estudiantes considerados en ambos grupos, con 23 participantes en el grupo experimental y 23 en el grupo control. La selección fue de carácter no probabilístico e intencional, considerando la accesibilidad de los grupos para el desarrollo del estudio.

La variable independiente fue el juego, operacionalizado mediante tres dimensiones: juegos cognitivos, juegos sociales y juegos motrices. El programa estuvo organizado en tres módulos de actividades y contempló situaciones lúdicas orientadas

a la manipulación y retención de información, reconocimiento, recuerdo de detalles, interacción social, ejecución de secuencias y retención de rutinas motrices.

La variable dependiente fue la memoria, evaluada mediante el Test de la Figura Compleja de Rey-Osterrieth. El instrumento permitió valorar los componentes considerados en la investigación: memoria inmediata, memoria diferida y organización perceptual. La aplicación se realizó en dos momentos, antes y después de la intervención. El test contempla la reproducción de una figura compleja y su posterior reproducción de memoria, siguiendo el procedimiento establecido para la prueba.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa IBM SPSS. Debido a que los datos no presentaron distribución normal según la prueba de Shapiro-Wilk, se recurrió a procedimientos estadísticos no paramétricos. Para las comparaciones intragrupo se empleó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, mientras que para las comparaciones entre grupos se utilizó la U de Mann-Whitney, estableciendo un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$.

En relación con la confiabilidad, en la tabla de resultados de la tesis se reportó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,858, considerado indicativo de una elevada consistencia interna.

III. Resultados y discusión

3.1. Resultados

Los resultados descriptivos evidenciaron cambios favorables en el nivel de memoria del grupo experimental después de la intervención. En el pretest, el 73,9 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel inferior y el 26,1

% en el nivel medio. Después de la aplicación del programa, únicamente el 8,7 % permaneció en el nivel inferior, mientras que el 78,3 % alcanzó el nivel medio y el 13,0 % se ubicó en el nivel superior. En el grupo control, aunque se observaron algunos cambios descriptivos, estos fueron considerablemente menores: el nivel inferior pasó de 87,0 % en el pretest a 69,6 % en el postest y el nivel medio aumentó de 13,0 % a 30,4 %.

Tabla 1

Nivel de memoria antes y después de la intervención

Grupo	Momento	Inferior	Medio	Superior
Control	Pretest	87,0 %	13,0 %	0,0 %
Control	Postest	69,6 %	30,4 %	0,0 %
Experimental	Pretest	73,9 %	26,1 %	0,0 %
Experimental	Postest	8,7 %	78,3 %	13,0 %

Fuente: Elaboración a partir de los resultados del Test de la Figura Compleja de Rey-Osterrieth.

En la memoria inmediata, el grupo experimental pasó de presentar un 100 % de estudiantes en el nivel inferior durante el pretest a 39,1 % en el nivel inferior, 34,8 % en el nivel medio y 26,1 % en el nivel superior en el postest. En el grupo control, el nivel inferior disminuyó de 95,7 % a 56,5 %, mientras que el nivel medio aumentó de 4,3 % a 43,5 %.

En la memoria diferida, el grupo experimental mostró una reducción del nivel inferior, de 60,9 % en el pretest a 30,4 % en el postest. Paralelamente, el nivel medio aumentó de 39,1 % a 52,2 % y apareció un 17,4 % de estudiantes en el nivel superior.

En el grupo control, el nivel inferior pasó de 73,9 % a 65,2 %, mientras que el nivel medio pasó de 26,1 % a 34,8 %.

En cuanto a la organización perceptual, el grupo experimental presentó el cambio descriptivo más marcado: el nivel inferior disminuyó de 52,2 % a 8,7 %, mientras que el nivel medio aumentó de 47,8 % a 69,6 % y el nivel superior alcanzó 21,7 % después de la intervención. En el grupo control, el nivel inferior pasó de 69,6 % a 60,9 % y el nivel medio de 30,4 % a 39,1 %.

Tabla 2

Contraste de los resultados por dimensiones mediante U de Mann-Whitney

Variable/dimensión	U de Mann-Whitney	Z	p
Memoria general	93,000	-4,267	< 0,001
Memoria inmediata	188,500	-1,834	0,006
Memoria diferida	156,500	-2,639	0,008
Organización perceptual	104,000	-3,951	< 0,001

Fuente: Elaboración a partir de los resultados inferenciales de la tesis.

Los resultados inferenciales muestran que la diferencia entre los grupos después de la intervención fue estadísticamente significativa para la memoria general ($U = 93,000$; $p < 0,001$). De igual manera, se observaron diferencias significativas en memoria inmediata ($U = 188,500$; $p = 0,006$), memoria diferida ($U = 156,500$; $p = 0,008$) y organización perceptual ($U = 104,000$; $p < 0,001$). Por tanto, los resultados respaldan la hipótesis de que la aplicación del programa de juegos estuvo asociada con mejores resultados de memoria en el grupo experimental.

3.2. Discusiones

Los resultados obtenidos permiten sostener que la intervención basada en juegos produjo cambios favorables en la memoria de los estudiantes participantes. La diferencia observada entre el grupo experimental y el grupo control después de la intervención resulta especialmente relevante debido a que el grupo experimental pasó de concentrar a la mayoría de sus estudiantes en el nivel inferior a presentar una distribución predominantemente ubicada en el nivel medio y, en menor proporción, en el nivel superior. Este comportamiento es consistente con la significancia estadística encontrada mediante la prueba U de Mann-Whitney.

Los hallazgos coinciden con Chisag-Guaman et al. (2024), quienes encontraron que el juego puede favorecer procesos cognitivos como la memoria, la atención y la concentración. La coincidencia resulta relevante porque en ambos casos el juego es entendido como una experiencia activa capaz de involucrar simultáneamente diferentes procesos cognitivos. Asimismo, los resultados guardan relación con Carrasco (2023), quien reportó mejoras en la memoria de trabajo después de una intervención basada en un juego serio. Esto permite plantear que la intencionalidad pedagógica del juego puede constituir un elemento relevante para estimular determinados procesos relacionados con la memoria.

Los resultados también son compatibles con los fundamentos de Piaget y Vygotsky utilizados como sustento teórico de la investigación. Desde la perspectiva constructivista, el juego permite al niño interactuar activamente con la realidad, mientras que desde la perspectiva sociocultural las situaciones lúdicas favorecen la interacción y la construcción compartida de aprendizajes. En la intervención desarrollada, los juegos no se limitaron a actividades recreativas, sino que incorporaron tareas de reconocimiento, retención, recuerdo, interacción y ejecución

de secuencias, lo que pudo contribuir a generar oportunidades reiteradas para utilizar información y recuperarla en diferentes situaciones.

Un aspecto particularmente significativo corresponde a la memoria inmediata. El grupo experimental pasó de un 100 % de estudiantes ubicados en el nivel inferior a una distribución en la que el 34,8 % alcanzó el nivel medio y el 26,1 % el nivel superior. La diferencia intergrupal fue estadísticamente significativa ($U = 188{,}500$; $p = 0{,}006$). Este resultado puede relacionarse con el modelo de memoria de trabajo de Baddeley y Hitch (1974), posteriormente ampliado por Baddeley (2000), debido a que las actividades propuestas exigían mantener y utilizar información durante la ejecución de tareas.

En relación con la memoria diferida, la intervención también produjo cambios significativos. El grupo experimental incrementó la proporción de estudiantes ubicados en los niveles medio y superior, mientras disminuyó la proporción situada en el nivel inferior. La diferencia entre los grupos fue significativa ($U = 156{,}500$; $p = 0{,}008$). Este resultado sugiere que la práctica sistemática de actividades que demandan recordar información después de determinados intervalos puede favorecer procesos de recuperación y consolidación.

La organización perceptual presentó igualmente una diferencia estadísticamente significativa ($U = 104{,}000$; $p < 0{,}001$). El cambio descriptivo fue particularmente importante, pues el porcentaje de estudiantes del grupo experimental situado en el nivel inferior disminuyó de 52,2 % a 8,7 %. Esta mejora puede comprenderse a partir de la naturaleza de las actividades y de la propia prueba de Rey-Osterrieth, en la que el estudiante necesita analizar, organizar y reproducir información visual compleja.

Los resultados difieren de los reportados por Martínez (2022), quien encontró una relación negativa entre juegos didácticos y memoria a largo plazo. Sin embargo, esta diferencia debe interpretarse considerando las características metodológicas de ambos estudios. Mientras el estudio de Martínez fue no experimental y transversal, la presente investigación incorporó una intervención pedagógica y realizó mediciones antes y después de su aplicación. Esta diferencia metodológica constituye una posible explicación de los resultados divergentes y refuerza la importancia de estudiar el juego mediante diseños que permitan observar cambios asociados a intervenciones planificadas.

En conjunto, los resultados sugieren que el valor pedagógico del juego no reside únicamente en su carácter recreativo, sino en la posibilidad de diseñar experiencias estructuradas que involucren al estudiante de manera activa. En este sentido, la investigación aporta evidencia localizada en estudiantes de educación primaria de Ayacucho y muestra que una propuesta organizada en juegos cognitivos, sociales y motrices puede constituir una alternativa pedagógica para favorecer diferentes componentes de la memoria.

Conclusiones

Se determinó que la aplicación del programa de juegos produjo una influencia estadísticamente significativa en la memoria de los estudiantes de segundo grado de primaria, evidenciada por la diferencia entre los grupos después de la intervención ($U = 93{,}000$; $p < 0{,}001$). El grupo experimental mostró una mejora sustancial respecto de su situación inicial y respecto del grupo control.

Asimismo, se determinó una influencia estadísticamente significativa en la memoria inmediata (U = 188,500; p = 0,006), evidenciándose una mayor proporción de estudiantes del grupo experimental en los niveles medio y superior después de la intervención.

En cuanto a la memoria diferida, los resultados mostraron una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos (U = 156,500; p = 0,008), observándose una disminución de estudiantes del grupo experimental en el nivel inferior y un incremento en los niveles medio y superior.

Finalmente, se determinó una influencia estadísticamente significativa en la organización perceptual (U = 104,000; p < 0,001). El grupo experimental presentó una marcada reducción del nivel inferior y un incremento de los niveles medio y superior después de la intervención.

Referencias bibliográficas

Baddeley, A. D. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory? Trends in Cognitive Sciences, 4(11), 417–423. https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01538-2

Baddeley, A. D., & Hitch, G. J. (1974). Working memory. En G. H. Bower (Ed.), The psychology of learning and motivation (Vol. 8, pp. 47–89). Academic Press. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60452-1

Benítez, M., Diaz, V., Sarli, L., Bossio, M., & Justel, N. (2018). Las clases de música mejoran la memoria en niños preescolares. Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology, 12(2).

Carrasco, F. A. (2023). Juego serio para el reforzamiento de memoria de trabajo en niños entre 7-11 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad [Tesis de pregrado, Universidad de Lima]. https://hdl.handle.net/20.500.12724/17752

Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1-1), 66–81. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262

Huizinga, J. (1996). Homo ludens: Dos visiones fascinantes del juego. Alianza Editorial.

Martínez, I. M. (2022). Relación entre los juegos didácticos en el desarrollo de la memoria de largo plazo en los niños de 5 años de la IEI N.° 81 Jorge Chávez-Callao 2022 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/108115

Piaget, J. (1951). Play, dreams and imitation in childhood. Routledge.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

ESCUELA DE
POSGRADO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD N°0139-2026-UNSCH-EPG/KBA

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la **Escuela de Posgrado – UNSCH**; en cumplimiento a la Resolución Directoral Nº002-2026-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR	Bach. JOSUE DAVID AGUILAR QUISPE
DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA	MAESTRO
DENOMINACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO	MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
TÍTULO DE TESIS	El impacto de los juegos en la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada "Los Ángeles de María Romero", Ayacucho 2024
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD	15% de similitud
N° DE TRABAJO	3035339489
FECHA	18 de setiembre de 2026

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

18 de setiembre de 2026.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO
Mg. Edwis BERROCAL ARGUMEDO
Director de Investigación

CC.
Archivo
KBA/

El Impacto de los juegos en la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”, Ayacucho 2024

por Josue David AGUILAR QUISPE

Fecha de entrega: 18-sept-2026 08:01a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 3035339489
Nombre del archivo: Josue_David_AGUILAR_QUISPE_T.docx (218.62K)
Total de palabras: 19547
Total de caracteres: 108961

El Impacto de los juegos en la memoria en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Los Ángeles de María Romero”, Ayacucho 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	17%	10%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	www.593dp.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Argentina John F. Kennedy Trabajo del estudiante	<1%
9	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1%
12	repositorio.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
14	repositorio.cidecuador.org Fuente de Internet	<1%
	repositorio.puce.edu.ec	

15	Fuente de Internet	<1 %
16	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
17	Suaza, Maira Alejandra Salgado | Villamizar, Angie Karina Portilla | Zabaleta, Julián Pedraza | Clavijo, Richard Forero. "Wordwall como herramienta digital en la adquisición de vocabulario en inglés en estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Manuela Beltrán, san José del Guaviare", Universidad El Bosque (Colombia) Publicación	<1 %
18	Submitted to Universidad Andrés Bello Trabajo del estudiante	<1 %
19	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
22	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 30 words
Excluir bibliografía	Activo		

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°00722-2026-UNSCH-EPG/D.

Siendo las 04:00 p.m. del 04 de agosto de 2026 se reunieron en el auditórium de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis, presidido por el **Dr. MARCELINO POMASONCCO ILLANES** Director (e) de la Escuela de Posgrado, el **Dr. GUIDO ALFONSO PEREZ SAEZ** Director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, e integrado por los siguientes miembros: **Dr. PEDRO HUAUYA QUISPE** y el **Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO**; para la sustentación oral y pública de la tesis titulada: **EL IMPACTO DE LOS JUEGOS EN LA MEMORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "LOS ÁNGELES DE MARÍA ROMERO", AYACUCHO 2024,** presentado por el **Bach. JOSUE DAVID AGUILAR QUISPE.** Teniendo como asesor al **Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI.**

Acto seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar el Grado Académico de **MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN.** Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por el graduando.

A continuación, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis procedió a la votación, la que dio como resultado el siguiente calificativo: DIECISEIS (16).

CALIFICACION (x)	
Aprobado(a) por Unanimidad.	X
Aprobado(a) por Mayoría.	
Desaprobado(a) por Unanimidad.	
Desaprobado(a) por Mayoría.	

Marcar con un aspa (x).

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue al **Bach. JOSUE DAVID AGUILAR QUISPE,** el Grado Académico de **MAESTRO(A) EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN.** Siendo las.....5:20 pm.....hrs. se levanta la sesión.

Se extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las.....5:20 pm.....hrs. del 04 de agosto de 2026.

Dr. MARCELINO POMASONCCO ILLANES
Director (e) de la Escuela de Posgrado.

Dr. GUIDO ALFONSO PEREZ SAEZ
Director (e) de la UPG-FCE.

Dr. PEDRO HUAUYA QUISPE
Miembro.

Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO
Miembro.

Dr. ENRIQUE JAVIER AGUILAR FELICES
Secretario Docente.

Observaciones:

.....

.....