



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de titulación previo a la Obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica**

TEMA:

La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

AUTORA: Viviana Vanessa Pilla Chipantiza

TUTOR: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN
O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg., en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema **“La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate”** desarrollado por la estudiante Viviana Vanessa Pilla Chipantiza, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

C.C. 0602293482

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate”**, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la Carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Pilla Chipantiza Viviana Vanessa
C.C. 1805256722
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate”**, presentado por la Srta. Pilla Chipantiza Viviana Vanessa, egresada de la carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.
C.C. 050125995
Miembro del Tribunal

Lic. Carlos Hernández Dávila MSc.
C.C. 1804802716
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Este trabajo, está dedicado a mi madre y mi padre quienes se han esforzado por darme lo mejor y cuidar de mí siempre, además han sido un pilar fundamental en mi vida, quienes han hecho de mí una buena persona y me han apoyado en todo lo necesario para terminar mi carrera de la mejor manera.

Pilla Chipantiza Viviana Vanessa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes de la carrera por brindarme su conocimiento, un eterno agradecimiento a mi tutor de tesis quien a estado pendiente de mi trabajo. Agradezco a mis amigos y a mi fiel amigo por sus caóticas acciones positivas en beneficio de mi vida, el apoyo incondicional y su compañía desde el día que en que nos conocimos.

Pilla Chipantiza Viviana Vanessa

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pg.
A. PÁGINAS PRELIMINARES	
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
SUMMARY	xi
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes Investigativos	1
1.2. Objetivos	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
CAPITULO II METODOLOGÍA	24
2.1. Materiales y Métodos	24
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
3.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación aplicada a los estudiantes	27
CAPITULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43
4.1. Conclusiones	43
4.2. Recomendaciones	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Recurso materiales y económicos</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabla 2: <i>Presta atención</i>	27
Tabla 3: <i>Evita distracciones</i>	28
Tabla 4: <i>Recuerda fácilmente</i>	29
Tabla 5: <i>Lenguaje fluido seguro</i>	30
Tabla 6: <i>Sentidos correctos</i>	31
Tabla 7: <i>Identifica su cuerpo</i>	32
Tabla 8: <i>Desarrolla su lateralidad</i>	33
Tabla 9: <i>Identifica la direccionalidad</i>	34
Tabla 10: <i>Maneja su motricidad gruesa</i>	35
Tabla 11: <i>Uso de sus manos correctas</i>	36
Tabla 12: <i>Identifica el tiempo</i>	37
Tabla 13: <i>Lugar de las cosas</i>	38
Tabla 14: <i>Análisis de encuesta a docentes</i>	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: <i>Presta atención</i>	27
Figura 2: <i>Evita distracciones</i>	28
Figura 3: <i>Recuerda fácilmente</i>	29
Figura 4: <i>Lenguaje fluido seguro</i>	30
Figura 5: <i>Sentidos correctos</i>	31
Figura 6: <i>Identifica su cuerpo</i>	32
Figura 7: <i>Desarrolla su lateralidad</i>	33
Figura 8: <i>Identifica la direccionalidad</i>	34
Figura 9: <i>Maneja su motricidad gruesa</i>	35
Figura 10: <i>Uso de sus manos correctas</i>	36
Figura 11: <i>Identifica el tiempo</i>	37
Figura 12: <i>Lugar de las cosas</i>	38

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.”

AUTORA: Viviana Vanessa Pilla Chipantiza

TUTOR: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación consistió en determinar la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela Eduardo Samaniego, del cantón Patate. La investigación fue de nivel exploratorio y el nivel descriptivo ya que permitió describir datos de una forma natural de la población involucrada. Se puso en práctica la modalidad documental-bibliográfica el cual nos facilitó obtener información de fuentes confiables, también se aplicó la modalidad de campo debido a que la investigación consintió en recopilar datos directamente de la realidad en la relación a la temática planteada. Además, se trabajó con el enfoque cuali-cuantitativo ya que se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva con el uso de técnicas de recolección de datos estadísticos. En la investigación se tomó como población a 10 estudiantes y 2 docentes de segundo grado de Educación General Básica, con los estudiantes se ejecutó actividades que contribuyeron a la aplicación de la ficha de observación y a los docentes se les aplicó una encuesta. Como resultado de la investigación se evidencia que existe un nivel aceptable en el desarrollo de las funciones básicas ya sea cognitivas y motoras. En conclusión, se menciona la importancia de aplicar estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de las funciones básicas en los niños a edades tempranas que permitan mejorar su nivel de aprendizaje en la edad adecuada.

Palabras claves: estrategia, lúdica, funciones básicas, desarrollo.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
FACE-TO-FACE MODALITY

TOPIC: "The playful strategy for the development of the basic functions of children in the second grade of Basic General Education of the Eduardo Samaniego Basic Education School, in the Patate canton."

AUTHOR: Viviana Vanessa Pilla Chipantiza

TUTOR: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

SUMMARY

The present investigation consisted in determining the ludic strategy for the development of the basic functions of the children of second grade of Basic General Education, of the Eduardo Samaniego School, of the Patate canton. The research was of an exploratory level and the descriptive level since it allowed to describe data in a natural way of the population involved. The documentary-bibliographical modality was put into practice, which made it easier for us to obtain information from reliable sources, the field modality was also applied because the research agreed to collect data directly from reality in relation to the proposed theme. In addition, the qualitative-quantitative approach was used, since it is characterized by privileging the empirical-deductive logic with the use of statistical data collection techniques. In the investigation, 10 students and 2 teachers of the second grade of Basic General Education were taken as a population, with the students, activities were carried out that contributed to the application of the observation sheet and a survey was applied to the teachers. As a result of the investigation, it is evident that there is an acceptable level in the development of basic functions, whether cognitive and motor. In conclusion, the importance of applying playful strategies that allow the development of basic functions in children at an early age that allow improving their level of learning at the appropriate age is mentioned.

Keywords: strategy, playful, basic functions, development.

CAPÍTULO

I MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

La estrategia lúdica es un conjunto de actividades físicas, juegos, dinámicas que contribuyen a un aprendizaje dinámico y motivador en los procesos de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de las funciones básicas. A continuación, se presenta diferentes investigaciones a nivel internacional, nacional y local relacionados con el tema de investigación la estrategia lúdica en las funciones básicas.

Guamán (2021) realizó la investigación en la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II en el tercer año de EGB. A través de su estudio menciona que **con la aplicación de las estrategias lúdicas se logre mantener una mejor convivencia de aula, al mismo tiempo que los alumnos se diviertan y que sea más amena para la docente impartir sus clases.** La metodología utilizada en esta investigación fue desde el enfoque cualitativo y cuantitativo. Como resultado más relevante es la elaboración de la guía metodológica para mejorar la conducta dentro de clases utilizando estrategias lúdicas. Además, menciona que el proceso de enseñanza aprendizaje se debe sustentar en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender hacer, aprender vivir juntos y a aprender a ser, de esta contribuye al conocimiento.

Cacuango (2020) menciona **En el sistema educativo ecuatoriano de acuerdo con el currículo del subnivel dos se trabaja funciones básicas, para desarrollar las habilidades y destrezas, sin embargo, no hay un acompañamiento adecuado.** Como resultado se considera que los niños y niñas no tienen desarrollado sus destrezas a la edad adecuada, con el transcurso del tiempo existen áreas en desarrollo que se ven afectadas para el proceso de aprendizaje y a no asimilar ciertas destrezas que en su edad debe ya desarrollarla para el proceso de lecto-escritura. En conclusión, las funciones básicas evolucionan de acuerdo con la edad y a su grado de dificultad, entendiendo que existen periodos de desarrollo que permite un óptimo

desenvolviendo para los aprendizajes próximos. Además, se considera que docentes y padres de familia tienen una labor conjunta debido a que ambos comparten tiempo de una manera diferente, pero trabajan para un mismo objetivo.

Quinisquin (2020) menciona que **el aprendizaje lúdico ha demostrado su efectividad, más allá de la falsa creencia de que el juego dentro del aprendizaje es una pérdida de tiempo, generando resultados diferentes en los entornos escolares con acciones de transformación y cambio social.** El cambio en las actividades de la clase permite que los estudiantes encuentren en ellos el deseo de aprender y al hablar de un cambio. Se menciona sobre las estrategias lúdicas que el docente incluye de manera creativa, apartándose de lo cotidiano. Sin embargo, los resultados de la investigación estiman que el docente presenta poco compromiso al despegarse de la metodología tradicional. Como conclusión, se considera que existe desconocimiento sobre ciertos aspectos fundamentales sobre la educación de sus hijos, pero otorgan disponibilidad a trabajar de manera colaborativa ya que la familia es un eje fundamental dentro de la comunidad educativa.

Mera y Gómez (2020) **las neurofunciones son actividades psíquicas que el ser humano desarrolla a lo largo de su vida, de acuerdo con las experiencias y los conocimientos adquiridos. Aunque existen diferentes clasificaciones, en este trabajo se clasifican en neuro funciones básicas y neuro funciones superiores.** Es decir que las personas aprenden en todo momento, mediante las actividades que se realice. En conclusión, de la investigación consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje tiene sus respectivos niveles y por lo mismo los docentes aplican ciertas actividades acordes al nivel para desarrollar las funciones básicas y superiores, además es evidente que los niños deben recurrir al personal de salud para que tenga una mayor orientación en su desarrollo y en caso de que exista dificultades en alguna área de sus funciones se tome intervención a tiempo.

Encalada (2019) afirma que **la aplicación de estrategias por parte del docente permitió al estudiante ser el actor principal de su propio aprendizaje, experimentando, descubriendo el porqué de las cosas, aprendiendo de una manera divertida.** Además, se basa en la realización de una propuesta

metodológica que permite fortalecer el aprendizaje para evitar inconvenientes a futuro, con la necesidad de mantener informados a los docentes acerca del beneficio que trae la utilización de estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número. La metodología que se utilizó en la investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo. También, considera que el aprendizaje debe darse en un proceso activo y progresivo con la aplicación de diversas estrategias lúdicas que contribuyan a un aprendizaje continuo y la mejora educativa.

Montenegro (2019) menciona que **en las actividades lúdicas se debe fomentar la creatividad para generar ideas inéditas creadas por sí mismo, e incentivar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento abstracto, enfrentando el desafío en la vida cotidiana.** La creatividad debe estar presente en todo el proceso de formación de los estudiantes para que sea más sutil emprender el conocimiento necesario en ellos. Como aspecto relevante de la investigación es la creación de una guía didáctica de estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo de las funciones básicas. El juego se ha visto como motor principal que ayuda a integrar conocimientos, ya que se trabaja de manera conjunta con las estrategias lúdicas para dar paso al desarrollo de las funciones básicas y la motricidad de los niños de una manera apropiada.

Chi-Cauich (2018) en su estudio realizado que trabajo con la metodología descriptiva que permite la recolección y análisis de datos necesarios, menciona que **las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas y juegos de mesa, estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula (p. 70).** De acuerdo con los resultados, se estima que los docentes presentan una escasa aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la clase, sin embargo, los estudiantes dan lo mejor a pesar de que las clases se tornan aburridas. Es evidente que la falta de conocimiento sobre la temática hace que los docentes presenten poco interés trayendo como consecuencia un rendimiento académico poco aceptable. Además, considera la importancia de actualizar los conocimientos constantemente en los docentes para que de esta manera el aprendizaje y tenga una mejora continua.

En la investigación de González y Rodríguez (2018) mencionan que **la aplicación de la lúdica implica el desarrollo del pensamiento creativo, solución de problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatir problemas de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje, así como mejorar las habilidades para el uso de herramientas.** Los resultados obtenidos hacen alusión a que las actividades lúdicas tienen un gran aporte en la mejora del comportamiento ya que ayuda a tener una convivencia de armonía. Como aspecto relevante es que se ha pretendido realizar un modelo didáctico donde se encuentre inmiscuidas las estrategias lúdicas y sirvan de apoyo al docente. En conclusión, se evidencia la gran importancia que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, consigo despierta el interés de los estudiantes de una forma más motivadora y creativa.

Díaz (2017) afirma que **la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes.** Realizar actividades que despierten el interés en los estudiantes aportan significativamente en vista despierta el deseo de aprender. Como conclusión y de acuerdo con los resultados obtenidos existe un mejoramiento en el desempeño lector debido a la aplicación de actividades lúdicas que han llamado la atención de los estudiantes, es decir que los docentes deben aplicar la lúdica como parte fundamental dentro de una clase para lograr alcanzar el objetivo de la clase y llegar con el conocimiento pertinente.

España (2016) menciona que **las funciones cognitivas básicas son un punto de partida para todo aprendizaje institucional y no institucional por lo cual no dejan de ser referente para el aprendizaje de lectoescritura.** Además, acorde a los resultados se consideró enfocarse en dos áreas que es la memoria secuencial auditiva y la coordinación motora, sin embargo, se aplicó talleres para impulsar la práctica continua y la estimulación adecuada. Mediante los resultados obtenidos se llega a la conclusión que el tiempo empleado al trabajo de investigación ha permitido evidenciar la estimulación de las actividades lúdicas guiadas hacia las funciones básicas cognitivas. Como punto esencial dentro del estudio se pudo

evidenciar que los padres de familia realizaban las tareas asignadas a los estudiantes, quitando el interés de aprender y a su vez evitando el desarrollo adecuado de las funciones básicas que los estudiantes necesitan

Estrategia

La estrategia es una parte fundamental para el proceso de enseñanza ya que se considera como un procedimiento que genera tomar acciones adecuadas para alcanzar un objetivo planteado para obtener buenos resultados. Según Ferreiro (2012) **las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de actividades (acciones y operaciones) que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes.** Trabajar mediante estrategias ayuda a la práctica laboral facilitando realizar actividades que sean acorde a la temática a tratar durante la clase, además permite trabajar acorde a las necesidades educativas.

Lúdica

La lúdica tiene una relación con el juego, es decir que es una actividad que ayuda a abrir el sentido de la creatividad y las emociones creando un ambiente de armonía para facilitar el desarrollo humano a través de una liberación donde cada uno pueda actuar de una manera libre, alentando la personalidad. Según Gómez, Molano y Rodríguez (2015) la lúdica es:

Una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Acorde a lo expuesto la lúdica tiene una ilimitada forma de concebirla ya que sin darnos cuenta la practicamos en nuestro diario vivir, trabajo, estudio y tiempo libre potencializando la creatividad de acuerdo con su entorno y al medio al que

pertenece. Además, es necesario mencionar que la actividad más común es el juego ya que este ayuda a compartir varios aspectos que influyen en el desarrollo de las personas. No hay que dejar de lado la parte esencial que cumple en el campo educativo ya que existen actividades que los niños realizan de manera espontánea durante el proceso de formación.

Estrategia lúdica

La estrategia lúdica dentro del campo educativo en la actualidad debe considerarse importante durante todo el proceso de formación de los estudiantes ya que a través de este medio se puede obtener resultados positivos en relación con el aprendizaje. Además, estamos hablando sobre el conocimiento que se debe tener sobre la temática planteada para que se aplique de una manera más consecutiva impulsando a desarrollar habilidades y aptitudes que faciliten el aprendizaje de los niños ya sea en su momento o a su vida futura sin tener dificultad alguna. Díaz y Hernández (2002) manifiesta que las estrategias lúdicas **son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (p. 234)**. El facilitar el aprendizaje mediante estrategias lúdicas ayuda a desarrollar su potencial, habilidades y conocimientos en los estudiantes, a través de actividades creativas que innoven la educación dejando de lado las clases magistrales.

Existen autores que destacan que:

La estrategia lúdica está concebida como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Arteaga, Humaney y Santana, 2015, p. 12)

En base al texto citado se entiende que la estrategia lúdica es un proceso de enseñanza-aprendizaje participativo ya que se ayuda mediante la aplicación de técnicas y juegos acorde al ambiente escolar que desea desarrollar. Hay que tener claro que los niños aprenden de mejor manera al realizar actividades que llamen la atención y los ayude a desarrollar paulatinamente. Además, es preciso mencionar que al realizar actividades que incluya el juego ayuda a fortalecer la relación entre la comunidad educativa y a respetar reglas que se plantea dentro del mismo y a su vez permite expresarse, explorar, experimentar y potenciar los valores educativos y así teniendo efectos positivos que se requiere alcanzar al momento de desarrollar una estrategia lúdica.

Importancia de las estrategias lúdicas

Es importante tener conocimiento que la estrategia lúdica debe ser aplicada desde edades tempranas ya que así se facilitara el desarrollo correcto habilidades y destrezas mediante la práctica de diferentes juegos que aportan significativamente al aprendizaje y la estimulación de inteligencias múltiples ofreciendo igualdad de oportunidades al aprender, dando paso a la libertad y seguridad de sí mismos con la aplicación de la lúdica en la clase. Así, Beteta (2018) menciona:

Las estrategias lúdicas constituyen las actividades más idóneas para emplearlas en la infancia; porque el juego es el lenguaje propio de las niñas y los niños y sin duda alguna, constituye un factor importantísimo, generando satisfacción, descargando energías, brindando alivio en las frustraciones y así preparándolos para la vida futura.

Formarse mediante actividades lúdicas desde la infancia promueve el desarrollo personal y la inclusión educativa. Además, es evidente que el juego es una parte innata de los niños donde se desenvuelven solos y sienten seguros de ellos mismos ya que crean ambientes agradables que les permite descargar la energía, emociones, frustraciones y otros.

Principios de las estrategias lúdicas

Los principios de las estrategias lúdicas se basan en desarrollar la capacidad intelectual desarrolla la capacidad investigativa, la capacidad colaborativa y asumir la cultura a la que pertenece (Granja, 2017, pág. 26). La capacidad intelectual da paso al razonamiento, a la habilidad de comprender e identificar ciertos fenómenos que se dan en el entorno en el que se encuentra, impulsa a tomar decisiones coherentes. Además, propicia el interés en la investigación de manera independiente para conocer lo desconocido. Ser colaborativos es esencialmente lo que la lúdica pretende, trabajar juntamente con la diversidad de niños y niñas crea el reconocimiento de la cultura a la que pertenece.

Uno de los principios de la lúdica es fomentar la curiosidad por el entorno en general constituyéndose en un elemento básico de la postura filosófica de la educación (Tullet, 2012, p. 25). El fomentar curiosidad genera una construcción autónoma de conocimientos es decir que al aprender alguna teoría busca respuestas a las dudas que presente para obtener una mejora en su aprendizaje. La postura filosófica habla sobre la aproximación al mundo, los ámbitos del saber y del hacer que da relevancia en cuestiones educativas ya sea en la formación del docente o en la praxis del docente.

Características de las estrategias lúdicas

Se entiende que las estrategias lúdicas comprenden la innovación dentro de la clase y para ello Guevara (2017) menciona **las características que hace a la estrategia lúdica, empieza por despertar el interés en las asignaturas, a su vez crea habilidades que tienen interrelación con el trabajo colaborativo mutuo, aplicando los conocimientos que adquiere en todas las asignaturas**. La estrategia lúdica es utilizada para fortalecer los conocimientos y habilidades durante el proceso de formación mediante actividades pedagógicas dinámicas que contribuyen al proceso de socialización que permite romper los esquemas del salón de clase para potencializar la creatividad de los estudiantes de una forma más atractiva e innovadora.

Clases de estrategias lúdicas

Existe un sin número de estrategias lúdicas que los docentes utilizan, pero se enuncian los más reconocidos como son: los cuentos, la dramatización, sopa de letras, juego con reglas, jugar con objetos y el juego simbólico.

Cuentos

Los cuentos son historias llenas de escenarios que permite al estudiante desarrollar su imaginación, además es una herramienta educativa que permite trabajar en diferentes áreas. Sorrolla (2014) **El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse.** Se ejercita la memoria de una forma lúdica, dando paso a la adquisición de conocimiento de manera más fácil y atractiva.

Dramatización

Es una manera de representar una situación que permite utilizar técnicas de lenguaje acorde al contexto en el que se vaya a desarrollar. **Influye en la expresión corporal y gestual para la comprensión de su cuerpo. Potencia el desarrollo psicomotor y el movimiento espacial, es decir, la lateralidad y el desenvolvimiento con confianza y seguridad en el medio** (Cernas, 2021). Saber expresarse a temprana edad ayudara a tener un mejor lenguaje de manera fluida y una buena comunicación con las personas que le rodean.

Sopa de letras

Es un conjunto de letras mediante el cual los estudiantes tiene que encontrar la palabra que determine, además genera la memorización de datos y recuperación de estos cuando se necesite. **son actividades atractivas no solo por el innegable componente lúdico que comportan, sino también porque, además, combinan tareas y destrezas de aprendizaje visuales y quinésicas que pueden apoyar el**

proceso de aprendizaje del alumnado, cuando no incrementarlo considerablemente (Aguilar, 2019).

Juegos con reglas

Son juegos donde se establece reglas y cada participante conoce cada una de ellas y consideran que se deben obedecer. Existen varios juegos con reglas como las escondidas, la rayuela, la gallinita ciega, el pañuelo, etc. Este tipo de juego ayuda a que los niños tengan paciencia, aceptar sus errores, ser más atentos y aprender de sus propias experiencias.

Jugar con objetos

El jugar con objetos permite que los niños y niñas puedan desarrollar ciertas capacidades que les permitan interiorizar conceptos sobre los objetos que llevan en sus manos. Herranz (2019) menciona que **Estimulan la coordinación corporal y las habilidades manipulativas, la presión y la suelta de objetos; la pinza digital (coger cosas pequeñas con el pulgar y el índice); la atención y la concentración.** Una forma creativa de estimular algunas habilidades y destrezas de acuerdo con el juego que se aplique, el juego más común con objetos es el baúl de tesoros.

Juego simbólico

Este juego consiste en la creación y asimilación que los niños tienen al momento de ejecutar el juego es decir que convierten cosas que están en su alcance a lo que más lo asemejen, por ejemplo, pueden encontrar un cartón y convertirla en casa, además aplica al querer imitar a los adultos ya sea a ser mamá, papá o personas profesionales. Delgado (2016) destaca que **se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.** El imitar acciones y situaciones del entorno al que se rodea los padres y docentes están en la labor de ser un buen ejemplo para seguir para que se desarrolle con acciones positivas.

Funciones básicas

Las funciones básicas presentan todo ser humano, estas tienden a desarrollarse de acuerdo con la madurez y la edad. Castro (2013) **son manifestaciones del funcionamiento cerebral y de la influencia ambiental que en ella se ejerce. Todo aprendizaje requiere de funciones básicas determinadas, indispensables para él** (p. 8). El cerebro es quien guía el desarrollo de las funciones que el cuerpo necesita, además se desarrolla en base al ambiente en que la persona se encuentra ya que influye en el diario vivir y el conocimiento que adquiere acorde a su contexto. El aprendizaje trabaja juntamente con las funciones básicas en vista que estas ayudan a la obtención de destrezas y habilidades para un óptimo desarrollo en el proceso de formación.

Por otro lado, Neva (2016) menciona que las funciones básicas son **aspectos distintos del desarrollo biosociológico y social del niño, que al evolucionar condicionan y favorecen el logro de determinados aprendizajes. Desde esta mirada, las funciones básicas siguen siendo un elemento fundamental de la madurez escolar** (p. 25). Se entiende que las funciones básicas abarcan aspectos como lo físico, cognitivo y social que permite al estudiante obtener un buen aprendizaje, además se considera una parte fundamental en la madurez escolar.

Mera y Gómez (2020) mencionan que:

El desarrollo de las neurofunciones lleva a una madurez encaminada a aprendizajes significativos en el entorno donde se desenvuelve el niño. A las neurofunciones se las denomina de diversas maneras, a saber: neurofunciones, funciones básicas, madurez, actividad psíquica en plenitud, destrezas cognitivas desarrolladas y signos neurológicos sutiles (p. 3).

La madurez de cada uno depende del desarrollo de sus neurofunciones, estas influyen en el aprendizaje significativo que obtiene de acuerdo con el contexto en el que se encuentra y las experiencias vividas. Tener conocimiento sobre la temática

implica saber las diversas formas en las que se denomina para que a través de este conocimiento no exista confusión al definir términos que tiene el mismo significado.

Jaramillo (2012) **La madurez escolar, entendida como el nivel de desarrollo físico, psíquico y social que se necesita para que un niño pueda desenvolverse en el ámbito escolar, determina aquello que está listo para aprender** (p. 9). El desenvolvimiento de los estudiantes en el ámbito educativo depende del nivel de desarrollo físico, psíquico y social. Al hablar del desarrollo físico se hace relación directa con el crecimiento, las capacidades físicas, la coordinación de su cuerpo y las habilidades motoras finas. El desarrollo psíquico y social depende más de los adultos es decir de sus padres ya que su personalidad y la relación social se da de acuerdo con el contexto en el que se encuentra y las actividades que realizan desde su niñez.

Clasificación de funciones básicas

Ureña (2013) menciona que las funciones básicas se clasifican en **Cognitivas y Motoras; dentro de las cognitivas tenemos: Atención, Concentración, Memoria, Lenguaje y las sensopercepciones; dentro de las motoras tenemos: Esquema Corporal, Lateralidad, Direccionalidad, Motricidad Gruesa, Motricidad Fina, Orientación Temporal, Orientación Espacial** (p. 4). Es necesario desarrollar adecuadamente todas las funciones básicas para que no exista dificultades el aprendizaje mediante actividades que estimulen correctamente su funcionamiento.

Funciones Cognitivas

Atención

Es una de las funciones cognitivas más importante, González (2019) menciona que **es seleccionar de entre todos los estímulos sensoriales que llegan a la vez y de modo continuo al cerebro, aquellos que son útiles en ese momento para llevar**

a cabo una actividad motora o proceso mental. Es la capacidad de seleccionar y orientar a estímulos que respondan en consecuencia, además ayuda a imaginar, crear y mantener información en nuestro cerebro. Se puede mantener y mejorar la atención mediante actividades adecuadas.

Actividades

- Rompecabezas
- Laberintos
- Lectura de cuentos
- Fichas de atención

Concentración

Se basa en la selección a un estímulo e ignorar distracciones y todo lo que este alrededor, mediante la atención de manera voluntaria y consciente que permite el razonamiento sobre la actividad que se realice o el objeto al cual se presta la atención.

Actividades

- Sopas de letras
- Laberintos
- La fotografía mental

Memoria

Es una función cerebral que se basa en recordar o almacenar cierta información ya sea a largo o corto plazo, además es un proceso de habilidad clave para el aprendizaje ya que permite recordar ideas o conceptos.

Actividades

- Memorizar las letras de canciones
- Contar

- Fichas de estimulación a la memoria

Lenguaje

Es una función cognitiva importante ya que es una herramienta que da paso a la comunicación para transmitir información del mundo que nos rodea o sobre nosotros. Además, permite la expresión de pensamientos, ideas, emociones, gustos, sentimientos, etc. mediante el uso de la palabra.

Actividades

- El ahorcado
- Convertir números en letras
- Letras desordenadas
- Describir posiciones de objetos

Sensopercepciones

Este proceso es llevado a cabo a través de los órganos sensoriales junto con el sistema nervioso, es decir que recibe impresiones mediante los sentidos. Román y Mendoza (2015)

Está asociada al proceso que permite la captación de los estímulos físicos y su interpretación vía la actividad cerebral. Este proceso comienza con la detección del estímulo a través de un órgano sensorial (como el oído), continúa con la conversión del estímulo en señales que se transmiten al cerebro como impulsos nerviosos y finaliza con el procesamiento de las señales para su interpretación.

Las sensopercepciones de acuerdo con lo citado la actividad cerebral tiene mucho que ver en el proceso ya que es el comienzo donde detecta un estímulo mediante un órgano sensorial y para aquello se ve necesario tener una estimulación adecuada que ayude a una transformación juntamente

con su desarrollo para que así el procesamiento de las señales no tenga interferencias y pueda dar respuesta de inmediata.

Actividades

- **Vista:** juegos de memoria y busca y encuentra
- **Oído:** el teléfono descompuesto
- **Olfato:** la bandeja olfativa
- **Gusto:** ¿Qué estoy bebiendo?
- **Tacto:** libros sensoriales

Funciones Motoras

Esquema Corporal

Se basa en el reconocimiento de su cuerpo y la identificación de las diferencias que cada uno tiene y ayuda a tener mayor confianza consigo mismo. Farfán y Piloso (2015) menciona:

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo y que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de relación y comunicación, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. (p. 31)

Conocer el cuerpo específicamente ayuda a tener una mejor comunicación y relación con mayor confianza y seguridad, promoviendo el desarrollo de otras áreas en beneficio del aprendizaje como las nociones espaciales para poder expresar e identificar el lugar donde se encuentra las cosas.

Actividades

- El juego del espejo
- El copión

- Las estatuas

Lateralidad

Se puede considerar como un proceso dinámico que se da desde el nacimiento hasta los siete años como máximo ya que en la vida escolar debe tener claro cuál es su afinidad y mejor herramienta para trabajar ya que influye en el aprendizaje Tarrés (2017) **es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo.** La comodidad es más importante para la comprensión y desenvolvimiento del niño.

Actividades

- Fichas de lateralidad
- Tablero de Twister
- Reconocimientos de dedos y manos

Direccionalidad

La direccionalidad es desarrollada desde la niñez como una habilidad que se adquiere para lograr distinguir derecha de izquierda puede ser en su propio cuerpo como en otros objetos. De esta manera permite ubicar objetos de manera correcta o como se lo ordene. Como aspecto importante de la direccionalidad es que un buen desarrollo contribuye a desenvolver la percepción visual y conciencia espacial. Además, evita la confusión al momento de empezar la escritura ya que la escritura tiene un orden de izquierda a derecha al igual que la lectura.

Actividades:

- Fichas con actividades de direccionalidad
- Domino con cartas divididas
- El juego de las ranas

Motricidad Gruesa

Hace referencia al movimiento corporal y segmentos gruesos del cuerpo como la cabeza, brazos, piernas y tronco. Los movimientos requieren de mayor control y consciencia ya que realiza actividades de mayor fuerza y equilibrio. Ureña (2013) menciona que:

Se refiere a los movimientos macrosinésicos (movimientos gruesos o grandes), movimientos que se los realiza con las extremidades tanto superiores como inferiores y con el cuerpo, es decir, con los brazos, piernas y el tronco. De igual importancia es el adecuado desarrollo de esta motricidad, puesto que en base a ella podemos caminar, ponerse de pies, desplazarse alcanzar cosas u objetos, etc. (p. 12)

Actividades

- Equilibrio dinámico
- Carrera de sacos
- Reunión de globos

Motricidad Fina

Son movimientos básicos que ayudan a realizar actividades motrices que tienen que ver con las manos y dedos, dando paso a una buena coordinación de los movimientos musculares. Zaporózetts (1988) citado por Cabrera (2019, p. 225) menciona:

Son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano.

Realizar actividades que ayude al movimiento de las manos y dedos para un buen desarrollo de su motricidad fina comprometerá a una buena ejecución de la acción que realice y facilite la ubicación de objetos de manera adecuada.

Actividades

- Aprender con tijeras
- Manipulación libre de plastilina
- Construcciones con bloques de juego
- Ensartar e hilar

Orientación Temporal

Es la capacidad de conocer el tiempo de un antes y después, hora, día, semana, mes y año, distinguir lo rápido y lento, si es largo corto. Además, es determinar la posición o el movimiento propio del cuerpo, actividades tan necesarias como para diferenciar derecha de izquierda y para escribir. Como punto importante se puede decir que refuerza la estabilidad psíquica y emocional en los niños, además permite comprender las secuencias de acontecimientos y comprensión de códigos de letras y números.

Actividades

- Arena movediza
- ¿Dime lo que ves?
- Aplaudiendo y saltando

Orientación Espacial

Díaz S. (2021) **La orientación espacial permite a los niños** desarrollar las capacidades motoras, **jugar a determinados juegos (juegos de pelota, construcciones, escondite, juegos de mesa...), orientarse e incluso aprender a escribir y a leer.** Son habilidades básicas relacionadas al esquema corporal ya que si tiene el conocimiento suficiente tendrá una orientación adecuada y conceptos

claros como arriba-abajo, encima-debajo, derecha-izquierda y atrás-adelante; nociones que son imprescindibles en el aprendizaje.

Actividades

- Pasar la pelota
- La gallina ciega
- El arquitecto

Nivel de desarrollo

Es importante mencionar que las funciones básicas deben tener un óptimo desarrollo que contribuya a eficazmente al estudiante y para ello es preciso establecer dos valoraciones como es el nivel aceptable y el nivel no aceptable que ayudan a evidenciar el nivel de desarrollo de las funciones básicas. Al decir que los estudiantes alcanzan un nivel aceptable se hace referencia a varios aspectos, en primera instancia tenemos si la función que se están evaluando tiene su desarrollo adecuado acorde a la edad al que tiene, como otro aspecto es el identificar si realiza su función de mejor manera posible es decir que no hay necesidad de forzar habilidades o presionar la actividad. Por otro lado, se hace referencia al nivel no aceptable a todo lo contrario es decir que donde se verifica que falta trabajar en su desarrollo de acuerdo con la edad que pertenece, así mismo se hace alusión a trabajar de manera forzada para que llegue alcanzar sus funciones básicas.

Relación entre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas

Los conceptos revisados de estrategia lúdica y funciones básicas han dado una visión clara que contribuye al conocimiento necesario para entender la relación entre las dos variables investigadas. Y para ello menciono a Díaz y Hernández (2002) quienes manifiestan que las estrategias lúdicas **son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (p. 234)**. Es decir que ayuda de una forma significativa al aprendizaje. Por otro lado, tenemos el concepto que los docentes mencionan en la encuesta donde se evidencia una similitud al concepto citado ya que mencionan que son actividades donde los

estudiantes adquieren conocimientos e incluyen juegos para solventar de una manera más llamativa la clase y para llamarla realmente estrategia lúdica. Con esto se ve la importancia que trae al tener conocimiento sobre el tema estudiado y el compromiso que tienen como docentes, debido a que ayuda a reforzar aprendizajes y al desarrollo eficaz de los estudiantes.

En cuanto a las funciones básicas Neva (2016) menciona que son **“aspectos distintos del desarrollo biosociológico y social del niño, que al evolucionar condicionan y favorecen el logro de determinados aprendizajes. Desde esta mirada, las funciones básicas siguen siendo un elemento fundamental de la madurez escolar”** (p. 25). Con el transcurso de los años los niños van teniendo su desarrollo y para aquello es importante que los docentes realicen prácticas educativas que favorezcan al proceso de este desarrollo. Por otro lado, los docentes encuestados mencionan que las funciones básicas son habilidades, destrezas que el niño debe desarrollar para lograr el aprendizaje. Al analizar un concepto citado de un autor y el concepto de los docentes que llenaron la encuesta permite verificar una cierta relación en cuanto a concepciones que direccionan a un solo acierto.

Una vez analizada la parte teórica citada y la parte teórica por parte de los docentes, es considerable ver cuál es la relación que existe entre las dos variables que es la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones básicas ya que también es importante mencionar lo que se evidenció mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes. La estrategia lúdica tiene una gran relación con las funciones básicas ya que al aplicar alguna estrategia lúdica se puede asegurar un aprendizaje más significativo y por ende con el buen uso y aplicación se asegura el desarrollo de las funciones básicas en este caso como son las funciones básicas cognitivas y las motoras. Además, mediante las actividades realizadas para aplicar la ficha de observación se pudo evidenciar que los estudiantes se sienten motivados al ver que su enseñanza sale de lo tradicional a lo innovador. Aplicar estrategias lúdicas permite tener una manera de enseñar partiendo de lo creativo y el juego que lo hace lúdico, también con la utilización de materiales que contribuyan a las funciones cognitivas las cuales son: atención, concentración, memoria, lenguaje y sensorio-percepciones; en cuanto a las funciones motoras tenemos: esquema corporal,

lateralidad, direccionalidad, motricidad gruesa, motricidad fina, orientación temporal y espacial.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Determinar la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

Objetivos Específicos

Fundamentar teóricamente la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

Para el cumplimiento de este objetivo se realizó una investigación bibliográfica la cual permitió ejecutar un bosquejo de información en investigaciones que estén relacionadas en cuanto a la estrategia lúdica, con definiciones para el desarrollo de las funciones básicas. Se eligió documentos relevantes de artículos, revistas, páginas web confiables y libros para la contribución hacia al marco teórico. Además, se evidencio lo trascendental que es la estrategia lúdica durante el desarrollo de las funciones básicas mediante conceptualizaciones que aportaron a la investigación y al conocimiento para entender el tema planteado.

Es importante tomar contenidos relevantes como **Díaz y Hernández (2002)** quienes mencionan que la estrategia lúdica potencia las actividades de aprendizaje y por ende contribuye a la solución de problemas, es decir que la estrategia lúdica dentro del campo educativo es relativamente impacte ya que se ve resultados significativos que aportan al proceso de formación. Por otro lado, como autor relevante en cuanto a funciones básicas se tomó como autor a **Castro (2013)** quien menciona que son manifestaciones del funcionamiento cerebral, es decir que si el cerebro tiene una

función correcta las funciones básicas logran desarrollarse de una manera correcta, además se habla que todo aprendizaje requiere de ellas y por ende se visualiza la importancia que es tener conocimiento óptimo para trabajar eficazmente en el desarrollo de los estudiantes.

Analizar el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

Para dar cumplimiento a este objetivo en primera instancia se basó en la revisión bibliográfica para tener conocimiento sobre la definición de las funciones básicas, a través de esta revisión se logró obtener conocimiento suficiente para ejecutar actividades que estén acordes al nivel educativo que los estudiantes pertenecen y la función básica que se quería identificar. Para complementar la actividad se aplicó una ficha de observación a 10 estudiantes de segundo grado quienes fueron participes al ejecutar las actividades en referencia a las funciones básicas cognitivas y motoras. La valoración en la ficha de observación fue: 5 que pertenece a totalmente satisfecho, 4 hace referencia a muy satisfecho, 3 corresponde a neutral, 2 a poco satisfecho y 1 a nada satisfecho.

La ficha de observación se aplicó con el fin de evidenciar en los niños el desarrollo de sus funciones básicas, el cual se obtuvo una valoración alta en relación del instrumento utilizado. Hay que tener en cuenta que para llegar a este consenso se tuvo que aplicar las actividades mencionadas en cuanto a las funciones básicas cognitivas y motoras y en el proceso de ejecución no se evidenció dificultad. Además, se menciona la importancia de aplicar estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de las funciones básicas, teniendo en cuenta que día a día se debe realizar actividades que genere a los estudiantes un desarrollo óptimo en su proceso de formación.

Describir la relación entre la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

Para dar cumplimiento a este objetivo específico, se basó en una parte del marco teórico para que mediante los autores citados se logre tener un mejor entendimiento y proceder a describir cual es la relación entre las dos variables investigadas. Además, se basó en la aplicación de la encuesta dirigida a 2 docentes la cual constaba de 8 preguntas, permitió conocer el conocimiento y el criterio que los docentes tenían. A través de los resultados obtenidos en la encuesta se realizó un análisis para tener una visión cercana a la realidad de los docentes y así identificar cual es la relación que tiene la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate

Además, se utilizó los resultados que se obtuvo en la aplicación de la ficha de observación ya que se logró evidenciar el desarrollo de las funciones básicas que los niños de segundo grado presentaban. Cabe mencionar que las actividades realizadas durante la ejecución de la ficha de observación han sido de gran ayuda para llevar a cabo una parte en la descripción en cuanto a la relación entre la estrategia lúdica y desarrollo de las funciones básicas. Así, se complementa el cumplimiento de este objetivo específico.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales y Métodos

La presente investigación fue de nivel exploratorio su propósito fue explorar e indagar temas relacionados con el objeto de identificar el problema de estudio y emitir una hipótesis para dar una posible solución. Hernández, Fernández, y Baptista (2014) mencionan que **los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto más particular** (pág. 91). De esta manera se logrará generar conocimientos que aporten significativamente a la investigación con conceptos más puntuales.

Además, se trabajó con el nivel descriptivo, este nivel permitió describir datos y características de una forma natural de la población involucrada, relacionada a la metodología que se aplicó para el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes. Centrándose en la descripción acorde a la temática que ayude a puntualizar particularidades específicas del objeto de estudio para que así se obtenga respuestas detalladas a varias interrogantes.

Se trabajo con la modalidad bibliográfica ya que se utilizó material bibliográfico para tener una visión clara de conceptos de las dos variables, sustentando la investigación con fuentes bibliográficas confiables. Además, se considera como **una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia** (Fuentes, 2019). En base a la cita es prudente mencionar que este ayudara a ratificar el desarrollo de la temática mediante un soporte bibliográfico, principalmente en el contexto del marco teórico.

La investigación fue de campo la cual permitió tratar al tema a profundidad de acuerdo con la realidad del estudio en la Escuela de Educación Básica, siendo el primer acercamiento del problema abordado con información clara a través del contacto directo y la indagación que permitió la familiarización con el objeto de estudio. Además, ayudó a cumplir con los objetivos establecidos. La investigación de campo **“recopila los datos directamente de la realidad y la obtención de información directa en la relación al problema”** (Arias, 2020). En cuanto a los datos recogidos el investigador no interferirá o alterará la realidad, pero este a su vez permite la manipulación de las variables observando su efecto para que de esta manera se obtenga buenos resultados.

En la investigación también se trabajó con el enfoque cuali-cuantitativo. El enfoque cualitativo hace referencia a la recolección de datos no estandarizados, Sampieri y Collado (2010) mencionan que **el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación**. No existe una realidad objetiva, pero ayuda a deducir preguntas de investigación e hipótesis. El enfoque cuantitativo hace referencia a la recolección de datos de medición numérica más preciso con datos reales, por ello, Mata (2019) menciona que dicho enfoque **se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva, a partir de procedimientos rigurosos, métodos experimentales y el uso de técnicas de recolección de datos estadísticos**.

En el presente estudio se utilizó como técnica la encuesta y la observación, como instrumento cuestionario y la ficha de observación que permitió recoger datos precisos que ayuden a revelar la realidad de la problemática en la investigación. La encuesta consiste en obtener información de las personas involucradas en el estudio, además ayudará a analizar conocimientos y experiencias, también, la ficha de observación es un instrumento de campo, el mismo se aplicó a los estudiantes de segundo grado. Existe diversas formas de obtener cierta información, pero en este proceso se optará por realizar instrumentos necesarios y útiles para la investigación con el fin de que las respuestas sean claras y no existe intermitentes.

Para que el trabajo sea realizable se tomara como población a estudiantes y docentes de segundo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, con un total de 10 estudiantes y 2 docentes. Las preguntas se encontraron relacionadas con las variables de estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de la ficha de observación aplicada a los estudiantes

Indicador N° 1: Presta atención a la actividad realizada

Tabla 1: *Presta atención*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	8	80,0
Muy satisfecho	2	20,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

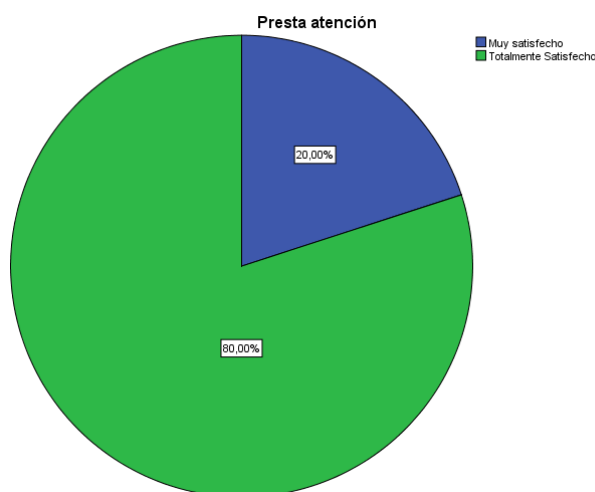


Figura 1: *Presta atención*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 80% se evidenció que prestan atención a la actividad realizada con la valoración de totalmente satisfecho y el 20% obtuvieron una valoración de muy satisfecho.

Interpretación: Los estudiantes tienen una valoración de totalmente satisfecho en relación con la función cognitiva demostrando que su atención a la actividad realizada fue de importancia e interés de los estudiantes, considerando que la actividad fue parte de la estrategia lúdica para identificar el desarrollo de su función.

Indicador N° 2: Su concentración ayuda a evitar distracciones

Tabla 2: *Evita distracciones*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	3	30,0
Muy satisfecho	6	60,0
Neutral	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

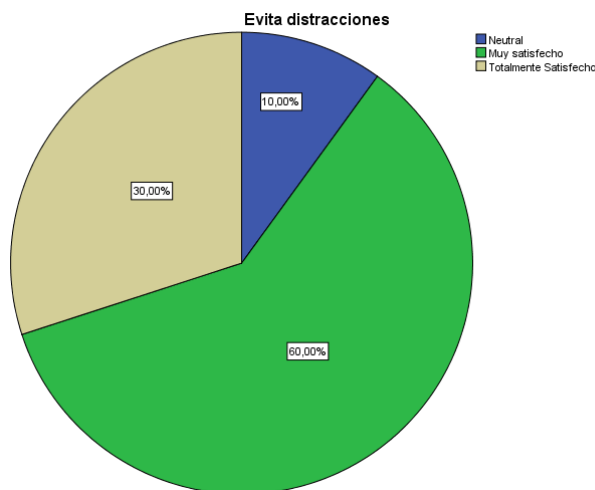


Figura 2: *Evita distracciones*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 60% obtuvo una valoración de muy satisfecho al evidenciar que su concentración ayudó a evitar distracciones; el 30% obtuvo la valoración de totalmente satisfecho y el 10% obtuvo la valoración de neutral.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes lograron obtener una valoración aceptable ya que su concentración ayudó a desarrollar de manera correcta la actividad y a su vez permitió evitar distracciones, así evidenciando un buen dominio y desarrollo en su función básica cognitiva. Considerando que evitar distracciones para los niños es un gran reto.

Indicador N° 3: Recuerda fácilmente la letra de la canción

Tabla 1: Recuerda fácilmente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	7	70,0
Muy satisfecho	2	20,0
Neutral	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

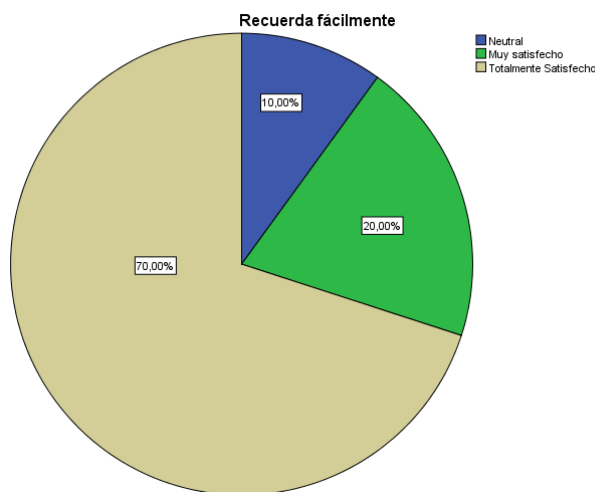


Figura 3: Recuerda fácilmente

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 70% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho al evidenciar que recordaron fácilmente la letra de la canción; el 20% obtuvo la valoración de muy satisfecho y el 10% obtuvo la valoración de neutral.

Interpretación: Se evidenció que la mayoría de los estudiantes lograron recordar fácilmente la letra de la canción, la forma en la que fue desarrollada la actividad ayudó a que los niños trabajaran adecuadamente, de esta manera se comprobó el desarrollo de su memoria mediante un buen estímulo. Hay que considerar que los estímulos correctamente utilizados impulsarán un correcto desarrollo con la edad adecuada con la que deben trabajar y las estrategias a emplear.

Indicador N° 4: Su lenguaje es fluido y con seguridad

Tabla 4: *Lenguaje fluido seguro*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	4	40,0
Muy satisfecho	5	50,0
Neutral	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

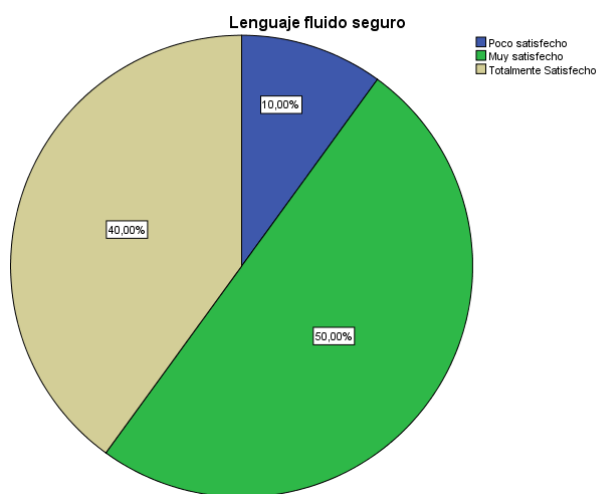


Figura 4: *Lenguaje fluido seguro*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 50% obtuvo una valoración de muy satisfecho al evidenciar que su lenguaje fue fluido y con seguridad; el 40% obtuvo la valoración de totalmente satisfecho y el 10% obtuvo la valoración poco satisfecho.

Interpretación: La mitad de los estudiantes presentaron una valoración de muy satisfecho en su lenguaje fluido y con seguridad, es decir, el lenguaje empleado es aceptable en el contexto del desarrollo de sus funciones básicas y mediante la actividad realizada para identificar dicha función.

Indicador N° 5: Utiliza los sentidos correctos para realizar la actividad

Tabla 5: *Sentidos correctos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	6	60,0
Muy satisfecho	4	40,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

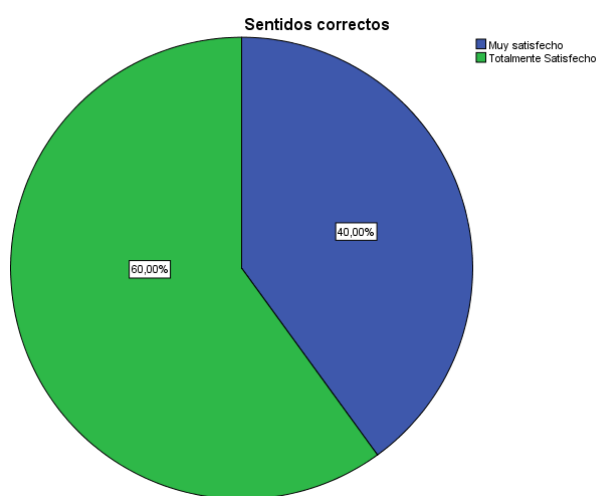


Figura 5: *Sentidos correctos*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 60% logra evidenciar que utilizan los sentidos correctos para realizar la actividad realizada con la valoración de totalmente satisfecho y el 40% obtuvieron una valoración de muy satisfecho.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes tienen una valoración aceptable al utilizar los sentidos correctos en la actividad realizada, así se evidenció el desarrollo de las sensopercepciones en la función cognitiva que los estudiantes presentaban. Es importante conocer la importancia del desarrollo del lenguaje desde edades tempranas para potencializar un buen aprendizaje durante su proceso de formación.

Indicador N°6: Identifica correctamente las partes de su cuerpo

Tabla 6: *Identifica su cuerpo*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	6	60,0
Muy satisfecho	4	40,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

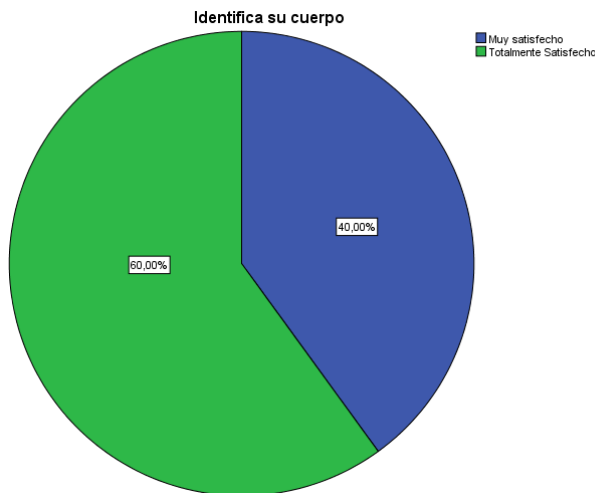


Figura 6: *Identifica su cuerpo*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 60% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho al evidenciar que identifican correctamente las partes de su cuerpo y el 40% obtuvo la valoración de muy satisfecho

Interpretación: La mayoría de los estudiantes presentan una valoración aceptable de acuerdo a lo evidenciado ya que no existió mayor complejidad al identificar correctamente las partes de su cuerpo. Los niños desde pequeños deben reconocer las partes de su cuerpo ya que en edades maduras logran tener un mejor control de su propio cuerpo al expresar sus ideas, pensamientos o emociones que ayudan a un buen desenvolvimiento en la sociedad y la enseñanza.

Indicador N°7: Desarrolla su lateralidad de forma madura y acorde a su edad

Tabla 7: *Desarrolla su lateralidad*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	8	80,0
Muy satisfecho	2	20,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

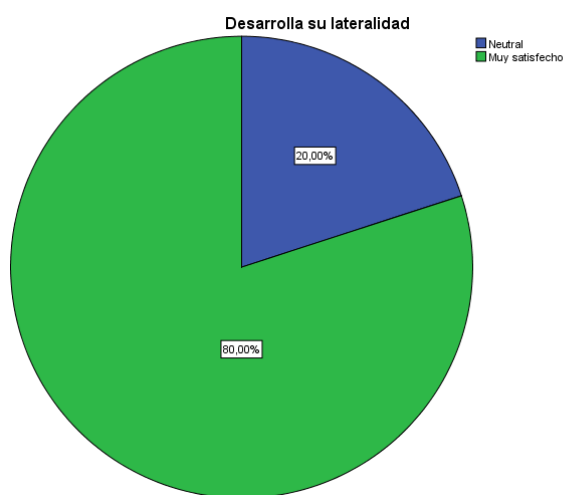


Figura 7: *Desarrolla su lateralidad*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100, el 80% obtuvo una valoración de muy satisfecho al evidenciar que desarrolla su lateralidad de forma madura y acorde a su edad y el 20% obtuvo la valoración de neutral.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes obtuvieron una valoración aceptable en el desarrollo de su lateralidad de forma madura y acorde a su edad, es decir que una de las funciones motoras tiene un óptimo y adecuado desarrollo. Además, se considera que mediante esta función básica los niños pueden tener claro cuál es la parte del cuerpo con la que prefieren trabajar, de esta manera puede encontrarse seguridad consigo mismo.

Indicador N° 8: Identifica correctamente la direccionalidad que es señalada

Tabla 8: *Identifica la direccionalidad*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	5	50,0
Muy satisfecho	4	40,0
Poco satisfecho	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

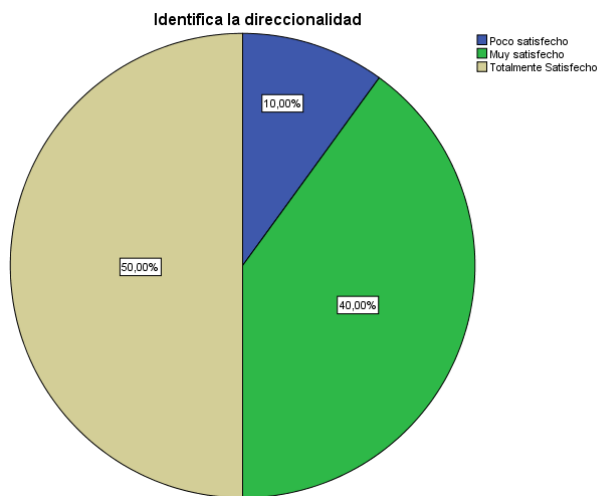


Figura 8: *Identifica la direccionalidad*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 50% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho, identificaron correctamente la direccionalidad señalada; el 40% obtuvo la valoración de muy satisfecho y el 10% obtuvo la valoración poco satisfecho.

Interpretación: La mitad de los estudiantes identifican correctamente la direccionalidad que es señalada con una valoración aceptable de totalmente satisfecho. Es importante mencionar que la direccionalidad ayuda a que los niños puedan distinguir la derecha de izquierda, de arriba y abajo; además ayuda a la ubicación de objetos de su entorno.

Indicador N° 9: Maneja de manera correcta sus pies como motricidad gruesa

Tabla 9: Maneja su motricidad gruesa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	9	90,0
Muy satisfecho	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

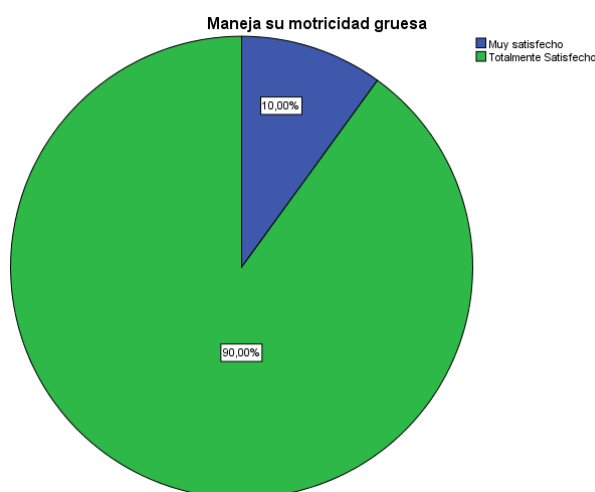


Figura 9: Maneja su motricidad gruesa

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 90% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho al evidenciar que manejan correctamente sus pies como motricidad gruesa; el 10% obtuvo la valoración de muy satisfecho.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes tienen una valoración de totalmente satisfecho en su manejo de manera correcta los pies como motricidad gruesa. Es importante trabajar esta motricidad con los niños desde las edades tempranas ya que se les ayuda a tener un buen equilibrio, habilidades físicas y coordinación que contribuyen a un buen desarrollo y de esta manera se evita problemas al correr, trotar, brincar, andar en bicicleta y otros.

Indicador N° 10: Desarrolla la actividad correctamente con el uso de sus manos

Tabla 20: *Uso de sus manos correctas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	1	10,0
Muy satisfecho	8	80,0
Poco satisfecho	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

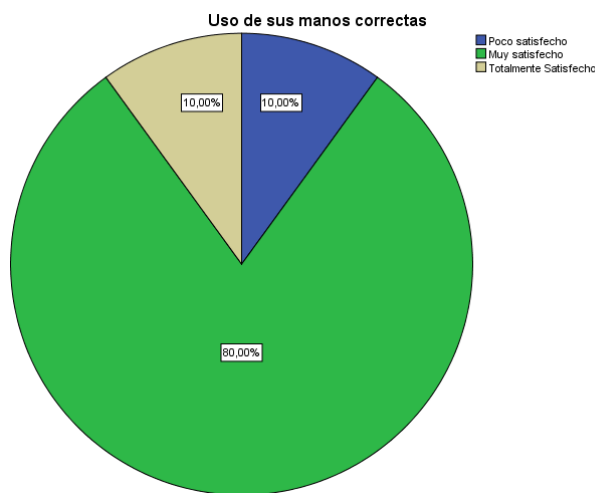


Figura 10: *Uso de sus manos correctas*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 80% obtuvo una valoración de muy satisfecho al evidenciar que desarrolla la actividad correctamente con el uso de sus manos; un 10% obtuvo la valoración de totalmente satisfecho y el otro 10% obtuvo la valoración de poco satisfecho.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes tienen una valoración aceptable de totalmente satisfecho en su motricidad fina con el uso correcto de sus manos. La actividad se concentró en evidenciar cuál era su desarrollo con su motricidad fina, esta motricidad es sumamente importante debido a que ayuda a tener movimientos pequeños y precisos con una buena estimulación de los músculos.

Indicador N° 11: Identifica el tiempo (noche y día)

Tabla 31: *Identifica el tiempo*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	9	90,0
Muy satisfecho	1	10,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación

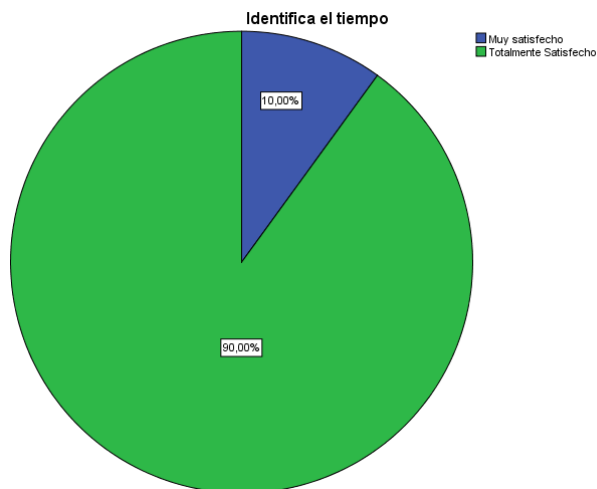


Figura 11: *Identifica el tiempo*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 90% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho al evidenciar que manejan correctamente sus pies como motricidad gruesa; y el 10% obtuvo la valoración de muy satisfecho.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes tienen una valoración aceptable de totalmente satisfecho en la identificación del tiempo (noche y día), es decir, presentan un buen desarrollo de orientación temporal. Además, refuerza la estabilidad psíquica y emocional en los niños, además permite comprender las secuencias de acontecimientos y comprensión de códigos de letras y números.

Indicador N° 12: Reconocer el lugar de las cosas

Tabla 42: *Lugar de las cosas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente Satisfecho	8	80,0
Muy satisfecho	2	20,0
Total	10	100,0

Fuente: ficha de observación



Figura 12: *Lugar de las cosas*

Fuente: Ficha de observación

Análisis: de un total de 10 estudiantes que representan el 100%, el 80% obtuvo una valoración de totalmente satisfecho al evidenciar que no presentan dificultad en reconocer el lugar de las cosas; y el 20% obtuvo la valoración de muy satisfecho.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes reconocen el lugar de las cosas, es decir, que tiene un buen desarrollo en su orientación espacial. De esta manera también se identifica su capacidad de percibir y condicionar el lugar en el que se encuentra ubicado, además contribuye al aprendizaje y a su vez permite desarrollar capacidades motoras que le ayuden a escribir y leer.

Análisis de la encuesta aplicada a docentes

Tabla 53: *Análisis de encuestas a docentes*

Pregunta N° 1: ¿Qué entiende por estrategia lúdica?	
Docente 1: Son actividades que incluyen juegos educativos.	Docente 2: Actividades para que adquieran conocimiento los estudiantes
Conclusión: Se observa que los docentes encuestados tienen un acercamiento referente a la estrategia lúdica ya que una parte de la lúdica consiste en la inclusión de juegos y a su vez permite la adquisición de conocimientos.	
Pregunta N° 2: ¿Qué estrategia lúdica ha aplicado en sus clases?	
Docente 1: Dinámicas	Docente 2: Motivación
Conclusión: Al tener un acercamiento a lo que es la estrategia lúdica pues manifiestan que en sus clases han aplicado dinámicas y motivación, ambas direccionadas a la creatividad y a la potencialización al proceso de socialización.	
Pregunta N° 3: ¿Por qué es importante la estrategia lúdica en el aprendizaje de los estudiantes?	
Docente 1: Porque ayuda la docente a reforzar los aprendizajes.	Docente 2: Porque permite que el estudiante adquiera conocimientos de calidad
Conclusión: Tener conocimiento sobre la importancia de la estrategia lúdica ayuda a que los docentes refuercen los aprendizajes, además mencionan que permite al estudiante adquirir conocimientos de calidad.	
Pregunta N° 4: ¿Qué entiende por funciones básicas?	
Docente 1: Son habilidades, destrezas que el niño debe desarrollar para lograr el aprendizaje	Docente 2: Considero que son capacidades que los estudiantes desarrollan según su edad
Conclusión: En el proceso de formación es importante saber que son las funciones básicas, para que a través de este conocimiento los estudiantes logren tener un mejor aprendizaje. Sin embargo, no todos los docentes tienen el conocimiento claro sobre la temática.	

Pregunta N° 5: ¿Cuáles son las funciones básicas de los estudiantes?	
Docente 1: La atención, pensamiento el lenguaje y la memoria	Docente 2: Son pensamiento, concentración, orientación y direccionalidad.
Conclusión: El conocimiento sobre cuáles son las funciones básicas, ayuda a la enseñanza con mayor contribución a la formación, además de ser importante conocer las funciones básicas cognitivas y motoras que un estudiante desarrolla para su aprendizaje	
Pregunta N° 6: ¿Las actividades que realiza en la clase estimula el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes?	
Docente 1: si porque se trabaja a diario con ellos y ayuda a un buen desarrollo	Docente 2: Si porque le permite dominar las técnicas, estrategias y habilidades
Conclusión: En base a las respuestas se considera que los docentes comprenden que las actividades que aplican estimulan el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes.	
Pregunta N° 7: ¿Considera que las funciones básicas son importantes en el aprendizaje? ¿Por qué?	
Docente 1: Si, porque les ayuda al lenguaje y para la atención.	Docente 2: Si, porque le permite preparar para desenvolverse en el campo donde se desarrolla
Conclusión: las funciones básicas son fundamentales en el desarrollo de los estudiantes, y consideran que ayuda al lenguaje y la atención. Además, considera que permite al estudiante desenvolverte en el campo se desarrolla.	
Pregunta N° 8: ¿Cree que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes?	
Docente 1: si porque los niños aprenden jugando.	Docente 2: Si porque las dos se asemejan al campo del conocimiento
Conclusión: Según los docentes la estrategia lúdica si ayuda al desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes debido a que los niños aprenden jugando y ambas se asemejan al campo del conocimiento.	

Fuente: Encuesta a docentes

INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA

De acuerdo con la encuesta realizada se evidencia que entre los docentes uno es el docente quien más se acerca con el conocimiento sobre la temática ya de acuerdo con lo investigado en el marco teórico sus respuestas tienen una direccionalidad correcta al hablar sobre la estrategia lúdica, su aplicación, la importancia dentro del aprendizaje de los estudiantes. Además, menciona un breve concepto sobre las funciones básicas, su estimulación, la importancia y la relación que tiene la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes. Por otro lado, el segundo docente encuestado demuestra un conocimiento poco relacionado sobre los temas de investigación.

Discusión de resultados

Mediante la ejecución de la ficha de observación se logró evidenciar una valoración alta en cuanto al desarrollo de las funciones básicas de acuerdo con el grado al que pertenecen y a su edad. Al momento de ejecutar las actividades a los estudiantes se les parecía algo fuera de lo común trabajar con actividades que les llamaba la atención y por ende forma parte de su interés de aprendizaje y por consiguiente se trabaja con estrategias lúdicas, por lo mismo Guevara (2017) menciona que la estrategia lúdica fortalece los conocimientos y habilidades durante todo el proceso de formación. Las actividades fueron desarrolladas para identificar las funciones básicas cognitivas y motoras según menciona Ureña (2013) y para ello se aplicó, el jugamos a la lotería, campeonato de puntos, el baile de los animales, el dialogo, el teléfono descompuesto y el pañuelo, el copión, el robot sin pilas, encuentra los animales, usando los pies, crear un sapito y un gatito, preguntas en referencia a la orientación temporal y por ultimo ítems para identificar la orientación espacial; La valoración que se obtuvo en la ficha de observación ha demostrado que los estudiantes no presentan mayor problema en el desarrollo de sus funciones.

Al observar que existen una valoración alta en su mayoría en el desarrollo de funciones de acuerdo con la ficha de observación se puede decir que los niños en los grados inferiores a trabajado adecuadamente en su desarrollo y por ende se

mantiene el trabajo de estimular correctamente sus funciones básicas. Sin embargo, para los niños que presentan en ciertas funciones un nivel bajo se considera que los docentes deben realizar clases de refuerzo donde se incluya actividades que tengan que ver con la estrategia lúdica, uno de ellos puede ser mediante juegos ya que así se ayudara estudiante trabajar a la par de sus demás compañeritos.

En la encuesta a docentes se plasmó preguntas abiertas, donde los encuestados estaban libres de contestar sin ninguna traba, mediante su criterio y conocimientos sobre el tema de investigación. Con el propósito de que las respuestas obtenidas se evidencie la relación que existe entre la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado. Mediante las respuestas obtenidas se comprendió la relación que existe entre las dos variables investigadas. Para alcanzar a comprender esta relación se toma en cuenta la importancia de las estrategias lúdicas y para esto Beteta (2018) menciona que en la infancia se ve apto aplicar la estrategia lúdica, debido a que en los niños su lenguaje es el juego y aprende de mejor manera y estimulan por si solos el desarrollo de sus funciones.

El presentar estrategias lúdicas durante el proceso de formación de los estudiantes comprometerá un aprendizaje optimo que estimular el desarrollo de las funciones básicas, ya que se sale de la zona de confort que se está acostumbrado y se cambió la forma en la que se imparte el conocimiento. En la actualidad la estrategia lúdica se ha visto como un eje fundamental en los estudios de los estudiantes, además se ha visto que ya existe la inclusión de ciertas actividades que comprometen al estudiante a tener un aprendizaje significativo.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

En base a la fundamentación teórica se concluye que existe diversos documentos que hablan sobre la estrategia lúdica, pero son pocos los más actualizados, sin embargo, se menciona que la estrategia lúdica es una metodología de enseñanza que generalmente se basa en la creatividad y la implementación de juegos dentro del proceso de formación para que así se facilite adquirir el conocimiento. Por otro lado, las funciones básicas se han visto como un desarrollo físico, psíquico y social y cuanta con una clasificación de funciones básicas cognitivas y motoras que dentro del proceso de enseñanza se han visto como punto esencial en los niños ya que favorece los aprendizajes significativos.

El desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate, se considera que los niños tienen un alcance optimo en cuanto al desarrollo de sus funciones básicas ya que al realizar las actividades planteadas no existió mayor dificultad al momento de ejecutarlas. Este resultado se evidenció mediante la ficha de observación que se aplicó a los estudiantes de segundo grado, donde se logró identificar con más certeza si el desarrollo de los estudiantes era el adecuado a su edad y a su nivel de educación.

La relación entre la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate se identificó mediante la aplicación de la encuesta a 2 docentes y la fundamentación teórica de la investigación ya que se realizó una breve descripción de cuál es la relación que los autores y docentes creen que existen dentro de las dos variables estudiadas. Así se ve que la estrategia lúdica tiene una gran relación con las funciones básicas ya que al aplicar alguna

estrategia lúdica se puede asegurar un aprendizaje mas significativo y por ende con el buen uso y aplicación se asegurara el desarrollo de las funciones básicas tanto cognitivas como motoras. Además, es importante mencionar que esta relación se da debido a que la lúdica es una gran estrategia para trabajar dentro de un salón de clases, entendiendo que los niños aprenden y se desarrollan de la mejor manera mediante el juego.

4.2. Recomendaciones

Se recomienda seguir fortaleciendo el conocimiento sobre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas mediante capacitaciones, lecturas participación en congresos, entre otros que permita mantener conocimiento actualizado de los estudiantes para tener una mayor contribución a la educación de calidad y por ende para que no exista mayor dificultad en los estudiantes en su proceso de formación para que beneficie y facilite el aprendizaje tanto en su desarrollo físico, psíquico y social; así otorgar el conocimiento necesario al aplicar o crear estrategias lúdicas que contribuyan al desarrollo de los niños.

Es importante tener en cuenta cual es desarrollo de sus funciones básicas que el estudiante presente para lograr identificar a tiempo algún problema o déficit en una de las funciones básicas. Además, hay que tomar en cuenta que el desarrollo acorde a la edad que pertenece afectara de forma positiva ya que si se encuentra en un nivel de educación y su desarrollo es óptimo al cursar al siguiente nivel no existiría mayor dificultad más que trabajar de una manera equilibrada en el nivel que pertenece sin presentar forzamiento en enseñar lo que ya debió aprender.

Al comprobar la relación que existe entre la estrategia lúdica y el desarrollo de las funciones se puede decir que se tome en cuenta la importancia que tiene el conocer a fondo las temáticas estudiadas y así fortalecer los conocimientos y por ende el aprendizaje de los estudiantes de tal forma que se pueda obtener día a día una mejora en la calidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. (2019). Los pasatiempos como recurso didáctico en el aula de E/LE (1): Planteamientos generales. Los mensajes cifrados. *Dialnet*, 18.
- Arias, E. (10 de 12 de 2020). *Economipedia. com*. <http://bitly.ws/oAF8>
- Arteaga, A., Humanez, J., & Santana, N. (2015). *Los Libertadores Fundacion* <http://bitly.ws/oAFa>
- Beteta, N. (17 de 09 de 2018). *ULADECH Católica*. <http://bitly.ws/oAFc>
- Cabrera, V. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar. *scielo*, 18.
- Cacuango, M. (2020). *repositorio digital UCE*. <http://bitly.ws/oAFf>
- Castro, M. (19 de 07 de 2013). *dspace.uce*.
- Cernas, D. (10 de 04 de 2021). *ALEPH*. <http://bitly.ws/oAFh>
- Chi-Cauich, W. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH. I. C. INVESTIGACIÓN, 11.
- Delgado, J. (24 de 08 de 2016). *Etapas Infantiles*. <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje Significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, M. (27 de 09 de 2017). *Los Libertadores Fundación Universitaria*. <http://bitly.ws/oAFp>
- Díaz, S. (15 de 04 de 2021). *Bebésymás*. <https://bit.ly/3GRTN1u>
- Encalada, P. (09 de 2019). *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica* <http://bitly.ws/oAFq>
- España, G. (01 de 12 de 2016). *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte*. <http://bitly.ws/oAFu>

- Farfán, M., & Piloso, J. (2015). *repositorio.ulvr*. <http://bitly.ws/oAFw>
- Ferreiro, R. (2012). Cómo Ser Meejor Maestro. El método ELI. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 17.
- Fuentes, R. (29 de 07 de 2019). *YO Profesor*. <http://bitly.ws/oycg>
- Gómez, T., Molano, O., & Rodriguez, S. (09 de 2015). *RIUT*. <http://bitly.ws/oAFy>
- González, M., & Rodríguez, M. (31 de 05 de 2018). *DSpace Repository*. <http://bitly.ws/oAFB>
- González, R. (07 de 01 de 2019). *estimulacioncognitiva.info*. <http://bitly.ws/oycA>
- Granja, S. (2017). *core reader*. <http://bitly.ws/oAFC>
- Guamán, P. (02 de 2021). *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica* <http://bitly.ws/oAFD>
- Guevara, P. (04 de 2017). *dspace.uce*. <http://bitly.ws/oAFJ>
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Printed in Mexico.
- Herranz, A. (16 de 10 de 2019). *Escuela Baby Luna*. <http://bitly.ws/oAFL>
- Jaramillo, G. (07 de 07 de 2012). *dspace.uce*. <http://bitly.ws/oAFM>
- Mata, L. (21 de 05 de 2019). *investigalia*. <http://bitly.ws/oycj>
- Mera, C., & Gomez, B. (2020). Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud. *revistas epoch*, 21.
- Montenegro, E. (12 de 12 de 2019). *DSpace Universidad Indoamerica*. <http://bitly.ws/oAFN>
- Neva, M. (2016). *Madurez escolar*. Chile: editorialedisionesuc.
- Quinisquin, M. (27 de 08 de 2020). *craiusta*. <http://bitly.ws/oAFR>
- Román, Z., & Mendoza, J. (2015). *dspace.unach*. <http://bitly.ws/oAFU>

- Sampieri, R., & Collado, C. (2010). *METODOLOGÍA de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
<http://bitly.ws/oyses>
- Sorrolla, L. (06 de 02 de 2014). *Guarderías&escuelas Infantiles*.
<http://bitly.ws/oyscu>
- Tarrés, S. (27 de 10 de 2017). *guiainfantil.com*. <http://bitly.ws/oAFY>
- Tullet, H. (2012). *El aprendizaje lúdico*. Books.
- Ureña, V. (2013). MEMORIAS III CONGRESO INTERNACIONAL PSICOLOGIA Y EDUCACION PSYCHOLOGY INVESTIGATION. *Dialnet*, 20.
- Zaporózeths. (1988). *Pedagogía Práescolar. La Habana*. Editorial Pueblo y Educación.

ANEXOS

ANEXO 1. Carta de compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 06/12/2021

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Yo, Lcda. Kathy del Rocio Burgos Cruz, en mi calidad de Directora de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el tema «**La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate**» propuesto por la estudiante Viviana Vanessa Pilla Chipantiza, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1805256722, estudiante de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted a los fines pertinentes.

Atentamente,




.....
Directora Lcda. Kathy Burgos
Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego
Cédula de ciudadanía: 1802841112
N° de teléfono convencional: 2822530
N° de teléfono celular: 0983312802
Correo electrónico: kathy292@hotmail.com

ANEXO 2. Instrumento de recolección de datos

Actividades para realizar y aplicar la ficha de observación

1. Atención

• Jugamos a la lotería

Descripción: consiste en un grupo de bolas con números y tablas con números que los estudiantes se encargaran de ubicarlos en la tabla. Luego, se procede a sacar una bolita y de acuerdo con el número que se saque el estudiante identificara si es el número que tiene en su tabla e ira tachando en caso de que si lo tenga y así sucesivamente hasta que alguien acabe de tachar todos los números en la tabla.

2. Concentración

• Campeonato de puntos

Descripción: En una hoja limpia el estudiante tendrá que realizar puntos mientras que se lleva el cronometro durante un minuto quien tenga el mejor récord en puntos gana. Cabe recalcar que mientras realizan la actividad se procederá a realizar preguntas sobre cuentos, tratando de distraerlos.

3. Memoria

• Cantar la canción “El baile de los animales”

Descripción: incentivar la clase mediante el canto, hacer que los estudiantes se memoricen la canción e identificar a quien se le hace complicado aprenderse la canción o al menos la mitad de la canción ya que grabarse una canción con lleva un poco de tiempo.

El cocodrilo dante

Camina hacia adelante

El elefante blass

Camina hacia atrás

El pollito lalo

Camina hacia el costado

Y yo en mi bicicleta

Voy para el otro lado

Recuperado de: <https://www.musixmatch.com/es/letras/Duo-Tiempo-Del-Sol/El-baile-de-los-animales>

4. Lenguaje

- **Crear un dialogo sobre su vida cotidiana**

Descripción: formar parejas, hay que indicar que el dialogo consistirá sobre la vida cotidiana de su compañero, cada uno deberá realizar preguntas como: ¿Cuántos años tienes?, ¿Cuál es tu color favorito?, ¿te gustan los animales?, ¿Qué mascota tienes en tu casa?, ¿Cuál es el lugar que has visitado recientemente?; al terminar de responder las preguntas se ara intercambio, es decir que a la persona que le toco responder le tocara hacer las preguntas a su compañero. Al final de la actividad los estudiantes calificaran a sus compañeros con una ficha de observación.

5. Sensopercepciones

- **El teléfono descompuesto y el pañuelo**

Descripción: la actividad consiste en dividir en dos grupos iguales, todos los participantes deberán vendarse los ojos. Los grupos tiene que formar una fila y el primer estudiante pasara la frase que se le dé y pasar al compañero que se encuentra atrás y así sucesivamente hasta que la frase llegue al último de la fila.

Motoras

6. Esquema corporal

- **El copión**

Esta actividad se realiza en parejas, un compañero ara gestos y movimientos con todo su cuerpo que realice su vida cotidiana como peinarse, vestirse, bañarse y otros. Se dará un determinado tiempo, luego se realiza el intercambio de roles. Al finalizar cada uno deberá evaluar a su compañero mediante una escala que tendrá la valoración, excelente, muy bueno, bueno, regular, malo y muy malo.



7. Lateralidad

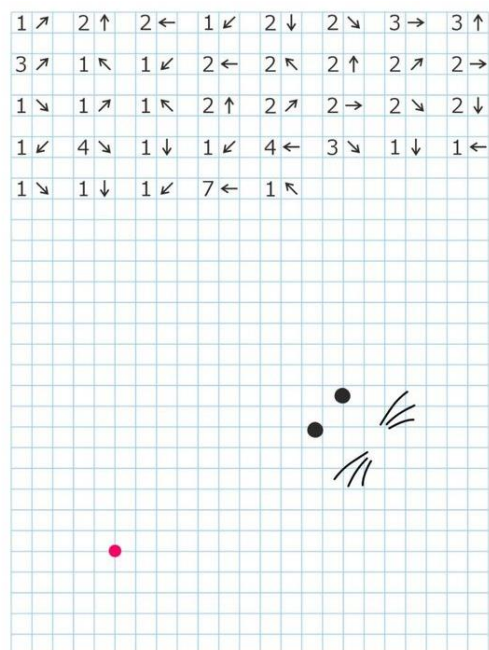
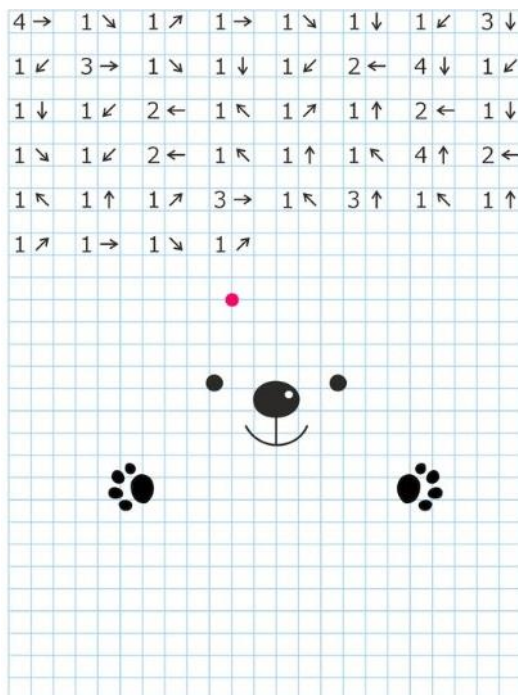
• El robot sin pilas

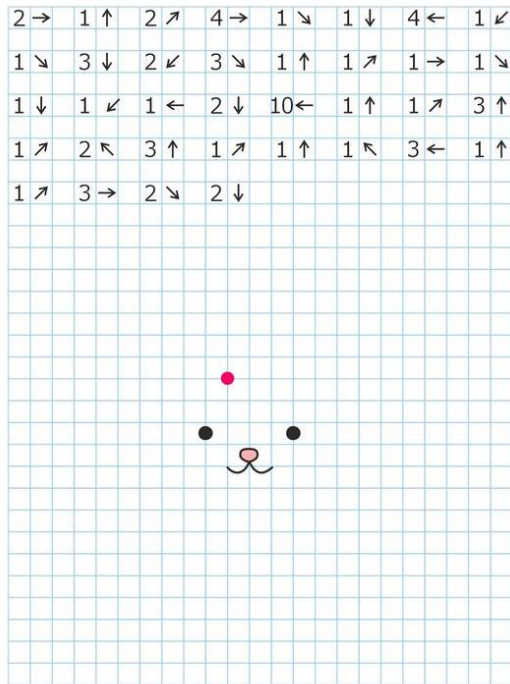
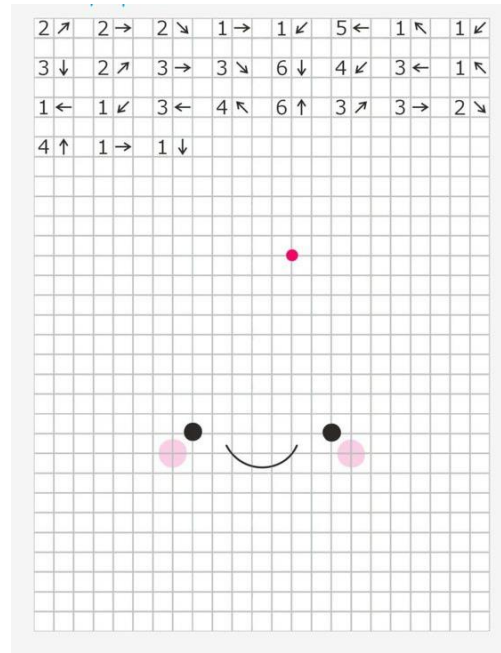
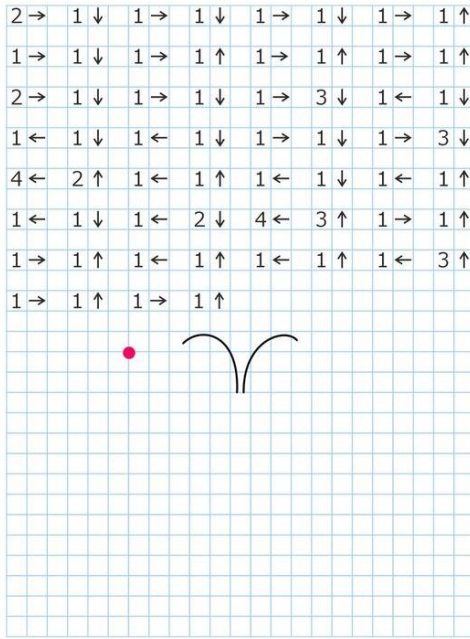
En la clase todos los niños son robots, mientras baila una música se les ira diciendo las pilas se van agotando, ejemplo: ¡se están gastan las pilas del pie derecho! Los niños deberán seguir bailando, pero sin la parte del cuerpo que tiene la pila desgastada y así sucesivamente hasta que todo el cuerpo se quede sin pilas. Se identificará si reconocen las partes de su cuerpo juntamente con derecha-izquierda.

8. Direccionalidad

• Encuentra los animales

Descripción: la actividad consiste en empezar desde el punto y seguir la flecha de acuerdo con el número que se encuentra antes. Seguir correctamente las indicaciones de direccionalidad se lograr encontrar los animales que están esperando a ser encontrados.





Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/492649947539758/>

9. Motricidad gruesa

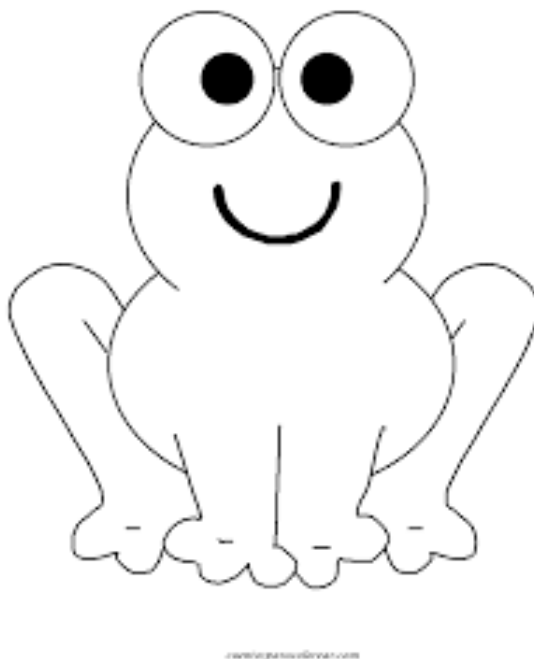
• Usando los pies

Se coloca de una silla a otra silla una cuerda con pequeñas cintas de colores. Una vez realizada esto se procede a decir al estudiante que va a realizar la actividad los colores, por ejemplo: amarillo, amarillo, rojo, azul, azul, azul, verde, el niño usara sus pies para tocar las banderas acordes al número de color que se le indico.

10. Motricidad fina

- **Decorar el sapito**

Descripción: para esta actividad se utilizará cartulinas, papel brillante, pegamento, tijeras y el uso de manos y dedos. Las cartulinas tendrán ya realizado el molde, luego seguir las indicaciones que se dé para que procedan a decorar los moldes, posterior a ello armar su animalito, mediante trazos de papel.



11. Orientación temporal

- **Realizar preguntas**

Descripción: la actividad consiste en otorgar a los estudiantes un pequeño taller con las siguientes preguntas:

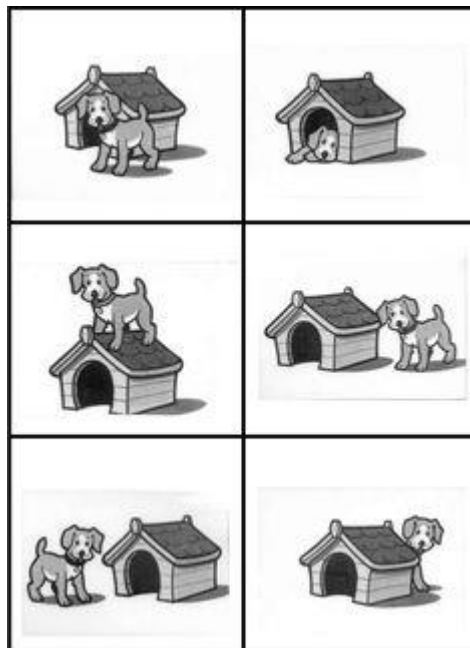
1. ¿En este momento es de día o de noche?
2. ¿Qué haces por las noches?
3. ¿Qué realizaste ayer?
4. ¿Qué actividad hiciste hoy?

12. Orientación espacial

- Ítems para medir la orientación espacial

Descripción: se dará al niño las siguientes ordenes

- Ubica una cruz en el perrito que está dentro de su casa
- Encierra en un círculo al perrito que está arriba de la casa
- Ubica un corazón al perrito que está detrás de la casa
- Encierra en un cuadrado a los perritos que están a lado de la casa
- Coloca una X al perrito que está al frente de la casa



ANEXO 3. Ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

Objetivo operativo: Recopilar información actualizada sobre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.

Instrucciones: La Carrera de Educación Básica lleva adelante un estudio sobre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes, en el que la información que usted nos proporcione es de fundamental importancia.

1. DATOS INFORMATIVOS

Institución: Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego

Nivel:

Docente encargado:

Fecha de la Observación:

Hora:

Observadora:

Preguntas:

ASPECTOS A OBSERVAR		ESCALAS DE CALIFICACIÓN					OBSERVACIÓN
		1	2	3	4	5	
1	Presta atención a la actividad realizada						
2	Su concentración ayuda a evitar distracciones						
3	Recuerda fácilmente la letra de la canción						

4	Su lenguaje es fluido y con seguridad						
5	Utiliza los sentidos correctos para realizar la actividad						
6	Identifica correctamente las partes de su cuerpo						
7	Desarrolla su lateralidad de forma madura y acorde a su edad						
8	Identifica correctamente la direccionalidad que es señalada						
9	Maneja de manera correcta sus pies como motricidad gruesa						
10	Desarrolla la actividad correctamente con el uso de sus manos						
11	Identifica el tiempo (noche y día)						
12	Dificultad en reconocer en lugar de las cosas						
Valoración: Totalmente satisfecho=5 Muy satisfechos=4 Neutral=3 Poco satisfecho=2 Nada satisfecho=1		Valoración obtenida:					

ANEXO 4. Encuesta dirigida a docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: Redactar información actualizada sobre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate

Instrucciones: La Carrera de Educación Básica lleva adelante un estudio sobre la estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes, en el que la información que usted nos proporcione es de fundamental importancia.

Luego de agradecer su colaboración, nos permitimos indicarle que la información recogida en este formulario es totalmente confidencial y anónima, cuyos resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.

Dígnese contestar el cuestionario, escribiendo la información solicitada o consignando una x en el casillero que considere apropiado.

Preguntas:

1. ¿Qué entiende por estrategia lúdica?

.....
.....
.....

2. ¿Qué estrategia lúdica ha aplicado en sus clases?

.....
.....
.....

3. **¿Por qué es importante la estrategia lúdica en el aprendizaje de los estudiantes?**

.....
.....
.....

4. **¿Qué entiende por funciones básicas?**

.....
.....
.....

5. **¿Cuáles son las funciones básicas de los estudiantes?**

.....
.....
.....

6. **¿Las actividades que realiza en la clase estimula el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes?**

.....
.....
.....

7. **¿Considera que las funciones básicas son importantes en el aprendizaje? ¿Por qué?**

.....
.....
.....

8. **¿Cree que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes?**

.....
.....
.....

ANEXO 5. Validación de instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Carlos Alfredo Hernández Dávila
Grado académico: Máster en didáctica de las matemáticas en educación infantil y primaria
Experiencia: 5 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: “La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los estudiantes”, emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

MA: Muy adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro		X			
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	X				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficiente claras, de tal forma que no se presentan ambigüedades		X			
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema.	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



Firmado electrónicamente por:
CARLOS ALFREDO
HERNANDEZ DAVILA

F.....

VALIDADOR

C.C.: 1804802716

Anexo 6. Validación de instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN
DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Medardo A. Mera C.
Grado académico (área): Doctor en Investigación Socio-Educativa
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 20

2. Instrucciones

A continuación, encontrara diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: «La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de cuarto grado paralelos A y B de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate», emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

Nº	Criterios	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	X				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	X				
4	Las preguntas del cuestionario son suficientemente claras, de tal forma que no se presentan a ambigüedades	X				
5	Las preguntas del cuestionario están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



Firmado electrónicamente por:
MEDARDO ALFONSO
MERA CONSTANTE

VALIDADOR
C.C: 0501259956

ANEXO 7.- Informe del Urkund

INFORME DEL PORCENTAJE URKUND

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Pilla Chipantiza Viviana Vanessa

TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

La estrategia lúdica para el desarrollo de las funciones básicas de los niños de segundo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Eduardo Samaniego, del cantón Patate.



Document Information

Analyzed document	Viviana Pilla informe final 20 de enero.docx (D125803557)
Submitted	2022-01-22T13:55:00.0000000
Submitted by	Yungan Raul
Submitter email	ryungan@uta.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	ryungan.uta@analysis.urkund.com

RAUL YUNGAN
YUNGAN

Firmado digitalmente por
RAUL YUNGAN YUNGAN
Fecha: 2022.01.24
10:33:53 -05'00'

Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg
TUTOR