



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

TEMA:

LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE CUARTO GRADO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "CANCHAGUA" DEL CANTÓN SAQUISILÍ.

AUTORA: Pérez Misse Grace Carolina

TUTOR: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

AMBATO - ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Yo, Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema **“Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí”** desarrollado por la estudiante Pérez Misse Grace Carolina, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo 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.I: 0602293482

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autora Pérez Misse Grace Carolina con el tema: **“Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí”**, 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.



Grace Carolina Pérez Misse

CI : 180438014-3

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: **“Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí”**, presentando por la Srta. Pérez Misse Grace Carolina, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Pablo Hernández , Mg.
C.C. 180209802-8
Miembro del Tribunal

Dr. Patricio Miranda, M. Sc
C.C.1802845113
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación se lo dedico principalmente a Dios, por haberme otorgado a mis padres Héctor e Isabel, quienes me han apoyado incondicionalmente durante todos estos años. Son mi mayor motivación para poder alcanzar mis objetivos, ya que su ejemplo de superación, humildad y sacrificio me han enseñado a valorar absolutamente todo. Asimismo, su bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien.

A mi hermano mayor Tito, que fue mi ejemplo, compañero de aventuras y el primero en recibirme en una ciudad que no conocía, y a mis dos enanas Jennifer y Nicole por ser esas niñas que me ven como un espejo y que sobre todas las cosas están orgullosas de mí. A mi compañero de estos últimos años que ha sido la persona que ha estado en los momentos más turbios y ayudándome en todo lo que ha estado a su alcance.¹⁹⁻²¹

A mis profesores, gracias por su tiempo, sabiduría y sobre todo apoyo, que gracias a esos consejos generales que llegaron al fondo de mi alma sin querer me dieron esas palabras de aliento para poder seguir cada día luchando por ese sueño que tenía cuando recién ingresaba a la universidad.

Grace Carolina Pérez Misse

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos principalmente a mis padres, por sus esfuerzos, sacrificios y por haber accedido que su primera hija salga de casa a estudiar fuera de la ciudad permitiéndome así llegar a este escalón tan importante de mi formación académica.

A la Universidad Técnica de Ambato por hacer posible y realidad el sueño de ser una profesional. A todos los docentes de mi Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación que me han sabido guiar con sus conocimientos y sabiduría.

Al Dr. Raúl Yungan.Mg, tutor de este trabajo de titulación por guiarme en toda esta pequeña travesía de mi vida y más que todo tenerme paciencia y saber comprender como ser humano. A la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” y sobre todo Lic. Anita por el apoyo constante y la que hizo posible que mi investigación se haga en la institución.

Grace Carolina Pérez Misse

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN EJECUTIVO	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	11
1.1. Antecedentes Investigativos	11
1.2. Objetivos	21
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA	23
2.1. Materiales	23
2.2. Métodos	23
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	25
CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
4.1. Conclusiones	52
4.2. Recomendaciones	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1</i> Entienden las instrucciones.....	25
<i>Tabla 2</i> Interés por realizar la actividad.....	26
<i>Tabla 3</i> Esta abstraído por gran parte del tiempo	27
<i>Tabla 4</i> Cualquier estímulo lo distrae	28
<i>Tabla 5</i> Imaginación.....	29
<i>Tabla 6</i> Conocimiento previo	30
<i>Tabla 7</i> Velocidad de respuesta.....	31
<i>Tabla 8</i> Relación con sus pares	32
<i>Tabla 9</i> Inclusión	33
<i>Tabla 10</i> Puede discutir en grupo; intercambia ideas.....	34
<i>Tabla 11</i> Suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente	35
<i>Tabla 12</i> Busca opciones para dar una respuesta.....	36
<i>Tabla 13</i> Reconoce las nociones del tiempo: antes, durante y después	37
<i>Tabla 14</i> Identifica las nociones espaciales: adelante, atrás cerca y lejos.....	38
<i>Tabla 15</i> Facilidad de desplazamiento	39
<i>Tabla 16</i> Actividad previa.....	40
<i>Tabla 17</i> La lúdica.....	41
<i>Tabla 18</i> Juegos didácticos.....	42
<i>Tabla 19</i> Enseñanza.....	43
<i>Tabla 20</i> Desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y físicas.....	44
<i>Tabla 21</i> Experiencias pedagógicas significativas.....	45
<i>Tabla 22</i> Desarrollo de habilidades	46
<i>Tabla 23</i> Tipos de juegos	47
<i>Tabla 24</i> Aprendizaje.....	48
<i>Tabla 25</i> Potencialización del desarrollo de habilidades	49

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

TEMA: Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí.

Autora: Pérez Misse Grace Carolina

Tutor: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como tema “Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí” se estableció como objetivo determinar la contribución de la lúdica en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica. Se empleó la modalidad bibliográfica para buscar información actualizada en artículos científicos, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras universidades para así fundamentar teóricamente las dos variables de estudio. De igual manera, se aplicó la modalidad de campo porque fue necesario ejecutar el juego lúdico para poder observar e indagar. El proyecto tiene como metodología un enfoque mixto, con base en las técnicas de la encuesta y ficha de observación y como instrumentos el cuestionario y lista de cotejo, los mismos que fueron aplicados a 20 estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua”. En la lista de cotejo se logró determinar que la lúdica contribuye al desarrollo de habilidades de manera positiva y afectiva para los estudiantes, ya que los motiva, propone a nuevos métodos con los cuales el estudiante está desarrollando varias habilidades: lo cognitivo (la manera de percibir el conocimiento), lo social (la relación entre sus pares) y lo físico (la psicomotricidad que tiene dentro y fuera del aula).

Descriptores: Juego, lúdica, habilidades, educación

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

THEME: Playful games in the development of skills in students in fourth grade parallel "A" of General Basic Education at the Millennium Educational Unit "Canchagua" in the Saquisilí canton.

Author: Grace Carolina Pérez Misse

Tutor: Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg

ABSTRACT

The present investigation has as its theme "Playful games in the development of skills in the students of fourth grade parallel "A" of General Basic Education of the Millennium Educational Unit "Canchagua" of the canton Saquisilí" was established as an objective to determine the contribution of play in the development of skills in the students of fourth grade parallel "A" of General Basic Education. The bibliographic method was used to search for updated information in scientific articles, the repository of the Technical University of Ambato and other universities in order to provide a theoretical basis for the two study variables. Likewise, the field method was applied because it was necessary to carry out the playful game in order to observe and investigate. The methodology of the project is a mixed approach, based on the techniques of the survey and the observation form, and the instruments used were the questionnaire and the checklist, which were applied to 20 students of the Millennium Educational Unit "Canchagua". In the checklist it was determined that play contributes to the development of skills in a positive and affective way for the students, as it motivates them, proposes new methods with which the student is developing various skills: cognitive (the way of perceiving knowledge), social (the relationship between their peers) and physical (the psychomotor skills they have inside and outside the classroom).

Descriptors: game, playfulness, skills, education

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Para la presente investigación se realizó una revisión de varias investigaciones que se han realizado con anterioridad, en lo que se refiere a los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades. Por medio de la utilización de varios sitios web fiables, libros digitales, artículos científicos, papers y revistas científicas. A continuación, se detalla los más relevantes:

González (2020) Realizo una investigación sobre “Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugaduaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019”. Su principal objetivo planteado es determinar la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 a 5 años. La modalidad de investigación que se utilizó es de campo y teórico. Bajo un enfoque cualitativo, recopilando la información con la técnica de entrevistas y encuestas, los mismos que fueron tabulados, analizados e interpretados mediante un enfoque cuantitativo; con una población de 2 docentes, 35 niños y niñas y 35 representantes legales. Concluyendo que las técnicas y los instrumentos aplicados permitieron conocer que la estrategia lúdica es importante para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje; además, las estrategias lúdicas provocan un aprendizaje significativo, natural y espontáneo.

El uso de las estrategias lúdicas permite que el estudiante presente un interés inmediato por la actividad que se está planteando como docente porque así se le facilita el aprendizaje. La utilización de material didáctico u otro recurso influye dentro del desarrollo de habilidades sociales porque comparte con sus compañeros y docente. Por lo tanto, es necesario que el docente conozca, estudie y adapte los recursos didácticos o dinámicas junto al currículo para que así tenga más facilidad al momento de ejecutarlas en el aula de clase. La búsqueda de juegos lúdicos acorde a los contenidos

del currículo y al tema que se va a tratar en la clase permitirá que el estudiante salga de su zona de confort, se interese, motive y obtenga un aprendizaje fructífero.

Toaquiza (2020) en su investigación “Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos” tiene como objetivo el establecer de qué manera aportan las estrategias lúdicas en la producción de cuentos. La metodología que empleo fue el enfoque cuantitativo, porque la información recogida será analizada mediante la estadística y la herramienta SPSS. Sin embargo, la modalidad utilizada es de campo, concluyendo así que las estrategias lúdicas, tanto en las estrategias de enseñanza y de aprendizaje para la producción de cuentos, es limitado, tanto en la teoría y la práctica. Por lo que es importante usar las estrategias lúdicas al momento de impartir una clase, para que los estudiantes se sientan con un buen estado de ánimo y así poder leer y comprender.

El siguiente trabajo investigativo realizado por Llerena (2017) que lleva como título “El aprendizaje lúdico y su incidencia en la atención en los niños y niñas de tercero y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” se manejó con un enfoque cuantitativo y cualitativo, ya que: el cuantitativo se basa en los métodos que se utilizaron para tomar los datos y así tener una medición, y el cualitativo describirá la naturaleza del problema. En efecto, los resultados fueron de aspecto positivo, por el hecho de que el aprendizaje lúdico permite mejorar la atención y, por lo tanto, es un mecanismo favorable. Por consecuencia, gracias al juego lúdico se supera la barrera que los estudiantes pasen encerrados en el ambiente de aprender, escuchando y atendiendo al docente.

Paredes (2020) en su investigación con el tema “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje” manifiesta que el juego no es solo un complemento mental, sino que se asocia a la inteligencia del hombre, donde va a ser fundamental en el proceso de desenvolvimiento en el aula y en su vida cotidiana. Sin embargo, debe ser buena la estructuración del ambiente lúdico para que sea eficiente y fructífero, porque así se observará beneficiada la relación que existe entre docente y estudiante. Es necesario resaltar que mediante la técnica de la encuesta e instrumento; el cuestionario se ha concluido que los juegos lúdicos dentro de la enseñanza - aprendizaje son de mayor interés para los estudiantes, por la razón que es más

agradable y entretenido, logrando así captar de manera inmediata la clase y así sacándoles de lo tradicional y además desarrollando y descubriendo más habilidades que ya poseen. También no olvidándonos de que su parte emocional será reforzada al momento de compartir con sus compañeros y docente.

González (2018) en su investigación titulada “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” expone que mediante una investigación empleada con anterioridad se evidencia que las actividades o juegos lúdicos contribuyen de una manera efectiva al mejoramiento de su comportamiento y a su vez a las relaciones interpersonales con el docente y compañeros. Por una parte, no solo les sirve a los estudiantes, sino que va de la mano con los docentes, por el motivo que se puede notar la diferencia en su desenvolvimiento y rendimiento académico. En consiguiente, la implementación de esta actividad pedagógica en su desarrollo permite que el aprendizaje adquirido va a ser motivador, divertido y natural y así fortalece su interés dentro del aula.

Suárez (2019) de la Universidad de Cuenca plantea como título de investigación “Estrategias metodológicas empleadas por los docentes en subnivel Preparatoria para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas” propone analizar las habilidades cognitivas básicas para el desarrollo de niños y niñas de Preparatoria. Este proyecto va dentro de la línea cualitativa de tipo descriptivo, en el que obtuvo varía información que fue necesaria para ser analizada. Resaltando que pudo observar que las actividades planteadas previamente con el uso del material concreto permitieron a los estudiantes el desarrollo de su imaginación y creatividad más allá de lo común demostrado en la clase. En consecuencia, el rol de docentes dentro del desarrollo cognitivo es importante, pues sabiendo que de ellos depende la planificación y ejecución de las estrategias metodológicas y así sean potencializadas al máximo.

Toscano (2019) en la investigación “Desarrollo de habilidades cognitivas del aprendizaje significativo” manifiesta que su propósito es mejorar el aprendizaje significativo mediante el apropiado desarrollo de habilidades a través de las concepciones teórico-metodológicas. Sus principales concepciones básicas enfocadas al constructivismo moderno, resaltando sus principales autores como Ausubel, Vygotsky, Piaget. Además, tiene un carácter innovador, con el fin de causar

motivación al docente para que él maneje estrategias que llamen la atención al estudiante y así se les facilite el conocimiento y vayan mejorando académicamente. Mediante su estudio de campo y la aplicación de la técnica de la encuesta y la observación, obtuvo resultados sobre las falencias que existe en el proceso de enseñanza aprendizaje; lo cual accede a dar un juicio de valor para proponer un aporte pedagógico y curricular práctico que tendrá impacto positivo en el ámbito socio educativo de la comunidad educativa.

Figuroa (2018) en su investigación “Manejo de recursos didácticos para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes” tiene un alcance de la propuesta basada en la aplicación del manejo de los recursos didácticos. Para fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas, las mismas herramientas que son fundamentales para el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera significativa y generar estudiantes reflexivos, con criterio, autónomos y creativos. Cabe mencionar que a través de la técnica de la encuesta se recolectó información donde se conoció los diversos problemas existentes, siendo viable a que los docentes deben utilizar herramientas pedagógicas activas para que de esa manera los estudiantes potencien sus capacidades cognitivas en la comprensión de acontecimientos, que contribuyan afrontar situaciones en el contexto social y educativo.

Bósquez (2021) en su proyecto de investigación “Las habilidades cognitivas y el pensamiento lógico” tiene como objetivo el analizar la relación de habilidades cognitivas y el pensamiento lógico mediante el enfoque cualitativo, donde se realiza la interpretación y descripción de resultados y cuantitativo al momento de recolectar información y porcentajes los cuales se representa en tablas. La modalidad de la investigación es bibliográfica y de campo, dando paso a usar la técnica de la encuesta y observación. Donde se resuelve que existe un nivel intermedio con mayor inclinación hacia los niveles bajos, y, se determina que a veces o nunca se desarrollan actividades que ayuden a potenciar las habilidades cognitivas y la capacidad de pensar de manera lógica.

Juegos Definición

A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje están relacionados entre sí, de una manera lúdica se ha podido aprender más efectivamente que por otros

procedimientos. A través del juego el niño se relaciona, crea y disfruta con su entorno, tomando en cuenta que en ese preciso momento se van desarrollando habilidades como son las motrices, cognitivas y afectivas. Y al ser una actividad innata, se convierte en una estrategia lúdica que va a estimular su creatividad, la convivencia con los diferentes contextos que le rodean. De esta manera, los estudiantes escucharán y darán cumplimiento a instrucciones previas, favoreciendo así la autoconfianza, formación de su personalidad y ayudando a los procesos de enseñanza-aprendizaje en cada uno de ellos (Ministerio de Educación, 2022).

El juego dentro del aula de clase tiene como propósito facilitar el aprendizaje del alumno, siempre y cuando el docente planifique con anterioridad y según el currículo actividades que vayan acorde al tema, con reglas que van a permitir al estudiante a fortalecer sus valores principales: tolerancia grupal, respeto, compañerismo entre otros que serán fundamentales para la adquisición de conocimiento (Torres, 2002). Entonces, se define que el juego es una actividad que se realiza generalmente para que el ser humano se divierta, entretenga o goce de manera sana y así se ejercite mental y físicamente.

Lúdica

La lúdica es una actividad complementaria en el desarrollo del ser humano porque le da sentido y enriquecimiento a su diario vivir (Posso et.al, 2015). Tomando en cuenta, que la lúdica es aquella metodología o forma de enseñar cualquier contenido a partir del juego.

La lúdica es esencial y permanente en el ser humano que no se puede separar ni depender por ningún factor externo. La misma que posibilita al hombre a ser un ser espontáneo y a tener libertad en cualquier momento de su existencia, pero al momento de hablar de lo cotidiano que realiza, motiva la lúdica a olvidarse de las limitantes que tiene, el alumno va a crear y aplicar sus propias reglas para desarrollar su propio aprendizaje (Yáñez Flores, 2013).

Entonces, se puede definir que los juegos lúdicos son herramientas para que los estudiantes puedan explorar y desarrollar habilidades mediante actividades físicas,

juegos de mesa o actividades en el aire libre. Con el propósito que el niño se divierta, relaje y entretenga entre sus pares.

Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas siempre se van a adaptar de forma positiva a cualquier persona y contextos, encontrando así juegos o actividades recreativas u actividades de juego u ocio.

Es por ello, que (Huaranga, 2021) para que esta actividad sea de beneficio y aportación para la ejecución debemos tener en cuenta que debe cumplir algunas características:

- Despierte el interés en las asignaturas
- La necesidad de adoptar nuevas decisiones
- Aportar en la creatividad
- Mejorar el estado de ánimo
- Fortalecer y comprobar conocimientos adquiridos en clase
- Incentiva el desarrollo de habilidades
- Rompe los esquemas del aula, del papel del docente, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes

Importancia de la lúdica

La actividad lúdica no solamente es atractiva y motivadora, sino que tiene el propósito de hacer captar la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. Al momento de realizar estas actividades se encuentra innumerables beneficios, puesto que, mediante ellas, el niño obtiene como resultado un conocimiento y motivación que será de gran importancia al momento de relacionarse entre pares y la vida cotidiana. (Candela & Benavides, 2020)

Clasificación de tipos de juego

Según, Stefani et al., (2014) realiza una clasificación de los juegos que se pueden dar al momento de su desarrollo:

Juego simbólico: Es donde los estudiantes repiten escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a su conveniencia, pasando así de lo real a lo imaginario. Se los identifica por la utilización de un simbolismo formado a partir de la imitación.

Juegos motores: La característica esencial de este juego es el movimiento intenso del estudiante y estos juegos pueden ser el de pelota, las escondidas, congelados, entre otros.

Juegos de mesa: El ingenio es el que prevalece, tales como el ajedrez, el dominó, tic tac, las cartas, entre otros. También, es importante destacar que en su mayoría se usa los dados o naipes.

Juegos electrónicos: Se le considera a todo tipo de juego donde prevalezca la tecnología y sea interactivo. Estos juegos pueden tener características o reglas donde los estudiantes deben respetar.

Otros juegos: Se les considera a los juegos como los rompecabezas, dibujar y pintar, entre otros. Ya que, estos son juegos muchas de las veces de construcción propia con ayuda de materiales del medio.

Espacios lúdicos

Todos los lugares son buenos para jugar y existe también juegos para todo lugar. Sin embargo, el niño debe sentirse seguro y protegido por el docente al momento de jugar, entonces es necesario que el espacio sea especial donde él explore y juegue sin peligro o temor alguno, donde él se permita usar la imaginación, creatividad y materiales. (Meneses & Monge, 2001)

Stefani et al., (2014) menciona que el juego requiere de un espacio para poder ser ejecutado, un escenario físico es primordial para jugar, es tan importante como las actividades que se van a llevar a cabo.

Al momento de elegir el espacio o el escenario donde se va a desarrollar las actividades lúdicas se debe tener en cuenta que el mismo se convertirá en flexible y cambiante de acuerdo a lo que se va a ejecutar.

Paredes & Villa (2022) alude que son espacios que permiten la socialización y el dominio del cuerpo y mente. El docente debe planificar el juego junto al espacio donde se va a realizar para que este sea organizado y fructífero para el estudiante. Para poder habilitar un espacio lúdico, sea dentro o fuera del aula, se necesita tener claro: ¿Cómo habilitar el escenario lúdico?

- Tener las reglas claras y dar inicio al juego
- El clima del juego favorece la creación e imaginación
- Seguridad para los estudiantes
- Amplio para el desarrollo de la actividad

Metodología

La metodología es considerada como una disciplina o ciencia, la cual está enlazada con el conjunto de técnicas, estrategias y métodos que, al momento de aplicarlas, el docente sistemáticamente, de manera flexible y consciente, con el objetivo de posibilitar el aprendizaje y el logro de los objetivos planteados con anterioridad (Universidad Europea, 2021). En otras palabras, el docente es el encargado de organizar y planificar las estrategias, procedimientos o métodos para que estos ayuden a perfeccionar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades del estudiante.

Estrategias didácticas

La estrategia didáctica es un procedimiento pedagógico que se lleva a cabo mediante la estructuración de varias actividades que se realizan de acuerdo con los objetivos y contenidos que presenta el currículo (Orellana, 2016). Es decir, la estrategia didáctica es el recurso o herramienta que el docente se encarga de buscar y aplicarlo en su aula de clase con la finalidad que el estudiante alcance el objetivo planteado.

Desarrollo de habilidades

Todos los conocimientos que se lo adquiere a lo largo de la vida van acompañados de formación y el desarrollo de una gran variedad de habilidades, por lo que están son impredecible en el proceso de aprendizaje.

Como una característica esencial del desarrollo de habilidades es que también existe la posibilidad de transferencia, porque la habilidad que el alumno desarrolla no solo sirve para ese instante o actividad específica que se plantea, sino que se convierte en una cualidad, un tipo de reacción que se puede aplicar en una gran variedad de situaciones en que son comunes. Así mismo, se dice que las habilidades desarrolladas por los alumnos son una forma específica de resolver tareas o problemas en determinados campos de actividad (Moreno, s.f.).

Una habilidad es la capacidad que tiene el ser humano para desempeñar de manera correcta y con facilidad alguna actividad o tarea determinada (Equipo editorial, Etecé, 2021).

Tipos de habilidades

Las habilidades se clasifican según el campo específico o el tipo de actividad a la que se quiere o necesita aplicar:

Habilidades sociales

Son un conjunto de estrategias conductuales y las capacidades de aplicar estas conductas es que ayudan a resolver problemas o resolver una situación social de manera afectiva. La misma que ayuda que haya una comunicación eficaz entre las personas. (NeuronUP, 2022)

Habilidades físicas

Son las cualidades físicas o acciones que tiene el estudiante y están netamente relacionadas con el movimiento de su cuerpo. Estas requieren un manejo coordinado del cuerpo y de todas las extremidades.

Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son destrezas que están relacionadas con los procesos mentales o capacidades intelectuales que tienen los niños y son las que permiten que se realice cualquier tipo de tarea o actividad (Reed 's, 2007). En otras palabras, se trata de actividades que se ejecutan mediante el pensamiento, para que el estudiante asocie contenidos e información a través de los sentidos.

Las habilidades cognitivas son las encargadas en que el niño pueda analizar y comprender toda la información recibida, como la va a procesar y como se va a estructurar en la memoria (Zetsee, Espegel, s.f.). Es decir, que esta habilidad ayuda a procesar la información y resalta en la memoria.

Para poder lograr o adquirir una habilidad cognitiva se requiere ejecutar tres momentos esenciales. El primer momento es donde la persona desconoce que existe la habilidad; el segundo momento, está dedicado a la adquisición de la habilidad y al desarrollarla mediante la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es autónoma de los conocimientos porque ya pasado por los dos momentos y se ha interiorizado de tal manera que su aplicación en casos simples va a ser de manera fluida y automática (Ramos et al., 2010).

El cerebro está dividido en dos hemisferios y cada uno de estos se encarga de ciertas habilidades específicas:

Hemisferio izquierdo: Está encargado de la parte motriz, donde es capaz de reconocer números y letras, por lo tanto, es el que puede ordenar y formar palabras. Esto conlleva a lo que es el habla, la escritura, las matemáticas y la lógica, estas son necesarias para transmitir a través del habla los gestos o pensamientos.

Hemisferio derecho: Este es integrador, y se basa en las facultades visoespaciales no verbales, las cuales son específicamente las sensaciones, los sentimientos y las habilidades especiales: las que se encarga de lo visual y las sonoras del lenguaje como es la artística y la música.

Aprendizaje

El aprendizaje no es inherente al ser humano, sino que se lo va forjando al pasar el tiempo, con experiencias o la misma práctica. Según menciona Zapata (s.f) que el aprendizaje es un conjunto de procesos que mediante un tiempo determinado se los adquiere y se les va modificando a conveniencia de cada ser humano. Por lo tanto, el aprendizaje es una actividad que está vinculada directamente con el pensamiento humano, asociada a facultades como transmitir, relacionar y hasta ejecutar de manera oportuna toda la información que se percibe.

Aprendizaje cognitivo

El aprendizaje cognitivo también es llamado como el aprendizaje de conocimientos, pero al momento de hablar de conocimientos no quiere hacer entender que solo es porque guarda datos o información. Pero que va más allá, es la estructura que el ser humano le quiere dar. La comprensión se construye desde lo interno mediante una comparación de lo que se conoce y la información nueva, entonces ahí se puede hablar de un apropiado aprendizaje por la razón que se hace una asimilación y luego una unificación de datos anteriores con los nuevos. (Puente, Mayor, & Moya Santoyo, 1998)

1.2. Objetivos

Objetivo General

Determinar la contribución de la lúdica en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí.

Objetivos Específicos

- **Fundamentar teóricamente la lúdica en el desarrollo de habilidades.**

Para el cumplimiento de este objetivo fue necesario buscar información relevante y referente a las dos variables de estudio que son, los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en fuentes confiables como son: artículos de revistas, bibliotecas virtuales, y repositorios de diferentes universidades. Se realizó una fundamentación teórica a través de un análisis y seguidamente de un parafraseo de toda la información que se obtuvo, respetando la idea principal de los autores. Finalmente, se pudo comprobar que la información que existe en la internet es de gran ayuda docente, ya que se puede orientar y buscar como potencializar más el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

- **Caracterizar el aporte de la lúdica en el desarrollo de habilidades.**

Para poder caracterizar el aporte de la lúdica en el desarrollo de habilidades fue necesario realizar una revisión bibliográfica de diversos documentos donde se obtuvo

información verídica, se toma en cuenta que la aportación que tiene la lúdica dentro del desarrollo de habilidades es que al estudiante se le motive de manera positiva y así cada uno de ellos despierten el interés en cada asignatura mediante su creatividad e iniciativa a descubrir más allá de un tema en específico. También se dice que ayuda a adoptar nuevas decisiones y mejora el estado de ánimo para que así fortalezca su conocimiento y desarrolle habilidades que van conjuntamente con su desarrollo íntegro.

- **Identificar los diferentes tipos o formas de desarrollo de habilidades en los estudiantes.**

Para identificar los tipos de desarrollo de habilidades se utilizaron dos instrumentos para la recolección de datos, se elaboró un juego previo a la ejecución de la lista de cotejo dirigida a los estudiantes, la misma que contaba con varios criterios a evaluar e indicadores, y para dar respuesta contaba con un sí, representando un visto y un no representado con una X. Con el instrumento diseñado se acudió a la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” por dos ocasiones, la primera visita sirvió para poder coordinar con la señora Rectora de la institución, la respectiva carta de compromiso y facilidades pertinentes para la aplicación de la investigación y lista de cotejo; a continuación, se procedió a solicitar la colaboración de la docente de cuarto grado “A”, con la finalidad de poder aplicar la lista de cotejo, lo cual se cumplió sin ninguna novedad. Cabe resaltar que la lista de cotejo paso por varios expertos que tienen una amplia formación y experiencia en el ámbito educativo y que va acorde a las variables de investigación, lo que permitió tener veracidad al instrumento a ejecutarse.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.1. Materiales

El proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” del cantón Saquisilí. Para su desarrollo se contó con la disposición de las autoridades, personal docente y estudiantes de la institución. Además, se trabajó de forma delimitada con los estudiantes de cuarto grado.

En la obtención de datos se trabajó con una población de 20 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, el mismo que representa al 100% de la población, donde se pudieron aplicar técnicas e instrumentos que sirvieron los mismos para evidenciar datos verídicos, permitiendo realizar un análisis e interpretación.

2.2. Métodos

Para el presente proyecto investigativo se trabajó con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), es decir, se interpretó y analizó la situación de los estudiantes con base en sus acciones reales dentro y fuera del aula, permitiendo comprobar de forma óptima el beneficio de la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de sus habilidades; a su vez es cuantitativa al momento de aplicar los instrumentos, para así obtener información y poder sustentar los datos recolectados en la investigación.

Asimismo, para el presente trabajo de titulación se utilizó un nivel exploratorio-descriptivo porque se pudo observar y determinar su desarrollo de habilidades previo a la aplicación de los juegos lúdicos, permitiendo describir de esta manera su desenvolvimiento al momento de estar ejecutando el juego lúdico. Sin embargo, el estudio descriptivo tiene como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, variables de un contexto, en este caso será de la Institución (Hernández y Mendoza, 2018).

Se trabajó con la modalidad bibliográfica-documental, siendo esta necesaria para conceptualizar las dos variables y fundamentar de forma verídica; así mismo, fue de campo porque se evidenció y se obtuvo la información directamente con los alumnos como fuente principal.

Para la recolección de información se empleó como técnicas la encuesta y la observación directa, teniendo en cuenta que cada una de ellas tiene su respectivo instrumento como el cuestionario y la lista de cotejo; por otro lado, la población por investigar estará formada por los estudiantes de Cuarto Grado paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” ubicada en la provincia de Cotopaxi en el cantón Saquisilí parroquia Canchagua. Al tratarse de una población pequeña facilitará al momento de manejar los instrumentos que se aplicarán en la misma.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

Lista de cotejo aplicado a los estudiantes para identificar los tipos de habilidades.

A. Desarrollo Cognitivo

Indicador N° 1: Entienden las instrucciones

Tabla 1

Entienden las instrucciones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 17 estudiantes que representan el 85% entienden las instrucciones para la ejecución del juego, mientras que 3 estudiantes que representan el 15% no entienden las instrucciones.

Interpretación

Una gran mayoría de estudiantes comprenden con facilidad las instrucciones dadas antes de ejecutar el juego, evidenciando que los juegos son los medios adecuados y recomendados para utilizar permanentemente en los procesos de enseñanza aprendizaje de las asignaturas.

Indicador N° 2: Interés por realizar la actividad

Tabla 2

Interés por realizar la actividad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 18 estudiantes que representan el 90% tienen interés por realizar la actividad, mientras que 2 estudiantes que representan el 10% no tienen el mismo interés al momento de realizar la actividad.

Interpretación

Se puede apreciar que la mayoría de los estudiantes presentan interés al momento de anunciar que se va a trabajar fuera del aula juntamente con la docente y la investigadora. Dando a entender que ellos se sienten entusiasmados, que la actividad será divertida y saldrán de su zona de confort, como lo menciona (Huaranga, 2021) que cualquier actividad que llame la atención y despierte el interés del estudiante tendrá un aporte beneficioso e importante para su desarrollo de habilidades principales.

Indicador N° 3: Esta abstraído por gran parte del tiempo

Tabla 3

Esta abstraído por gran parte del tiempo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 17 estudiantes que representan el 85%, si están abstraídos por gran parte del tiempo en la realización de la actividad, mientras que 3 estudiantes que representan el 15% no están abstraídos.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes que fueron observados prestan una alta atención, entonces esto indica que les interesa la actividad que están realizando. Como manifiesta (Stefani et al., 2014) en la clasificación de los juegos, esta actividad estaría asociada a los juegos motores, donde el estudiante presenta una serie de movimientos intensos, los mismos que van de la mano de la intensidad que provoca al momento de responder lo que cuestiona la investigadora.

Indicador N° 4: Cualquier estímulo lo distrae

Tabla 4

Cualquier estímulo lo distrae

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	10%
No	18	90%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 18 estudiantes que representan el 90% no cualquier estímulo les distrae o llama la atención inmediatamente, mientras que 2 estudiantes que representan el 10%, cualquier estímulo si les distrae

Interpretación

Es evidente que la mayoría de los estudiantes no se distraigan al momento de realizar la actividad por la razón que la actividad está diseñada para que ellos estén ocupados con mover su cuerpo y razonen con su mente. Al mismo tiempo que la actividad requiere un espacio amplio y si es posible verde para que así los estudiantes no se distraigan fácilmente con otros compañeros de otros cursos y como lo menciona (Paredes & Villa, 2022) mientras el estudiante se encuentre en un espacio amplio y seguro tomara el dominio de su cuerpo y mente.

Indicador N° 5: Imaginación

Tabla 5

Imaginación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, se identificó que el 100%, dejan que su imaginación se apropie de ellos.

Interpretación

Se logra evidenciar que todos los estudiantes tienen una creatividad impresionante y por ende la imaginación es amplia. Permitiéndoles crear soluciones para confrontar un problema, y del mismo modo le ayuda al estudiante a confrontar situaciones y buscar la manera de satisfacer sus necesidades. (Herrera, 2023)

Indicador N° 6: Conocimiento previo

Tabla 6

Conocimiento previo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 17 estudiantes que representan el 85% tienen un conocimiento previo, mientras que 3 estudiantes que representan el 15%, no tienen el mismo conocimiento previo que sus demás compañeros.

Interpretación

Se logró observar que la mayor parte de los estudiantes trabajan en el aula con recordatorios de las clases pasadas y que en su hogar les refuerzan haciéndole simples preguntas porque se evidencia al momento de responder las preguntas que se les ha planteado. Tomando en cuenta que el trabajar con un conocimiento previo es esencial ya que se le hará más fácil al estudiante aprender significativamente.

Indicador N° 7: Velocidad de respuesta

Tabla 7

Velocidad de respuesta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	65%
No	7	35%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 13 estudiantes que representan el 65%, si tienen velocidad de respuesta, mientras que 7 estudiantes que representan el 35%, no tienen la misma velocidad de respuesta.

Interpretación

Se visualiza que la mayor parte de los estudiantes tienen un conocimiento previo y esto se convierte en una fortaleza al momento de responder. De esta manera también se identifica la seguridad que tiene, su conocimiento y lo capaz que puede llegar a ser con solo dar una respuesta rápida y veraz, por otra parte, se puede identificar que existe una minoría de estudiantes que no tienen la misma agilidad o seguridad, pero esto no quiere decir que no saben, sino que pueden existir otros factores como el temor a equivocarse.

B. Desarrollo Social

Indicador N° 8: Relación con sus pares

Tabla 8

Relación con sus pares

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, se identificó que el 100%, si tiene una buena relación con sus pares.

Interpretación

En base a lo observado todos los estudiantes presentan esa unión como curso, lo que nos quiere decir que en el aula de clase se promueve lo que es las relaciones de amistad entre ellos.

Indicador N° 9: Inclusión

Tabla 9

Inclusión

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, se identificó que el 100%, si son inclusivos entre ellos.

Interpretación

Es evidente que todos los estudiantes tienen las mismas posibilidades y oportunidades para realizarse como personas. Independientemente de sus habilidades, genero, cultura o necesidades económicas.

Indicador N° 10: Puede discutir en grupo; intercambia ideas

Tabla 10

Puede discutir en grupo; intercambia ideas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	65%
No	7	35%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 13 estudiantes que representan el 65%, si pueden discutir en grupo; intercambian ideas, mientras que 7 estudiantes que representan el 35%, no puede discutir en grupo; intercambia ideas

Interpretación

Se observa que más de la mitad de los estudiantes si existe una conversación en baja voz entre ellos ya que al momento de ser inclusivos y tener una relación con sus pares es de gran importancia para que no haya conflictos por no estar de acuerdo con idea. Por otra parte, una minoría de estudiantes no interactúan, y esto puede generarse por ser muchas de las veces reservados o sumarse a una idea global.

Indicador N° 11: Suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente

Tabla 11

Suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	90%
No	1	10%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 19 estudiantes que representan el 90%, si suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente, mientras que 1 un estudiante que representan el 10%, no suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente.

Interpretación

Se puede apreciar que más de la mitad de los estudiantes si tratan de ver por el bien de compañero y ayudarse entre sí, ya que, tienen una buena relación y la docente ha sido la pieza fundamental para compartirles varios valores que les hace bien no solo como estudiantes sino como personas.

Indicador N° 12: Busca opciones para dar una respuesta

Tabla 12

Busca opciones para dar una respuesta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	75%
No	5	25%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 15 estudiantes que representan el 75%, si buscan opciones para dar una respuesta, mientras que 5 estudiantes que representan el 25%, no buscan opciones para dar una respuesta.

Interpretación

Una mayor parte de los estudiantes observados tratan de inmediato buscar la opinión de la mayoría de sus compañeros para atreverse a responder y que la misma sea la correcta y esto resulta de gran ayuda porque aparte de interactuar con sus compañeros, también discuten entre ellos para dar una respuesta clara y confiable.

C. Desarrollo Físico

Indicador N° 13: Reconoce las nociones del tiempo: antes, durante y después

Tabla 13

Reconoce las nociones del tiempo: antes, durante y después

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 20 estudiantes que representan el 100% manifiestan que, si reconoce las nociones del tiempo: antes, durante y después.

Interpretación

Todos los estudiantes están asociados con un conocimiento que en sus hogares les enseñaron entonces nos dan a conocer que ellos se saben orientar con facilidad y no tienen complicaciones al momento de salir a compartir con sus demás compañeros.

Indicador N° 14: Identifica las nociones espaciales: adelante, atrás cerca y lejos

Tabla 14

Identifica las nociones espaciales: adelante, atrás cerca y lejos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 20 estudiantes que representan el 100% manifiestan que, si identifica las nociones espaciales: adelante, atrás cerca y lejos.

Interpretación

Se observo que todos los estudiantes tienen la capacidad de distinguir su alrededor, y esto es de gran ayuda para la docente porque puede planificar y salir con sus alumnos con más confianza a compartir en lugares espaciosos y mediante esto despertar sus habilidades físicas.

Indicador N° 15: Facilidad de desplazamiento

Tabla 15

Facilidad de desplazamiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante la lista cotejo aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que corresponden al 100%, 20 estudiantes que representan el 100% manifiestan que, si tiene facilidad de desplazamiento.

Interpretación

Se puede apreciar que todos los estudiantes tienen esa habilidad de movimiento, entonces esto aporta a la docente como algo positivo por la razón que puede ejecutar más juegos que impliquen que estén en constante movimiento.

3.2. Encuesta aplicada a los estudiantes

Pregunta N° 1: ¿Su docente aplica una actividad previa al iniciar la clase?

Tabla 16

Actividad previa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	25%
Casi siempre	9	45%
A veces	2	10%
Nunca	4	20%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 45% que representan a 9 estudiantes respondieron que la docente casi siempre aplica una actividad previa al iniciar la clase, el 25% que representa a 5 estudiantes respondieron que siempre, el 20% que representa a 4 estudiantes respondieron nunca y el 10% que representa a 3 estudiantes respondieron que a veces.

Interpretación

Se evidencia que la docente realiza las actividades al empezar las actividades académicas, demostrando su interés en animar o motivar a los estudiantes con el fin de despertar el interés al momento de aprender.

Pregunta N° 2: ¿Cree usted que la lúdica es fundamental en el proceso formativo de la persona?

Tabla 17

La lúdica

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	60%
Casi siempre	6	30%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 60% que representan a 12 estudiantes respondieron que la lúdica es fundamental en el proceso formativo de la persona, el 30% que representa a 6 estudiantes respondieron que casi siempre, el 10% que representa 4 estudiantes respondieron a veces y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en la alternativa nunca.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes encuestados mencionan que el juego es fundamental porque no solo van a jugar para pasar el tiempo, sino que ellos también pueden jugar para aprender, esto se debe a que la docente si es capaz de planificar sus clases y hacerlo de una manera más divertida para que ellos no sean solo memoristas, sino que razonen y aprendan de manera rápida e interactuando mutuamente.

Pregunta N° 3: ¿Los docentes de las asignaturas, realizan juegos didácticos para enseñarles las asignaturas?

Tabla 18

Juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	25%
Casi siempre	11	55%
A veces	4	20%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 55% que representan a 11 estudiantes respondieron que los docentes casi siempre realizan juegos didácticos para enseñarles las asignaturas, el 25% que representa a 5 estudiantes respondieron que siempre, el 20% que representa 4 estudiantes respondieron a veces y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en la alternativa nunca.

Interpretación

De los estudiantes encuestados en su mayor parte señalan que casi siempre los docentes que les imparten el conocimiento si aplican los juegos didácticos que son útiles para que ellos aprendan con facilidad y se apropien de su conocimiento.

Pregunta N° 4: ¿En la institución se implementa juegos didácticos para la enseñanza de las asignaturas?

Tabla 19

Enseñanza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	10%
Casi siempre	16	80%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 80% que representan a 16 estudiantes respondieron que los docentes casi siempre en la institución se implementa juegos didácticos para la enseñanza de las asignaturas, el 10% que representa a 2 estudiantes respondieron que siempre, el 10% que representa 2 estudiantes respondieron a veces y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en la alternativa nunca.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes señalan que toda la comunidad educativa si está involucrada con los juegos didácticos y están de acuerdo que dentro de la institución se aplique estas planificaciones divertidas y motivadoras para los estudiantes.

Pregunta N° 5: ¿Se realiza acciones lúdico-pedagógicas, tendientes a desarrollar las habilidades sociales, cognitivas y físicas en los estudiantes?

Tabla 20

Desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y físicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	30%
Casi siempre	13	65%
A veces	0	0%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 65% que representan a 13 estudiantes respondieron que, si se realiza acciones lúdico-pedagógicas, tendientes a desarrollar las habilidades sociales, cognitivas y físicas en los estudiantes, el 30% que representa a 6 estudiantes respondieron que siempre, el 5% que representa a 1 estudiante respondió nunca y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en la alternativa a veces.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes mencionan que la misma institución motiva primero al docente y después el docente es la persona encargada de hacer su clase y no solo imparte conocimiento, sino que mediante el conocimiento hace que los alumnos desarrollen inconscientemente sus habilidades principales y que son importantes para diferentes contextos.

Pregunta N° 6: ¿La Institución Educativa ha proyectado experiencias pedagógicas significativas, relativas a lo lúdico-recreativo?

Tabla 21

Experiencias pedagógicas significativas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	45%
Casi siempre	11	55%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 55% que representan a 11 estudiantes respondieron que casi siempre en la Institución Educativa si se ha proyectado experiencias pedagógicas significativas, relativas a lo lúdico-recreativo, cognitivas y físicas en los estudiantes, el 45% que representa a 9 estudiantes respondieron que siempre, y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en las alternativas a veces y nunca.

Interpretación

Una gran parte de los estudiantes encuestados han mencionado que la manera que la Institución maneja todos los programas que realizan dentro de la misma. Tratando siempre que los estudiantes salgan de lo cotidiano y se desenvuelvan con sus habilidades fuera del aula y no sea todo teoría.

Pregunta N° 7: ¿Cree que los juegos aportan para su desarrollo de habilidades?

Tabla 22

Desarrollo de habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	80%
Casi siempre	4	20%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 80% que representan a 16 estudiantes respondieron que siempre los juegos aportan para su desarrollo de habilidades, el 20% que representa a 4 estudiantes respondieron que casi siempre, y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en las alternativas a veces y nunca.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados señalan que ellos son conscientes que jugando se aprende y no hay que descartar que los otros beneficios que se pueden generar mediante la aplicación del juego. Esto se debe a la manera o creatividad que la docente busca fomentar nuevas habilidades y también que se alcance el objetivo principal que es llegar a un conocimiento significativo.

Pregunta N° 8: ¿En la escuela dedican tiempo para organizar y ejecutar diferentes tipos de juegos?

Tabla 23

Tipos de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	30%
Casi siempre	10	50%
A veces	3	15%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 50% que representan a 10 estudiantes respondieron que, siempre en la escuela dedican tiempo para organizar y ejecutar diferentes tipos de juegos, el 30% que representa a 6 estudiantes respondieron que siempre, el 5% que representa a 3 estudiantes respondieron que a veces y el 5% que representa a 1 estudiante respondió nunca.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes encuestados mencionan que es una institución del milenio con el propósito a que el estudiante además de ser inclusivo sea una persona activa dentro y fuera del aula de clases.

Pregunta N° 9: ¿Usted se siente motivado e interesado por aprender las asignaturas mediante juegos?

Tabla 24

Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	80%
Casi siempre	2	10%
A veces	1	5%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 80% que representan a 16 estudiantes respondieron que, siempre se siente motivado e interesado por aprender las asignaturas mediante juego, el 10% que representa a 2 estudiantes respondieron que casi siempre, el 5% que representa a 1 estudiante respondió que a veces y el 5% que representa a 1 estudiante respondió nunca.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados mencionan que, la docente si aplica una metodología que esta direccionada a un aprendizaje a través del juego y todas las herramientas, estrategias y métodos son escogidos minuciosamente para que ellos comprendan de una manera eficiente y fácil.

Pregunta N° 10: ¿El docente utiliza dinámicas y juegos para potencializar el desarrollo de habilidades?

Tabla 25

Potencialización del desarrollo de habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	40%
Casi siempre	10	50%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

NOTA. Resultados obtenidos mediante una encuesta aplicados a estudiantes de cuarto grado de educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua” (2023)

Análisis

De un total de 20 estudiantes que representan al 100% de la población se obtuvieron los siguientes datos, el 50% que representan a 10 estudiantes respondieron que, casi siempre la docente utiliza dinámicas y juegos para potencializar el desarrollo de habilidades, el 40% que representa a 8 estudiantes respondieron que siempre, el 10% que representa a 2 estudiante respondió que a veces y el 0% que no representa a nada estaba encontrada en la alternativa nunca.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes mencionan que, la docente tiene disponibilidad para ayudar a sus estudiantes, ella no solo se preocupa de enseñar e impartir conocimiento, sino que inconscientemente si hace que ellos descubran sus habilidades y estas sean beneficiosas para todo su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Discusión de los resultados

La presente investigación realizada en la Unidad Educativa del Milenio “Canchagua”,-nos permitió evidenciar y obtener información sobre los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades, a continuación, se presentan los descubrimientos más relevantes de varios autores sobre el tema de investigación.

Se logró evidenciar que los estudiantes si desarrollan las habilidades cognitivas tales como su memoria auditiva, pensamiento crítico, atención, y la motivación, también desarrollan lo social, así como la empatía, trabajo en grupo y la resolución de problemas y por último el desarrollo físico del mismo modo su ubicación en el tiempo y espacio, lo que coincide con la investigación realizada por Meneses y Monge (2001) donde afirma que si el estudiante se siente seguro al momento de jugar va a permitirse usar su imaginación, creatividad y materiales de una manera extraordinaria porque no va a tener inseguridades y va a explorar cada rincón. Por lo cual es necesario que los docentes aprovechen la confianza que tienen los estudiantes sobre ellos, para que mediante el juego se puedan desarrollar sus habilidades de manera óptima. Asimismo, en la investigación hecha por Toscano (2019) menciona que además de mejorar su aprendizaje, cause de manera inconsciente que la docente maneje estrategias lúdicas las cuales sean en beneficio del estudiante, descubriendo así un conocimiento profundo y ellos mejores su rendimiento académico

Cabe mencionar que al momento de dar una clase no solo se necesita que la docente imparta conocimiento, sino, que además del conocimiento, el estudiante desarrolle sus habilidades que son beneficiosas para llevar una vida social y comparta momentos amenos con sus compañeros. De esta manera, Gonzales (2018) menciona en su investigación, que los juegos lúdicos benefician positivamente al mejoramiento de su comportamiento y van de la mano con la relación entre pares. Por esta razón, cuando los juegos son aplicados de manera oportuna van a ayudar a mejorar en lo cognitivo, social y físico, además a fortalecer efectivamente el interés dentro del aula.

Por otra parte, más del 50% de estudiantes mencionan que la lúdica es fundamental para las personas, lo que coincide con la investigación de Paredes (2020) donde manifiesta que el juego no solo es un complemento mental, sino que se asocia con la inteligencia del mismo, y que se va a volver evidente al momento de observar

el desenvolvimiento que van a tener los estudiantes no solo en el aula, sino fuera. Por consiguiente, se recalca que la lúdica permite motivar al estudiante no solamente al momento de impartir el docente el conocimiento, sino que inherentemente hace que se activen las habilidades básicas del estudiante y estas son importantes para que se desenvuelvan en las diferentes etapas de su vida. Así mismo, las nuevas metodologías logran facilitar el conocimiento mediante la aplicación de los juegos.

Por otro lado, las fortalezas que tiene la lúdica en el desarrollo de habilidades de los niños es que al estudiante no solo le va a ayudar en su proceso intelectual, sino que va a ayudar al desarrollo de capacidades creadoras, motrices y ver con otra perspectiva su aprendizaje. Además, le posibilita que tenga la oportunidad de expresar como se siente y piensa, lo cual directamente ayuda a su desarrollo.

Sin embargo, como existen las oportunidades también hay las debilidades, las cuales se ven reflejadas en el tiempo que puede llevar realizar una actividad, también en muchas de las ocasiones se requiere recursos que las instituciones no cuentan o no está dentro del presupuesto.

Es por ello, que esta investigación servirá para que realicen nuevas investigaciones en el desarrollo de habilidades de los estudiantes a través de los juegos lúdicos porque ayudará a que el estudiante explore nuevas realidades en contextos diferentes, sin perder la esencia que el juego es de asistencia porque le ayuda a desvincularse por momentos de la realidad. El juego es la habilidad cognitiva compleja, donde el estudiante mediante el juego está en un mundo de ficción y es ahí donde aparece el pensamiento simbólico.

CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Finalizando la presente investigación y con base a los objetivos planteados, se llega a las siguientes conclusiones:

- Se demostró que la investigación realizada en diferentes fuentes bibliográficas, que la lúdica forma parte del sistema educativo desde hace mucho tiempo atrás, el desarrollo de habilidades de los estudiantes es fundamental, porque más allá del juego ellos pueden desarrollar la habilidad de lo cognitivo, social y físico, con esto mejorando su desenvolvimiento académico, la relación entre pares y lo motriz.
- Se concluye que, a través de la lúdica, los docentes pueden planificar de excelente forma sus contenidos, logrando que los alumnos muestren un mayor interés al momento de adquirir conocimiento, ya que, les permitirá aprender jugando. De esta manera, teniendo como resultado un mejor desempeño de los estudiantes no solo académico sino conviviendo entre docente-alumno y alumno a docente.
- Se logró identificar, que existen tres tipos de desarrollos de habilidades básicas para el estudiante y que son fundamentales porque no solo se basaron en el conocimiento, sino que también como se desenvuelve en el ambiente con sus pares y en lo físico.

4.2. Recomendaciones

- Es necesario que los docentes aprovechen la confianza que cada uno de los alumnos les brinda porque a través de ello pueden dar un apoyo de manera divertida e interactiva, ejecutando varias actividades lúdicas educativas cubriendo las necesidades de cada uno de los alumnos y así se motive no solo lo educativo sino el desarrollo de habilidades y destrezas que son esenciales para su vida cotidiana y sean sujetos activos y sobre todo sean los protagonistas de un aprendizaje con ambiente positivo.
- Se sugiere a los docentes que deben motivar a sus estudiantes en el aula y hacerles comprometer a colaborar en el desarrollo de los diferentes tipos de habilidades que son importantes para su desarrollo personal y así puedan tomar decisiones y afrontar los problemas que se les atraviesen en sus diferentes contextos.
- Al implementar la lúdica en el desarrollo de habilidades se le facilitara al docente el trabajo de promover un ambiente de paz en su aula de estudio, pero que también los estudiantes estarán siempre motivados y puestos a recibir un conocimiento amplio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aragón, L. E. (2016). *Evaluación psicológica en el área educativa*. México: Pax México.
- Arellano, Á., & Reino, S. (2017). *Los cuentos y fábulas en el aprendizaje de la lectura de niños y niñas*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3755/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000050.pdf>
- Barrera, C. (2017). *Habilidades lingüísticas del mediador y su incidencia en las fases de mediación de conflictos*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26774/1/180447796-4%20Cristina%20Alexandra%20Barrera%20Moreano%20-%20copia.pdf>
- Bonvecchio, M. (2015). *Evaluación de los Aprendizajes*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Brand, P. (2017). *Lectura literal*. Obtenido de https://www.tiposde.com/lectura_literal.html
- Camacho, G. (2016). *El hábito de la lectura en la comprensión lectora de los estudiantes*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23200/1/TESIS%20GRACE%20CAMACHO.pdf>
- Castelló, A. (2016). *Habilidades comunicativas (III): la escucha activa*. Obtenido de <https://comunicacioncambio.com/escucha-activa/>
- Celorio, M. (2017). *Elaborar estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños*. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/3084/1/72-DTI-17-17-1726312364.pdf>
- Cevallos, E., & Huertas, G. (2015). *Proceso de lectura*. Recuperado el 31 de Julio de 2015, de <http://es.slideshare.net/GuidoECeballosHuertas/proceso-de-lectura-9414598>
- Durango, Z. (2016). *La lectura y sus tipos*. Obtenido de <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Escoriza, J. (2016). *Evaluación del conocimiento de las estrategias de comprensión lectora*. México: Pearson Educacion.

- Freire, M. (2015). *Circuito de la comunicacion*. Riobamba-Ecuador: Edipcentro.
- Garcés, M., & Aveiga, M. (2016). *Tipología textual y su incidencia en las habilidades narrativas*. Obtenido de [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2363/1/TIPOLOG%
c3%8dA%20TEXTUAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20LAS%20HABILIDADES%20NARRATIVAS.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2363/1/TIPOLOG%c3%8dA%20TEXTUAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20LAS%20HABILIDADES%20NARRATIVAS.pdf)
- Herrera, F. (11 de 01 de 2023). *Prensa Libre*. Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/que-es-la-imaginacion-por-que-es-importante-y-como-desarrollarla/>
- Herrera, K. (2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del hábito lector*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2599/1/60424_1.pdf
- Jañez, T. (2016). *Lógica jurídica*. Caracas: Rubens.
- Jarrín, L. (2015). *las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13288/1/FCHE-EBS-1528.pdf>
- Lagua, E. (2016). *La lectura creativa y el rendimiento escolar de los estudiantes*. Obtenido de [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24160/1/EDWIN%20NEPTAL%
C3%8D%20LAGUA%20P.TESIS.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24160/1/EDWIN%20NEPTAL%20C3%8D%20LAGUA%20P.TESIS.pdf)
- Lastre, K., & Chima, F. (2018). *Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria*. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-
58582018000100011](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582018000100011)
- Llerena, S. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de [http://repo.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24148/1/Sandra%20Gissela%
20Llerena%20Llerena.pdf](http://repo.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24148/1/Sandra%20Gissela%20Llerena%20Llerena.pdf)
- Lomce. (2016). *Cuerpo de Maestros. Educación Primaria*. Madrid: CEP.
- López, O., & González, M. (2017). *Incidencias de las Estrategias Metodológicas implementadas por docentes en la comprensión lectora*. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/7048/6656>

- López, R. (2018). *La lengua y cultura*. Obtenido de <https://www.oas.org/ext/es/desarrollo/recursos-educacion-docente/Planes-de-Clase/Detalles/la-lengua-y-cultura>
- Martín, M. (2017). *Glosario europeo sobre educación*. España: CIDE.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de niveles de educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Monroy, J., & Gómez, B. (2016). *Comprensión lectora*. Obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008
- Prado, G. (2018). *Incidencia del contexto social en la motivación lectora de los estudiantes de primer año de bachillerato, en la asignatura de lengua y literatura*. Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/20841>
- Puente, A., Mayor, L., & Moya Santoyo, J. (1998). *Cognición y Aprendizaje: Fundamentos Psicológicos*. España: Pirámide.
- Punina, J. (2017). *La comprensión lectora y el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26522/1/1804231189%20Punina%20Chaglla%20Jos%c3%a9%20Fabricio.pdf>
- Quintero, J. (2015). *Las estrategias metodológicas de la lectura influye en la lectura comprensiva de los niños*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/3142/1/46018_1.pdf
- Rodríguez, D. (2016). *Técnicas de comprensión literal y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2914/1/UPSE-TEB-2015-0194.pdf>
- Ruiz, M., & Guzmán, J. (2015). *Guía mínima de estudio para la evaluación del desempeño docente*. España: Editores.
- Sánchez, C. (2018). *Estrategias didácticas del método sgav en el desarrollo de destrezas comunicativas*. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2377/1/76657.pdf>

- Segura, M. (2016). *Las habilidades comunicativas ¿qué son?* Obtenido de <https://konpalabra.konradlorenz.edu.co/2016/04/las-habilidades-comunicativas-qu%C3%A9-son.html>
- Sigcha, D. (2015). *La incidencia de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes.* Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/5779/1/Tesis%20Diana%20Alicia%20Sigcha.pdf>
- Suárez, A. (2015). *Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático.* Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7221/1/Mg.DCEv.Ed.1998.pdf>
- Tiño, C. (2017). *Fluidez lectora en idioma materno.* Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/82/Ti%C3%B1o-Cecilia.pdf>
- Vaca, C. (2014, p. 8). *Comprensión y motivación de la lectura en los estudiantes y docentes.* Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/10466/1/TESIS%20DE%20GRADO%20VACA%20RODAS2014.pdf>
- Villena, D. (2018). *Las actividades lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado.* Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28521/1/1804788980%20Daisy%20Gabriela%20Villena%20Barrera.pdf>

ANEXOS

CARTA DE COMPROMISO

Canchagua, 20 de octubre de 2022.

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente.-

De mi consideración:

Yo, Melva Lucy Moreno Medina, en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa del Milenio "Canchagua", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "Los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo "A" de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Canchagua" del cantón Saquisilí ", propuesto por la estudiante GRACE CAROLINA PÉREZ MISSE, portador de la Cédula de Ciudadanía N° 180438014-3, estudiante de la Carrera de Educación Básica, 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 para los fines pertinentes.

Atentamente.



Lic. Melva Lucy Moreno Medina, Mg. Saquisilí - Cotopaxi

C.C. 0501631774

Telf. 032732754/ Cel.0958809728

melva.moreno@educacion.gob.ec



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



MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: José Nicolás Torrealba
Grado académico (área): Magister en Educación Matemática
Años de experiencia: 15 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (lista de cotejo) sobre el tema de investigación: **Los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo "A" de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Canchagua" del cantón Saquisilí**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

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

N°	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 suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



NICOLAS
TORREALBA
VALIDADOR

Lic. José Torrealba, Mg.

CC: 1758205296



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
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
Experiencia: 5 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (lista de cotejo) sobre el tema de investigación: **Los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo "A" de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "Canchagua" del cantón Saquisilí**, 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 situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



CARLOS ALFREDO
HERNÁNDEZ DÁVILA

VALIDADOR:

Lic. Carlos Alfredo Hernández Dávila M.Sc.

CC: 1804802716



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



FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE CUARTO
GRADO PARALELO “A” DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “CANCHAGUA” DEL CANTÓN
SAQUISILÍ.

Objetivo del instrumento: Recolectar información para comprobar la contribución de la lúdica en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de cuarto grado paralelo “A” de Educación General Básica.

Juego aplicar

Nombre: El tren ciego

Objetivo: Lograr que el niño tenga velocidad de respuesta, socializar entre compañeros, retener información y activación del conocimiento previo.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: Es un juego que se lo realiza en un espacio abierto para que no se puedan lastimar al momento de realizar la actividad. La conformación de este juego constará de grupos de niños (entre 5 y 8) que pasaran a ser vagones, para lograr la conformación del grupo realizaremos una previa inducción sobre las tablas de multiplicar con la cual reconoceremos su conocimiento matemático y su velocidad de respuesta para su agrupación. Una vez conformado los grupos eligieran o escogerán un líder, el cual los va a guiar. Teniendo en cuenta que los demás niños estarán vendados los ojos, de esta manera formarán una fila colocando sus manos en los hombros del estudiante de adelante. Cada grupo de alumnos se ubicará en espacios diferentes. Cuando el docente de la señal (las tablas a ser multiplicadas), los estudiantes recorrerán pasos (acorde a su respuesta) buscando a los otros grupos de estudiantes hasta lograr unirse o cruzarse. Todos los niños deben estar en completo silencio, sin embargo, el guía del vagón deberá emitir las indicaciones del movimiento a realizar, mientras que los demás vagones responderán de manera rápida las tablas de multiplicar. De esta manera logran que se conforme un solo tren y todos hayan participado.

LISTA DE COTEJO PARA OBSERVAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y FÍSICAS DE LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “CANCHAGUA”

Si = ✓ No = X

Criterios de evaluación	Indicadores	Grupo N 1					Grupo N 2					Grupo N 3					Grupo 4				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Desarrollo Cognitivo																					
Memoria Auditiva	Entiende las instrucciones																				
Motivación	Falta de interés por realizar la actividad																				
Atención	Esta abstraído por gran parte del tiempo																				
	Cualquier estímulo lo distrae																				
Pensamiento creativo	Imaginación																				
Memoria	Conocimiento previo																				
	Velocidad de respuesta																				
Desarrollo Social																					
Empatía	Relación con sus pares																				
	Inclusión																				

Trabajo grupal	Puede discutir en grupo; intercambia ideas																				
	Suelen consultarse mutuamente y ayudarse espontáneamente																				
Resolución de problemas	Busca opciones para dar una respuesta																				
Desarrollo Físico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ubicación tiempo/espacio	Reconoce las nociones del tiempo: antes, durante y después																				
	Identifica las nociones espaciales: adelante, atrás cerca y lejos																				
Motricidad	Facilidad de desplazamiento																				

Elaborado por: Grace Pérez



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Recopilar información sobre el uso de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades.

INTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- Marque con una X en el casillero que considere usted correcto.
- Contestar esta encuesta con sinceridad ya que la información servirá para el desarrollo de un trabajo de investigación.

CUESTIONARIO

1. ¿Su docente aplica una actividad previa al iniciar la clase?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

2. ¿Cree usted que la lúdica es fundamental en el proceso formativo de la persona?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

3. ¿Los docentes de las asignaturas, realizan juegos didácticos para enseñarles las asignaturas?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

4. ¿En la institución se implementa juegos didácticos para la enseñanza de las asignaturas?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

5. ¿Se realiza acciones lúdico-pedagógicas, tendientes a desarrollar las habilidades sociales, cognitivas y físicas en los estudiantes?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

6. ¿La Institución Educativa ha proyectado experiencias pedagógicas significativas, relativas a lo lúdico-recreativo?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

7. ¿Cree que los juegos aportan para su desarrollo de habilidades?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

8. ¿En la escuela dedican tiempo para organizar y ejecutar diferentes tipos de juegos?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

9. ¿Usted se siente motivado e interesado por aprender las asignaturas mediante juegos?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

10. ¿El docente utiliza dinámicas y juegos para potencializar el desarrollo de habilidades?

Siempre Casi siempre A veces Nunca



Universidad Técnica de Ambato
Consejo Académico Universitario

Av. Colombia 82-11 y Chile (Cda. Ingahurco) - Teléfonos: 593 (03) 2521-081 / 2822-960; correo-e: hcusecregenerat@uta.edu.ec

Ambato - Ecuador

INFORME URKUND

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

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: GRACE CAROLINA PÉREZ MISSE

TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO "CANCHAGUA" DEL CANTÓN SAQUISILÍ.

Document Information

Analyzed document	Perez Grace INFORME DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.docx (0156107311)
Submitted	2023-01-17 05:17:00
Submitted by	Yungán Raúl
Submitter email	ryungan@uta.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	ryungan.uta@analysis.orkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32853/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n%20B... Fetched: 2021-08-12 01:25:30		5
W	URL: https://library.co/document/y633e8rq-desarrollo-de-habilidades-cognitivas-del-aprendizaje-sig... Fetched: 2021-04-13 00:21:06		1
SA	Tesis _ MARLLIN INGRID TOAZA QUIJIZE.pdf Document Tesis _ MARLLIN INGRID TOAZA QUIJIZE.pdf (011336855)		1
W	URL: https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorehabilitacion/actividades-para-habilidades-soci... Fetched: 2022-04-28 15:04:09		1

RAUL YUNGAN
YUNGAN

Firmado digitalmente por
RAUL YUNGAN YUNGAN
Fecha: 2023.01.18
16:46:44 -05'00'

Dr. Raúl Yungán Yungán Mg.
TUTOR TRABAJO INTEGRACIÓN CURRICULAR