



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Título

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MADUREZ DE LAS
FUNCIONES BÁSICAS EN EL SUBNIVEL INICIAL II EN LA
“ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN”,
CANTÓN DE RIOBAMBA

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en
Ciencias
de la Educación Inicial

Autora:

Guanga Navas Joselyn Elizabeth

Tutora:

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Joselyn Elizabeth Guanga Navas**, con cédula de ciudadanía 060396112-9 autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MADUREZ DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL SUBNIVEL INICIAL II EN LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN” CANTÓN DE RIOBAMBA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de junio del 2024



Joselyn Elizabeth Guanga Navas

C.I:060396112-9

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs.Dolores Berthila Gavilanes Capelo catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la educación Humanas y tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MADURES DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL SUBNIVEL INICIAL II EN LA “ESCUELAS DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN” CANTÓN DE RIOBAMBA** , bajo la autoría de **Joselyn Elizabeth Guanga Navas**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 17 días del mes de junio del 2024.



Mgs.Dolores Berthila Gavilanes Capelo

C.I: 0601841547

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MADUREZ DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL SUBNIVEL INICIAL II EN LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN”, CANTÓN DE RIOBAMBA**, presentado por **Joselyn Elizabeth Guanga Navas**, con cédula de identidad número **060396112-9**, bajo la tutoría de **Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 28 de noviembre del 2024.

Presidenta de Grado
Mgs. Angélica María Jacome Vera



Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Virginia Barragán Erazo



Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Edison Fabián Tigse Dias





CERTIFICACIÓN

Que, Guanga Navas Joselyn Elizabeth con CC: 0603961129 estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA MADUREZ DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN EL SUBNIVEL INICIAL II EN LA “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BENJAMÍN FRANKLIN”, CANTÓN DE RIOBAMBA”**, cumple con el 10 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 15 de noviembre de 2024

Mgs. Dolores Berthila Gavitanes Capelo

TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedicó primeramente a Dios por concederme la vida y la salud, por ser la guía del día a día, a mi padre, Patricio Guanga, a mi madre Elena Navas, a mi esposo Brayan Quevedo, a mi hija Brianna Quevedo y mis hermanas Johanna, Karen los cuales me dieron su apoyo incondicional, con sus consejos de fortaleza en los momentos que ha sido difíciles en mi formación académica han estado pendientes por mi bienestar, en el crecimiento personal y profesional; ya que han confiado en mi plenamente para poder superar cada uno de los obstáculos que se han presentado a lo largo del desarrollo de mi carrera. Sin dudar de mi inteligencia y capacidad, es por eso que he podido cumplir un sueño y una meta propuesta en mi vida.

Con amor y admiración

Joselyn Guanga

AGRADECIMIENTO

La culminación de este trabajo de investigación expreso un profundo agradecimiento a los docentes de la universidad quienes compartieron sus conocimientos y experiencias para guiarme como profesional y especialmente a la Mgs, Dolores Gavilanes tutora de tesis quien sin interés alguno me oriento, guio y confió plenamente en mi capacidad, para ayudarme a terminar satisfactoriamente está presente investigación; también un eterno agradecimiento a Dios, a mi padre, Patricio Guanga, a mi madre Elena Navas, a mi esposo Brayan Quevedo, a mi hija Brianna Quevedo y mis hermanas Johanna, Karen; por su comprensión me aminaron para poder lograr esta bella realidad de ser una profesional y poder servir a mi hermoso país.

Con respeto, amor y agradeciendo.

Joselyn Guanga

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO.....	
RESUMEN	
CAPÍTULO I.	15
1.1 INTRODUCCIÓN	15
1.2 ANTECEDENTES	15
1.3 PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.4 JUSTIFICACIÓN	17
1.5 OBJETIVOS	18
1.4.1 General	18
1.4.2 Específicos.....	18
□ MARCO TEÓRICO.	19
.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	19
.2. IMPORTANCIA.....	19
.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	20
.4. COMO SE CONSIDERA AL JUEGO COMO ESTRATEGIA	20
.5. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.....	20
.6. TIPOS DE ESTRATEGIAS.....	21
.6.1. Estrategias metodológicas:.....	21

.6.2. Estrategias didácticas:	21
.6.3. Estrategias de aprendizaje:	21
.6.4. Estrategias lúdicas:.....	22
.7. LAS FUNCIONES BÁSICAS	22
.7.1. Función corporal	22
.7.2. Función témporo-espacial	23
.7.3. Percepción visual	23
.7.4. Percepción auditiva.....	23
.7.5. Motricidad fina y gruesa	23
.8. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE FUNCIONES BÁSICAS	23
.9. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO SIMBÓLICO	24
.10. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO FUNCIONAL	24
.11. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO DE BLOQUES O DE CONSTRUCCIÓN	24
.12. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO SENSORIAL	25
.13. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO CON REGLAS	25
.14. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA	25
.14.1. Ventajas:	25
.14.2. Desventajas	26
.15. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA MAUDREZ DE LAS FUNCIONES BÁSICAS	26

.15.1. Actividad 1	26
.15.2. Actividad 2	27
.15.3. Actividad 3	28
.15.4. Actividad 4	28
.15.5. Actividad 5	29
.15.6. Actividad 6	30
CAPÍTULO III.....	32
□ METODOLOGIA.....	32
.1. ENFOQUE.....	32
.2. TIPO DE INVESTIGACION.....	32
.2.1. Bibliográfica: m	32
.2.2. De campo.....	32
.2.3. Transversal	32
.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACION	32
.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS	32
3.4.1 Técnica	32
3.4.2 Instrumento.....	33
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	33
3.5.1 Población	33
3.5.2 Muestra.....	33
3.6. MÉTODOS DE ANÁLISIS Y PROCESAMIENTOS DE DATOS	33
3.6.1. Métodos deductivo e inductivo.	33
3.6.2. Procesamiento de datos	33
CAPÍTULO IV.....	34

□ RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
CAPÍTULO V	48
□ CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
.1. Conclusiones.....	48
.1. Recomendaciones	48
□ BIBLIOGRAFÍA.....	49
□ ANEXOS.....	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Actividad 1 Tema: Estatuas	27
Tabla 2 Actividad 2 Tema: Circuito	27
Tabla 3 Actividad 3 Tema: La gallinita ciega	28
Tabla 4 Actividad 4 Tema: Lotería.....	29
Tabla 5 Actividad 5 Tema: En pareja las cartas	30
Tabla 6 Actividad 6 Tema: Circuito de la motricidad fina	31
Tabla 7 Población y muestra	33
Tabla 8 Actividad reconoce su cuerpo y sus partes.....	34
Tabla 9 Actividad baila acorde a su ritmo.	35
Tabla 10 EL rey manda diferenciando la derecha e izquierda.....	36
Tabla 11 cantar la canción de noche y de día.....	37
Tabla 12 Participa lúdicamente y dice su nombre.....	38
Tabla 13 El que se mueve comunica el nombre de su juego favorito.....	39
Tabla 14 Noción cerca, lejos; alto y bajo.....	40
Tabla 15 Veo, veo y cuento objetos.....	41
Tabla 16 Gotitas de chocolate.....	42

Tabla 17 Circuito de los animales.....	43
Tabla 18 Barquito de colores.....	44
Tabla 19 Collar de diferentes formas.....	45
Tabla 20 Lanza el dado didáctico y relaza la actividad.....	46
Tabla 21 Escucha y realiza la acción.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfica 1 Reconoce su cuerpo y sus partes.....	34
Gráfica 2 Baila de acuerdo al ritmo.....	35
Gráfica 3 Reconoce su mano derecha e izquierda.....	36
Gráfica 4 Identifica las características de noche y día.....	37
Gráfica 5 Sabe su nombre completo.....	38
Gráfica 6 Recuerda el nombre de su juego favorito.....	39
Gráfica 7 Reconoce la noción cerca, lejos; alto y bajo.....	40
Gráfica 8 Cuento objetos del 1 al 10.....	41
Gráfica 9 Palmea alternativamente con diferente intensidad fuerte y suave..	42
Gráfica 10 Identifica los animales y escucha su sonido.....	43
Gráfica 11 Identifica de colores.....	44
Gráfica 12 Inserta cuencas grandes y pequeñas.....	45
Gráfica 13 Abotona, desabotona, sube y baja cierres.....	46
Gráfica 14 Sigue de un solo pie.....	47
Ilustración 15 Ficha de observación que fua aplicada en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.....	52
Ilustración 16 Ficha de observación que fua aplicada en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.....	53

Ilustración 17 Actividad reconozco mi cuerpo “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”	53
Ilustración 18 Actividad, el rey manda diferenciando la derecha e izquierda "Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin"	54
Ilustración 19 Actividad gotitas de chocolate “Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin”.	54
Ilustración 20 Actividad diferenciar los colores “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”	55
Ilustración 21 Actividad estatuas “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”	55

RESUMEN

La investigación desarrollada el juego como estrategia para la maduración de las funciones básicas en el subnivel inicial II de la “Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin”, ubicada en el cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, tiene como propósito analizar el desarrollo de las funciones básicas en niños de 4 a 5 años. La metodología utilizada se basó en un enfoque cualitativo y cuantitativo, con un diseño descriptivo no experimental y de tipo transversal. Este estudio se llevó a cabo en el lugar de los hechos y se trabajó con la población total, sin necesidad de muestreo. Se utilizó una ficha de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos fueron analizados mediante tablas y gráficos estadísticos, lo que permitió concluir que el juego es una estrategia efectiva para mejorar la maduración de las funciones básicas en los niños del nivel inicial II. Es importante reconocer que la teoría y la práctica son un buen complemento en el aprendizaje de los infantes. La elaboración de estrategias lúdicas que incluyan ejercicios específicos puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades, facilitando así un desarrollo significativo en la madurez de sus funciones básicas.

Palabras claves: Estrategia, Juego, Madurez, Funciones básicas, niños.

ABSTRACT

The research developed the game as a strategy for the maturation of basic functions in the initial sublevel II of the "Benjamín Franklin Basic Education School", located in the Riobamba canton, Chimborazo province, has the purpose of analyzing the development of basic functions in children from 4 to 5 years old. The methodology used was based on a qualitative and quantitative approach, with a non-experimental and cross-sectional descriptive design. This study was carried out on-site and worked with the entire population, without the need for sampling. An observation sheet was used as a data collection instrument. The results obtained were analyzed using tables and statistical graphs, which allowed us to conclude that the game is an effective strategy to improve the maturation of basic functions in children in the initial level II. It is important to recognize that theory and practice are a good complement in the learning of infants. The development of playful strategies that include specific exercises can help children improve their skills, thus facilitating a significant development in the maturity of their basic functions.

Keywords: Strategy, Game, Maturity, Basic functions, children.



El código QR corresponde por:
DORIS ALEXANDRA
CHUQUIMARCA ONCE

Reviewed by:

Mgs. Doris Chuquimarca

C.I. 060449038-3

CAPÍTULO I.

1.1 INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo establecer al juego como estrategia para la madurez de las funciones básicas en el subnivel inicial II en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”, por tal motivo, el juego es una forma divertida y activa de fortalecer el crecimiento infantil. Se deduce que es un acto innato; por lo que se pretende conocer más acerca de los aspectos más importantes en el desarrollo del infante durante la etapa temprana.

Sabiendo que en el mundo actual de la educación se relacionan actividades lúdicas que permiten desarrollar habilidades desde los primeros meses de vida, se contribuye así a un desarrollo adecuado y significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias propuestas.

Para abordar la investigación previa, es fundamental conocer la importancia de las funciones básicas en el infante, con el fin de evitar problemas en su desempeño intelectual. Esto es crucial, ya que afectará su maduración y le permitirá incorporarse adecuadamente en el entorno que lo rodea, tanto a nivel corporal como emocional.

La educación temprana es necesaria y positiva para aplicar una estrategia integral en el desarrollo del infante, con el objetivo de reforzar su crecimiento y favorecer su desenvolvimiento en las destrezas neurológicas, fisiológicas y anatómicas.

De igual manera, el juego es una excelente motivación que debe emplearse en la educación infantil, con el objetivo de alcanzar el máximo potencial en diversas funciones, como el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo motriz y la capacidad de comunicarse y relacionarse con los demás.

Después de todo el proceso investigativo, se presentan las conclusiones y recomendaciones obtenidas, así como las referencias bibliográficas previas y los anexos.

1.2 ANTECEDENTES

En la investigación titulada el Juego como Estrategia en la Madurez de las Funciones Básicas en el Subnivel Inicial II en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”, se analizaron varias fuentes bibliográficas cuyas variables establecidas del trabajo de investigación.

Tomando en cuenta el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo, así como de otras universidades, revistas científicas y artículos académicos, entre otras fuentes bibliográficas confiables vinculadas entre sí, se busca que estas contribuyan a la realización del proyecto como base, motivo de inspiración y pautas para su ejecución.

Según (Ortega Guamán, 2016) menciona en su investigación con el tema “LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR EN LOS NIÑOS DEL 3ER AÑO EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODÍN DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015 –

2016” referente al análisis, se deduce que el juego, como definición, es considerado una de las actividades más agradables y populares hasta el día de hoy. Se presenta como una forma de distracción antes o después de alguna actividad, y tiene un alcance significativo, ya que aporta esfuerzo, dedicación, concentración, tiempo y expectativa, entre otros.

(Silva, 2004), indaga en su trabajo con el tema “El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia”. Se interpreta que la autora sostiene que el juego es una base fundamental para el desarrollo y el aprendizaje, ya que, durante el acto de jugar, se puede generar conciencia a partir de los conocimientos previos mediante eventos que ocurren durante la actividad. Además, se reconoce que estas actividades, al ser sencillas, logran captar la atención y el interés, al mismo tiempo que contribuyen al desarrollo desde la primera infancia.

De acuerdo con la revisión de la autora, (Montenegro Nagua A. , 2019) que desarrolló el trabajo de investigación sobre “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS, RELACIONADAS CON LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ABAD”, CIUDAD DE QUITO, EN EL AÑO LECTIVO 2018 – 2019” Se indaga que las funciones básicas se desarrollan desde la primera infancia hasta la adultez de manera integral a medida que avanzan las etapas de la vida. Esto comienza con la orientación y la direccionalidad del cuerpo humano en el espacio, las cuales se ajustan al entorno de forma mental, emocional y corporal, con el fin de desarrollar habilidades y destrezas.

1.3 PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

A nivel mundial, se considera que en la primera infancia se debe alcanzar una particularidad importante en la educación preescolar, ya que la UNESCO promueve un aprendizaje significativo en el cerebro del infante, lo que establece una serie de beneficios sustanciales para una buena formación. Además, se enfoca en los derechos humanos, logrando un aprendizaje en los primeros años de vida, sumamente importante para contribuir a una realidad. Este derecho a la educación se enmarca en el panorama de un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Según (UNESCO, 2022) “En 2021, sólo el 22% de los Estados Miembros de las Naciones Unidas han impuesto la obligatoriedad de la enseñanza preescolar, y sólo el 45% ofrecen al menos un año de enseñanza preescolar gratuita. Solo 46 países han adoptado la educación preescolar gratuita y obligatoria en sus marcos legales.”

Todas las personas que habitan en Ecuador, incluidos niños, niñas, jóvenes y adultos, tienen derecho a la educación. El Ministerio de Educación promueve una educación integral e inclusiva para fortalecer un desarrollo óptimo en las personas desde una edad temprana. Por otro lado, los docentes deben contar con una buena preparación académica y capacitaciones útiles para beneficiar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

En el entorno de la práctica preprofesional realizada en el subnivel inicial II de la “Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin” del cantón Riobamba, surge la necesidad de elaborar una investigación para establecer el juego como una estrategia para la maduración de las funciones básicas en los niños. Por otro lado, al ejecutar actividades con los niños de 4 a 5 años, se evidenció que no tenían un buen desarrollo de estas funciones. También se pudo constatar que las falencias y factores que ocasionan un lento desarrollo de la maduración de dichas funciones, se deben a la ausencia de estimulación, el abandono de actividades y posiblemente a la falta de atención de los padres, lo que no favorece la maduración mencionada en los niños.

Hoy en día, el juego es un agente importante en la vida de los infantes, ya que facilita el aprendizaje y fortalece su desarrollo. Este término es fundamental como estrategia, pues contribuye a resolver conflictos internos y a enfrentar situaciones futuras. Además, es una actividad esencial en la infancia. No utilizar el juego como estrategia en las actividades impacta negativamente en el desarrollo infantil. Por ello, se ha visto la necesidad de buscar estrategias basadas en el juego que ayuden a los niños a desarrollar la madurez en sus funciones básicas dentro del subnivel inicial II de la “Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin.”

1.4 JUSTIFICACIÓN

En el ámbito de la educación, con el paso de los años se han observado deficiencias en el desarrollo de habilidades y destrezas académicas, tanto teóricas como psicológicas o fisiológicas. Según los estudios realizados y el informe correspondiente, muchos niños carecen de la madurez en las funciones básicas, como la expresión corporal, la percepción auditiva y la motricidad, entre otras.

El trabajo investigativo tiene como objetivo estudiar la madurez de las funciones básicas en los niños de 4 a 5 años, estableciendo el juego como la estrategia principal para fomentar la madurez de las funciones básicas.

Dentro de los estudios realizados, notamos la ausencia de estas destrezas, lo que indica que los niños no alcanzan una adecuada maduración de las funciones básicas. Asimismo, se observa la falta de actividades e implementaciones de juegos por parte de los docentes, así como la falta de atención de los padres de familia. Como resultado, los niños experimentan un lento proceso de desarrollo de las funciones básicas, lo que causa aburrimiento y dificultades en el aprendizaje.

En el marco de los estudios, buscamos obtener resultados favorables en el aprendizaje de los niños de una manera divertida y activa, a través de actividades lúdicas y dando importancia al juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego es una parte esencial para la madurez de las funciones en los niños de 4 a 5 años, ya que fomenta un buen aprendizaje y mejora su desempeño.

Se ha identificado la necesidad de revisar diversas fuentes bibliográficas, aplicar una ficha de observación y considerar estudios previos sobre los niños, con el fin de diagnosticar el nivel de madurez de las funciones básicas. De esta manera, se podrá implementar lo necesario, sabiendo que el juego es una estrategia con resultados óptimos para la madurez

de estas funciones, y que debe llevarse a cabo de forma divertida, activa y frecuente dentro de una institución educativa.

1.5 OBJETIVOS

1.4.1 General

- Determinar al juego como estrategia para la madurez de las funciones básicas en el subnivel inicial II.

1.4.2 Específicos

- Diagnosticar el nivel de maduración en las funciones básicas de los niños del subnivel II.
- Identificar actividades que pueda ayudar a desarrollar de mejor manera las funciones básicas en los niños.
- Elaborar estrategias a través del juego que puedan ser utilizadas para la madurez en las funciones básicas en los niños de subnivel inicial II.

CAPÍTULO II

- **MARCO TEÓRICO.**

.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO

En todo el mundo, se considera que el juego aparece desde la infancia, e incluso se mantiene en los adultos. Por ello, es una actividad innata a lo largo de la evolución de la especie humana. Además, sigue siendo una de las actividades más agradables y populares hasta el día de hoy, ya que funciona como una forma de distracción antes o después de cualquier otra actividad. Su relevancia es significativa, ya que involucra esfuerzo, dedicación, concentración, tiempo y expectativas, entre otros aspectos. (Ortega Guamán, 2016)

Según la teoría de Jean Piaget sobre el juego, se considera que el infante adquiere diversas experiencias y las adapta a sus necesidades, tomando en cuenta las distintas capacidades que se desarrollan a lo largo de su crecimiento.

Interpretando la presente investigación (Zavaleta Ureña, 2019) deduce que “El juego es un medio es muy antiguo, transmitido de generación en generación ya que era utilizado de manera empírica sin ningún fin específico educativo. Con el transcurrir del tiempo los juegos fueron utilizados de forma estratégica en el proceso de enseñanza- aprendizaje buscando el desarrollo de capacidades y habilidades”.

De manera análoga, este término que se está definiendo ha sido inferido desde los inicios de la humanidad, aunque inicialmente sin un propósito específico en el ámbito educativo. Con el pasar de los años, y tras los cambios en el sistema educativo, la estrategia del juego se ha vuelto fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo el desarrollo cognitivo desde la etapa infantil.

Por otro lado, la teoría de Vygotsky valora el juego como una actividad social en la que los niños asumen roles adicionales, lo que les permite desarrollar su creatividad e imaginación durante el juego.

.2. IMPORTANCIA

El juego es importante porque cumple un rol fundamental en el desarrollo del infante, permitiéndole aprender de una manera divertida y favoreciendo su desarrollo cognitivo, emocional, físico, sensorial y mental. Además, fomenta la creatividad y la imaginación.

La importancia de este término es fundamental, ya que contribuye al equilibrio de las personas. De manera natural, es una actividad, un suceso, una destreza y un medio de socialización que permite el acceso libre a estas experiencias. En otras palabras, es un proceso clave para una educación integral, imprescindible para el desarrollo físico, intelectual y social del infante. (Carrión, 2020)

A medida que se analiza el presente artículo (Silva, 2004) deduce que “El desarrollo del juego se encuentran íntimamente conectados: el juego evoluciona de la mano del

desarrollo general. El desarrollo general permite acceder a los diferentes niveles de juego, y al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo.”

.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego se caracteriza por ser una actividad autónoma y voluntaria que, en ocasiones, puede tener reglas y desarrollarse en un espacio físico o imaginario. Tanto el espacio como el tiempo tienen límites en ciertos casos, lo que genera coordenadas espaciales determinadas que deben ser consideradas por el jugador. (Barbosa, 2014)

Tomando en cuenta las características que se ha establecido (Gutiérrez, 2017) considera que “El juego se caracteriza por que es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano, es actividad lúdica, placentera, divertida y alegre, además cuenta un fin en sí mismo, juego se da de manera voluntaria y libre, se considera una herramienta más del aprendizaje, tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje”.

.4. COMO SE CONSIDERA AL JUEGO COMO ESTRATEGIA

El juego dentro de la educación debe incorporarse como un área que englobe significados y funciones diversas, aplicable a distintas áreas culturales e infantiles. Por lo tanto, debe considerarse una estrategia didáctica utilizada por el docente para facilitar la enseñanza y promover un aprendizaje significativo.

Hoy en día, a nivel mundial, se considera que el juego es una herramienta imprescindible en el sistema educativo, ya que se ha demostrado que favorece un desarrollo óptimo en el aprendizaje de cada niño. Además, el juego puede ser utilizado por los docentes para facilitar el intercambio de conocimientos entre alumno y docente, y viceversa.

(Rivas, 2020) afirma que “El juego es una de las herramientas más importantes en el campo educativo, su uso ha tenido buenos resultados en el desarrollo de aprendizajes, el juego es un gran mediador que tiene el maestro para poder intercambiar conocimientos con los niños, esto ayudara en forma individual y colectiva, además de ello que puede permitir que puedan también participar los padres u otros actores”.

.5. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Las estrategias son una forma de incentivo para lograr algo; pueden ser determinaciones creativas que ayuden y favorezcan el proceso de aprendizaje, motivando a alcanzar objetivos. Además, se consideran una herramienta fundamental para impulsar una tarea o trabajo; en el cual podemos involucrarnos plenamente en su desarrollo. (Mora, 2021)

Las estrategias también tienen como finalidad alcanzar los objetivos propuestos, tomar decisiones correctas en el momento adecuado y utilizarlas como un recurso en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje de manera creativa, para innovar, incentivar y promover

la participación del alumno. Esto permite al docente organizar la clase y, de esta forma, lograr que el conocimiento llegue al estudiante de manera significativa, ajustándose a sus necesidades.

.6. TIPOS DE ESTRATEGIAS

Existen varias estrategias que pueden ser utilizadas en un aula de clases como:

.6.1. Estrategias metodológicas:

Esta estrategia metodológica permite distinguir criterios, principios y procedimientos en el momento de enseñar, lo cual facilita la participación de los alumnos de la institución educativa. A través de ella, se pueden establecer actividades planificadas, organizar dinámicas, cautivar a los niños y fomentar su participación, incluso en procesos de evaluación. (Montenegro Nagua A. E., 2019).

.6.2. Estrategias didácticas:

Según (Feo, 2010) afirma que “Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa”.

Generalmente este tipo de estrategia es un punto base para la enseñanza, ya que ha venido de generación en generación, la cual consiste que el docente planifica para poder alcanzar un objetivo y transmitir un buen conocimiento al estudiante.

.6.3. Estrategias de aprendizaje:

La estrategia de aprendizaje consiste que es un procedimiento que la docente toma como decisión al monto de planificar para dar dicha clase donde, se evanecía una manera organizada, coordinada tomando en cuenta los previos conocimientos útiles para llegar al objetivo propuesto, en la cual se organiza actividades para alcanzar una meta que engloba el dominio del conocimiento significativo del alumno. (Maldonado-Sánchez, 2019)

Por parte de (BELTRÁN, 2003) asegura que “Las estrategias de aprendizaje están directamente relacionadas con la calidad del aprendizaje del estudiante, ya que permiten identificar y diagnosticar las causas del bajo o alto rendimiento escolar. Es posible que dos sujetos que tienen el mismo potencial intelectual, el mismo sistema «instruccional» y el mismo grado de motivación utilicen estrategias de aprendizaje distintas, y, por tanto, alcancen niveles de rendimiento diferentes la cual las estrategias son utilizadas para diagnosticar la causa de esas diferencias de rendimiento y mejorar el aprendizaje”.

.6.4. Estrategias lúdicas:

Esta estrategia tiene como fin desarrollar actividades lúdicas que ayudan a potenciar las funciones cognitivas y socioafectivas. El juego se incluye como un factor clave en el ámbito educativo, ya que actúa como un estímulo para que los alumnos adquieran conocimiento. Es decir, el docente adapta la planificación incorporando el juego mediante estrategias como ejercicios mentales, físicos, de equilibrio, actividades creativas, entre otras. (Montenegro Nagua A. E., 2019)

(Peñaloza, 2018) consolida que “las estrategias lúdicas son actividades relevantes e importantes en el desarrollo y aprendizaje infantil, pues contribuye de manera efectiva en la educación integral del estudiante, especialmente con la consolidación de sus habilidades”.

.7. LAS FUNCIONES BÁSICAS

Las funciones básicas son distintas áreas que se desarrollan en la etapa infantil de forma integral, por tal razón que al concebir se fortalece la parte física, psicológica y social en el infante, ya que el desarrollo de la mismas se considera un punto de inicio en el ámbito educativo.

Considerando que esta investigación (Montenegro Nagua A. , 2019) expresa “En, las funciones básicas para el aprendizaje se valoran: las destrezas y las habilidades pre - académicas, para tener un punto de partida en el ámbito pedagógico. Así también estamos hablando de psicomotricidad, percepción, lenguaje y pensamiento. A la psicomotricidad se le considera como el movimiento anatómico – fisiológico y neurológico, el cual se divide en tres dimensiones que son dimensión motriz, cognitiva y afectiva”.

Estas funciones básicas son procesos de desarrollo que se estimulan y logran la madurez en los infantes. Estas incluyen el esquema corporal, la lateralidad, la orientación temporal, la orientación espacial, la percepción auditiva, la percepción visual, así como la motricidad fina y gruesa.

.7.1. Función corporal

Esta función se refiere a la representación que cada ser humano tiene de su propio cuerpo, ya sea en estado estático o en movimiento. Se trata de la percepción de la figura humana, la cual se desarrolla a través de la maduración neurológica y la experiencia del niño. A través de este proceso, el niño identifica las diferentes partes del cuerpo, como los ojos, la boca, las manos, los pies, los brazos, las piernas, el cabello, las uñas, los dientes, entre otras. (Alvarez C. & Orellano E., 1979).

.7.2. Función témporo-espacial

Este desarrollo se realiza con objetividad, buscando que el infante considere aspectos de la vida real de forma sistemática y ordenada en relación con el espacio y el tiempo. Se caracteriza por la noción topológica, la orientación, la representación y la transformación, los cuales se fortalecen mutuamente junto con el desarrollo del infante. (SERPA, 2015).

.7.3. Percepción visual

La percepción visual es fundamental, ya que es necesaria para el aprendizaje y a lo largo de toda la vida. A través de la observación, nuestro cerebro percibe la información y la almacena en la memoria. (Ortiz, 2020).

.7.4. Percepción auditiva

La capacidad auditiva en todo ser humano es primordial, ya que forma parte de los sentidos y nos permite comunicarnos. Se desarrolla a través de la estimulación y, además, tiene la habilidad de reconocer e interpretar sonidos basados en experiencias previas. A partir de esta percepción, se inicia la formación de palabras. (SERPA, 2015).

.7.5. Motricidad fina y gruesa

La motricidad fina se compone de movimientos pequeños y precisos que involucran las manos, los dedos, los labios y la lengua. Estos movimientos requieren la coordinación de los ojos, lo que permite realizar actividades como tomar objetos pequeños con el pulgar y el índice, conocido como la pinza digital. Este tipo de motricidad se desarrolla durante la infancia. (García, 2018).

Finalmente, la motricidad gruesa se refiere a los movimientos amplios que se realizan con todo el cuerpo y que permiten desarrollar la lateralidad, el equilibrio y la coordinación. Estos movimientos están relacionados con el fortalecimiento progresivo del niño. (Baque Guale, 2013).

.8. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE FUNCIONES BÁSICAS

Es importante porque agrupa destrezas cognitivas fundamentales que deben desarrollarse desde la infancia. Estas destrezas permiten establecer objetivos, organizar procesos y estrategias, así como mejorar la memoria, la atención, la selección de conductas, el autocontrol y la retroalimentación, con el fin de que el ser humano pueda adaptarse y comportarse adecuadamente en diversas situaciones de la vida. (Suárez, 2021).

(Suárez, 2021) enfatiza que “las Funciones básicas están presentes y se manifiestan a edades extremadamente tempranas, siendo estas evidentes desde el momento en que los niños comienzan a participar en actividades voluntarias. Por otra parte, las investigaciones realizadas en la adolescencia y la edad adulta han descubierto una relación entre estas habilidades una mayor y mejor competencia social y éxito académico”.

También considero que dichas funciones son primordiales en la etapa infantil, ya que se desarrollan especialmente a lo largo del proceso sensoriomotor, con el fin de alcanzar la madurez de las funciones básicas. Este desarrollo culmina en un proceso reflexivo que se ejecuta durante el transcurso de la enseñanza-aprendizaje, en el cual el docente contribuye para lograr este propósito.

.9. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO SIMBÓLICO

Jean Piaget habla de actividades lúdicas, destacando el juego simbólico, el cual permite al infante desarrollar su función cognitiva. Esta función está relacionada con la realidad, ya que el juego simbólico refleja conductas vinculadas al desarrollo intelectual. (HUAYNAPATA CACERES, 2017).

Este juego es una estrategia muy útil en los infantes, ya que contribuye a la madurez de las funciones básicas, fomenta la creatividad y la imaginación. Además, a través del juego simbólico, los niños suelen conectarse con los aspectos sociales, culturales y familiares, explorando y relacionándose con la vida real. (Lorena, 2016).

.10. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO FUNCIONAL

La escuela de Karl Groos habla del juego funcional, el cual consiste en ejercicios que ayudan al desarrollo o madurez del pensamiento. Según Groos, el juego es una forma natural e inconsciente del ser humano para prepararse, ya que sirve como un medio para practicar actividades que se realizarán en la adultez. (Rodríguez Martínez, 2008).

A través de este tipo de juego, al analizar la teoría de Groos, se pudo deducir que contribuye al desarrollo cognitivo, funcional, y al fortalecimiento de habilidades y capacidades, lo cual incrementa la autonomía a lo largo de la vida. (Amagua Suárez et al., 2023).

.11. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO DE BLOQUES O DE CONSTRUCCIÓN

El juego de bloques o de construcción consiste en que los niños construyan formas con legos u otros materiales. Este tipo de juego ayuda a desarrollar y madurar varias funciones básicas en los infantes, como el reconocimiento de formas, tamaños, colores, nociones numéricas, entre otros. (IMAN SALVADOR, 2022)

Las actividades relacionadas con el juego de construcción proporcionan grandes beneficios a los infantes, favoreciendo su imaginación, razonamiento lógico, expresión comunicativa y otras funciones importantes para su desarrollo. (SARMIENTO, 2022).

.12. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO SENSORIAL

Estos juegos sensoriales permiten que los niños, desde bebés, adquieran experiencias sensoriales, creativas y otras habilidades, convirtiéndose en herramientas para descubrimientos e inventos. Estas experiencias ayudan a la madurez de funciones como la visión, audición, psicomotricidad, gusto, olfato y coordinación visomotora, entre otras. Según la teoría de Montessori, la estimulación sensorial es primordial en la educación. Además, esta agrupación de actividades beneficia el desarrollo de las personas desde las primeras etapas de crecimiento, especialmente en los infantes, favoreciendo también la madurez del sistema nervioso. (Moposita & Flores, 2021).

.13. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL JUEGO CON REGLAS

Según (González et al., 2018) redacta que “El juego de reglas aparece en la etapa de los cinco a los siete años, aunque los aprendizajes que promueve este tipo de juego permearán toda la vida del niño. Paralelamente se desarrolla en proceso de sociabilización en el niño y coincide con su entrada al preescolar a donde el niño tendrá que aprender a convivir con otros en una situación de iguales.”

El juego con reglas desarrolla en los infantes tanto la parte cognitiva como la social, al aplicar esta estrategia, se fomentan valores como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza, la seguridad y el compañerismo. Estos valores se manifiestan cuando los niños juegan, mostrando interés en la realización del juego. (PERDOMO, 2007)

.14. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA

.14.1. Ventajas:

- Enseña valores y los refuerza de manera divertida.
- Es una herramienta de enseñanza-aprendizaje.
- Ayuda al desarrollo cognitivo, a las funciones básicas compensando un espacio acorde donde los niños fortalecen sus habilidades y destrezas en diversos ambientes. (Quezada, 2011)
- Fomenta la imaginación y creatividad.
- Permite experimentar y explorar el entorno.
- Atrae la atención y concentración.

.14.2. Desventajas

- Dificulta en el comportamiento de los niños.
- Suele haber en muchas ocasiones poco espacio.
- Puede generar distracción en los infantes y no a quieren.
- A veces no existe el equilibrio entre el juego y el aprendizaje.
- Requiere inversión de recursos didácticos.

.15. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA MAUDREZ DE LAS FUNCIONES BÁSICAS

.15.1. Actividad 1

Tema: Estatuas

Objetivo: Desarrollar la función básica del esquema corporal mediante el juego estatuas para cumplir el objetivo de reconocer de las partes del cuerpo.

Tiempo: 30 minutos

Edad: 3 a 5 años

Recursos:

- Objetos.
- Tizar o cinta adhesiva.
- Cartulina.

Procedimiento:

1. El jugador estará de pie en un espacio libre.
2. La docente estará de pie junto al parlante podrá la canción y ella tendrá una pelota.
3. La docente junto a los jugadores bailara.
4. Mientras bailan los niños la docente pondrá pausa a la canción.
5. Los jugadores se tendrán que estar en pausa al igual con la canción.
6. La docente se dirigirá a un participante y con la pelota le topará una parte del cuerpo.
7. Y finalmente el participante nombrar la parte des cuerpo que la docente le topo y así sucesivamente continuara el juego.

Variaciones:

Para esta actividad se utilizará la pelota la cual la docente utilizará para que los jugadores identifiquen las partes de cuerpo humano.

Evaluación:

Tabla 1 Actividad 1 Tema: Estatuas

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue el ritmo.			
Reconoce las partes de cuerpo.			

.15.2. Actividad 2

Tema: Circuito

Objetivo: Fortalecer la función básica de la lateralidad y la orientación espacial, temporal mediante las actividades lúdicas para lograr que los niños tengan una buena orientación.

Tiempo: 45 minutos

Edad: 4 a 5 años

Recursos:

- Materiales
- Tizar o cinta adhesiva.
- Cartulina.

Procedimiento:

1. Se formará 4 grupos de 4 personas (según el número de participantes).
2. Cada grupo pasara en la cartulina lo que le indiqué la docente ya sea su mano o pie derecho o izquierda.
3. La docente formara dos el circuito en un área abierta:
 - Seguir las huellas según le índique ya sea pio o mano derecha o izquierda.
 - Pasar por abajo de la mesa.
 - Saltar por el lado derecho.
 - Poner los pies dentro de la ula ula.
 - Finalmente lanzaran la pelota al frente.
4. Finalmente, cada grupo contra grupo participaran realizando cada actividad.
8. cuerpo que la docente le topo y así sucesivamente continuara el juego.

Variaciones:

La docente puede cambiar el circuito según lo que quiera trabajar incluyendo otras nociones ya sean temporal o espacial.

Evaluación:

Tabla 2 Actividad 2 Tema: Circuito

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Concentración			
Lateralidad derecha e izquierda			

Nociones abajo, dentro y frente.			
----------------------------------	--	--	--

.15.3. Actividad 3

Tema: La gallinita ciega

Objetivo: Desarrollar la percepción auditiva mediante el juego de la gallinita ciega para identificar los sonidos y alcanzar el objetivo deseado.

Tiempo: 35 minutos

Edad: 3 a 5 años

Recursos:

- Objetos.
- Tizar o cinta adhesiva.
- Cartulina.

Procedimiento:

1. El juego se desarrolla en un área con espacio, pero delimita.
2. Todos los participantes elijarán cual será las personas que se va a vendar los ojos.
3. La persona vendada los ojos tendrá que prestar atención a los sonidos que cualquier participante los hago.
4. Luego que identifico al participante que hizo el sonido la persona vendada en este caso la gallinita ciega dirá que decir el nombre el cual pertenece el sonido.
5. Y finalmente si acertó e identifico la participante vendada los ojos el sonido cambiara los roles la persona que hizo el sonido y será la gallinita ciega en cambio el otro participante será el que hace sonidos. Así sucesivamente.

Variaciones:

Para esta actividad se variar el sonido ya sea de animales, numero, medios te transporte, etc.

Evaluación:

Tabla 3 Actividad 3 Tema: La gallinita ciega

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica el sonido.			
Concentración.			

.15.4. Actividad 4

Tema: Lotería

Objetivo: Madurar la percepción visual mediante el juego de la lotería para lograr objetivos propuestos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tiempo: 30 minutos

Edad: 4 a 5 años

Recursos:

- Cartulina.
- Imágenes (animales, números, vocales, ect).
- Lápiz o colores

Procedimiento:

1. El juego se desarrollará dentro del aula en sus respectivos pupitres.
2. La docente realizará las tarjetas y repartirá a cada participante.
3. Luego la docente indicara la imagen que debe está en la tarjeta.
4. Los participantes marcaran con un X si tiene la imagen proyectada.
5. Y finalmente el participante que completen la tarjeta se el ganador.

Variaciones:

Para esta actividad se variar el contenido de cada las trates según el objetivo que se proponga par la clase de la docente.

Evaluación:

Tabla 4 Actividad 4 Tema: Lotería

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica la imagen.			
Concentración.			

.15.5. Actividad 5

Tema: En pareja las cartas

Objetivo: Desarrollar y madurar la percepción táctil mediante el juego de emparejar cartas para fortalecer la misma función.

Tiempo: 30 minutos

Edad: 4 a 5 años

Recursos:

- Cartulina.
- Imágenes (animales, números, vocales, ect).
- Lápiz o colores

Procedimiento:

1. El juego se desarrollará dentro del aula.
2. La docente realizará las tarjetas con diferentes texturas.
3. Luego la docente por participantes.
4. Cada participante será vendado los ojos.
5. Se acercarán al estante de donde estarán ubicadas las texturas.

6. Y finalmente la participante irán emparejando las cartas de las texturas en 3 minutos el q tenga más cartas emparejadas ganara.

Variaciones:

Para esta actividad se variar en cuanta las texturas que se desea desarrollar en el niño.

Evaluación:

Tabla 5 Actividad 5 Tema: En pareja las cartas

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica las texturas.			
Concentración.			

.15.6. Actividad 6

Tema: Circuito de la motricidad fina

Objetivo: Desarrollar y fomentar la motricidad mediante actividades lúdicas para fortalecer la coordinación del movimiento de los músculos pequeños.

Tiempo: 30 minutos

Edad: 3 a 5 años

Recursos:

- Cartulina.
- Lana.
- Pompones.
- Cubetas de huevos.
- Cartón.
- Imágenes.
- Cotonetes.
- Temperas.
- Tapas.

Procedimiento:

1. El juego se desarrollará dentro del aula.
2. La docente realizará cada estante con dientes actividades para la motricidad fina. (inserta los cotonetes según el color en la cubeta de huevos, insertar la lana por lo agujero, enroscar y desenroscar las botellas e insertar los pompones en la caja de zapatos según su tamaño)
3. Luego, cada participante tendrá que pasar por cada estante ejecutando cada actividad.
4. Y finalmente cada participa tienes que seguir realizando las actividades.

Variaciones:

Para esta actividad se variar diferentes actividades para desarrollar la motricidad fina o aumentar otras actividades para llegar a un aprendizaje significativo.

Evaluación:

Tabla 6 Actividad 6 Tema: Circuito de la motricidad fina

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Identifica los colores.			
Utilización de la pinza digital.			
Concentración.			

CAPÍTULO III.

• METODOLOGIA.

.1. ENFOQUE

La presente investigación tiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Se basa en una revisión bibliográfica seguida de un análisis exhaustivo, para luego aplicar los instrumentos correspondientes, cuyos resultados ayudarán a establecer el análisis e interpretación de los datos, así como a llegar a conclusiones apropiadas y formular recomendaciones que contribuyan al desarrollo de la madurez de las funciones básicas en los niños del subnivel inicial II.

.2. TIPO DE INVESTIGACION

.2.1. Bibliográfica:

La presente investigación se basará en la recopilación de información de diversas fuentes o referencias bibliográficas, las cuales serán obtenidas de libros digitales, repositorios y resultados de otras investigaciones relacionadas con las variables a analizar.

.2.2. De campo

Por el lugar se considera que esta investigación es de campo, ya que se realizó en el lugar de los hechos a través de la recolección de datos interpretaremos la realidad de los niños y niñas del subnivel inicial II en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

.2.3. Transversal

Se recolectan datos de un solo momento, con el propósito de describir y analizar su incidencia en un período de tiempo específico. La presente investigación se desarrolló en un tiempo determinado.

.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACION

El presente diseño de la investigación es no experimental, debido a que permitió establecer conclusiones con ayuda de la observación del evento, mediante un análisis de la información de las variables, concediendo una resolución del problema.

.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 Técnica

La técnica que se utilizó es la observación, la cual consiste en distinguir la madurez y las dificultades que existen en el desarrollo de las funciones básicas en los infantes del subnivel inicial II, para obtener información y posteriormente llegar a un análisis.

3.4.2 Instrumento

Se utilizó una ficha de observación con 10 Ítems el mismo que será aplicado a los niños y niñas de la Escuela de Educación básica Benjamín Franklin, del mismo modo que se identificará como el infante responde a cada una de estas.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 Población

Esta población está determinada por 21 niños subnivel inicial II de la Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Tabla 7 Población y muestra

Población	Frecuencia	PORCENTAJES
Niños	14	66.67%
Niñas	7	33.33%
Total	21	100 %

Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

3.5.2 Muestra

Se trabajo con toda la población, ya que al ser un número manejable se tomó a toda la población como muestra de investigación.

3.6. MÉTODOS DE ANÁLISIS Y PROCESAMIENTOS DE DATOS

3.6.1. Métodos deductivo e inductivo.

En esta investigación se utilizaron tanto el método deductivo como el inductivo, ya que se partió de las características del juego en relación con la madurez, las funciones básicas y las necesidades específicas de los niños del subnivel inicial II, en cuanto al desarrollo de dichas funciones. Después de obtener los resultados, se realizaron generalizaciones y se llegaron a conclusiones y recomendaciones que pueden ser implementadas a partir de esta investigación.

3.6.2. Procesamiento de datos

- Tabulación de información.
- Interpretación de datos
- Determinamos conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV.

• RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 8 Actividad reconoce su cuerpo y sus partes.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	1	4%
En proceso	10	48%
Adquirido	10	48%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 1 Reconoce su cuerpo y sus partes.



Fuente: Educación básica Benjamín Franklin

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto de los resultados adquiridos en la primera actividad respondiendo al primer indicador se pudo apreciar que el 4% de los niños se encuentra en la escala de iniciado, por lo cual indica que 1 niño está iniciando a desarrollar su función de esquema corporal, sin embargo 48%, de los niños se encuentra en la escala en proceso, debido a que 10 niños se mantienen en el proceso de desarrollo de la misma función, no obstante 48% en

adquirido, lo cual indica que 10 de los niños evaluados se encuentran en la función completamente desarrollada.

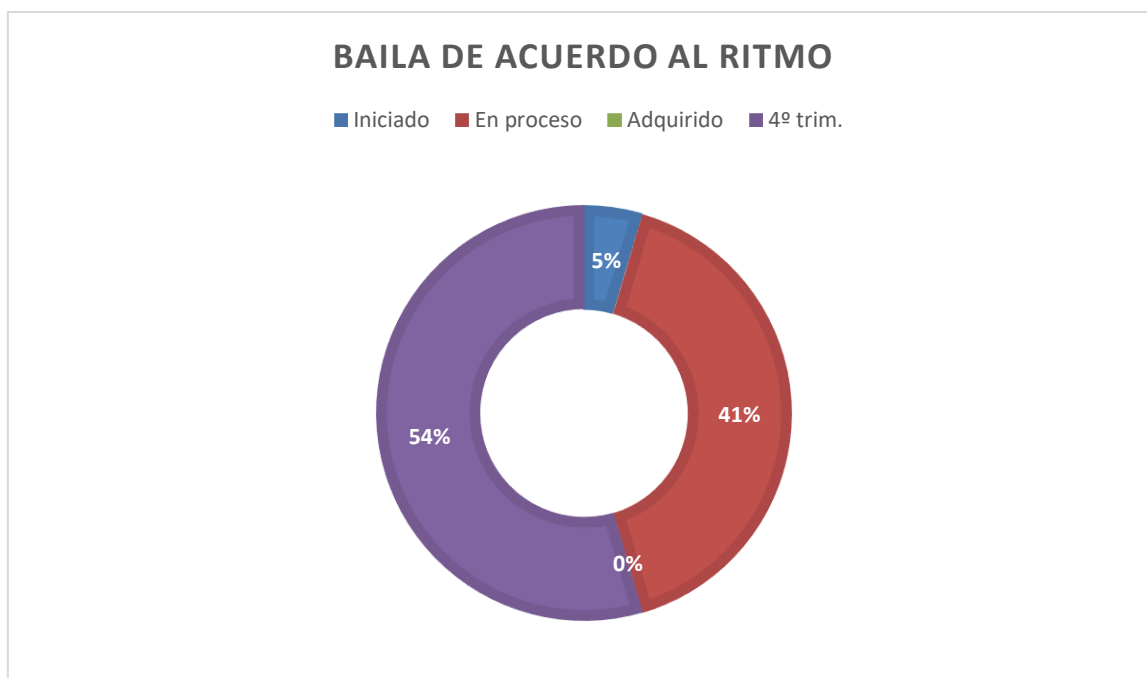
Tabla 9 Actividad baila acorde a su ritmo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	19	90%
Adquirido	0	0%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 2 Baila de acuerdo al ritmo.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

En cuanto la segunda variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la misma función anterior, donde se pudo apreciar que el 10%, es decir que 2 niños está en la escala de iniciado a desarrollar su función de esquema corporal, sin embargo 90%, de los niños corresponde a 19 niños, es decir que la mayoría se encuentran en proceso en el desarrollo de la misma función, por lo tanto, el 0%, se resume que ningún niño tiene la madurez de la función adquirida.

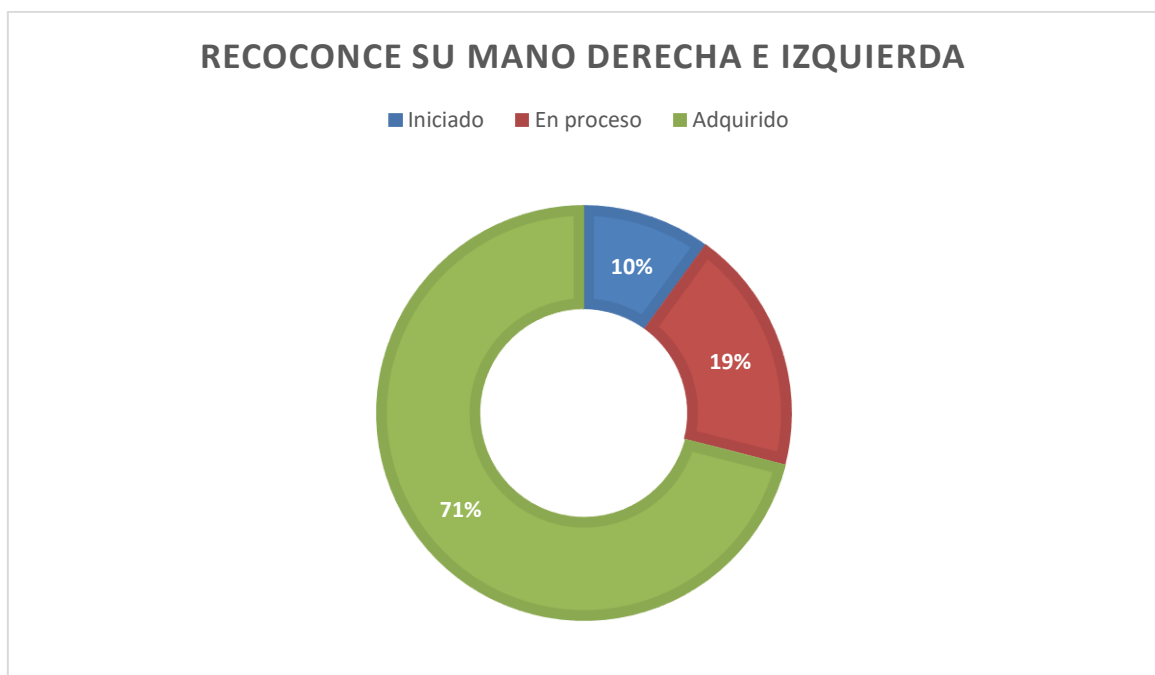
Tabla 10 EL rey manda diferenciando la derecha e izquierda.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	4	19%
Adquirido	15	71%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 3 Reconoce su mano derecha e izquierda.



Fuente: Educación básica Benjamín Franklin

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la tercera variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de la lateralidad, se pudo apreciar que el 10%, es decir que 2 niños está en la escala de iniciado a desarrollar esta función, sin embargo 19%, de los niños corresponde a 4 niños, se encuentran en proceso, por lo tanto, el 71%, que corresponde a 15 niños se deduce que tienen la madurez de esta función adquerida.

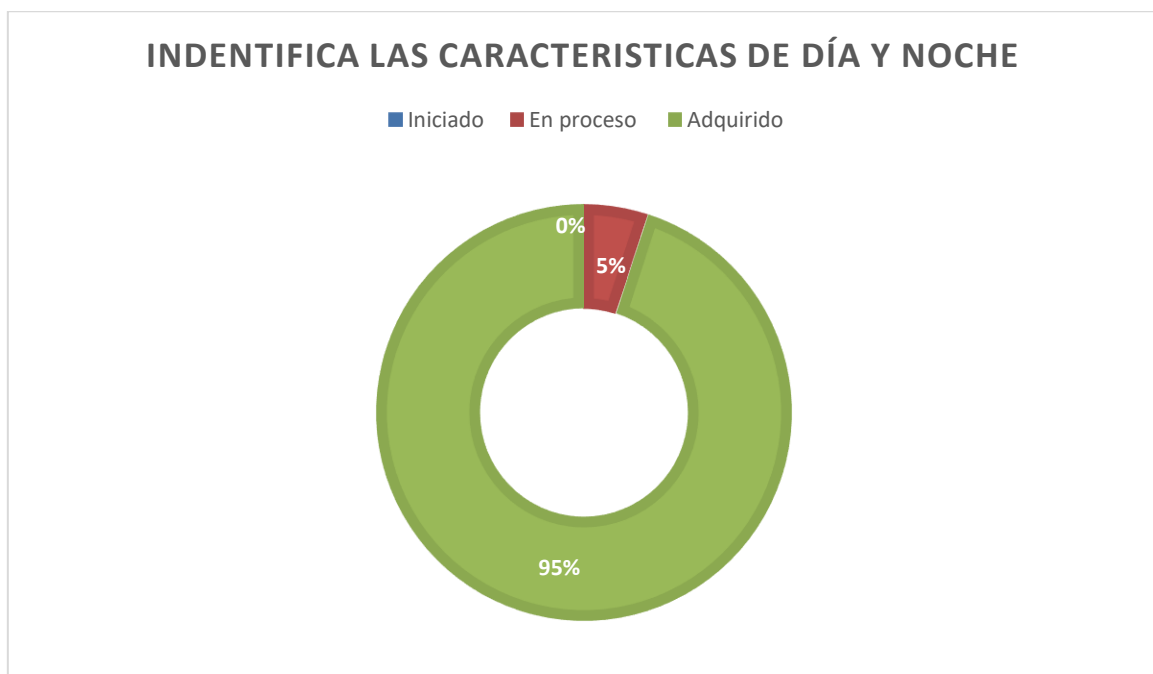
Tabla 11 cantar la canción de noche y de día.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0%
En proceso	1	5%
Adquirido	20	95%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 4 Identifica las características de noche y día



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la cuarta variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de orientación temporal, se pudo apreciar que el 0%, es decir que ningún niño está en la escala de iniciado, sin embargo 5%, de los niños corresponde a 1 niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 95%, que corresponde a 20 niños se deduce que la mayoría tienen adquirida esta función adquirida.

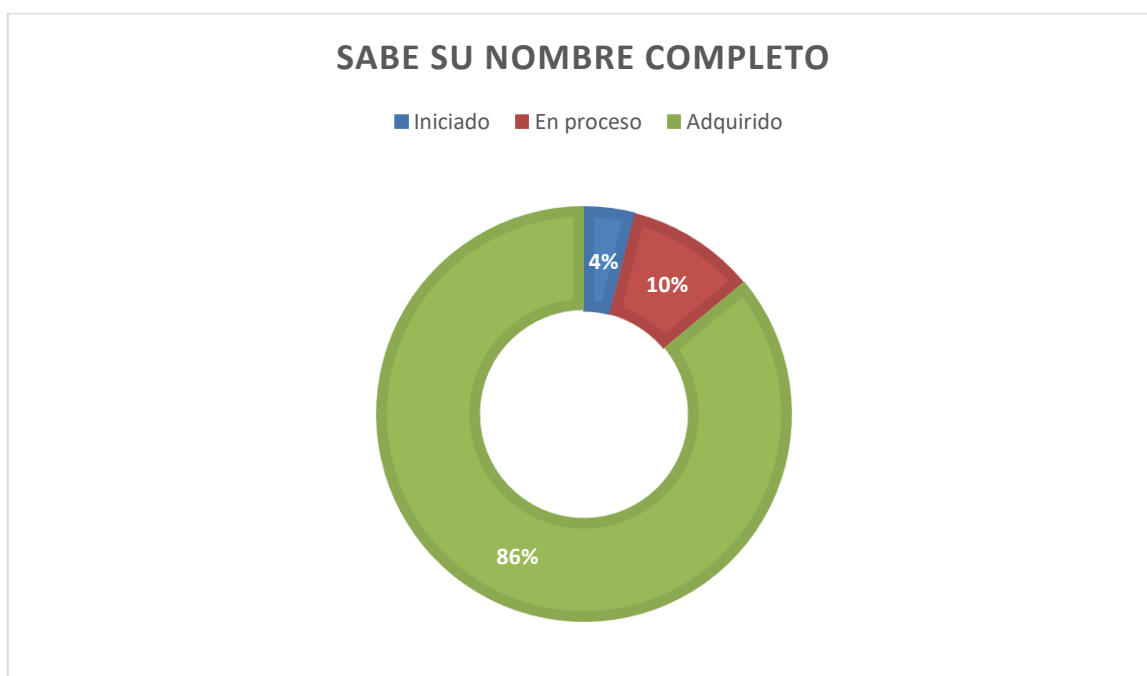
Tabla 12 Participa lúdicamente y dice su nombre.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	1	4%
En proceso	2	10%
Adquirido	18	86%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 5 Sabe su nombre completo.



Fuente: Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la quita variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de orientación temporal, se pudo apreciar que el 4%, es decir que 1 niño está en la escala de iniciado, sin embargo 10%, de los niños corresponde a 2 niños, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 86%, que corresponde a 18 niños se deduce que la mayoría tienen adquirida esta función adquirida.

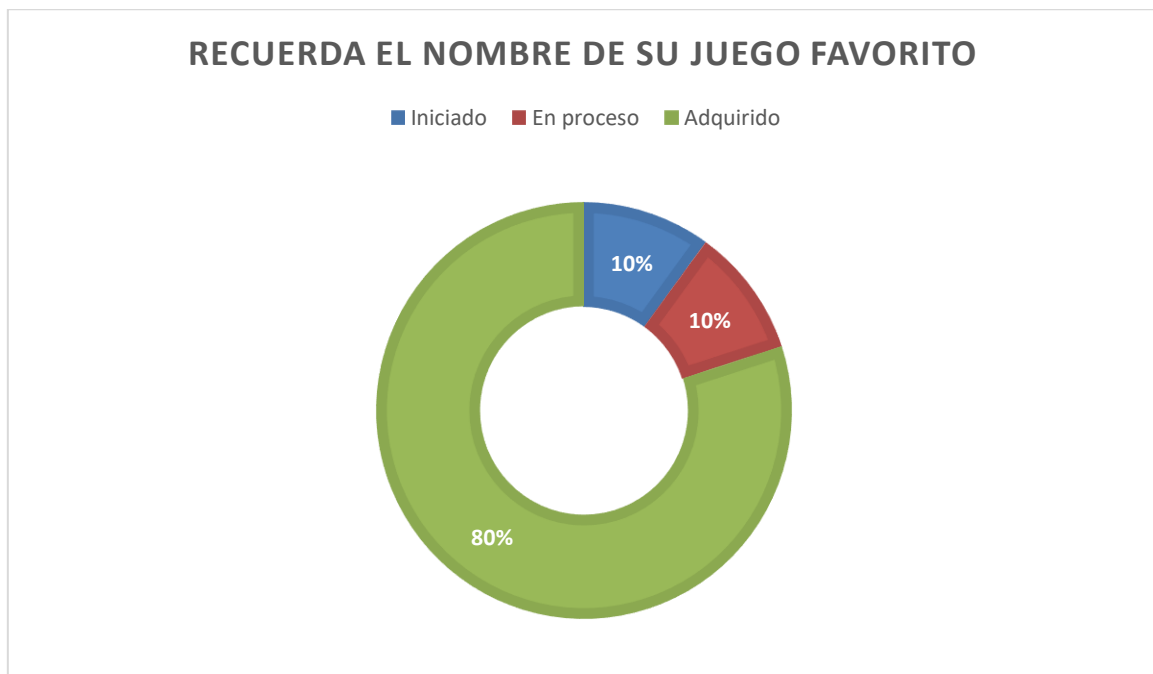
Tabla 13 El que se mueve comunica el nombre de su juego favorito.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	2	10%
Adquirido	17	80%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 6 Recuerda el nombre de su juego favorito.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la quinta variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de orientación temporal, se pudo percibir que el 10%, es decir que 2 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 10%, de los niños corresponde a 2 niños, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 80%, que corresponde a 17 niños se puede notar que la mayoría tienen adquirida esta función adquirida.

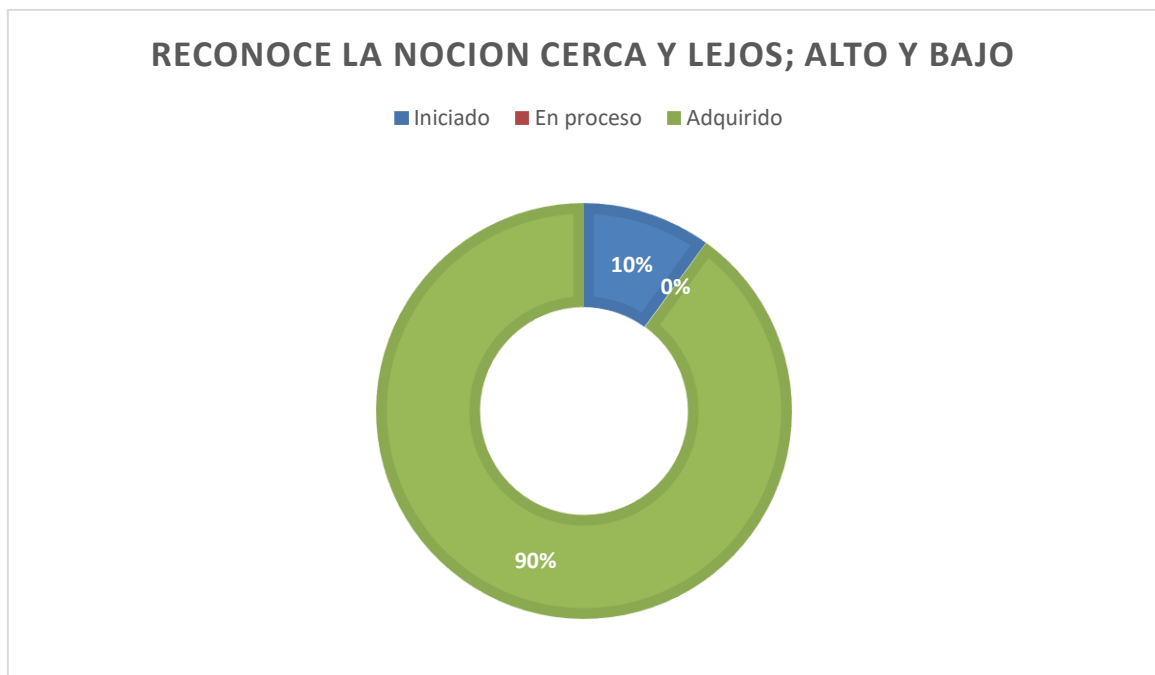
Tabla 14 Noción cerca, lejos; alto y bajo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	0	0%
Adquirido	19	90%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 7 Reconoce la noción cerca, lejos; alto y bajo.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la sexta variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de orientación espacial, se pudo percibir que el 10%, es decir que 2 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 0%, de los niños corresponde que ningún niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 90%, que corresponde a 19 niños se pudo notar que la mayoría tienen adquirida esta función adquirida.

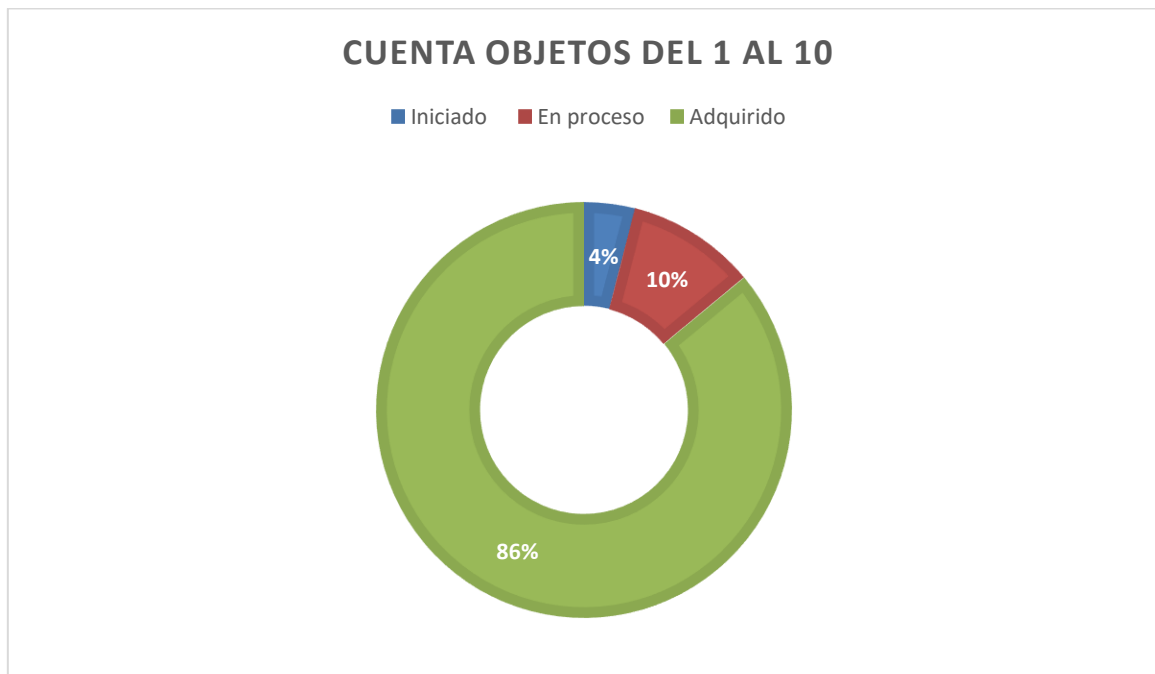
Tabla 15 Veo, veo y cuento objetos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	1	4%
En proceso	2	10%
Adquirido	18	86%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 8 Cuento objetos del 1 al 10.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la séptima variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de percepción auditiva se pudo percibir que el 4%, es decir que 1 niños está en la escala de iniciado, sin embargo 10%, de los niños corresponde a 2 niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 86%, que corresponde a 18 niños se pudo fijar que la mayoría tienen adquirida esta función.

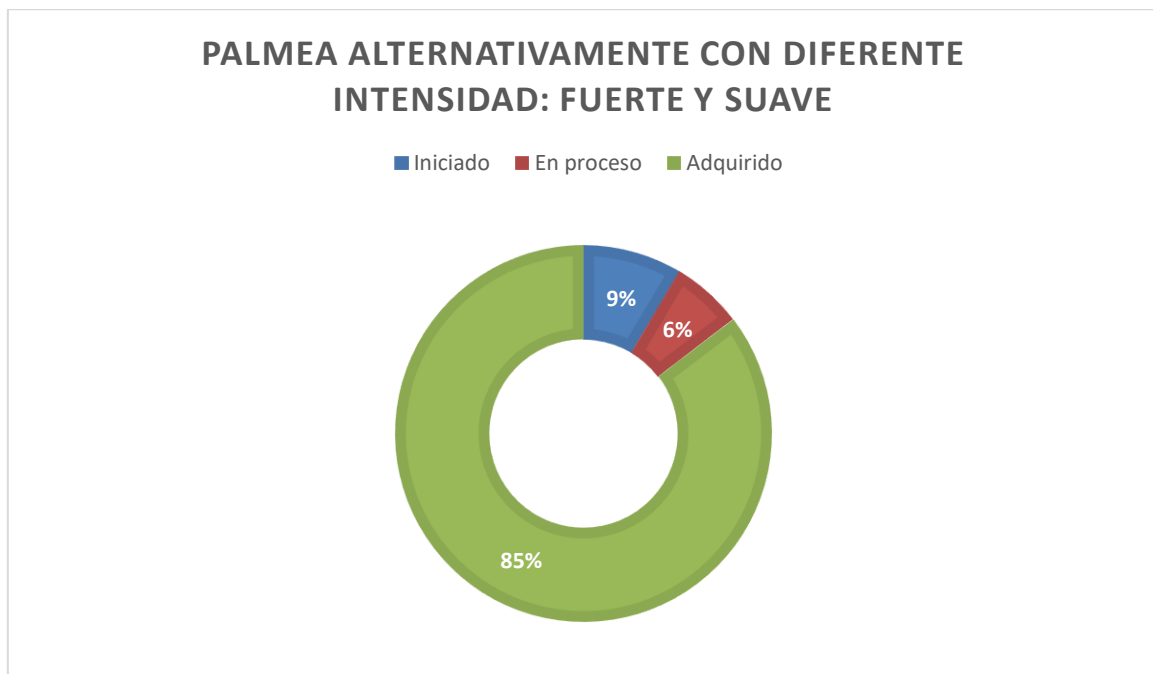
Tabla 16 Gotitas de chocolate.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	3	14%
En proceso	2	10%
Adquirido	16	76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 9 Palmae alternativamente con diferente intensidad fuerte y suave.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la octava variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de percepción auditiva se pudo percibir que el 14%, es decir que 3 niños está en la escala de iniciado, sin embargo 10%, de los niños corresponde a 2 niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 76%, que corresponde a 16 niños se pudo fijar que una gran parte tienen adquirida esta función.

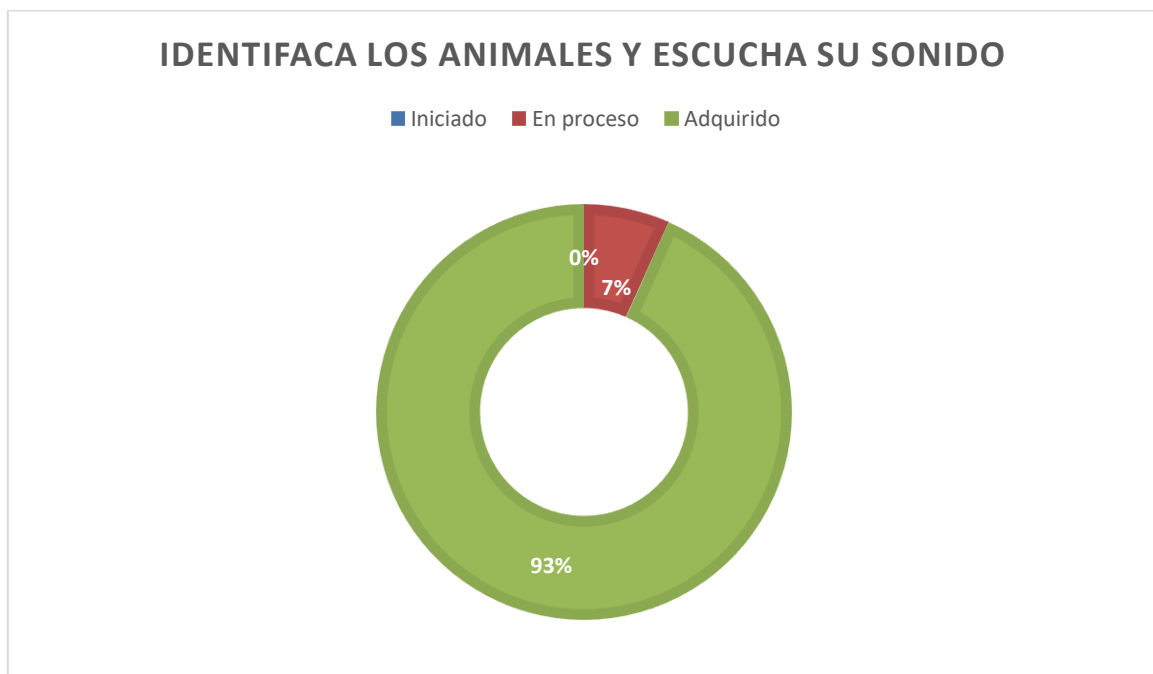
Tabla 17 Circuito de los animales.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0%
En proceso	2	10%
Adquirido	19	90%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 10 Identifica los animales y escucha su sonido.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la décima variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de percepción visual se pudo percibir que el 0%, es decir que ningún está en la escala de iniciado, sin embargo 10%, de los niños corresponde a 2 niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 90%, que corresponde a 19 niños se apreciar que gran parte de los niños tienen adquirida esta función.

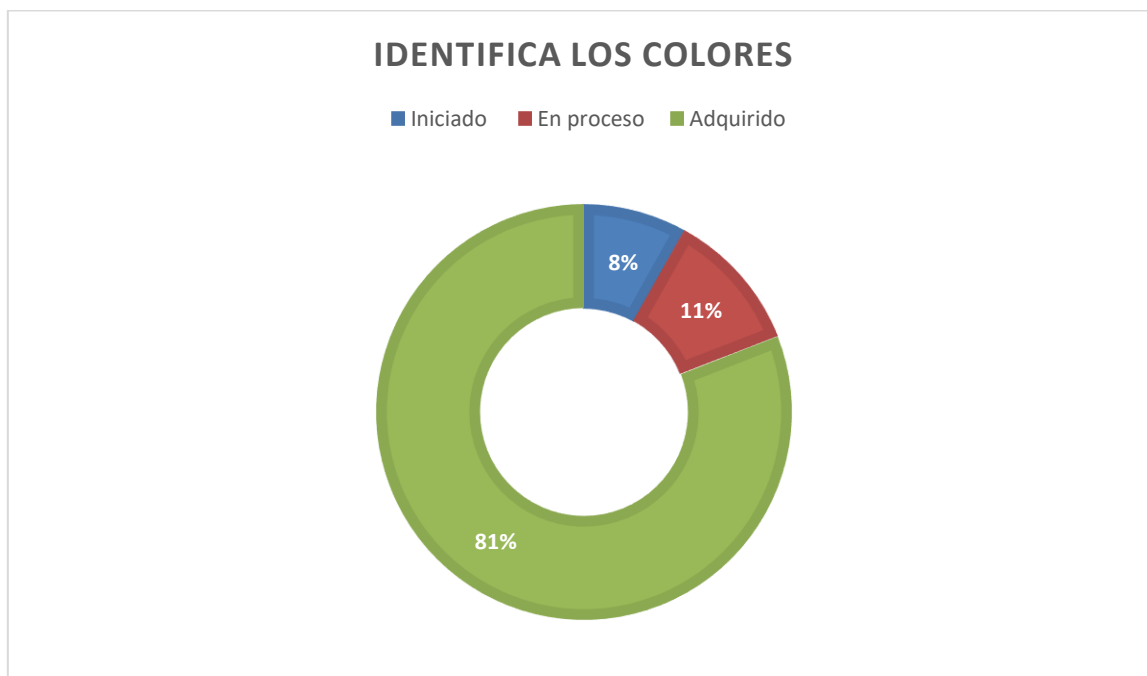
Tabla 18 Barquito de colores.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	3	14%
En proceso	4	19%
Adquirido	14	67%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 11 Identifica de colores.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la onceava variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de percepción visual se pudo percibir que el 14%, es decir que 3 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 19%, de los niños corresponde a 4 niños, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 67%, que corresponde a 14 niños se apreció que una parte de los niños tienen adquirida esta función.

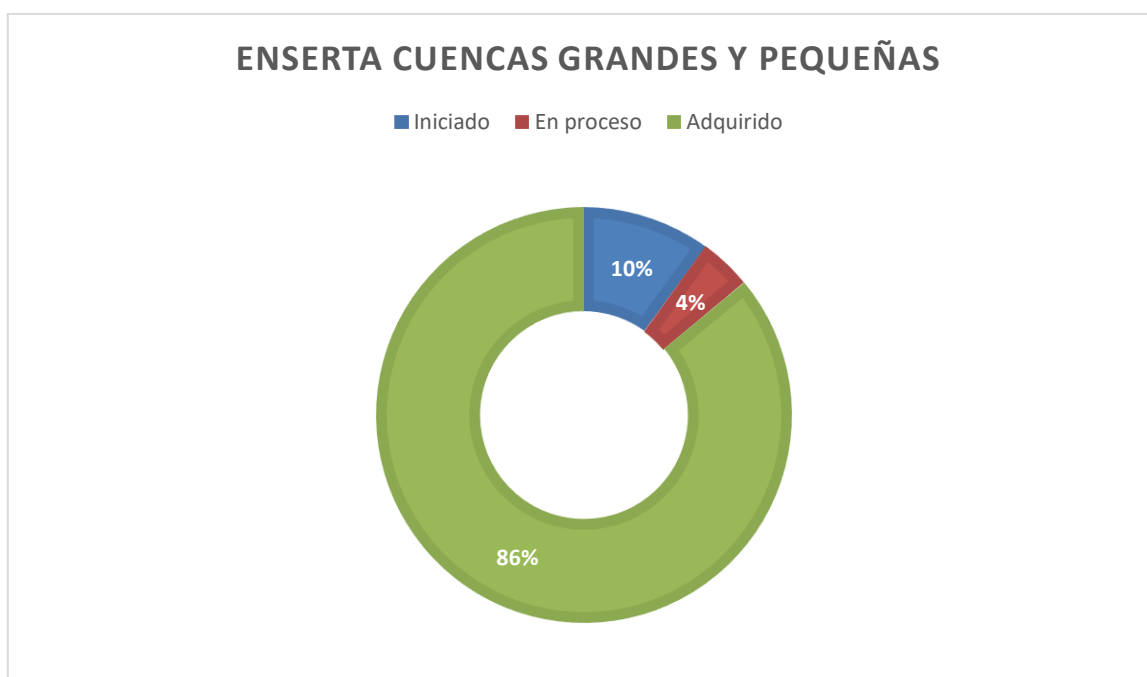
Tabla 19 Collar de diferentes formas.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	1	4%
Adquirido	18	86%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 12 Inserta cuencas grandes y pequeñas.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la doceava variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de motricidad fina se pudo percibir que el 10%, es decir que 2 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 4%, de los niños corresponde a 1 niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 86%, que corresponde a 18 niños se pudo deducir que una cierta parte de los niños tienen adquirida esta función.

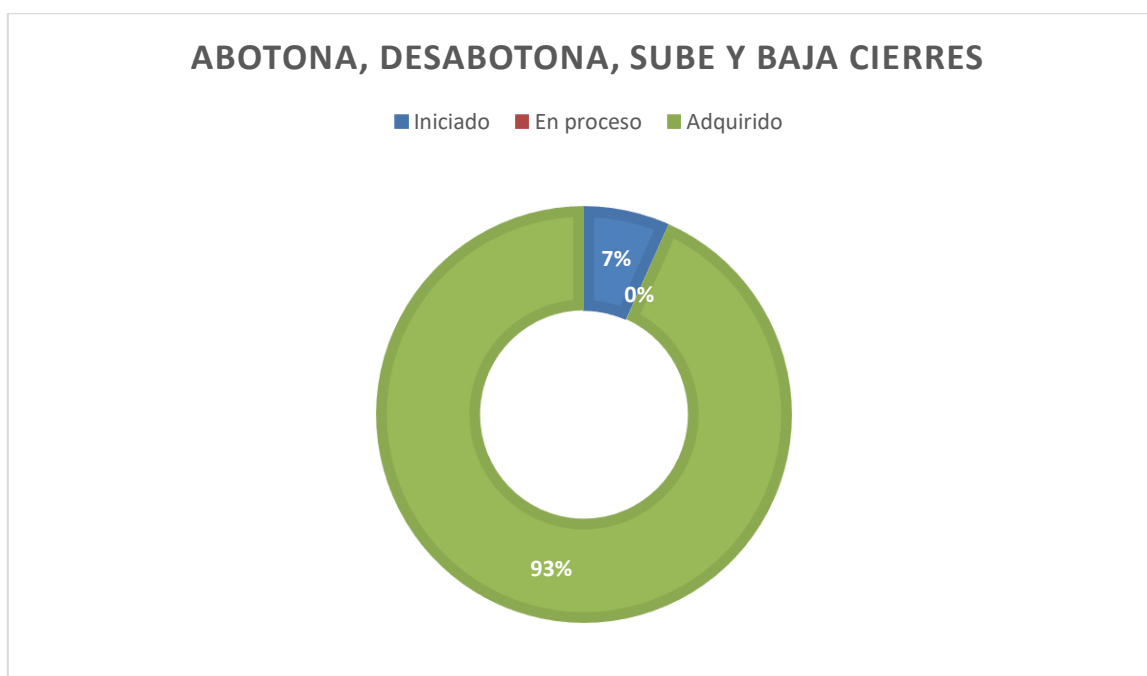
Tabla 20 Lanza el dado didáctico y relaja la actividad.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	10%
En proceso	0	0%
Adquirido	19	90%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 13 Abotona, desabotona, sube y baja cierres.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la treceava variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de motricidad fina se pudo percibir que el 10%, es decir que 2 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 0%, de los niños corresponde que ningún niño, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 90%, que corresponde a 19 niños que se pudo deducir que la mayoría de los niños tienen adquirida esta función.

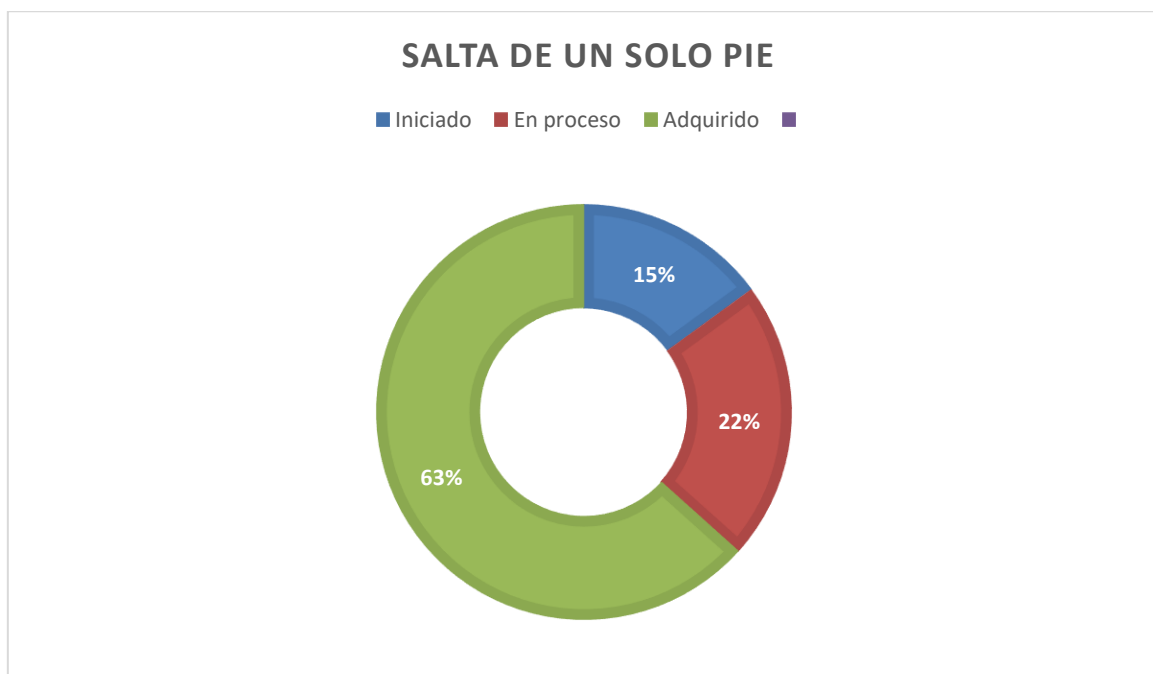
Tabla 21 Escucha y realiza la acción.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	7	33%
En proceso	10	48%
Adquirido	4	19%
TOTAL	21	100%

Fuente: Ficha de observación realizada a niños de subnivel inicial II “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”.

Elaborado por: Joselyn Guanga

Gráfica 14 Sigue de un solo pie.



Fuente: Escuela de Educación básica Benjamín Franklin.

Elaborado por: Joselyn Elizabeth Guanga Navas

Análisis e interpretación

Con respecto a la catorceava y ultima variable con relación a la actividad desarrollada respondiendo la función de motricidad gruesa, se pudo percibir que el 33%, es decir que 7 niños están en la escala de iniciado, sin embargo 48%, de los niños corresponde a 10 niños, se encuentran en proceso para desarrollar esta función, por lo tanto, el 19%, que corresponde a 4 niños que se nota que una pequeña parte de los niños tienen adquirida esta función.

CAPÍTULO V

• CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

.1. Conclusiones

- Se deduce que, a los estudiantes del subnivel inicial II de la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”, se aplicó una ficha de observación, donde se pudo diagnosticar el nivel de la maduración en las funciones básicas de cada niño/a, por lo que se puede indicar que 45% de los niños tienen un nivel madurez de estas funciones adquirida, mientras que el 55% de los niños no tiene la suficiente madurez de las funciones. Cabe destacar que es importante establecer una base sólida para su crecimiento cognitivo, motriz emocional, social; entre otros, durante la etapa de formación más esencial que es en el área de educación inicial para el desarrollo integral de cada estudiante.
- Se concluye, que por medio de la revisión bibliográfica se logró encontrar varios juegos como parte fundamental para promover la maduración de las funciones básicas, esto indica que es una estrategia muy efectiva al momento de desarrollar las funciones básicas de los niños y niñas, ya sea incorporando juegos, ejercicios prácticos y actividades creativas que estimulen la motricidad fina como gruesa, la coordinación y la percepción sensorial, entre otros, con el propósito de establecer herramientas estructuradas y adaptadas al nivel evolutivo para el propio progreso infantil .
- En conclusión, al encontrar estrategias basadas en el juego, se puede elaborar las mismas estrategias con variaciones, las cuales pueden resultar muy divertidas para los infantes, además de creando un vínculo de aprendizaje que permita estimular el desarrollo de las funciones mencionadas en los niños/as, aprovechando la manera natural de su curiosidad y la motivación para su aprendizaje.

.1. Recomendaciones

- Se recomienda que, una vez recopilado los resultados de la ficha de observación ejecutada con los infantes de 4 a 5 años de la institución mencionada, los educadores presten la atención necesaria al desarrollo infantil y prioricen la maduración de las funciones básicas en los niños/as, además, se sugiere que se incorporen desafíos graduales, pequeños y sencillos en las actividades del juego con los niños/as para mejorar su nivel de madurez.
- En la presente investigación, al incrementar estrategias que incluyan al juego se ha podido notar que es una manera accesible para llegar a los infantes y poder realizar actividades dinámicas que ayude a obtener un aprendizaje significativo y más duradero, por lo que se recomienda tener en cuenta estrategias que se centren en el desarrollo de competencias fundamentales mediante la implementación de dinámicas
- Se recomienda implementar estrategias basadas en el juego en el ámbito educativo inicial, las mismas que se puedan diseñar de manera creativa y adaptable ante las necesidades de cada educando, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes contextos y situaciones que promuevan el desarrollo de habilidades y destrezas

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. *Revista Latinoamericana de Psicología*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511205.pdf>
- Amagua Suárez, Stefany Mishell; Campo Lugmaña, Cristina Guadalupe; Espinosa Toala, Eunize;. (2023). El juego funcional en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de Educación Inicial 1 y 2 de la. *Repositorio de la universidad Espe*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/36500/T-ESPE-058053.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baque Guale, J. V. (2013). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD. *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>
- Barbosa, M. P. (12 de 2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *scielo*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004#:~:text=Desde%20el%20terreno%20de%20la,la%20hora%20de%20generar%20preguntas.
- BELTRÁN, J. A. (2003). Estrategias de aprendizaje. *redined*. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67023/008200430073.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *DIALNET*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049#:~:text=El%20juego%20es%20una%20necesidad,intelectual%20y%20social%20del%20ni%C3%B1o.>
- Feo, R. (2010). RIENTACIONES BÁSICAS PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS. *udgvirtual*. Obtenido de <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/175/3/Orientaciones%20b%C3%A1sicas%20para%20el%20dise%C3%B1o%20de%20estrategias%20did%C3%A1cticas.pdf>
- García, M. G. (2018). EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA PRIMERA INFANCIA. *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- Gonzales Montenegro, B. P., Rodriguez Quezada, K., & Rojas, J. (2018). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.T ALFONSO PALACIO RUDAS EN EL MUNICIPIO DE HONDA. *Repositorio universidad del Tolima*. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a24b2c4b-8603-49e3-870b-8fc00934c34b/content>
- Gutiérrez, M. R. (03 de 07 de 2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niños en la educacion infantil. *Repositori de la universidadde cantabria*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

- HUAYNAPATA CACERES, N. (2017). El juego como estrategia didáctica y el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños de 5 años. *UAP universidad ala peruanas*. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/3756/Tesis_Juego_De_sarrollo_Ni%20c3%b1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- IMAN SALVADOR, Y. C. (2022). JUEGO FUNCIONAL Y DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. CRISTO REY – HUACHO. *Repositorio UNJFSC*. Obtenido de http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6506/TESIS%20IMAN%20SALVADOR%20YENIFER%20CRISEL_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lorena, G. V. (18 de MAYO de 2016). “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS. *REPOSITORIO DIGITAL UNACH*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1686/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000024.pdf>
- Maldonado-Sánchez, M. (mayo de 2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. *scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200016
- Montenegro Nagua, A. (2019). repositorio UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA. “*ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS*. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1517/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20N%20MONTENEGRO%20NAGUA%20ELIZABETH%20AMPARO.pdf>
- Montenegro Nagua, A. E. (2019). “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS RELACIONADAS CON LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICAS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUELA ABAD". *REPOSITORIO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMARICA*. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1517/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20N%20MONTENEGRO%20NAGUA%20ELIZABETH%20AMPARO.pdf>
- Moposita, X., & Flores, L. (2021). LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO SOCIAL. *Repositorio UTA*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33420/1/EST.%20MOPOSITA%20FLORES%20LEONARDO%20XAVIER%20TESIS%20FINAL%20PDF.pdf>
- Mora, R. A. (2021). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA*. BUENOS AIRES. Obtenido de https://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias_de_ensenanza.pdf
- Ortega Guamán, C. (18 de 07 de 2016). LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR. *REPOSITOCION UNACH*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2730/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2016-000058.pdf>
- Ortiz, W. G. (2020). Desarrollo de las funciones básicas en el proceso de la lectura. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31610>
- Peñaloza, L. F. (2018). repositorio puce. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/79319efd-842b-4d61-9895-de9ac6f09a20/content>

- PERDOMO, C. M. (2007). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA. *Universidad de los Andes*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_aprendizaje.pdf&Expires=1715616469&Signature=H~7ZN3GdYdKidFNS3rdRKKn86gDOnYrpKDNcEuFq85s3zuCUiFXJf4t0swQclFpQXjU
- Quezada, M. A. (2011). “IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS”. *Repositorio institucional universidad de Cuenca*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3365/1/tesis.pdf>
- Rivas, D. E. (2020). El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial. *Repositorio UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES*. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1947/Burneo%20Rivas%20De%20Canales%2c%20Dominga%20Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida : Karl Groos. *Redined*. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/4626/01720083003977.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- SARMIENTO, J. P. (2022). CREAR UNA GUIA PARA EL ADECUADO MANEJO DEL RINCON DE CONDTRUCCION QUE ESTIMULE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMATICO EN EL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE NOVIEMBRE EN EL PERIODO ACADEMICO 2020-2021. *REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDA POLITECNICA SALESIANA*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22495/5/UPS-CT009744.pdf>
- SERPA, J. G. (2015). 2015. *UNIVERSIDAD DEL AZUAY*. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4942/1/11381.pdf>
- Silva, G. (2004). www.ssoar.info. *Repository ssoar*. Obtenido de https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/51532/ssoar-2004-silva-El_juego_como_estrategia_para.pdf?sequence=3&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2004-silva-El_juego_como_estrategia_para.pdf
- Suárez, D. W. (2021). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA. *Universidad de La Sabana*. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50493/ELJUEG~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (15 de 11 de 2022). *unesco*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/porque-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
- Zavaleta Ureña, G. P. (2019). El juego como estrategia didáctica de educación física en estudiantes. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1292/URE%c3%91A%20ZAVALETA%20GINA%20PAOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

• ANEXOS

Ilustración 15 Ficha de observación que fue aplicada en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Analizar el desarrollo de las funciones básicas a través de actividades divertidas para los niños del subnivel inicial II en la “Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin”

Instrucciones: lea cada enunciado del cuestionario y marque con una X la opción correspondiente a la alternativa

ESCALA VALORATIVA: (I) Inicial, (EP) En proceso y (A) Adquirido

INDICADORES		I	EP	A
1	Reconoce su cuerpo y sus partes.			
2	Baila de acuerdo al ritmo			
3	Reconoce su mano derecha e izquierda.			
4	Identifica las características de día y de noche.			
5	Sabe su nombre completo.			
6	Reconoce nociones cerca y lejos; alto y bajo.			
7	Recuerda el nombre de su juego favorito.			
8	Cuenta objetos del 1 al 10.			
9	Palmea alternativamente con diferente intensidad: fuerte, suave.			
10	Identifica los animales y su respectivo sonido.			
11	Identifica los colores.			
12	Ensarta cuentas grandes y pequeñas.			
13	Abotona, desabotona, sube y baja cierres.			
14	Salta en un solo pie.			

OBSERVACIONES:

.....

Joselyn Elizabeth Guanga Navas

ESTUDIANTE

C.I.0603961129

Ilustración 16 Ficha de observación que fue aplicada en la “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”



Ilustración 17 Actividad reconozco mi cuerpo “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”



Ilustración 18 Actividad, el rey manda diferenciando la derecha e izquierda "Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin"

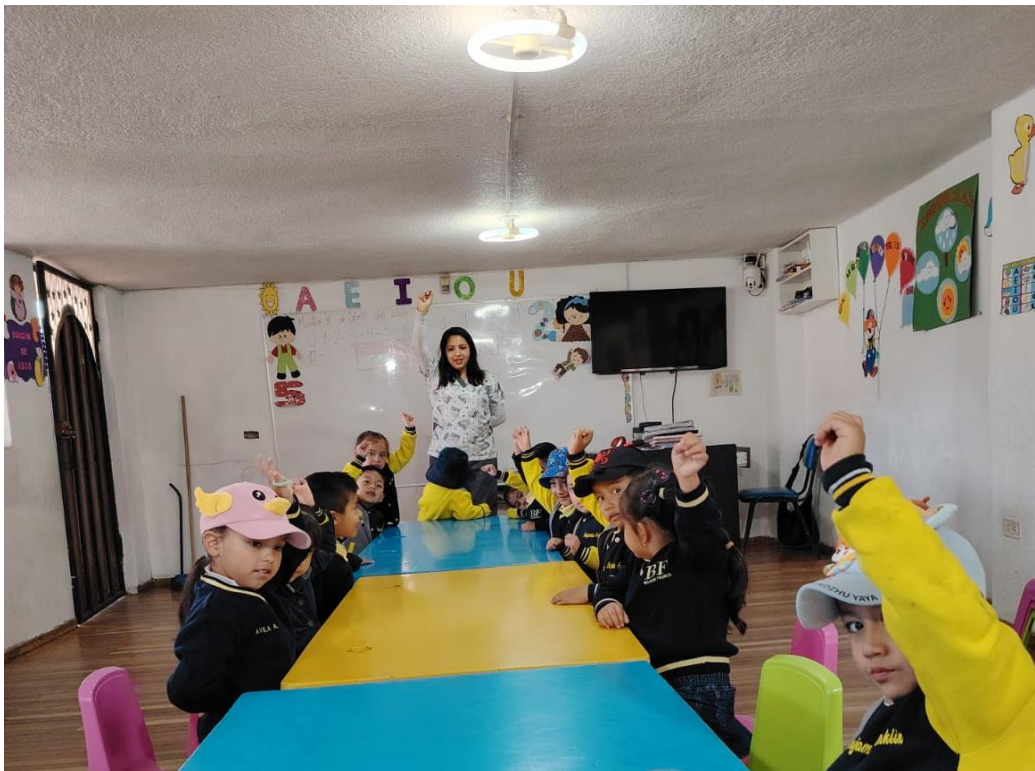


Ilustración 19 Actividad gotitas de chocolate "Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin".



Ilustración 20 Actividad diferenciar los colores “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”



Ilustración 21 Actividad estatuas “Escuela de Educación básica Benjamín Franklin”

