



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte**

TEMA:

**JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO
EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

AUTOR: PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN

TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

Ambato - Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**, con cédula de ciudadanía **0401093331** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS
C.C. 0401093331

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién basado en la 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.



.....
PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN
C.C. 1805333471

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. 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. MEDINA PAREDES SEGUNDO VÍCTOR, MG
C.C. 1801892884
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo va dedicado a mis padres por ser un apoyo fundamental en mi educación y guiarme siempre por un buen camino, además que con sus enseñanzas he podido llegar hasta estas instancias de la vida, que es un gran logro en mi carrera profesional.

De igual manera quiero dedicarle esta investigación a mi hija que es una alegría en mi vida y me ha dado las fuerzas y el sustento necesario para seguir luchando y consiguiendo nuevas metas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato y sus docentes por haberme guiado en un proceso de enseñanza con valores y metodologías que fueron importantes para mi crecimiento profesional.

Agradezco a mis padres por haberme apoyado en todo el proceso educativo, con sus consejos y enseñanzas, además agradezco a mis amigos y familia por estar siempre pendiente de mí y ser un soporte fundamental en mi vida.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	1
1.2 Objetivos	23
Objetivo General	23
Objetivo Específico 1:.....	23
Objetivo Específico 2:.....	23
Objetivo específico 3:	23
CAPÍTULO II	24
METODOLOGÍA	24
2.1 Materiales	24

2.2 Métodos.....	25
Diseño De Investigación	25
CAPÍTULO III	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	28
3.2 Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado)	33
CAPÍTULO IV	35
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	35
4.1 Conclusiones	35
4.2 Recomendaciones.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 24(1), 51-74.	37
ANEXOS.....	40
ANEXO 1	40
ANEXO 2.....	41
ANEXO 3.....	43
ANEXO 4.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Materiales utilizados para la investigación	24
Tabla 2. Caracterización de la muestra de estudio	28
Tabla 3. Resultados por parámetros del nivel inicial de desarrollo cognitivo test MoCCa-Básico periodo Pre intervención.	29
Tabla 4. Niveles de desarrollo cognitivo inicial en la muestra de estudio periodo Pre intervención.....	30
Tabla 5. Resultados por parámetros de desarrollo cognitivo periodo Post intervención.	31
Tabla 6. Niveles de desarrollo cognitivo en la muestra de estudio periodo Post intervención.....	31
Tabla 7. Resultados por parámetros del análisis de los periodos pre y post de desarrollo cognitivo.....	32
Tabla 8. Modificación de niveles entre los periodos por la muestra de estudio.....	33
Tabla 9. Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio.....	34
Tabla 10. Baremos de niveles de desarrollo cognitivo.....	42

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

Autor: PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN

Tutor: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se realizó con el propósito de determinar la incidencia del nivel inicial de desarrollo cognitivo a partir de un periodo pre y post intervención para relacionar los niveles que se encontraban en los escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”, con una muestra de estudio correspondiente a 36 estudiantes de forma presencial, en las cuales se encontraron en un media de edad de 9 a 12 años y distribuidos por grupos masculino y femenino, después de aplicar un programa de juegos recreativos basados en las unidad curriculares reflejada en una planificación, se analizó su relación entre sus etapas, y respectiva incidencia, con el desarrollo de la investigación se implementó el test MoCCa Básico para diagnosticar el nivel inicial de desarrollo cognitivo, con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que ubo un cambio significativo en el periodo post intervención. La investigación retribuye a un enfoque cuantitativo, el mismo que se utilizó para la recolección de datos, igual que para el desarrollo practico de la investigación se implementó el método hipotético-deductivo todo esto con un diseño cuasiexperimental, debido al análisis relevante de los datos de la investigación se llegó a la conclusión que un programa planificado y estructurado referente a juegos recreativos son factibles para el desarrollo cognitivo ya que estos estimulan de manera significativa en las habilidades cognitivas de los escolares ayudándoles con su atención, su memoria y percepción, para el análisis estadístico se utilizó el programa SPSS, en el cual se determinó la corrección de la hipótesis.

Palabras Clave: Desarrollo cognitivo, Juegos recreativos, evidenciar, estimulan,

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

THEME: JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

Author: PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN

Tutor: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

ABSTRACT

The present investigation was carried out with the purpose of determining the incidence of the initial level of cognitive development from a pre and post intervention period to relate the levels that were found in the students of General Basic Education of the School of Basic Education "Centro Escolar Ecuador", with a study sample corresponding to 36 students in person, in which they were found in an average age of 9 to 12 years and distributed by male and female groups, After applying a program of recreational games based on the curricular units reflected in a planning, their relationship between their stages and respective incidence was analyzed, with the development of the research the MoCCa Basic test was implemented to diagnose the initial level of cognitive development, with the results obtained it was possible to show that there was a significant change in the post-intervention period. The research is based on a quantitative approach, the same that was used for data collection, as well as for the practical development of the research, the hypothetical-deductive method was implemented, all this with a quasi-experimental design, Due to the relevant analysis of the research data, it was concluded that a planned and structured program referring to recreational games is feasible for cognitive development, since they significantly stimulate the cognitive abilities of schoolchildren, helping them with their attention, memory and perception. For the statistical analysis, the SPSS program was used, in which the correctness of the hypothesis was determined.

Keywords: Cognitive development, Recreational games, evidence, stimulate,

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

TEMA: “Juegos Recreativos En El Desarrollo Cognitivo En Escolares De Educación General Básica Media De La Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Los juegos recreativos para (López, 2021) menciona que son como parte del desarrollo de los procesos físico, psicológico y cognoscitivo de los educandos, a su vez este se concibe como una herramienta indispensable donde el profesor de Educación Física puede trabajar las necesidades de sus educandos como parte de la corrección y/o compensación, partiendo esencialmente de sus potencialidades.

Lo manifestado por López con respecto a nuestras variables en estudio, recalca la importancia que posee a nivel académico formativo en los escolarizados ya que la aplicación y ejecución de los juegos recreativos ayudan a significativamente a que su retención cognitiva se desarrolle de una forma divertida y a su vez de una forma didáctica que ayuda a superar las barreras socioemocionales de los escolares que son predominadas por sus miedos o limitaciones.

Los investigadores han tratado de demostrar que la actividad física tiene el potencial de mejorar la cognición en formas que pueden beneficiar a las escuelas, y en gran medida han tenido éxito, sido las preocupaciones pragmáticas, como la forma en que esto podría hacerse, no se han abordado adecuadamente, para comenzar a revertir esta tendencia, este artículo ofrece una breve descripción de la investigación sobre los efectos cognitivos de la actividad física, luego, identifica las preocupaciones pragmáticas

pragmáticas más apremiantes y recomendamos soluciones potenciales (**Jiménez, 2019**).

De la misma forma lo citado por Jiménez en su trabajo investigativo ayuda a la comprensión del aporte científico que brinda el estudio del desarrollo cognitivo, el saber que tenemos las herramientas a nuestra disposición para colaborar con el crecimiento educacional de los escolarizados a través de juegos que aporten cambios significativos en su interesen por aprender cada día más.

El investigador (**Vera, 2019**) considera que mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.) Con lo expuesto por Vera en su apartado debemos considerar que los juegos recreativos no solo ayudan al sistema nervioso, también dan apoyo al desarrollo físico, cognitivo y socioemocional.

Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia sobre la constitución en general.

La creación y utilización de signos como método auxiliar en la resolución de problemas cognitivos, por ejemplo, de cálculo (aritmética, juegos y entretenimientos matemáticos), implica un proceso de asimilación de estos instrumentos culturales que consiste en sustituir las operaciones con objetos por operaciones con sistemas numéricos (**Montealegre, 2011**). Además, el autor considera que los juegos recreativos y de cálculo desarrollan en los escolares un sin número de habilidades para que el progreso cognitivo se mantenga en óptimas condiciones, y de esta forma estaríamos motivando a través de estos juegos a las actividades físicas y lógicas matemáticas.

Si optamos por la sistematicidad de las actividades recreativas como un medio para favorecer el proceso educativo del área de los movimientos en la vía no institucional,

para dar respuesta a las necesidades, intereses, gustos y posibilidades de los niños, entonces los juegos recreativos empleados contribuyen a la estimulación de las potencialidades físicas, cognoscitivas, afectivas, sociales y motrices del infante en la edad preescolar (**Guevara, 2010**).

Definitivamente, el docente debe planificar actividades para llevar a la práctica estrategias innovadoras de aprendizaje que faciliten la apropiación de conocimientos y una formación integral que incluya el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas del estudiante, esto implica un proceso educativo adaptado a las necesidades de los estudiantes, tomando en cuenta el desarrollo cognitivo y el entorno como escenario para establecer interacciones diarias y alcanzar la formación integral de los mismos (**Peña, 2020**). Es así como aparecen conceptos prácticos acerca de los beneficios que proporciona los juegos recreativos a nivel cognitivo en el sistema escolar, además es importante recalcar que todos los autores antes mencionados coinciden en la incidencia de estas variables, mismas que fueron aplicadas en su mayoría en grupos etarios bajos.

Variable independiente

Actividad física

la actividad física en los escolares en la actualidad determina muchos factores psicomotrices, cognitivos y socioemocionales y son utilizados en diferentes asignaturas para colaborar en su aprendizaje o motivación hacia los mismos.

Concepto

Se define como un movimiento corporal producido por la acción muscular voluntaria que aumenta el gasto de energía, es un término amplio que engloba el concepto de “ejercicio” físico (**Fernández, 2019**).

Por su parte, la **OMS (2010)** define dicha actividad como cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía, además incluye las actividades realizadas al trabajar, jugar y viajar, las tareas domésticas y las actividades recreativas (**Duque, 2020**). Los términos “actividad

física” y “ejercicio” no se debieran confundir, toda vez que la primera, tanto moderada como intensa, está ligada a cualquier movimiento corporal producido por el sistema muscular que a su vez exija un gasto energético de tipo fisiológico, mientras que el último es una subcategoría de la actividad física (**Duque, 2020**), el cual se planea, está estructurado, es repetitivo y tiene como objetivo mejorar o mantener uno o más componentes del estado físico; a su vez, la actividad física realizada de forma periódica ha mostrado contribuir a la mejora del estado de ánimo, el aislamiento social, el mal dormir y la osteoporosis (**Araya, 2012**).

Importancia de la Actividad Física

La importancia que recae a la hora de aplicar la actividad física en los escolares, viene hacer de suma delicadeza y jerarquía debido a que al no ejecutar alguna actividad física en primera instancia los niños empezarían a tener problemas de salud y el sobre peso podría apoderarse de su condición física y por otra parte su estilo de vida sería inapropiado ya que perderían valores que están íntimamente ligados a la actividad física como el respeto, solidaridad y empatía por los demás, también se vería afectado su higiene personal y hábitos alimenticios, en definitiva los factores en riesgos por la inactividad física vendrían hacer muchos y muy perjudiciales que lo podrían orillar hasta la muerte.

Por lo tanto para (**Granados, 2018**), la práctica físico-deportiva tiene un efecto positivo sobre la salud física y mental debido a que produce liberación de endorfinas, lo que conlleva a una reducción de la ansiedad, la depresión y el estrés, en tanto que cualquier tipo de actividad física, ya sea de bajo o alto impacto, liberan estas sustancias que actúan directamente sobre el cerebro produciendo sensación de bienestar y relajación inmediata, además, inhiben las fibras nerviosas que transmiten el dolor, generando analgesia y sedación. Al mismo tiempo que se efectúa estas descargas fisiológicas y químicas a nivel corporal, también debo indicar que en el ámbito social surge nuevos episodios donde el niño procede a poner en práctica lo aprendido en estas actividades, es por esta razón que lo manifestados por Granados es asertivo y

coherente, ya que como investigador se pudo palpar todo lo mencionado anteriormente.

Beneficios de la actividad física

Los beneficios de la actividad física según **(Rodríguez, 2020)** son importantes ya que en el caso de los ecuatorianos la actividad física en adolescentes entre 10 a menores de 18 años, es la siguiente: más de un tercio (34 %) de los adolescentes son inactivos, el 38,1 % es irregularmente activo y menos de tres de cada diez son activos, por su parte las adolescentes femeninas son inactivas en mayor proporción que los hombres, considerando a estos datos preocupantes al evidenciar un alto nivel de inactividad y sedentarismo en los adolescentes ecuatorianos, situación que se incrementa con la edad, de igual manera se evidencia la prevalencia de sobrepeso y obesidad en la población escolar (de 5 a 11 años). Mediante las cifras estadísticas emitidas por Rodríguez mediante su investigación científica, es preocupante debido a que al ser nuestra muestra de estudio escolares de educación básica no es normal que estén gorditos y que muchos docentes y padres de familia lo ven como un niño bien alimentado o que no importa ya que con el tiempo se desarrollará y perderá el sobrepeso corporal que posee, estos factores fisiológicos lo debemos tomar con la seriedad del caso y efectuar estrategias prácticas para combatir el sobrepeso y sedentarismo de los escolares.

Por las razones expuestas anteriormente a continuación se procederá a enunciar beneficios de la actividad física en los escolares independientemente al grupo etario que pertenezcan.

- Ayuda a mantener fuerte las habilidades motrices básicas
- Reduce el riesgo de depresión y ansiedad
- Ayuda a relajarte y concebir mejor el sueño.
- Ayuda a controlar el IMC.
- Ayuda al fortalecimiento de huesos y músculos.
- Mejora notablemente el estilo de vida.

La realización de Actividad Física bajo unos determinados parámetros de frecuencia, intensidad y duración puede contribuir a la preservación del bienestar emocional de los niños, siendo el autoconcepto multidimensional uno de los principales constructos en las personas que se encuentran construyendo las bases de su personalidad (Guillamón, 2019). Por todas estas razones positivas que se generan en el ser humano es importante considerar a las actividades físicas en todos los escenarios académicos y sociales, solo de esta forma podremos obtener seres humanos sanos y con mentes positivas lejos de las perversiones y malos hábitos.

Recreación

La recreación se efectúa cuando un grupo de personas necesitan aprovechar un tiempo y un espacio para sociabilizar y activar sus capacidades y habilidades físicas a través de las actividades lúdicas que tengan como fin motivar, alegrar y desestresar a sus participantes.

Concepto

Es todo acto lúdico que tiene como fin satisfacer las necesidades del ser humano a través de la diversión gozo y disfrute de las mismas, la recreación se la efectúa en cualquier momento, sin importar condiciones físicas, sociales ni religiosas.

Por su parte para **(Jordán, 2021)** la recreación física dentro del contexto comunitario posee gran importancia al ser designada como una necesidad social, psicológica y cultural por cumplir determinadas características recreacionales como un tipo de participación, un contenido, una parte del tiempo libre, ser elegida por el sujeto con una orientación científica, artística y educativa, siendo estas características aportes fundamentales para la sociedad en su conjunto, donde los protagonistas son las personas que interactúan en ese momento con su proceder, pensar, sentir, donde los valores, principios dan una perspectiva humanística, es esencial en la preparación para la vida al superar los problemas personales en el logro de beneficios, identificarse entre ellos y el entorno por su naturaleza cambiante y dinámica, en definitiva todos estos aspectos mencionados con anterioridad ayudan a que el ser humano tenga un mejor desarrollo en su diario vivir y pueda relacionarse con mayor facilidad con su entorno social.

Para (Salas, 2010) La recreación debe ser diferenciada de la diversión negativa, ya que consiste en las actividades y los pasatiempos que proporcionan placer o escape durante el tiempo libre, pero sus consecuencias son negativas y dañinas para las personas y la sociedad; por tal razón, son prohibidas por ley, costumbre, o creencia, la recreación incluye una gama de actividades que se pueden clasificar en:

- Deportes, juegos y actividades físicas
- Actividades artísticas
- Recreación social
- Actividades al aire libre y relacionadas con la naturaleza
- Actividades cognoscitivas
- Actividades de enriquecimiento y actualización personal
- Pasatiempos
- Turismo

Las actividades descritas como beneficios para el estado físico colaboran de la misma forma a nivel intelectual, social, fisiológico, y espiritual, la importancia de la recreación radica en contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas por medio de los beneficios que brinda (Kraus, 2001; Russell, 2002; Salazar Salas, 2007).

Beneficios de recreación

Al enfocarnos en los beneficios que genera la recreación, proceder a exponer los más relevantes para el ser humano.

- **Beneficios individuales**

En muchas de las ocasiones vemos que muchas persona se cercan y prefieren trabajar en su proyecto de vida solos, sin la ayuda de nadie, pensando que lo obtenido como añadidura será solo éxito y sacrificio de esa persona, pensamiento erróneo ya que en muchas de las ocasiones el beneficio individual viene de la mano de un acompañante o de un amigo que lo puede apoyar a superar barreras sociales simples y así llegar al placer, salud y bienestar entre los más específicos se encuentran una vida plena y

significativa, balance entre trabajo y juego, satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima y autoreciliencia.

- **Beneficios comunitarios**

Estos beneficios se reflejan a la hora de hacer nuevas amistades a través de la sociabilización de juegos comunitarios, es de esta forma que en muchas de las ocasiones una persona conoce a otras personas interesantes que les pueden brindar ayuda emocional, económica o social para poder integrarse a la sociedad y dejar atrás problemas negativos que pueden abarcar desgracias o desastres. Los beneficios más específicos incluyen: Comunidades vitales, fuertes e integradas, integración familiar, tolerancia y comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, condiciones adecuadas para los adultos mayores, más autonomía y menos alienación, reducción de la delincuencia, comprensión y tolerancia, entre otros.

- **Beneficios ambientales**

Está claro que las actividades recreativas aportan al desarrollo fisiológico y sociales el ser humano, pero en nuestra sociedad pocos entenderán que beneficios pueden aportar estas actividades al medio ambiente, pues la respuesta es muy sencilla ya que si existen un determinado grupo de personas que desean ejecutar actividades recreativas ya sea en familia o con amigos, en primera instancia se preocuparán en buscar un parque o algún lugar que contemple la naturaleza o hasta un parque, es ahí donde empieza el beneficio para el ambiente debido a que nos olvidamos por un momento del auto, el trabajo el consumo de cualquier cosa que afecte el medio ambiente, es por esta razón que las actividades recreativas prevalecen y cuidan del medio ambiente.

- **Beneficios económicos**

Existe una controversia con respecto a este beneficio, esto se debe a que muchas personas solo ven al desarrollo de estas actividades como un gasto de dinero ya que tendrán que perder un día de trabajo, tendrán que ir en autobús a un determinado lugar, o simplemente tendrán que aportar con una cuota para la realización del evento recreativo, pero lo que no consideran y pasan por alto es el verdadero beneficio

económico que proporciona la realización de actividades recreativas, esta parte desde el cuidado de la salud del ser humano ya que estaría dejando por un momento su rutina diaria que lo tiene estresado y agobiado en muchas de las ocasiones, esto al no ser tratado a tiempo podrían generar múltiples patologías a nivel corporal lo que ocasionaría un gasto alto para la salud, misma que no podrá ser recuperada al 100%.

Características de la recreación

La recreación consta de las siguientes características para su desarrollo en la práctica.

- Es voluntaria.
- Su participación es de goce y alegría
- No tiene ganadores ni premios
- Genera un plus a las energías desgastadas en la jornada laboral, académica o estudiantil.
- Tiene como fin llegar a un objetivo específico relacionado con el individuo.
- Es espontaneo, no mira el lugar ni el tiempo.

Clasificación de las actividades recreativas

Aldo Pérez (2003) clasifica a las actividades recreativas con relación al interés predominante que satisfacen en el individuo en cuatro grupos:

- Actividades artísticas y de creación.
- Actividades de los medios de comunicación masiva.
- Actividades educativo físico deportivas.
- Actividades de alto nivel de consumo.

Todas estas actividades recreativas tienen beneficios específicos en el ser humano y además poseen una gama de variaciones que las hacen interesantes e irrepetibles.

Juegos

Concepto

El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente

imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo (**Blanco, 2009**).

Como lo manifiesta Blanco en su apartado, los juegos son netamente discrecionales no poseen ningún fundamento de presión para ejecutarlo, es decir todas las personas que deseen practicarlos será solo decisión de ellos para su ejecución.

Los juegos tienen como finalidad divertir y asociar factores de empatía para que la actividad salga de la mejor manera, la colaboración, liderazgo y solidaridad. Además (**Montero, 2001**) nos menciona que el juego, además de contribuir en subdesarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos y tensiones que aturden y bloquean su normal desarrollo en su Unidad Educativa y en sus hogares.

Características del juego

Las características del juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura, mostrando su vinculación con aspectos cognitivos, afectivos y supra biológicos, considerándolo como una experiencia humana trascendental vinculada con variadas formas de manifestar y vivenciar la cultura (**Cáceres, 2018**).

Como nos manifiesta Cáceres en su artículo de revista la práctica de los juegos nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria, el juego posee múltiples dimensiones que favorecen a las personas sociabilizar y enrumbar soluciones a problemas que se presentan en el diario vivir de los escolarizados, permite, además, el despliegue de la imaginación, la capacidad de disfrutar junto a otros, la expresión de gustos y preferencias, estas oportunidades que nos brinda la práctica del juego hacen que nuestras vidas sean más tolerantes con las de otras personas y también a desarrollar nuevos comportamientos humanísticos.

Clasificación de los juegos

Los juegos pueden ser clasificados según el tiempo- espacio, funcionalidad, y la practicabilidad de los escolares.

- **Juego libre:** los juegos libres se refieren a las actividades lúdicas que generen diversión, en su mayoría estos juegos no constan de muchas reglas específicas y pueden ser hasta modificable según la ocasión, tiempo y espacio.
- **Juego dirigido:** este tipo de juegos son direccionados con un fin específico, en otros términos, las actividades que se desarrollen en estos juegos deberán ser acordes a la habilidad o capacidad que se desee mejorar o mantener activa.
- **Juego presenciado:** estos juegos se los ejecutan en menores de edad con objetos o algún instrumento deportivo y es supervisado en todo su transcurso por el docente o una persona adulta.
- **Juego individual:** como su palabra lo dice estos juegos se aplican de forma directa e individualizada para observar su desempeño y falencias del mismo.
- **Juego paralelo:** este juego tiene relación con los juegos individuales, la diferencia se da en que aquí participan dos escolares en un mismo lugar, pero ejecutan las actividades encomendadas indistintamente.
- **Juego de pareja:** las actividades que se designen de principio a fin deben ser obligatoriamente realizadas o ejecutadas por los dos integrantes, del no realizarlo estarían irrumpiendo con una regla específica del juego en pareja.
- **Juego de grupo:** este tipo de juego se lo ejecuta cuando más cuando existen múltiples jugadores y el objetivo es integrar a todo el grupo, además ayuda a conocerse mejor entre sí.
- **Juegos sensoriales:** todo juego que estime a los sentidos del ser humano es considerados sensoriales.
- **Los juegos motores:** son distribuciones que incluyen todas las capacidades y habilidades del individuo, a razón de que estarán activos física y mentalmente.
- **Los juegos de imitación:** son actividades recreativas que sirve para observar en primera instancia el desarrollo expresivo del escolar, estos juegos según su funcionalidad se los subdivide en la siguiente lista:
 - Los juegos simbólicos

- Juegos verbales
- Juegos de razonamiento lógico
- Juegos de relaciones especiales
- Juegos de relaciones temporales
- Juego de memoria
- Juegos de fantasía

Etapas del juego

Según Piaget, el juego se puede distinguir en **diferentes etapas** en las que el niño desarrolla un aprendizaje nuevo dentro de sus ámbitos de desarrollo.

- Juego motor
- Juego simbólico o de imitación.
- Juego de reglas

Estas etapas se las debe desarrollar acorde a su edad, recordemos que un infante no podrá retener toda la información de las técnicas y tácticas de un determinado juego pre deportivo o alguna actividad que requiera experticia, por tanto, el juego es un instrumento que facilita y crea lazos interpersonales, sin importar raza, edad, sexo, condición social entre otros; una fuente generadora de salud; una ayuda para mejorar las destrezas motoras, cognitivas y emocionales; un medio para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo; su objetivo es el bienestar personal; un estímulo para liberar tensiones y energía acumulada, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de sí mismo, del entorno, de valores, costumbres y tradiciones (**Morera, 2008**).

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales es una excusa perfecta para aprender y relacionarse mediante prueba de demostración de habilidades, forman parte inseparable de la vida de la persona, y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Morera, 2008). La tradición y retroalimentación de lo pasado y ejecutado en el presente hace que estas actividades

populares se mantengan y soporten los diferentes cambios socioculturales que viven nuestras raíces con el pasar del tiempo.

Juegos populares

Los juegos populares son aquellos que son conocidos, compartidos y practicados por muchas personas en el mundo (saltar la cuerda) y que se diferencian de los juegos autóctonos porque estos últimos tienen sus raíces o nacen en un determinado lugar, en este caso se subraya el origen del juego, su pertenencia (**Vásquez, 2012**). Por su lado los juegos populares se asemejan al concepto de los juegos populares, pero la diferencia existente y evidente se da en que estos juegos populares son reconocidos más en una determinada localidad y desconocidos por otros, tal vez por su nombre o su desarrollo, pero en fin estos juegos también tienen raíces ancestrales que se van desarrollando de generación en generación.

Juegos recreativos

Los juegos recreativos o de iniciación son modelos simplificados de los deportes contribuyendo al desarrollo de habilidades motrices básicas, como el caso del fútbol, atletismo, voleibol, balonmano y Karate como lo señala (**Sánchez, Camacho, Loachomin, Vaca, & Capote, 2016**), estos juegos recreativos se desarrollaron de manera lúdica, brindando apoyo motriz, pues la psicomotricidad, en la etapa infantil, ayuda al alumnado a descubrir y desarrollar sus habilidades motrices (**Mocha, 2018**).

Argumentando a lo que nos manifiesta el investigador Mocha en su apartado, debemos entender que los juegos recreativos tienen dos funciones específicas, la primera ayuda a fortalecer técnicas y estrategias de un determinado juego, y la segunda aporta motivación para acoger el juego más adelante como un deporte de alto nivel.

Por su lado para (**Vásquez, 2020**) considera que los juegos en la Educación Física son de vital importancia en el transcurso del crecimiento de los niños, ya que en diferentes procesos promueve el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes motrices, mediante la práctica de actividades lúdicas como recreativas que se pueden

presentar a partir de los movimientos corporales, producidos por la acción muscular voluntaria.

Clasificación de los juegos recreativos

Los juegos recreativos se subdividen en tres segmentos que están intrínsecamente ligados el uno del otro, pero existe una variación que las distinguen cada una de ellas.

- **Juegos tradicionales:** son considerados actividades lúdicas que van transcurriendo de una generación a otra, en la cual no se necesita de materiales específicos ni del espacio a desarrollarse, y su ejecución se la realiza bajo parámetros básicos y que en pocas ocasiones son modificables.
- **Juegos populares:** la característica primordial de este tipo de juegos recreativo es que se lo debe realizar en masa, las actividades que se ejecuten en este juego por lo general son contemporáneas o que se encuentran a la moda.
- **Juegos autóctonos:** este tipo de juegos se caracterizan por la modificación que se la pueda dar para adaptar factores como tiempo, espacio y humano, por lo general estas modificaciones se las realiza según el lugar donde se desarrolle estas actividades.

Importancia de los juegos recreativos

A nivel educativo, social y psicomotriz de los escolares existen diferentes aspectos importantes que recalcar al momento de ejecutar estas actividades recreativas, por lo cual a continuación se procederá a enunciar las más relevantes:

- Ayuda a fortalecer la personalidad y carácter del estudiante para la toma de decisiones.
- Eleva el interés de los escolares en el aprendizaje de otras asignaturas.
- Ayuda a verificar el nivel de retención cognitiva del estudiante.
- Ayuda a resolver problemas socioculturales y emocionales entre docente - alumno.
- Ayuda a desarrollar las capacidades y habilidades básicas de los escolares.
- Ayuda a la adquisición de conocimientos y fortalece la practica individual y grupal.

Variable dependiente

Desarrollo cognitivo

Concepto

“La palabra cognición viene del latín "cognoscere", que significa conocer, por lo tanto, cuando hablamos de lo cognitivo normalmente nos estamos refiriendo a todo aquello que pertenece o que está relacionado con el conocimiento”

Entendemos por Cognición la capacidad que tenemos los seres vivos de procesar la información a partir de la percepción (estímulos que nos llegan del mundo exterior a través de los sentidos), el conocimiento adquirido con la experiencia y nuestras características subjetivas que nos permiten integrar toda esta información para valorar e interpretar el mundo (**Jiménez, 2019**).

Según lo expuesto por Jiménez la cognición en el ser humano se evidencia con el transcurrir de los años, y se fortalece con las experiencias vividas, aunque no todo lo observado o aprendido suele quedarse en la cognición del ser humano en su mayoría se las llevara como recuerdos que serán puestos en prácticas en algún momento de sus vidas.

Etapas del desarrollo cognitivo

Las fases de desarrollo expuestas por Piaget forman una secuencia de cuatro períodos que a su vez se dividen en otras etapas. Estas cuatro fases principales quedan enumeradas y explicadas brevemente a continuación, con las características que Piaget les atribuía. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, como veremos, estas etapas no se ajustan exactamente a la realidad (**Triglia, 2019**).

Muchos estudiosos filosóficos apuestan a estas etapas emitidas por Piaget, por lo cual en la presente investigación se definirá a cada una de estas etapas que son de interés público para conocer más sobre el desarrollo cognitivo del ser humano.

1. Etapa sensorio - motora o sensomotriz

Para (Triglia, 2019) esta fase trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años). En esta primera etapa se puede deducir que los niños de edades tempranas aprenderán de inmediato tan solo con la relación que presenten con su entorno social y físico, esto nos quiere decir que, si estos niños no salieran al parque, de compras con su madre o algún lugar no tendría un buen desarrollo de esta etapa, adicionando desde luego lo que los adultos y niños más grandes que ellos los enseñan a son de cariños y gestos de simpatía.

2. Etapa preoperacional

La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget aparece más o menos entre los dos y los siete años.

Las personas que se encuentran en la fase preoperacional empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico, además el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto (Triglia, 2019). En esta etapa es cuando los niños empiezan a soñar y a su vez a preguntarse el porqué de las cosas, tal vez de por qué llueve o ase mucho sol, todos estos pensamientos vendrán acompañados de una prematura respuesta por ellos mismos, a esta respuesta es a lo que llamamos imaginación, misma que en muchas ocasiones son consideradas como cosas de niños, pero si lo vemos desde un punto de vista profesional estaríamos frente a un razonamiento lógico y acorde a su edad.

3. Etapa de las operaciones concretas

Se considera que esta etapa se evidencia entre las edades de 7 a 8 años, debido a que los niños ya son capaces de resolver una operación matemática básica y muy normal como la suma de manzanitas hasta la división de un círculo en partes iguales, esta nueva etapa llega con nuevos problemas cognitivos que deben ser resueltos por los menores bajo la tutela de una persona adulta o con un conocimiento superior a la de ellos. Además (Triglia, 2019) manifiesta que uno de los síntomas típicos de que un niño o niña ha accedido a la etapa de las operaciones concretas es que sea capaz de

inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

4. Etapa de las operaciones formales

La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años en adelante, incluyendo la vida adulta. Finalmente, en esta etapa es donde ya debe estar desarrollado todo el potencial cognitivo de los niños, debido a que es qui donde ellos pondrán demostrar que están socioemocional intelectualmente a la par de cualquier persona que se les ponga en frente, y de esta forma dar sus conceptos, respuestas y opiniones con sentido y carácter aun si es errónea.

Habilidades cognitivas

“Conocidas también como capacidades cognitivas para desarrollar su aforo de información que pueda receptar en su memoria, atención y percepción desarrollada a través de su razonamiento lógico, abstracto y analógico”.

Para (**Aguilera, 2020**) las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos, de modo que el estudiante no está limitado al proceso de adquisición, sino que es capaz de construir el conocimiento haciendo uso de la experiencia previa para la comprensión y precisión del nuevo aprendizaje.

Además, Aguilera en su apartado nos menciona que el sistema educativo está perjudicando el desarrollo de las habilidades cognitivas, debido a que sus libros son muy extensos y no permiten interactuar con el docente y desarrollar en el estudiante sus propios conceptos para así llegar a una verdadera consolidación de los conocimientos.

Entre las principales habilidades cognitivas que puede desarrollar el ser humano tenemos:

- **Atención:** es una capacidad que se define por el nivel de captación de los detalles que pueden ser identificados y no pasados por alto en cualquier eventualidad.

- **Comprensión:** es la capacidad que el individuo presenta cuando puede reproducir a su manera lo captado.
- **Elaboración:** la elaboración con respecto al desarrollo cognitivo viene a ser la producción de respuestas de todo lo que le genere inquietudes a nivel vivencial y educacional.
- **Recuperación:** esta capacidad cognitiva va de la mano con la memoria ya que ayuda a recobrar recuerdos, pensamientos o frases que ayudaran a expresar pasadas experiencias y seguir avanzando con nuestro presente y aproximándonos de una manera correcta hacia el futuro sin olvidarnos de lo ya antes vivido.

Entre las capacidades cognitivas del ser humano tenemos las siguientes:

- **Capacidad lingüística:** es la capacidad léxico óculo-manual que puede desarrollar el ser humano con la finalidad de usarlo con otras personas para comunicarse con mucha efectividad.
- **Capacidad de atención:** se define a la cabida que puede ejercer la concentración del individuo para no distraerse y fijarse en todos los detalles de la situación en la que se presenten.
- **Capacidad de abstracción:** es la capacidad que rige de interpretación a los sistemas complejos de signos y proyecciones mentales, para transformarlas en posibles soluciones.
- **Capacidad deductiva:** es una habilidad que sirve para derivar eventualidades a partir de porciones de información total, dando así soluciones efectivas y concretas en el menor tiempo posible.

Aprendizaje

otra forma en el nuevo mundo, esta fase de aprendizaje determina la existencia del mismo, pero solo dependerá del individuo que desee progresar en los diferentes ámbitos de la vida, luego con el desarrollo vivencial el aprendizaje se torna una obligación para desenvolverse en la sociedad.

Concepto de aprendizaje

Es la adquisición de nuevas conductas a partir de experiencias previas que ayudan al desarrollo y adaptación en el medio que nos encontremos (**Cobos, 2018**)

Proceso cognitivo en el aprendizaje

La actividad mental, también conocida como cognición, [que] es la interpretación interna o la transformación de la información almacenada. Se adquiere información a través de los sentidos y se almacena en la memoria. La cognición ocurre cuando se obtienen implicaciones o asociaciones a partir de una observación, un hecho o un acontecimiento (**Carrasco, 2018**).

Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje se generan a partir de cuatro principios que aportan al desarrollo humano:

Aprender a conocer

Aprender a hacer

Aprender a convivir

Aprender a ser

A estos conceptos se les ha enriquecido con el aprender a innovar, el aprender a aprender y con la perspectiva del aprendizaje a lo largo de la vida

Estilo de aprendizaje

“los estilos cognitivos reflejan diferencias cualitativas y cuantitativas individuales en la forma mental fruto de la integración de los aspectos cognitivos y afectivo-motivacionales del funcionamiento individual” por lo tanto, determinan la forma en que el aprendiz percibe, atiende, recuerda y/o piensa, como en general se hacen las cosas (**Castro & Guzmán de Castro, 2005**)

Según Honey Y Mumford los estilos de aprendizaje se subdividen de la siguiente forma:

Aprendizajes Activos: se desarrolla cuando los participantes se autoevalúan por medio a su rendimiento y resultados finales dentro de un aprendizaje significativo, en este tipo de aprendizaje los materiales y ejercicios deben tener un propósito en común que sería el de resolver o llegar a una meta establecida.

Aprendizajes Reflexivos: se caracterizan por tener una fuente intrínseca y se la maneja a través del pensamiento y sentimiento para que de esta forma genere sus actuaciones y opiniones netamente personales frente a las eventualidades de su entorno social.

Aprendizajes Teóricos: estos aprendizajes se dan más a nivel educativo ya que mediante la teoría de un tema en particular la persona se encontrará en el reto de retener la información emitida y de esta forma dará conceptos básicos de algo que desconocía.

Aprendizajes Pragmáticos: en este tipo de aprendizaje el objetivo primordial será reunir técnicas, modos prácticos de hacer las cosas, aquí predominará la técnica, el análisis y la asertividad del individuo para resolver problemas habituales y escolares.

Aprendizaje significativo

Es un proceso del aprendizaje, cuya finalidad es construir un equilibrio entre los conocimientos y la estructura cognitiva del individuo a partir de la nueva información obtenida, la cual puede ser modificada o transformada según la ocasión.

Los tipos de aprendizaje significativos son:

- Aprendizaje de representaciones
- Aprendizaje de conceptos
- Aprendizaje de proposiciones
- Aprendizaje por diferenciación progresiva
- Aprendizaje por reconciliación integradora
- Aprendizaje por combinación

Conocimiento

El concepto de conocimiento varía de acuerdo con el lugar y la época sobre todo la lengua en la Grecia antigua el trabajo se dividía entre techne Conocimiento del “cómo” episteme (conocimiento del que), praxis (práctica), phronesis (prudencia) gnosis (conocimiento intuitivo) (Burke, 2019).

Características del conocimiento

El conocimiento posee múltiples características que hacen de este don del que la posee único e irrepetible, por tal motivo posterior a esta introducción se procede a detallar algunas de sus tipologías.

- El conocimiento se enmarca en el camino de la cultura, es decir siempre vendrá de la mano de un repaso por el pasado para que de esta forma se pueda aceptar en la memoria los datos más relevantes y proceder a generar nuevas ideas, conceptos y demás, pero con la esencia primordial del pasado cultural.
- El conocimiento tiene como vía de expresión y transmisión al lenguaje verbal o no verbal.
- Por este motivo el conocimiento es codificado en palabras, números o alguna metodología que permita su comprensión.
- A través del conocimiento se puede orientar el ser humano hacia la toma de decisiones.
- Finalmente, al conocimiento se lo considera como un fenómeno muy complejo a causa de sus variables biológicas, psicológicas y sociales son transitorias y de fácil modificación de acuerdo al suceso en escena.

Adquisición del conocimiento

Desde que nacemos los seres humanos nos vemos en la ardua tarea de adquirir diariamente un conocimiento básico de algún hecho para poder subsistir e ir dando soluciones a las eventualidades que se presentan, a su vez el conocimiento se lo perfecciona con las actitudes y aptitudes que demuestre el individuo por la superación personal y grupal, siendo las vías más frecuentes para la adquisición del conocimiento las siguientes descritas:

- **La autoridad:** para generar conocimiento en los recién nacidos la postura de padres nos ayuda a ejemplificar esta vía del conocimiento ya que estaríamos

enseñando y aplicando orden para que nuestros hijos ejecuten actividades que los ayuden a desenvolverse y generar autoconfianza en ellos.

- **La tradición:** el conocimiento se transmite de generación en generación.
- **La intuición:** el actuar de manera rápida y eficaz frente a una situación emergente ayuda a tener una percepción del tiempo y espacio para la toma de buenas y malas decisiones.
- **La experiencia:** con el diario vivir la persona va adjuntando experiencia de lo vivido, esto permite que su conocimiento de algún tema específico siga generando más información.
- **La investigación científica:** sin lugar a duda este tipo de adquisición del conocimiento determina el nivel y grado de profesionalismo que puede desarrollar la persona, además este conocimiento es auto preparado por otros expertos en una determinada rama o ciencia.

Preguntas Directrices

¿Qué tipo de juegos recreativos realizan los estudiantes de educación general básica media de la escuela de educación básica| media “centro escolar ecuador?

¿Poque es impórtate el desarrollo cognitivo en los estudiantes de educación general básica media de la escuela de educación básica| media “centro escolar ecuador?

¿Cómo incide la práctica de juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de educación general básica media de la escuela de educación básica media “centro escolar ecuador?

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

- Diagnosticar el nivel inicial de desarrollo cognitivo en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

- Evaluar el desarrollo cognitivo posterior a la aplicación de un programa de juegos recreativos en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo cognitivo y posterior a la aplicación de programa de juegos recreativos en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Tabla 1 Materiales utilizados para la investigación

Recursos materiales	NÚMERO
➤ Computadora	1
➤ Smartphone	1
➤ Listado de estudiantes	4
Recursos Institucionales	
➤ Escuela de Educación General Básica Centro Escolar Ecuador	
➤ Universidad Técnica de Ambato	
Recursos Humanos	
➤ Autor del proyecto	
➤ Tutor asignado	
➤ Escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación General Básica Centro Escolar Ecuador	
Recursos Económicos	Rubro
➤ Internet	135\$
➤ Luz eléctrica	150\$
➤ Silbato	5\$
➤ Impresiones	10\$
➤ Paquete de hojas	3\$
➤ Esferos	1\$
➤ Conos	10\$
➤ Aros	3\$
➤ Pelotas pequeñas	2\$
➤ Materiales didácticos	8\$

2.2 MÉTODOS

Cuantitativo

Según (**Valdivieso, 2021**) menciona que la investigación es de enfoque cuantitativo, ya que abarca un conjunto de procesos empíricos que implican el análisis y la colecta de datos cuantitativos, provenientes de las observaciones realizadas en campo y asociados con las variables de estudios.

Hipotético-deductivo

Es un proceso metodológico que nos ayuda a formular una hipótesis, que puede ser cierta o no, a contrastar las hipótesis propuestas y finalmente a sacar conclusiones sobre lo que se contrasta.

Corte Longitudinal

Este es un estudio de observación utilizado para recopilar información durante un período de tiempo antes y después de la investigación. La ventaja de este método es que reconoce los cambios que está realizando el estudiante evaluado.

Cuasi-Experimental

(**Mendoza, 2018**) manifiesta que el método cuasiexperimental, se aplica una prueba de entrada y salida; es decir, una preprueba y posprueba, entre las cuales se realiza un proceso destinado a estimular el aprendizaje estudiantil por medio de una secuencia didáctica.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

- **Investigación descriptiva**

De acuerdo con (**Navarrete, 2022**), la investigación es de alcance descriptivo porque en ella se detallaron las causas y los problemas que se evidenciaron en el área de la problemática, en la cual se trabaja el procesamiento de información sobre el tema establecido. A través de las diferentes técnicas empleadas se describieron las características que manifiestan las variables en estudio: los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en escolares de educación general básica media.

- **Investigación de Campo**

El presente proyecto de investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica “Centro Escolar Ecuador” para esto es imprescindible la aplicación de un test, y su finalidad es analizar el desarrollo cognitivo, aplicando juegos recreativos para el bienestar de cada estudiante.

- **Investigación Bibliográfica**

En este tipo de método investigativo, se buscan fuentes y motores de búsqueda para recopilar material relacionado con un tema determinado, los cuales son: Google scholar, latindex, scielo, libro, scopus, dialnet, la selección del material está determinada por las publicaciones, realizadas principalmente en los últimos 5 años.

Población Y Muestra De Estudio

El conjunto de acceso para realizar este proyecto de investigación fue en escolares de la Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”, con una población total de 40 estudiantes de Educación General Básica Media, donde la muestra es significativa para el desarrollo del proyecto de investigación.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

En la presente investigación el test utilizado es: el test MoCCa-Básico, el cual se lo caracteriza en 7 ítems que interviene en el mismo, lo cual va a evaluar los factores cognitivos en escolares de Educación Básica Media de la Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”, el test fue publicado en el año 2015 por los autores Cristina E. García-Guerrero, Eduardo Cisneros, Véronique Beauséjour y Michelle McKerral

[file:///C:/Users/User/Downloads/MocabasicoFINAL%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/MocabasicoFINAL%20(1).pdf)

Hipótesis de Trabajo

- (Ho) Los juegos recreativos **no incide** en el desarrollo cognitivo en Escolares De Educación General Básica Media De La Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”

- (H1) Los juegos recreativos **incide** en el desarrollo cognitivo en Escolares De Educación General Básica Media De La Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”

Tratamiento estadístico de los datos de investigación.

Para el análisis estadístico de los datos y resultados a encontrarse en la presente investigación se aplicará el paquete estadístico SPSS versión 24 IBM para Windows, caracterizando a la muestra de estudio a través de un análisis cualitativo de frecuencias y porcentajes cuantitativos de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares.

Para determinar la diferencia significativa entre las variables específicas del sexo se utilizó la prueba estándar de Shapiro-Wilk para muestras menores de 50 datos, determinándose el uso de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, en ambos casos para muestras independientes, durante la formulación de la hipótesis de investigación, se realizó una prueba no paramétrica en una muestra involucrando la prueba de Wilcoxon.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Análisis y discusión de los resultados.

En la presente investigación correspondiente a este capítulo se tiene como propósito dar solución objetivos específicos presentados de una manera clara y concisa.

3.1.1 Característica de la muestra de estudio

La caracterización de la muestra de estudio se realizó en base a diferentes variables, sexo, edad, peso y talla, en las cuales se detallan los siguientes resultados:

Tabla 2. Caracterización de la muestra de estudio

Variables de caracterización	Masculino (n=21 – 53,8%)		Femenino (n=18 – 46,2%)		P	Total (n=39 - 100%)	
	M	DS±	M	DS±		M	DS±
Edad (años)	10,90	1,04	10,50	1,47	0,224*	10,72	1,26
Peso (kg)	39,67	10,86	38,33	11,02	0,652*	39,05	10,81
Estatura (m)	1,45	0,11	1,41	0,09	0,405*	1,43	0,10

Fuente: Análisis estadístico SPSS datos de la investigación

Elaborado por: Adrian Palan

Nota. Análisis estadístico SPSS: valores medios (M) con sus desviaciones estándares (DS±); Diferencias significativas en un nivel de $P > 0,05$ (*)

En relación al sexo de la muestra de estudio se reflejó que el mayor porcentaje de estos representaban al sexo masculino. Con respecto a la edad, el valor medio del sexo masculino fue superior con 0,40 años ante el femenino. En relación a la variable peso se presentó un valor mayor en masculino de 1,34 kg ante el femenino, mientras que la variable estatura, referente al sexo masculino significó un valor medio superior en 0,04m ante el sexo femenino. En las tres variables de caracterización presentadas no se encontraron diferencias significativas con un valor de $P > 0,05$, lo que permite identificar la proporcionalidad estadística entre grupos.

3.1.2 Resultados por objetivos.

Se determinaron los objetivos por resultados, en base a instrumentos de evaluación por cada objetivo específico propuesto.

Resultados del diagnóstico del nivel de desarrollo cognitivo en escolares de educación general básica media de escuela de educación básica “Centro Escolar Ecuador” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Para lograr el objetivo hipotético, durante la fase “Pre-intervención”, se utilizó un instrumento definido en el método de investigación para calcular los resultados para las categorías y componentes del nivel de desarrollo cognitivo específicamente en la muestra de estudio.

3.1.2.1 Resultados diagnósticos del nivel inicial de desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

Se aplicó el test Moca-Básico propuesto en la metodología de estudio, obteniendo en primer lugar los resultados iniciales de los niveles de desarrollo cognitivo del test planteado.

Tabla 3. Resultados por parámetros del nivel inicial de desarrollo cognitivo test MoCCA-Básico periodo Pre intervención.

Parámetros de desarrollo cognitivo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Función ejecutiva	39	0	1	0,77	±0,43
Fluidez		0	2	0,92	±0,58
Orientación		0	6	3,82	±1,43
Calculo		0	3	1,82	±1,23
Abstracción		0	3	1,33	±0,70
Memoria diferida		1	5	3,23	±0,90
Percepción visual		1	3	1,74	±0,55
Denominación		2	4	3,54	±0,68
Atención		0	3	1,92	±0,87
Total, desarrollo cognitivo			11	25	19,10

Fuente: Análisis estadístico SPSS datos de la investigación

Elaborado por: Adrian Palan

Los resultados por parámetros del nivel inicial de desarrollo cognitivo permitieron identificar que los mayores puntajes obtenidos por la muestra de estudio fueron, orientación que se la define como la actividad dirigida a encontrar o percibir el espacio donde se encuentra, la denominación que es dar un concepto o nombre a algo en específico, y la memoria diferida que permite que el conocimiento adquirido se almacene de forma permanente, sin embargo en las que menor puntaje se evidenciaron fueron la función ejecutiva, fluidez y abstracción.

A partir de los resultados generales de desarrollo cognitivo obtenidos mediante la herramienta MoCCa-Básico se dividió la muestra en categorías según los diferentes niveles de desarrollo cognitivo utilizando los baremos propios del instrumento, (Tabla 10).

Tabla 4. *Niveles de desarrollo cognitivo inicial en la muestra de estudio periodo Pre intervención.*

Niveles de desarrollo cognitivo	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	2,6%
Medio	20	51,3%
Alto	18	46,2%
Total	39	100,0%

Elaborado por: Adrian Palan

Al analizar la clasificación por nivel de desarrollo cognitivo se encontró que la mayor proporción de la muestra de estudio se encontraba en un nivel medio y 5.1 veces menor que el porcentaje del grupo en el nivel de desarrollo alto, y se evidencio que solo 1 escolar se encontraba en un nivel bajo de desarrollo cognitivo.

3.1.2.2 Resultados de la evaluación del desarrollo cognitivo posterior a la aplicación del programa de juegos recreativos en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador”

Se aplico un programa de juegos recreativos basado en una planificación por unidad curricular, para después evaluar su desarrollo cognitivo a través del test MoCCa-Básico en un periodo Post intervención obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 5. Resultados por parámetros de desarrollo cognitivo periodo Post intervención.

Parámetros de desarrollo cognitivo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Función ejecutiva		0	1	0,97	0,16
Fluidez		1	2	1,90	0,31
Orientación		4	6	5,36	0,74
Calculo		0	3	2,69	0,77
Abstracción	39	2	3	2,90	0,31
Memoria diferida		2	5	4,51	0,68
Percepción visual		2	3	2,92	0,27
Denominación		4	4	4,00	0,00
Atención		2	4	2,67	0,53
Total, desarrollo cognitivo		24	30	27,92	1,66

Fuente: Análisis estadístico SPSS datos de la investigación

Elaborado por: Adrian Palan

Los resultados obtenidos por parámetros referente al desarrollo cognitivo Post intervención determinaron que después de aplicar un programa de juegos recreativos, se evidencio que los mayores puntajes se encontraron en: la orientación, memoria diferida y denominación, fortaleciendo así dichos parámetros, mientras tanto los valores menos significativos fueron la función ejecutiva la cual permite establecer objetivos y planificar nuestra vida de manera sistemática, la atención que es la capacidad de centrarse continuamente en una actividad o estímulo y el cálculo que se la define como la realización de operaciones con el fin de llegar a un resultado, siendo estas las más bajas a ser consideradas.

El análisis de los resultados totales referente a la aplicación del test de desarrollo cognitivo permitió en base a los baremos formulados, categorizar a la muestra de estudio por niveles para su análisis respectivo.

Tabla 6. Niveles de desarrollo cognitivo en la muestra de estudio periodo Post intervención.

Niveles de desarrollo cognitivo	Frecuencia	Porcentaje
--	-------------------	-------------------

Alto	39	100%
Total	39	100,0

Elaborado por: Adrian Palan

El análisis de asociación correspondiente a los niveles de desarrollo cognitivo permitió determinar que toda la muestra de estudio, se encontraban en un nivel alto de desarrollo.

3.1.2.3 Resultados del análisis entre el nivel inicial de desarrollo cognitivo y posterior a la aplicación de programa de juegos recreativos en escolares de educación general básica media de la escuela de educación básica “centro escolar ecuador

Para el análisis de relación entre el nivel inicial de desarrollo cognitivo y consecutivo a la aplicación del programa de juegos propuesto, periodo post, se implementó una diferenciación entre la etapa de pre y post test MoCCa Básico, con respecto a los parámetros de desarrollo cognitivo, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 7. *Resultados por parámetros del análisis de los periodos pre y post de desarrollo cognitivo*

Parámetros de desarrollo cognitivo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Función ejecutiva	39	-1,00	1,00	0,20	0,47
Fluidez		,00	2,00	1,13	0,57
Orientación		-2,00	5,00	1,54	1,57
Calculo		-3,00	3,00	0,87	1,47
Abstracción		0,00	3,00	1,56	0,68
Memoria diferida		-1,00	4,00	1,28	1,12
Percepción visual		0,00	2,00	1,18	0,60
Denominación		0,00	2,00	0,46	0,68
Atención		-1,00	3,00	0,74	1,04
Total, desarrollo cognitivo		2,00	17,00	8,82	3,36

Fuente: Análisis estadístico SPSS datos de la investigación

Elaborado por: Adrian Palan

En relación a los resultados obtenidos basados en los parámetros de desarrollo cognitivo en los periodos pre y post se realiza una diferencia significativa, en la cual se evidencia que los mayores puntajes corresponden a abstracción, la orientación y la memoria diferida siendo estos los factores más incidentes en los escolares en su desarrollo, mientras que en un índice de menor puntuación se encuentran la atención, denominación y función ejecutiva, los puntajes permitieron determinar la significación y el análisis durante los dos periodos.

Para el análisis de los niveles de desarrollo cognitivo entre los periodos

Tabla 8. *Modificación de niveles entre los periodos por la muestra de estudio*

Nivel PRE Intervención	Nivel POST	Total
	<u>Intervención</u>	
	Alto	
Bajo	1	1
Medio	20	20
Alto	18	18
Total	39	39

Elaborado por: Adrian Palan

El análisis estadístico de niveles entre los periodos por la muestra de estudio se evidencio que en los escolares que se encontraban en un nivel inicial bajo de desarrollo que corresponde al 2,6% ,después de la intervención y su aplicación en nivel post se encontró en un nivel alto, de igual manera los escolares que se encontraban en un nivel inicial de desarrollo cognitivo medio que representan 51,3% de la muestra, obtuvieron un nivel alto de desarrollo cognitivo en el periodo post intervención, siendo esta la significación más representativa de la muestra, del mismo modo los escolares que se encontraban en un nivel inicial alto de desarrollo cognitivo que supone el 46,2 % se mantuvo en el periodo post intervención , dando así una caracterización entre los niveles de periodos por muestra donde se evidencia una mejoría significativa.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS (SEGÚN EL PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR APROBADO)

3.3. Verificación de las hipótesis de estudio

Para la comprobación de la hipótesis de estudio se aplicó la prueba Wilcoxon que estableció los siguientes resultados:

Tabla 9. *Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio*

Desarrollo Cognitivo	N	Periodo PRE intervención		Periodo POST intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
	39	19,10	±3,40	27,92	±1,66	0,000*

Elaborado por: Adrian Palan

Nota. Diferencias significativas en un nivel $P \leq 0,05$ (*)

La prueba estadística aplicada estableció que el valor de significación estuvo en un nivel de $P \leq 0,05$ lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa de la investigación presentada

- (H1) Los juegos recreativos **incide** en el desarrollo cognitivo en Escolares De Educación General Básica Media De La Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador”

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó los niveles iniciales de desarrollo cognitivo en los escolares de Educación general Básica Media de la Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador” puntualizando con un mayor porcentaje un nivel medio con un 51,3 % y en un nivel alto representando un 46,2% de desarrollo cognitivo, enfatizando que solo 1 escolar se encontró en un nivel bajo que corresponde al 2,6% de la muestra.
- Se evaluó el resultado de los niveles de desarrollo cognitivo posterior a la aplicación de un programa de juegos recreativos en escolares de Educación general Básica Media de la Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador” en donde se evidencio que el 100% de los escolares presentaron un nivel alto de desarrollo cognitivo, previo a la intervención del programa mencionado.
- Se analizó la diferencia significativa entre el nivel inicial de desarrollo cognitivo y posterior a la aplicación del programa de juegos recreativos en escolares de Educación general Básica Media de la Escuela De Educación Básica “Centro Escolar Ecuador” en donde se evidencia que si existen diferencias significativas, en relación con la etapa de intervención pre y post, lo cual determina que los juegos recreativos tiene una relación significativa en el desarrollo cognitivo mejorando así varios parámetros del mismo.

4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar actividades recreativas, que estimulen el desarrollo cognitivo en los escolares, debido a que incrementan sus niveles tanto de atención y concentración en sus diferentes ámbitos educativos.
- Se recomienda utilizar juegos recreativos como una manera de distracción y motivación después de una carga horaria acumulada, siendo esta una manera en la cual el escolar asimile mejor su conocimiento y le ayude en la resolución de problemas tanto en la vida diaria como en un nivel académico.

- Se recomienda que al momento de aplicar actividades recreativas se tome en cuenta juegos que promuevan la interacción de los escolares y su asimilación con sus habilidades cognitivas, las cuales son importante para su desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 51-74.
- Blanco, S. G. (2009). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7. *Facultad de Educación. Universidad de Salamanca.*, págs. 125-132.
- Burke, P. (2019). *¿Qué es la historia del conocimiento?: Cómo la información dispersa se ha convertido en saber consolidado a lo largo de la historia*. Siglo XXI Editores.
- Cáceres, Z. F. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. doi:10.4067/S0718-73782018000100012
- Carrasco, M. E. (2018). Solución de problemas como proceso de aprendizaje cognitivo. *Revista Boletín Redipe*, 7(4), 107-117.
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, 83-102.
- Cobos, L. F. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *In Revista Anales*, 1(376), 231-248.
- Duque, F. L.-C.-P. (2020). Actividad física y su relación con el envejecimiento y la capacidad funcional: una revisión de la literatura de investigación. *Psicología y Salud*, 30(1), 45-57. doi: <https://doi.org/10.25009/pys.v30i1.2617>
- Granados, S. H. (2018). Influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico y mental: una revisión bibliográfica. *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales* (25), 141-160. Obtenido de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis>

- Guevara, J. J. (2010). Juegos recreativos en la vía no institucional: alternativa para el desarrollo motriz. *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*, 7(25), 87-93.
- Guillamón, A. R. (2019). Actividad física, condición física y autoconcepto en escolares de 8 a 12 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 35, 236-241.
- Jiménez, V. E. (2019). Educación Física y desarrollo cognitivo. *Lecturas: Educación física y deporte*, 24(257), 90-102. Obtenido de <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/990>
- Jordán, R. F. (2021). La recreación física como contenido educativo en el contexto comunitario. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 47-55.
- López, D. P. (2021). Los juegos recreativos como vía para la estimular la memoria en educandos con discapacidad intelectual. *Explorador Digital*, 5(4), 65-78. doi: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i4.1881>
- Mendoza, S. (2018). Metodología de la investigación. *Las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta. Didáctica y Educación*, 1(9), 5 -132.
- Mocha, B. J. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista ESPACIOS*, 39(23), 26.
- Montealegre, R. (2011). LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA., 14.
- Montero, M. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Morera, M. C. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 8.
- Navarrete, F. (2022). La didáctica en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

- Peña, M. D. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143-163. doi: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Rodríguez, T. Á. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2), 1-14.
- Salas, C. G. (2010). Actividades recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en Costa Rica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1(1), 1-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713068004>
- Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La música y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003
- Valdivieso, A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 3(11), 555-568.
- Vásquez, B. A. (2012). Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 30 ESPECIAL, 371-391. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052012000400020>
- Vázquez, H. I. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495. doi:10.23857/pc.v5i11.1938
- Vera, O. R. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

ANEXOS

ANEXO 1

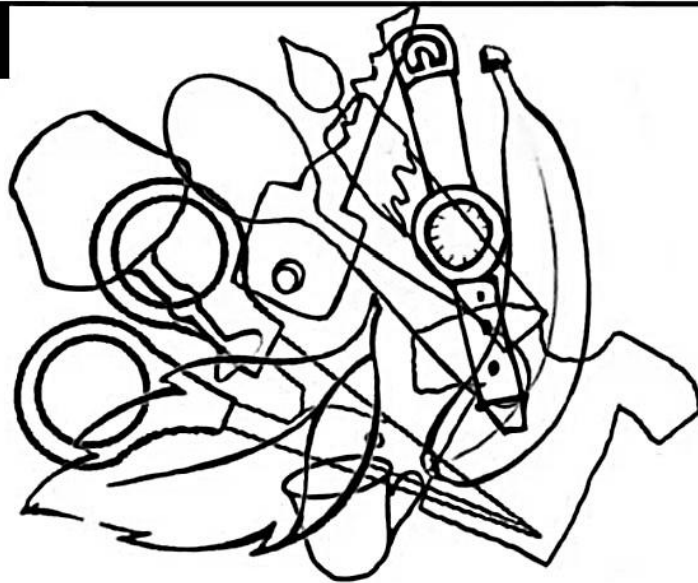
MONTREAL COGNITIVE ASSESSMENT-BASIC (MOCA-B)
(Evaluación Cognitiva de Montreal-Básica)

Nombre _____
Sexo _____ Escolaridad _____
Edad _____ Fecha del examen _____
Administrado por _____

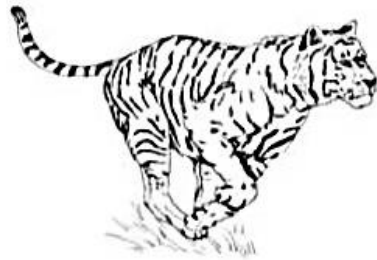
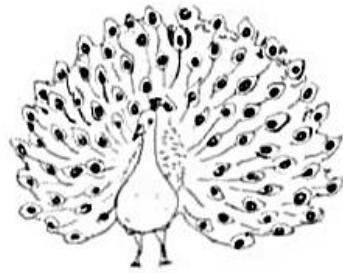
FONCIÓN EJECUTIVA						PUNTAJE	
						HORA INICIO _____	
						(/1)	
MEMORIA INMEDIATA		ROSA	SILLA	MANO	AZUL	VASO	Sin puntos
Administre los dos ensayos incluso si el primero es exitosamente logrado		1 ^{er} ensayo					
		2 ^o ensayo					
FLUIDEZ		Mencione la mayor cantidad de FRUTAS posible en un minuto				Ítems	N
1..... 2..... 3..... 4..... 5..... 6.....						2 puntos si N = 13 o más	
7..... 8..... 9..... 10..... 11..... 12.....						1 punto si N = 8-12	
13..... 14..... 15..... 16..... 17..... 18.....						0 puntos si N = 7 o menos	
		(/2)					
ORIENTACIÓN		<input type="checkbox"/> hora (± 2 hrs) <input type="checkbox"/> día <input type="checkbox"/> mes <input type="checkbox"/> año <input type="checkbox"/> lugar <input type="checkbox"/> ciudad					
		(/6)					
CÁLCULO		Describa 3 formas de pagar, utilizando billetes de 1 peso, de 5 pesos y de 10 pesos, un objeto que vale exactamente 13 pesos				3 puntos si 3 formas correctas 2 puntos si 2 formas correctas 1 punto si 1 forma correcta 0 puntos si ninguna correcta	
[] 1. [] 2. [] 3.		(/3)					
ABSTRACCIÓN		¿A qué categoría pertenecen estos objetos? (ej.: manzana – naranja: frutas)					
		<input type="checkbox"/> tren – barco <input type="checkbox"/> norte – sur <input type="checkbox"/> tambor – flauta					
		(/3)					
MEMORIA DIFERIDA		Recordados sin indicios	ROSA	SILLA	MANO	AZUL	VASO
Los puntos son atribuidos por las palabras recordadas sin indicios (1 punto por cada ítem)		Recordado con indicio de categoría	[]	[]	[]	[]	[]
		Recordado + indicio de opción múltiple	[]	[]	[]	[]	[]
		(/5)					
PERCEPCIÓN VISUAL		tijeras	camiseta	plátano	lámpara	vela	N
Identificar los dibujos. No más de 60 segundos. Ver hoja complementaria		reloj	taza	hoja	llave	cuchara	
		3 puntos si N= 9-10 2 puntos si N= 6-8 1 punto si N= 4-5 0 puntos si N= 0-3					
		(/3)					
DENOMINACIÓN		Identificar animales. Ver hoja anexa. [] cebra [] pavo real [] tigre [] mariposa					
		(/4)					
ATENCIÓN		Leer los números escritos en los círculos. Ver hoja complementaria				1 5 8 3 9 2 0 3 9 4 0 2 1 6 8 7 4 6 7 5	
		(/1)					
NOMBRAR		Nombrar los números dentro de los círculos y cuadrados. Ver hoja anexa				ERRORES ____ N 2 puntos si 2 errores o menos 1 punto si 3 errores 0 puntos si 4 errores o más	
		3 8 5 1 3 0 2 9 2 0 4 9 7 8 6 1 5 7 6 4 1 5 8 3 9 2 0 3 9 4 0 2 1 0 8 7 4 6 7 5				(/2)	
		HORA FIN					

MOCA-B. HOJA COMPLEMENTARIA

PERCEPCIÓN VISUAL



DENOMINACIÓN



ATENCIÓN

① ⑤ ⑧ ③ ⑨ ② ① ③ ⑨ ④ ① ② ① ⑥ ⑧ ⑦ ④ ⑥ ⑦ ⑤

③ ⑧ ⑤ ① ③ ① ② ⑨ ② ① ④ ⑨ ⑦ ⑧ ⑥ ① ⑤ ⑦ ⑥ ④

① ⑤ ⑧ ③ ⑨ ② ① ③ ⑨ ④ ① ② ① ⑥ ⑧ ⑦ ④ ⑥ ⑦ ⑤

ANEXO 2

Baremos de categorización del desarrollo cognitivo

Tabla 10. *Baremos de niveles de desarrollo cognitivo*

Nivel	Mínimo	Máximo
Bajo	1	11
Medio	12	19
Alto	20	30

Elaborado por: Adrian Palan

ANEXO 3

Aplicación test MoCCa Básico periodo post intervención



Aplicación calentamiento general a los escolares



Aplicación juego recreativo pasando el aro por el cuerpo



Aplicación juego recreativo piedra papel o tijera con circuito de aros



Aplicación juego recreativo coordinativo recorriendo aros



Aplicación juego recreativo “la araña”






Aplicación juego recreativo red de amigos



Aplicación juego recreativo globos con mantas



ANEXO 4

1. PLANIFICACION CURRICULAR POR UNIDADES DIDÁCTICAS					
Nombre de la institución	 CENTRO ESCOLAR “ECUADOR”				
Nombre del Docente	Eg. Adrián Palan		Fecha de inicio y fin	25 de mayo del 2021	
Área	Educación Física	Grado/Curso	Sexto	Año lectivo	2021-2022.
Asignatura	Educación Física		Tiempo		4 semanas
Unidad didáctica	Los Juegos y el Jugar				
Objetivo de la unidad	O.EF.3.1. Participar en prácticas corporales de manera segura, atendiendo al cuidado de sí mismo, de sus pares y el medio ambiente. O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.				
Criterios de Evaluación	CE.EF.3.1 Participa y/o juega de manera segura y democrática con sus pares en diferentes juegos (creados, de diferentes regiones, entre otros), reconociéndolos como producciones de la cultura (propia y de otras), identificando sus características, objetivos y proveniencias y acordando, respetando y modificando las reglas según sus intereses y necesidades.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		RECURSOS	EVALUACIÓN	
				Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
EF.3.1.5. Reconocer si participa o juega en diferentes juegos,	Semana 1 Tema: Actividades recreativa juego la araña y balón mano		Patio o Cancha Aros Conos	I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera	Técnica: Observación.

<p>para poder decidir los modos de intervenir en ellos (según las posibilidades, deseos o potenciales de cada jugador) e identificar aquellos que se ligan al disfrute para jugarlos fuera de la escuela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento. – • Calentamiento general: carrera continua 3 minutos, ejercicios de flexibilidad 2 minutos • recorrido alrededor de la cancha con movimientos flexión, extensión y circunducción de articulaciones superiores e inferiores con aumentó de velocidad progresiva. 5 minutos • Parte Principal • Juego velocidad de reacción “persecución”. - se colocará a los estudiantes a un lado de la cancha, mientras que se escogerá a alguien para ser la araña la cual tendrá que atrapar a los demás cuando ellos pasen por su territorio delimitado, a los estudiantes que atrape se convertirán en arañas y tendrán que atrapar los demás, mientras que los otros deben evitar ser atrapados. 10 minutos • Juego balón mano. - es desplazar una pelota a través del campo, valiéndose fundamentalmente de las manos, para intentar introducirla dentro de la portería contraria 15 minutos • Estiramiento. – realizar ejercicios de estiramiento “vuela a la calma” en formación circular, elongación de extremidades superiores e inferiores. 5 minutos <p>SEMANA 2</p> <p>Tema: Juegos recreativos pasando los aros</p>	<p>Globos Botellas Cuerdas Mantas Bordes Escaleras Maderas y Palos Pelota plástica</p>	<p>colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>Instrumento: Test MoCCA Básico</p>
---	---	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento. – formación en columnas de 2, recorrido por la mitad de la mitad de la cancha, después dispersión de los mismo por cada lado que le corresponde hasta que las 2 columnas se encuentren y realizamos ejercicios de flexión, extensión, circunducción, abducción de extremidades superiores e inferiores, los cuales se trabajaran en parejas. 10 minutos Parte Principal • Juego “carrera de piedra, papel o tijera”. – se formarán 2 grupos de estudiantes uno en cada esquina de forma diagonal, entre ellos se colocará aros en forma de S, un estudiante de cada lado deberá salir y al encontrarse jugaran piedra papel o tijera, el que gana sigue avanzando mientras que el otro será eliminado y saldrá el otro compañero, el objetivo del juego es llegar hasta el otro extremo, la variante es saltando con los pies juntos o con un solo pie. 15 minutos • Juego “Tres en calle”. - se formará 2 columnas con los estudiantes en frente de ellos se coloca 4 conos a una distancia de 2 metros y en el frente de los conos se formará con los aros una silueta de 3 en calle, con una orden los estudiantes saldrán y con un pañuelo u objeto que tenga en sus manos tendrán que formar 3 en raya en los aros esquivando los conos, gana el primer grupo que forme 3 en 			
--	--	--	--	--

	<p>línea, la variante se la puede dar en los conos saltando o en zigzag. 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. – realizar ejercicios de estiramiento “vuela a la calma” en formación circular, elongación de extremidades superiores e inferiores 5 minutos <p>SEMANA 3</p> <p>Tema: Juegos recreativos con aros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento. – se colocará 4 conos en cada esquina de la cancha y se distribuirá equitativamente a los estudiantes en los conos, se recorrerá por los conos en forma de un reloj de arena en cual deberán ir rotando cada estudiante con ejercicios de flexión, extensión de extremidades superiores e inferiores, así como también, velocidad, desplazamientos hasta recorrer todo el circuito, 10 minutos. Parte Principal. • Juego “Pasando el aro”, se iniciará con una formación circular en la cual los estudiantes deberán pasar el aro por el cuerpo partiendo de un punto a otro, su variante seria dejar el aro en suelo e ir por su compañero y seguir pasando el aro cuando todos lo hayan hecho. 10 minutos • “Circuito dinámico de coordinación” se colocará los aros en una forma cuadricular, en el cual los estudiantes deberán pasar siguiendo las instrucciones dadas por el docente, después hacerlo 			
--	--	--	--	--

	<p>en grupo si se equivoca se tendrá que comenzar desde el inicio. 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. - Ejecución de ejercicios de flexibilidad tipo “stretching” por parejas. 5 minutos <p>SEMANA 4 Tema: Actividades recreativas con materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento. – se colocará a los estudiantes en columnas de 4 y se realizará ejercicios de flexión y extensión de extremidades superiores e inferiores, Polichinelas con 4 repeticiones en cada lado, talones atrás, ejercicios de relajación muscular. 10 minutos <p>Parte Principal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará 2 grupos de estudiantes y se hará una formación circular entre ellos, todos deberán sostener una manta o pañuelo grande, el cual deberán lanzar de un grupo hacia el otro evitando que el globo caiga al suelo y deberán moverse sin soltar la manta, su variante será poner 2 a 3 globos y ser lanzadas así mismo que variara su distancia. • Juego “Derrumbando botellas” - se formará 2 columnas con los estudiantes en frente de ellos se colora 4 botellas a una distancia de 2 metros, los estudiantes deberán amarrarse al cuerpo una media nylon con un peso dentro de la misma para que pueda derrumbar las botellas solo con su cuerpo, sin 			
--	---	--	--	--

	<p>utilizar las manos, se realizará 3 series por cada grupo, su variante, amarrar la media nylon en otra parte del cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. – se realizará una formación en grupo donde se realizará ejercicios de elongación y relajación muscular de extremidades superiores e inferiores con movimiento de flexión y extensión. 5 minutos 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
			Especificación de la adaptación a ser aplicada	
4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA APA			5. OBSERVACIONES:	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Plan curricular educación física (2016), Elemental. ❖ Mil 1 ejercicios y juegos de recreación Educación Física (Castañer, 2018) ❖ Iniciación al atletismo a través del juego propuestas lúdicas predeportivas para la formación humana y deportiva (Herrador, 2017) ❖ La iniciación al deporte del atletismo: del modelo tradicional a los nuevos enfoques (Valenzuela,2015) 				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE: Eg. Adrián Palan		COORDINADORA: Lic. Nancy Miño		DIRECTOR: Ing. Xavier Salazar Velasco
Firma: 		Firma: 		Firma: 
Fecha: 23-05-2022		Fecha: 25-05-2022		Fecha: 25-05-2022

