



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

**La recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños
del Subnivel Inicial 2 de la Fundación HOPE HANDS, Cantón Guano**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Educación
Inicial**

Autor:

Shagñay Camas Viviana Alexandra

Tutor:

Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **VIVIANA ALEXANDRA SHAGÑAY CAMAS**, con cédula de ciudadanía **0604905752**, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **LA RECREACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2 DE LA FUNDACIÓN HOPE HANDS**, 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, 26 de junio de 2024.



Viviana Alexandra Shagñay Camas

C.I: 0604905752

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Román Proaño Jimmy Vinicio** 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: **La recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel Inicial 2 de la Fundación Hope Hands, Cantón Guano**, bajo la autoría de **Shagñay Camas Viviana Alexandra**; 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 26 días del mes de mayo de 2024



MgS. Román Proaño Jimmy Vinicio

C.I: 0603178385

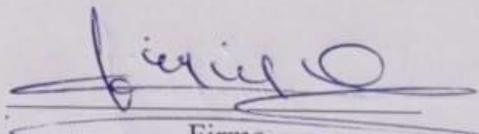
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**LA RECREACION PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2 DE LA FUNDACIÓN HOPE HANDS, CANTÓN GUANO**” presentado por **SHAGÑAY CAMAS VIVIANA ALEXANDRA**, con cédula de identidad número **0604905752**, bajo la tutoría de Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño; 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, 26 de junio de 2024

Presidente del Tribunal de Grado

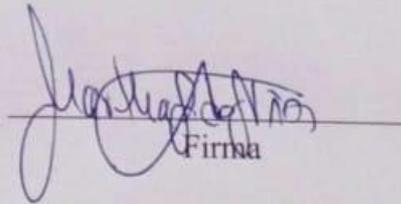
PhD. Juan Illicachi Guznay



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

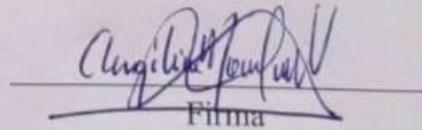
PhD. Martha Lucía Ávalos Obregón



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Angélica María Jácome Vera



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, SHAGÑAY CAMAS VIVIANA ALEXANDRA con CC: 0604905752, 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 "LA RECREACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2 DE LA FUNDACIÓN HOPE HANDS", cumple con el 9%, 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, 29 de mayo de 2024

Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

TUTOR

DEDICATORIA

Mi tesis en primer lugar se la dedico a Dios quien ha estado acompañándome, guiándome y llenándome de muchas bendiciones a lo largo de mi vida brindándome así sabiduría y entendimiento en todo este proceso educativo.

A mi padre Abraham Shagñay por ser un ejemplo para nunca rendirme, ya que se lo caracteriza por tener perseverancia y constancia y esto ha hecho que siempre tenga el valor para poder seguir adelante y alcanzar mis objetivos planteados desde el inicio.

A mi madre María Camas por siempre preocuparse por mí, por poner en mí toda su fe y confianza para que así mi sueño se haga realidad.

A mis hermanos, Nataly, Priscila y Anthony por mostrarme siempre su apoyo, por estar presente en cada momento ya sea bueno o malo, por darme consejos positivos, muchas gracias ya que sin su apoyo nada de esto se estuviera cumpliendo

Por otra parte, quiero agradecer de todo corazón a mi novio Dennys Villa por apoyarme y estar ahí siempre que lo necesitaba, gracias por todos los consejos, sé que nada fue fácil pero hoy al fin podremos decir. “LO LOGRAMOS”, infinitas gracias por llenarme de mucha esperanza.

A mis abuelitos Antonio Shagñay y María Villa que a pesar de que no están conmigo sé que desde el cielo me bendicen y estarán muy felices de que su nieta al fin cumpla sus sueños.

Muchas gracias a todos por ser un pilar muy fundamental tanto en mi vida personal como en mi formación académica, no me podrá alcanzar la vida para agradecerles por todo el esfuerzo y dedicación que han puesto en mí durante estos años de estudio.

Viviana Alexandra Shagñay Camas

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mi familia y a la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme ser parte de ella y formarme profesionalmente, también a mis maestros de la carrera de Educación Inicial que desde el primer semestre me brindaron todos sus conocimientos de manera desinteresada, en especial a mi tutor Mgs. Jimmy Román por ser guía en todo este proceso de realización de mi trabajo de investigación.

Viviana Alexandra Shagñay Camas

ÍNDICE GENERAL;

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
INTRODUCCION.....	14
1. Introducción.....	14
2. Planteamiento del Problema.....	15
JUSTIFICACION.....	16
3. Objetivos.....	17
3.1General.....	17
3.2Específicos.....	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
ANTECEDENTES.....	18
Fundamentación Teórica.....	18
ESTRATEGIAS.....	18
LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	19
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO.....	20
ESTRATEGIAS DE INVESTIGACION.....	20
LA RECREACIÓN.....	21
RECREACIÓN SEGÚN AUTORES.....	21
BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN.....	22
LA LÚDICA.....	22
EL JUEGO.....	23
EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL:.....	24
ETAPAS LÚDICAS.....	24
DESARROLLO COGNITIVO.....	25
PROCESOS COGNITIVOS.....	27
TEORÍA DE JEAN PIAGET.....	28

CONCEPTOS FUNDAMENTALES.....	29
ESTILOS DE APRENDIZAJE	30
RITMOS DE APRENDIZAJE.....	31
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE PRÓXIMO.....	32
LA RECREACIÓN Y EL APRENDIZAJE.....	34
CAPÍTULO III.	35
METODOLOGIA.....	35
CAPÍTULO IV	37
RESULTADOS E INTERPRETACIÓN	37
CAPÍTULO V.	47
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	47

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 La maestra realiza actividades	37
Tabla 2 Usa su Imaginación	38
Tabla 3 Identifica sonidos.....	38
Tabla 4 Participación y actitud de los estudiantes	39
Tabla 5 Comprensión de las indicaciones	40
Tabla 6 Atención y concentración	40
Tabla 7 Integración con sus compañeros.....	41
Tabla 8 Curiosidad por las actividades	42
Tabla 9 Cumplen con las reglas y normas	43
Tabla 10 Otorgar retroalimentación.....	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 La maestra realiza actividades.....	37
Gráfico 2 Usa su imaginación	38
Gráfico 3 Identifica sonidos	39
Gráfico 4 Participación y actitud de los estudiantes.....	39
Gráfico 5 Comprensión de las indicaciones	40
Gráfico 6 Atención y concentración.....	41
Gráfico 7 Integración con sus compañeros.....	41
Gráfico 8 Curiosidad por las actividades.....	42
Gráfico 9 Cumplen con las reglas y normas.....	43
Gráfico 10 Otorgar retroalimentación	44

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enfoca en la recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 de la fundación HOPE HANDS. El estudio analiza diversos factores que influyen en la recreación para que el niño pueda desarrollar sus habilidades cognitivas y las estrategias pedagógicas. Teniendo como objetivo analizar cómo las actividades recreativas ayudan al desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 de la fundación HOPE HANDS, desarrollando un enfoque mixto porque se realizó un estudio apoyándose únicamente en la realidad puesto que al integrarse sistemáticamente los métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio se analizó conjuntamente los datos cuantitativos y cualitativos se identificaron desafíos como la falta de actividades lúdicas mediante la formación docente teniendo como resultado que las metodologías aplicadas y las estrategias son de gran utilidad y enseñanza ya que con ellos todos los estudiantes se sentían cómodos y atraídos por la instrucción impartida dentro y fuera del salón de clase, pudiendo concluir que, mediante estrategias se ayudará a que los niños con mayor o menor capacidad puedan interactuar y poder lograr así un mismo objetivo. A través de este estudio bibliográfico se ha recopilado información valiosa que destaca la importancia de poder comprender la recreación en niños de esta etapa, contribuyendo así, al enriquecimiento de la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes, ya que mediante la investigación resalta la importancia de poder adaptar las actividades lúdicas de acuerdo a las características y necesidades específicas por lo que en esta etapa educativa se está garantizando un desarrollo cognitivo adecuado para incentivar su participación, concentración y aprendan a ser autónomos y que el rendimiento académico de los estudiantes tenga un mejor resultado.

Palabras claves: Recreación, estrategias, desarrollo cognitivo, educación

ABSTRACT

The main objective of this research study was to focus on recreation for the development of cognitive skills in children of the initial sublevel 2 of the HOPE HANDS foundation. The study analyzes various factors that influence recreation so that children can develop their cognitive skills and pedagogical strategies. The objective of the study was to analyze how recreational activities help the development of cognitive skills in children of the HOPE HANDS foundation's initial sublevel 2, developing a mixed approach because a study was conducted relying solely on reality since by systematically integrating quantitative and qualitative methods in a single study quantitative and qualitative data were analyzed together challenges were identified as the lack of playful activities through teacher training having as a result that the methodologies applied and strategies are of great utility and teaching since with them all students felt comfortable and attracted by the instruction given inside and outside the classroom, We can conclude that, through strategies, it will help children with greater or lesser ability to interact and thus achieve the same objective. Through this bibliographic study valuable information has been collected that highlights the importance of being able to understand recreation in children of this stage, thus contributing to the enrichment of the educational quality and the integral development of the students, since the research highlights the importance of being able to adapt the recreational activities according to the characteristics and specific needs so that in this educational stage an adequate cognitive development is being guaranteed to encourage their participation, concentration and learn to be autonomous and that the academic performance of the students has a better result.

Keywords: Recreation, strategies, cognitive development, education.



MARCO ANTONIO
AQUINO ROJAS

Reviewed by:
Marco Antonio Aquino
ENGLISH PROFESSOR

CAPÍTULO I.

INTRODUCCION.

1. Introducción

Las metodologías impartidas por los docentes en el aula de clases, suelen ser acertadas en varias ocasiones, desarrollando varias habilidades en los estudiantes, sin embargo, diferentes situaciones externas como el maltrato familiar, la baja autoestima y la frustración, provocan problemas en el desarrollo de aprendizaje del Infante, para ello se promulga la creación de diferentes actividades recreativas que sean desarrolladas dentro y fuera del salón de clase, de esta manera potenciar las capacidades de los infantes relacionando las mismas, con la vida cotidiana

La recreación, según Fernández (1999) se define como cualquier forma de actividad o experiencia en la cual el infante consigue auto expresarse, esto ayuda a fortalecer el cuerpo, la mente y espíritu mediante el ritmo de vida diaria permitiéndole así un desarrollo integral máximo, también le ayuda a proporcionar satisfacción y una motivación al momento de participar de una forma favorable y activa en las diversas actividades recreativas que se les proponga, considerando así, una educación donde el alumno encuentre un aprendizaje más agradable y grato.

El presente trabajo consiste en identificar cuáles son las estrategias implementadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los infantes, haciendo principal énfasis en las actividades recreativas, mediante la observación de estas estrategias, se promulga la examinación de la actitud de los estudiantes en respuesta de las estrategias impartidas por los docentes, a partir de ello, se propondrán estrategias que ayuden al infante a desarrollar sus habilidades.

La presente investigación se encuentra estructurada por seis capítulos los cuales se encuentran determinados de la siguiente manera

Capítulo I. INTRODUCCION: Contiene el prólogo del trabajo de investigación, planteamiento del problema a nivel macro, meso y micro, justificación y finalmente los objetivos generales y específicos.

Capítulo II. MARCO TEORICO: Se describen variables del tema propuesto a través del levantamiento de libros, artículos, bases de conocimiento, disertaciones y sitios web para así obtener sustento teorico que sienta las bases del trabajo de investigación.

Capítulo III. METODOLOGIA: Se define la metodología, diseño, tipo, nivel, población y muestra de estudio, técnicas y herramientas de recolección de datos y finalmente se define los métodos y procedimientos analíticos para el manejo de los datos de la investigación.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSION: Reconoce los resultados obtenidos del instrumento reflejado en tablas y gráficos, junto con su correspondiente análisis e interpretación.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: En base a los objetivos de la investigación se presentan las conclusiones y sugerencias relevantes.

Capítulo VI. PROPUESTA: Se plantean actividades recreativas acorde a los resultados obtenidos al momento de aplicar la ficha de observación.

Para finalizar se especificó la bibliografía utilizada, así como también se adjuntan los anexos donde se encuentra la ficha de observación y fotografías que evidencian la realización de la investigación.

2. Planteamiento del Problema

Según el considerable aumento de países con acceso a la educación, además del constante cambio de la sociedad, la adaptabilidad de docentes y estudiantes y los problemas al impartir clases, se muestra que, estar en la escuela no es lo mismo que aprender, al menos el 56% de los niños podrían recibir una educación completa y gozar de plena salud, al momento de hablar de una buena educación hacemos énfasis a que el humano genera beneficios aumentando la autoestima y fomentando las oportunidades de crecimiento y estimulación de innovación. (Banco Mundial, 2019) En la educación como tal, siendo específicos, dentro de lo que concierne a educación inicial, existen varios desafíos que afectan directamente a la calidad de la educación, entre ellos se engloba: el acceso limitado de estudiantes por condiciones socioeconómicas, la falta de infraestructura y recursos limitados, la falta de participación activa de los padres y la falta de maestros capacitados que aplican metodologías poco adecuadas para el desarrollo integral de los niños.

Es importante mencionar que el docente cumple uno de los roles más importantes en la formación académica, ya que, sirve de guía en el proceso de aprendizaje y promueve el desarrollo de distintas metodologías, que implican un cambio, no solo en la forma de impartir clases, sino más bien a modo de desarrollar habilidades de los estudiantes, lo cual propicia mejores resultados en el aprendizaje.

No obstante, desde la educación inicial la formación y constante progreso de habilidades es crucial para establecer las bases del aprendizaje a lo largo de la vida de cada estudiante, lo cual aporta beneficios significativos de forma sistémica, tales como el éxito escolar, un buen desarrollo socioemocional, óptimas habilidades académicas, la formación de hábitos saludables y el desarrollo cognitivo, fomentando así, la curiosidad y el hábito investigativo en cada infante.

De este modo, se presenta al desarrollo cognitivo, como un proceso en el cual el ser humano, aprende a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación, ya que, esto involucra funciones sofisticadas y únicas de su especie. (Invanep, 2020). El principal objetivo del aprendizaje cognitivo presenta una serie de beneficios que pueden ayudar en el nivel académico, tales como, la resolución de problemas, permitiendo que exista una mayor confianza, mejor comprensión y aprendizaje continuo, sin embargo, existen problemáticas ajenas al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, que generan contratiempos en la enseñanza de cada infante.

Por ejemplo, en el Perú, los autores Vigo y Torres (2009) aluden que la educación va de la mano con el contexto social, económico y familiar de cada estudiante, por lo tanto, “los

principales problemas en la educación son, el bajo nivel pedagógico, consecuencia de una limitada formación docente, la deserción escolar y la falta de un trabajo”, dado que, el problema conlleva una complejidad algo alta, del mismo modo, existen justificaciones de este dilema, los cuales se centran básicamente en: las bajas expectativas del docente sobre las posibilidades de aprendizaje del infante, una escasa confianza y una debilidad del vínculo docente alumno, esto nos permite considerar que la problemática no incurre en la condición del estudiante, sino también en el interés del docente por enseñar.

Por otra parte, en el Ecuador, la educación en general enfrenta una crisis por el déficit de aprendizaje en todas las asignaturas y niveles, puesto que, varios docentes no se adecuan en su totalidad con los caracteres que ofrece la educación intercultural, la infraestructura de cada institución y el material didáctico que utilizan, para aquello es ideal fomentar una enseñanza que vaya acorde a la realidad en la que vivimos, la cual se adapte a las costumbres y filosofía de vida de cada miembro de la comunidad educativa. (El Comercio, 2022)

Este proceso de adaptación al entorno de docentes y estudiantes, es de carácter relativo, a tal punto, que se relaciona netamente con las estrategias que se imparten dentro y fuera del aula de clase, las cuales deben permitir un desarrollo óptimo de las destrezas que tiene cada uno, desde la educación inicial que sientan las bases de una educación ideal para un constante progreso en cursos superiores.

En base a lo mencionado con anterioridad, se formula la siguiente problemática de investigación:

¿Cuál es la incidencia de las actividades recreativas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de Subnivel inicial 2 de la Fundación HOPE HANDS?

JUSTIFICACION

Esta problemática surge con la intención de determinar cuál es la incidencia de las actividades recreativas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de su nivel inicial de la fundación Hope Hands.

La importancia de esta investigación incurre principalmente en reforzar las actividades académicas que permitan desarrollar habilidades en los niños, a través del juego, para ello, es importante considerar el tiempo, espacio y condiciones del entorno existentes.

No obstante, las actividades recreativas en los niños promueven el ejercicio físico lo cual permite que desarrollen habilidades motoras, tengan una mejor coordinación y resistencia, además de fomentar la creatividad permitiendo que su imaginación vaya más allá de los límites, estimulando en su totalidad la capacidad de pensar de forma original, proponiendo soluciones innovadoras y su expresión a través del arte y la imaginación, de este modo, las actividades recreativas también permiten que el estudiante libere la atención y reduzca el estrés de una forma divertida y natural proporcionando que se escapen de forma saludable de las presiones diarias y contribuyendo a su bienestar emocional.

Según el portal web Adipa (2022). el desarrollo evolutivo a través de la estimulación cognitiva, les permite a los niños ir adquiriendo y desarrollando habilidades y destrezas, implica procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Sin embargo, el apartado más importante el cual estimula las habilidades recreativas es el desarrollo cognitivo puesto que el juego ayuda a desarrollar su pensamiento creativo lo cual le permite en un futuro tener habilidades que permitan resolver problemas y fortalecer el lenguaje de forma óptima de este modo muchas actividades recreativas también implican que ellos aprendan nuevas habilidades y conceptos estimulando su cerebro de forma constante.

Se espera que por medio de este trabajo de investigación que los miembros de la comunidad académica conozcan la importancia de las habilidades recreativas y cómo ayudan al estudiante a desarrollar su pensamiento, se prevé que este trabajo de investigación desarrolle futuras estrategias y que permitan desarrollar el pensamiento cognitivo en los estudiantes de diferentes unidades educativas, especialmente en la fundación Hope Hands, sitio en el cual se desarrollará esta investigación.

3. Objetivos

3.1 General

- Analizar como las actividades recreativas ayudan al desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de Subnivel inicial 2 de la Fundación HOPE HANDS.

3.2 Específicos

- Identificar las estrategias implementadas por lo docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los infantes.
- Determinar la actitud de los estudiantes en las actividades recreativas impartidas por la docente.
- Proponer estrategias que ayuden al desarrollo cognitivo.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO.

ANTECEDENTES

Después de examinar el repositorio digital de la Universidad Nacional de Chimborazo, se consideran los siguientes trabajos relacionados con las variables temáticas de los proyectos de investigación.

El siguiente trabajo de investigación fue realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, por la autora Santos (2020) titulado “Juego y desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Hualcopo Duchicela” Columbe-Chimborazo.2016-2017” Se basa en el desarrollo cognitivo ya que es un proceso de cambio relacionado con la edad el mismo que parte del desarrollo integral del niño, el juego es un factor que tiene mucho que ver con el desarrollo cognitivo que tengan los niños en la etapa escolarizado ya que el juego no solo se da por medio del entretenimiento sino, también se utiliza como una estrategia para la adquisición de destrezas que ayudan a los estudiantes.

A continuación, este trabajo de investigación fue realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, por la autora Bastidas (2020) titulado “La recreación activa en el desarrollo socio afectivo de los niños del subnivel II, en la escuela de educación básica general Juan Lavalle, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo. Periodo octubre 2020 - marzo 2021” El objetivo es conocer la importancia de la recreación mediante el desarrollo cognitivo, el mismo que debe ser implementado en espacios que ayuden a fomentar la comunicación, la participación activa y el desenvolvimiento como referente de las destrezas y habilidades ya que son herramientas que favorecen al desarrollo cognitivo de los infantes.

Finalmente, se presenta el siguiente trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, por la autora Mucarsel (2014) titulado “Estrategias cognitivas para el desarrollo de nociones matemáticas en los niños de 3 a 4 años, del Centro de Desarrollo Infantil no. 5 del GAD Municipal Riobamba, Sector San Antonio del aeropuerto, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. año lectivo 2014-2015” su objetivo es determinar la influencia mediante estrategias cognitivas que ayuden al niño a entender su entorno, por ello es imprescindible la práctica de estas estrategias, ya que se activan a partir de las inducciones que el niño tenga y son encargadas de organizar la transformación y viabilizar la construcción del conocimiento.

Fundamentación Teórica

ESTRATEGIAS

Según Davis (2000) una estrategia es caracterizada por tener múltiples opciones, múltiples caminos y múltiples resultados, ya que es más complejo su diseño y un poco difícil de implementar soluciones lineales, al momento de hablar de una estrategia podemos convertir en una torre de Babel en el cual expresan diferentes ideas y de esta manera quieren hacerlas valer.

Por otra parte, también menciona que muchos dejan de lado la innovación al tratar de fijar objetivos, se debe tener en cuenta que mediante una estrategia no es perdurable y que la

competencia de una u otra forma siempre va a sobresalir la estructura y se sabrá de lo que se está haciendo y de esta manera se podrá considerar las diferentes ideas. De igual forma cada persona debe estar en constante movimiento con las ideas o pensamientos que se tiene para así poder elaborar unas buenas estrategias.

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Son elementos en educación los mismos que ayudan a los estudiantes a desarrollar su creatividad, desarrollar la sociabilidad y en su enseñanza aprendizaje desenvolverse de una mejor manera, las estrategias lúdicas según (Cañizales, 2018) son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica que estimula el uso ingenioso y pedagógicamente de métodos, ejercicios y un sin número de juegos didácticos que son específicamente para formar aprendizajes significativos tanto en conocimientos como en habilidades en competencias sociales, como por ejemplo, incluye la incorporación de valores.

Mediante las estrategias permiten que los niños con mayor y menor capacidad interactúen y puedan lograr en sí un mismo objetivo, dentro de estas estrategias la tarea del docente es que todos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso. (Sánchez, 2010)

Una estrategia según el autor (Freedman, 2016) puede considerarse como un producto concluido ya que hace referencia a la toma de decisiones en la que se presentan importantes momentos para los cuales se puede determinar todo en una sola vez.

Las estrategias lúdicas llevadas al aula se convierten en herramientas de estrategias donde se involucra al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de una manera atractiva y natural de esta manera desarrollaremos sus habilidades. Por lo tanto anteriormente se generan niños felices dando resultado habilidades fortalecidas niños afectuosos con una disposición netamente a trabajar con las actividades dentro y fuera del salón de clases, curiosos creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia entre sí.

Es así que las estrategias lúdicas son atractivas y motivadoras ya que ayudan a captar la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico también se encuentran beneficios en las estrategias lúdicas ya que mediante esto el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales también logra el control de la inhibición voluntaria y de la respiración también le ayuda a la organización del sistema corporal maneja una estructura espacio temporal y una mayor posibilidad al mundo exterior la misma que ayuda a estimular la percepción sensorial la coordinación motriz y el sentido de ritmo y notoriamente existe la mejora de agilidad y flexibilidad ya que son importantes para reconocer al niño en sus diferentes etapas de desarrollo. (Díaz, 2017)

Mediante las estrategias lúdicas nos enfocamos al compromiso a la responsabilidad que asume y al goce de la actividad misma por ende toda la recreación en niños debe girar en torno a este tipo de actividades ya que obtienen una experiencia de aprendizaje significativo y los docentes por medio de estrategias estimulan descubren y exploran el entorno de cada niño.

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO

Según el portal web Kinders del Real (2017) Al momento de hablar de una estrategia de aprendizaje mediante el juego hacemos énfasis a todas las actividades lúdicas ya que les ayudan a retener el conocimiento mediante aprendizaje significativos y de esta manera son fomentados no solo por los docentes sino también por parte de los padres de familia, además el jugar es una actividad que no solo ayuda a la adquisición de nuevos aprendizajes, sino que también despierta procesos en los niños como:

- ❖ Reflexión
- ❖ Análisis de situaciones
- ❖ Solución de problemas lógicos
- ❖ Sociabilización
- ❖ Imaginación
- ❖ Entretenimiento
- ❖ Creatividad
- ❖ Diversión
- ❖ Capacidad de abrirse a diferentes maneras de explorar el mundo que le rodea.

El desarrollo de una estrategia de aprendizaje mediante el juego permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos mediante la experimentación y exploración ya que los niños no necesitan que nadie les dé a conocer cuáles son los beneficios o los procedimientos para poder aprender mediante el juego ya que eso se les da de manera natural.

Por otra parte, si los padres de familia o la docente les guían estarán orientando su juego para obtener un objetivo o una finalidad, el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, al contrario, tiene que ir de la mano con el juego y la diversión para así poder generar mayor impacto en la memoria de los niños.

ESTRATEGIAS DE INVESTIGACION

Al momento de hablar de estrategias de investigación se toma en cuenta los diferentes parámetros metodológicos, es decir estrategias metodológicas cuantitativas y cualitativas el mismo que nos ofrecen un punto de vista divergente, ya que muestran perspectivas distintivas perspectivas que por un lado se oponen pero que por el otro lado también, ya que enriquecen y complementan la mirada del investigador.

Por lo mismo es beneficiosa en diversas perspectivas como su nombre lo indica una estrategia de investigación siempre va a dar un resultado de la mezcla y unión de las estrategias tanto cualitativas como cuantitativas. (Angulo, 2012)

Las investigaciones participativas involucran a los niños como agentes activos informados e informadores ya que se han expandido en estas últimas dos décadas, es decir tiene un enfoque en el bienestar de los niños ya que se utiliza instrumentos previos a los derechos de los infantes mediante una investigación se puede caracterizar por el reconocimiento que los niños que tienen al momento de desarrollar sus habilidades necesarias para de esta manera poder moldear su niñez (Horgan, 2016)

LA RECREACIÓN

A la recreación se le define como una acción y un efecto de poder crear y esto hace referencia a crear o producir de algo nuevo también podemos hacer referencia a divertir alegrar deleitar en una búsqueda de una distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas. Además, es una forma de crear sistemáticamente tanto en lo que es espiritual lo físico técnico cultural y profesionalmente.

Por lo tanto la recreación ayuda a favorecer procesos en el desarrollo humano y esta debe ser utilizada como un proceso que ayude a fortalecer la existencia humana desde la familia la calle el barrio la escuela el centro de trabajo y la comunidad, por consiguiente es necesario tratar de construir una recreación donde el tiempo y el espacio se fundan con lo lúdico y de esta manera podemos ir estableciendo reglas propias y no como procesos sujetos a una diversión para un tiempo residencial sino más bien que sean modelos basados en el consumo de esta manera la sociedad grupo humano o vida personal siempre tendrá actividades relacionadas con la recreación. (Escobar, 2003)

RECREACIÓN SEGÚN AUTORES

La recreación es considerada como todas las actividades lúdicas prácticas que están involucradas con la espontaneidad, la libertad de expresión, creatividad, alegría y el placer de forma individual o colectivo. Mediante estas actividades recreativas como son los juegos y juguetes lo podemos desarrollar en diferentes espacios como son: escuelas, empresas, campamentos entre otros. En el contexto escolar las actividades recreativas están encaminadas al pleno desarrollo de los estudiantes en el área cognitivo, afectivo, social y motor. (Marins & Costa, 2016).

La recreación favorece diversos espacios que les permita utilizar de manera consecuente el tiempo libre esto se da mediante la necesidad de poder generar espacios de convivencia social planeados y con una meta establecida por tal motivo la recreación va más allá de una salud física y mental ya que es un equilibrio con factores espirituales emocionales y sociales y de esta manera les estamos ayudando a integrarse saludablemente y poder realizar actividades con eficacia. Para Pérez (1991) la recreación se denomina como una actividad integral como un fenómeno general que es constituido por diferentes maneras creativas específicas que expresan en actividades artísticas literarias cognoscitivas deportivas educativas teniendo en cuenta que no se puede olvidar de las formas particulares que presenta las mismas y esto está relacionado con la educación la higiene física y psíquica la cultura y la diversión.

Como parte de una formación del niño podemos garantizar un conjunto de componentes recreativos que ayuden al cumplimiento de estos propósitos que son:

- ❖ La música como componente cultural esencial.
- ❖ La actividad física como entretenimiento.
- ❖ La lectura como hábito para su formación cultural.
- ❖ La cultura y el arte en todas sus expresiones.
- ❖ La recreación al aire libre y el contacto con la naturaleza.
- ❖ El juego en sus diferentes manifestaciones.

BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN

Según el portal web de Clínica los Condes (2020) Se debe tomar en cuenta que la recreación es de suma importancia en el desarrollo integral de los niños ya que mediante esto estamos mejorando su calidad de vida y así proporcionándoles un sin número de beneficios psicoemocionales, cognitivos, físicos y sociales.

De esta manera detallaremos cuáles son los beneficios de la recreación y se debe tomar en cuenta que si se realiza en familia sus ventajas van a ser aún mayores ya que estamos fortaleciendo los vínculos familiares y así fomentando una relación de confianza que será basada en el apoyo cariño y diversión de los mismos.

❖ **Beneficios Psicoemocionales**

Mediante este beneficio estamos aumentando la confianza en sí mismo de los niños ya que deben aprender a vencer desafíos e imprevistos en el entorno que se encuentran, además, estimulamos a que cada niño de lo mejor de sí mismo y de esta manera poder enfrentar y resolver nuevas dificultades, por otra parte, les ayudamos a desarrollar su capacidad de relacionarse, empatizar y poder resolver diferentes conflictos adecuadamente.

❖ **Beneficios Cognitivos**

Ahora este beneficio habla sobre relacionarse de forma libre con el entorno que le rodea, ayudándole así al pleno desarrollo de la imaginación, creatividad y memoria junto con esto tenemos también la concentración y atención. Por lo tanto, podemos reforzar lo que son nociones básicas como: color, tamaño, forma, espacialidad y cantidad y así estamos contribuyendo también a la sana competencia y a la tolerancia a la frustración.

❖ **Beneficios Sociales**

A través de los beneficios sociales hablamos sobre potenciar la consolidación de la propia identidad y sentido de pertenencia mediante actividades recreativas esto podemos realizarlo con la familia, con el grupo y con la sociedad, asimismo, estamos favoreciendo la inclusión social, la empatía y la participación en comunidad. Además de prever comportamientos antisociales, violentos y disruptivos ante una sociedad

❖ **Beneficios Físicos**

Por último, la recreación ayuda a favorecer el desarrollo de diferentes destrezas motoras, así como interactuar con el entorno y poder jugar activa y libremente tanto de forma individual como grupal, por otra parte, mejora la percepción corporal y el control de los diferentes movimientos propios y de esta manera desarrollar la coordinación y equilibrio, mejorando así su ubicación en tiempo y espacio.

LA LÚDICA

Según el autor Jimenez (2001)

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica

propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (p.180)

Es decir, son procedimientos pedagógicos en sí mismo ya que genera espacios y tiempos lúdicos también provoca interacciones y situaciones y lúdicas con el entorno que les rodea, por otra parte, la lúdica es acompañada mediante el proceso de apropiación de cualquier concepto desde lo placentero y desinteresado para que así exista un aprendizaje significativo.

EL JUEGO

El juego es una actividad lúdica que se determina a través de diversos contenidos concretos y de roles sociales indicados mediante el juego podemos presentar el fenómeno de una movilidad libre dentro de un espacio y de la ambivalencia de un arriba y abajo dentro del equilibrio de movimiento inestable

Según Linares, D (2011) El juego es un elemento básico para que los niños afronten con éxito las diversas situaciones que se le presentan en su relación y vivencia personal para así poder lograr identificar dificultades que puedan tener mediante el juego se define como una actividad natural de los niños que es caracterizada por la espontaneidad que facilita el crecimiento y el desarrollo social de los mismos.

Características del juego:

- ❖ Es una actividad espontánea libre
- ❖ es placentero
- ❖ no tiene un interés material es un espacio liberador
- ❖ se expresa en un tiempo y un espacio
- ❖ es evolutivo
- ❖ es una forma de comunicación

Indirectamente podemos decir que se supone de un aprendizaje y una forma de experimentación con la realidad y de sí mismo como son las aptitudes y de las relaciones sociales y de su dinámica para que por medio de esto pueda progresar

Mediante el juego podemos desarrollar:

- ❖ Los sentidos
- ❖ los hábitos de comportamiento sociales
- ❖ la capacidad perceptiva y la atención
- ❖ la imaginación y la fantasía
- ❖ la memoria
- ❖ la comunicación
- ❖ la habilidad
- ❖ la aceptación de las normas

El mismo que se convierte en el mejor medio de comunicación entre niños ya que mediante el mismo aprendan a conocerse siendo así un buen regalo y a la vez una forma de poder educar y ajustarse a los intereses y necesidades de cada niño.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL:

El juego de una actividad que está presente en todos los seres humanos habitualmente se le puede asociar con la infancia ya que se manifiesta a lo largo de toda la vida del niño incluso hasta la ancianidad

Varios pensadores clásicos como **Platón** y **Aristóteles** dan una gran importancia al aprender jugando ya que animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayuden a formar sus mentes para actividades futuras como adultos

Y la segunda mitad del siglo XIX aparecieron las primeras teorías psicológicas sobre el juego **Spencer (1855)** consideraba como un exceso de energía acumulado ya que mediante el juego se gastan las energías sobrantes. **Lázarus (1883)** por lo contrario sostenía que diferentes individuos tienden a poder realizar actividades difíciles y trabajosas que producen la fatiga. Por su parte **Groos (1898, 1901)** define al juego como un modo de ejercitarse y practicar los diferentes instintos que estén completamente desarrollados

Entonces el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para poder desarrollar las diferentes funciones que sean necesarias para la época adulta el fin del juego es poder realizar actividades que produzcan placer. (Escobar, 2016)

ETAPAS LÚDICAS

Tipos de juegos: características

Sensorimotora (0 - 2 años) Se basa en la exploración sensorial y motora, exploración de las propiedades de los objetos

Simbólica y constructiva simple (2 - 4 años) Es el inicio de la ficción mediante la actividad en solitario hacia la actividad paralela

Simbólica y constructiva completa (4 - 7 años) Juegos simbólicos: se trata sobre los guiones más complejos, juego dramático con experiencias cotidianas y normas sociales. Cuentos infantiles.

Construcciones sociales. Juego (7-12 años) Juegos de reglas: dentro del juego de reglas que existe el manejo de reglas como primer punto tenemos. El dominio de las mismas y posteriormente la codificación de las nuevas reglas mediante la actividad asociativa existe la participación cooperativa, el mismo que permite que exista interés mediante el deporte y la curiosidad por el funcionamiento de las cosas.

Ocio-esparcimiento (12- 16 años) La pertenencia a grupos formales se basa en el trabajo en equipo y cooperativo de los alumnos ya que mediante los juegos se desafían las capacidades y habilidades y de esta manera podemos obtener proyectos constructivos realistas y con habilidades manuales complejas. (Escobar. 2016)

BENEFICIOS DEL JUEGO:

El juego constituye un elemento básico para la vida del niño ya que además de esto es divertido y resulta necesario para su futuro desarrollo los niños necesitan estar activos para poder crecer y de esta manera poder desarrollar sus capacidades el juego es importante para el aprendizaje y el desarrollo integral ya que aprenden a conocer la vida jugando

Los niños tienen la necesidad para hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo para hacerlos entender una y otra vez mediante los juegos pueden ser de todo tipo de mesa deportivos etcétera además del juego los niños

buscan explorar y prueban descubren el mundo por sí mismos siendo así un instrumento eficaz para su educación al juego se le denomina como un ejercicio que realiza el niño Para poder desarrollar sus diferentes capacidades qué son:

Físicas: Los niños se mueven ejercitándose casi sin darse cuenta mediante esto están desarrollando su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina además que es saludable para todo su cuerpo músculos huesos pulmones corazón etcétera ya que el ejercicio que realizan les permite dormir bien durante la noche.

Desarrollo sensorial y mental afectivas: esto se da mediante la discriminación de forma colores texturas tamaños etcétera.

Creatividad e imaginación: mediante el juego los niños se despiertan y aprenden a desenvolverse y desarrollar habilidades de una manera adecuada

Forma hábitos de cooperación: empiezan a tener un mejor compañerismo para poder jugar Mediante el juego los niños deben disfrutar de los mismos y de la recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así disfrutar el máximo beneficio los niños solo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación ya que hacen lo primero que se les viene a la mente pero este tipo de acción tiene diferentes límites sobre todo cuando hay problemas además el niño mediante el juego aprende a poder desenvolverse en un ambiente mental utilizando así el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto y poder lograr guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo así y motivándolo a poder desarrollar estrategias para la resolución de problemas. (Escobar, 2016)

DESARROLLO COGNITIVO

Al momento de referirnos al desarrollo cognitivo estamos hablando de procesos de pensamiento y cómo estos afectan la conducta de una persona al hablar del concepto de cognición estamos relacionando con el hecho de conocer y saber cómo implica un aprendizaje donde se crea un conocimiento

Qué es el desarrollo cognitivo

De acuerdo con el portal web (Forma infancia, 2019) El desarrollo cognitivo asocia pensamientos y procesos mentales el mismo que se trata de un aspecto esencial que permite entender lo que nos rodea y actuar en consecuencia es un proceso mediante el cual el niño va tomando conocimiento en base a su aprendizaje.

El desarrollarse a nivel cognitivo implica aprender a utilizar lo que es la memoria el lenguaje la percepción la organización y la resolución de problemas también tratar de entender la realidad para poder desenvolverse en el día a día.

Etapas del desarrollo cognitivo del niño teoría de Piaget la evolución de los procesos mentales ya enviar se refiere a que la información es procesada por el sistema cognitivo la misma que causa una reacción diferente en cada persona la teoría de piaget sostiene que un niño empieza a desarrollarse a nivel cognitivo en mi infancia ya que es un proceso que va dando a medida que el niño percibe que se adapta y trata con el entorno que se rodea.

En esta evolución se dan las siguientes etapas:

- ❖ Etapa sensorio motriz
- ❖ Etapa preoperacional
- ❖ Etapa de las acciones concretas

❖ Etapa de las operaciones formales

Etapa Sensoriomotriz:

Esta etapa del desarrollo cognitivo se inicia desde el primer momento que el niño nace y se extiende hasta que comienza a dominar el lenguaje lo cual más o menos sucede entre los dos años de edad mediante este periodo el niño no deja de otorgar su entorno y va reteniendo diversa información. A través del movimiento los niños empiezan a familiarizarse con lo que les rodea y van aprendiendo de lo mismo desde su primer mes de vida el bebé tiene reflejos ya que comprende la causa y efecto de las cosas cuando el bebé va creciendo poco a poco va utilizando sus sentidos y empieza a comprender a través de patrones de comportamiento y de la imitación el motor de los procesos mentales de los niños es la curiosidad a raíz de la misma pues va experimentando va descubriendo y desarrollando su conocimiento al momento que se finaliza esta etapa el niño será capaz de idear una acción en su mente y de valorar su viabilidad.

Etapa Pre-operacional:

Esta etapa engloba el desarrollo cognitivo ya que el niño desde los dos años hasta los 7 años el pensamiento es más rápido y eficaz, en esta etapa la simbología cobra especial relevancia ya que a partir de los símbolos los niños representan personas lugares y objetos es muy común que los niños imiten a personajes y hagan juegos ficticios como por ejemplo la presentación de las cosas mediante palabras e imágenes las mismas que toman relevancia en esta etapa sin embargo se toma en cuenta que en esta etapa y en esta edad aún no desarrollan un razonamiento lógico. Mediante este periodo los niños van ampliando lo que es su imaginación y serán más capaces de poder expresarse a través del lenguaje.

Etapa de las acciones concretas:

Según la teoría de Jean Piaget a partir de los 12 años y durante la adolescencia el desarrollo del pensamiento abstracto va tomando forma ya que el niño es incluso capaz de poder intuir las consecuencias que pueden tener sus actos y mediante el mismo aprenderá a razonar sobre representaciones mentales.

Mediante esta etapa se afianza lo que es el razonamiento y la reflexión ya que el niño es cada vez más hábil y aprende a comprender al mundo que le rodea.

Actividades cognitivas:

Para comprender cuáles son los puntos más relevantes de las funciones cognitivas ya que las mismas posibilitan la creación del conocimiento

Memoria: a través de la memoria se retiene todo lo que es el conocimiento obtenido sin el uso de la conciencia también se pueden incluir las destrezas motoras y el sentido de la percepción

Atención: la atención se caracteriza por la selectividad y exclusividad ya que permite analizar los estímulos que percibe la atención está ligada a la percepción activa de la información que recibe.

Lenguaje: el lenguaje se considera un reflejo de la mente ya que se basa en una gramática que es combinada y que se utiliza para comunicar todos los pensamientos

Percepción: esta se refiere al proceso de organización integración e interpretación de las cosas mediante el uso de la memoria y también del reconocimiento de patrones

Inteligencia: la inteligencia es un procedimiento cognitivo que se basa en metas de comportamiento y pensamiento dando como conclusión que el grado de la inteligencia depende mucho de la eficacia mediante la cual puede ser procesada la información

PROCESOS COGNITIVOS

Los procesos cognitivos, según Romero y Tapia (2014, p. 298) son definidos como “las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar o alcanzar una tarea”. Siendo así, la capacidad que tiene el cerebro humano para procesar la información del entorno. Por su parte, Raya (2010, p. 3) indica que “Para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos”. Al respecto, Ramos, Herrera y Ramírez (2010, p. 202) señalan que “para adquirir un proceso cognitivo es necesario que se ejecuten tres momentos”. Mediante los mismos son basados en la práctica e interiorización del proceso.

Los procesos cognitivos desde una perspectiva general son conjuntos de destrezas y procesos mentales ya que tienen lugar dentro del cerebro humano y mediante el funcionamiento de las estructuras neurológicas de cada persona son encargados de llevar a cabo el proceso de la cognición entre esta se describen lo que son procesos de atención percepción y memoria la cualidad que describen diferentes autores de innata o adquirida les permite asumir que estas habilidades tienen cierto nivel de programación genética dependiendo también en gran medida de la estimulación externa para poder alcanzar el potencial de desarrollo que necesitamos.

Atención:

Según Gento, Pérez y Pérez (2011, p. 30) se dice que son procesos discriminativos y complejos que acompañan en todo el procesamiento cognitivo es decir que la atención es una de las primeras habilidades cognitivas que funciona mediante el aprendizaje por otra parte García (2000, p. 22) señala que la relación que existe entre la atención y los procesos psicológicos son radicalmente los que actúan como un mecanismo vertical el mismo que ayuda a controlar y de esta manera facilita la activación y el funcionamiento de dichos procesos es decir que la atención es un activador que ayuda en la construcción de un nuevo aprendizaje.

Percepción:

La percepción, en términos de Díaz (2009, p. 513) asume que “la percepción se basa en el reconocimiento de los estímulos”. Los estímulos presentan la información que se encuentra en el medio y que será percibida mediante los órganos de los sentidos, ya que el mismo ayudará a transformarse en un impulso nervioso que será conducido al cerebro. En este sentido, Fuenmayor y Villasmil (2008, p. 192) refieren que “La percepción involucra la decodificación cerebral y el encontrar algún sentido a la información que se está recibiendo, de forma que pueda operarse con ella o almacenarse”. En este caso el cerebro codifica, analiza, interpreta y almacena el significado otorgado por cada individuo

Memoria:

A la memoria se le denomina como una habilidad cognitiva para almacenar la información. En este sentido, Zapata (2009, p. 115) considera que “al incrementarse la información que recibe el individuo se hace necesario un espacio mental en el que esa información pueda ser

almacenada”. No obstante, más allá de ser una estructura cerebral Ballesteros (2002, p. 105) hace referencia a la memoria como “un proceso psicológico que sirve para almacenar información codificada, que puede ser recuperada, unas veces de forma voluntaria y otras de manera involuntaria”. Por lo tanto, Morgado (2005, p. 224) discrimina entre dos tipos de memoria implícita que son recuerdos netamente inconscientes en que se basan los hábitos perceptivos y motores por otra parte son los recuerdos liberadores y conscientes siendo así estos tipos de memoria los operativos durante el aprendizaje.

TEORÍA DE JEAN PIAGET.

Desde los inicios de la psicología hasta nuestros días, muchos han sido los autores interesados en conocer cómo las personas adquieren, conservan y desarrollan el conocimiento. Se considera la teoría de Jean Piaget, debido a que es una gran repercusión que esta ha tenido en la historia de la educación. El conocimiento debe ser estudiado desde el punto de vista biológico, ya que el desarrollo intelectual se forma partiendo de la continuación del mismo y establece dos aspectos: Adaptación y acomodación

El desarrollo de las etapas de aprendizajes de Jean Piaget tiene como propósito el poder defender una teoría que está basado en planteamientos que el niño edifica el conocimiento por distintos canales que son: lectura, escucha, observación y exploración, mediante esta trayectoria se interesó por el hecho de que los niños no podían pensar lógicamente siendo así que más adelante resolvían los problemas con facilidad.

Jean Piaget percibe que la capacidad cognitiva y la inteligencia están ligadas al medio físico y social, es decir que los seres humanos buscamos equilibrio dentro del mismo está la incorporación de los nuevas vivencias en nuestros esquemas cuando estas vivencias y esquemas se corresponden sostienen un equilibrio es decir las experiencias están reñidas con los esquemas y establecidos previamente si se lleva a cabo un desequilibrio estaríamos creando confusión ya que finalmente nos lleva el aprendizaje a una organización y adaptación es decir al acoplamiento de los pensamientos previos y los nuevos.

A través del desarrollo de adaptación por acomodación hacemos referencia al cambio a la acomodación de una nueva experiencia para que de esta manera se produzca el desarrollo cognitivo, ya vi ayer establece cuatro etapas que son:

- ❖ Periodo Sensomotor
- ❖ Periodo Preoperacional
- ❖ Periodo de las Operaciones Concretas
- ❖ Periodo de las Operaciones Formales

Es decir, que el desarrollo cognitivo de Jean Piaget es aplicada en la clase de la primaria

Período Sensomotor (primeros dos años)

En este periodo sensomotor que se da en los primeros dos años de vida se dice que es una adaptación práctica y vivida en el mundo exterior. Lo denomina a esta etapa ya que el bebé conoce el mundo poco a poco a través de los sentidos y las tareas motrices de su cuerpo es decir que los bebés pasan de ser individuos reflejos y ser solventes de problemas mediante esto son programadores sobre sí mismos y sobre lo que les rodea.

Período Preoperacional (2 a 7 años)

A través de este periodo lo dividimos en dos etapas que son:

- Etapa preconceptual (2 a 4 años): En esta etapa el niño aprende a actuar en representación simbólica es así cómo puede ver la imitación y memoria que se lo manifiestan mediante dibujos lenguajes sueños y simulaciones es decir que cree que todos los elementos tienen vida y pueden sentir también piensa que todo lo que sucede tiene una relación causa efecto.

- Etapa prelógica o intuitiva (4 a 7 años): A través de esta etapa el pensamiento prelógico se basa en ejemplo es decir se le da a conocer al niño un ejemplo como este: una media taza de líquido que llena un vaso pequeño es más que media taza que no llena un vaso grande, y mediante esto el niño podrá ir descubriendo intuitivamente las relaciones correctas que existen, pero no es totalmente capaz de poder considerar una característica al mismo tiempo ya que el lenguaje es egocéntrico y esto hace que refleje sus limitaciones por la falta de experiencia que tiene el niño. (Castilla, 2013)

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Vygotsky

Al momento de hablar de la teoría del desarrollo cognitivo mencionamos a Lev Vygotsky que fue un destacado representante de la psicología rusa mediante esto propuso una teoría del desarrollo para que el niño mediante este pueda reflejar la influencia de los acontecimientos históricos en 1917 se da una nueva sociedad soviética es decir que destacaron la influencia de cada individuo tras una transformación de la sociedad ya que mencionan que no fue posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura de donde se cría.

Es decir que existían patrones de pensamientos que no se debían a ningunos factores innatos, sino que son productos de las instituciones culturales y las actividades sociales es decir que los adultos tienen la obligación de poder impartir su conocimiento con los integrantes más jóvenes y con los menos avanzados para así poder estimular el desarrollo intelectual.

Por otro lado, se habla sobre las actividades sociales ya que el niño aprende a poder incorporar su pensamiento mediante herramientas como el lenguaje los sistemas de conteo la escritura el arte y otras dimensiones sociales es decir que se lleva a cabo a poder internalizar los resultados de las interacciones sociales, Vygotsky también menciona que el niño se basa en su experiencia personal ya que los mismos son importantes para la comprensión en el desarrollo cognitivo.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Lev Vygotsky considera cinco conceptos fundamentales que se basan en:

1. Funciones mentales. Las inferiores y las superiores: mediante las funciones mentales inferiores son con las que nacemos o sea son las funciones naturales ya que están determinadas genéticamente, es decir que está condicionado por lo que podemos hacer en cambio las funciones mentales superiores son adquiridas y desarrolladas mediante la interacción social ya que el individuo se encuentra con una cultura concreta y estas dos funciones son netamente determinadas por una sociedad.

2. Habilidades psicológicas: Se trata sobre las funciones mentales superiores que son desarrolladas y estas aparecen en dos momentos el primer momento se da de las habilidades psicológicas o funciones mentales ya que son manifestadas en el ámbito social y en segundo momento tenemos el ámbito individual ya que sostiene un proceso cultural del niño y esto

hace que aparezca primero a escala social y estas afirman que todas las relaciones psicológicas son relacionadas entre seres humanos

3. Herramienta del pensamiento: Mediante Piaget Vygotsky definieron el desarrollo cognoscitivo mediante los campos cualitativos de los procesos del pensamiento es decir que a partir de las herramientas técnicas y psicológicas se emplean los niños para poder interpretar su mundo.

4. Lenguaje y desarrollo: Lenguaje se le denomina como una herramienta psicológica de la que más influye en el desarrollo cognoscitivo la misma que se distingue en tres etapas en el uso del lenguaje la del habla social la del habla egocéntrica y la del habla interna los mismos que se dan para poder reflexionar sobre una solución de problemas.

5. Zona de desarrollo proximal: En la zona del desarrollo próximo incluimos a las funciones que están dentro de un proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan netamente es decir que existe una brecha entre lo que el niño puede hacer solo y lo que logra realizar mediante ayuda.

En conclusión, las suposiciones básicas mediante la teoría de Piaget y la de vigotsky son importantes diferenciarlos ya que las dos coinciden con lo que el niño puede construir mentalmente el conocimiento. Vigotsky con una mayor importancia con las interacciones sociales dentro de este proceso ya que para él existe una construcción del conocimiento y se dice que no es solo un proceso individual sino más bien que es un proceso social y esto se da producto de una actividad mediana por la sociedad. (Cadip, 2019)

ESTILOS DE APRENDIZAJE

Varios psicólogos de la educación denominan a los estilos de aprendizaje como un comportamiento de cada persona en diferentes procesos, es decir la manera en que los individuos perciben y procesan cada información estilos de aprendizaje refleja un carácter multidimensional de un proceso de adquisición de conocimientos en el contexto escolar.

Para Schmeck, R. (1982) Denomina los estilos de aprendizaje como estilos cognitivos mediante el mismo los individuos manifiestan cuando se enfrentan a una tarea de aprendizaje y de esta manera refleja las estrategias preferidas habituales y naturales de cada estudiante para que de esta manera puedan aprender y sean ubicados en algún lugar entre la personalidad y las estrategias de aprendizaje.

Para Smith, R. M. (1988) Los estilos de aprendizaje son los modos característicos en lo que una persona procesa dicha información siente y se comporta en las diferentes situaciones de aprendizaje

Por otra parte, dentro de los estilos de aprendizajes tenemos un modelo de aprendizaje por experiencia el cual está descrito como las diferentes capacidades de poder aprender y el mismo que se destacan por encima de otras y obtienen resultados del aparato hereditario de las experiencias vitales propias y de las experiencias del medio actual, ya que son desarrolladas por personas que sobresalen mediante estos dispares en teorías coherentes.

La clasificación de los estilos de aprendizaje se basa netamente en poder constatar la existencia de una gama versátil de sujetos respecto a las maneras de aprender y son sustentadas básicamente en la consideración de criterios fundamentales.

Los tres estilos de aprendizaje son:

- ❖ Estilo visual
- ❖ Estilo auditivo
- ❖ Estilo táctil o kinestésico

Mediante la concepción holística y personalológica del aprendizaje son definidos como las formas relativamente estables cada persona tiene para poder aprender mediante las cuales se expresa el carácter único e irrepetible de la personalidad, mediante este enfoque las dimensiones de los aprendizajes son cuatro:

- ❖ Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de percibir la información (canales de aprendizaje).
- ❖ Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de procesar la información.
- ❖ Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de planificar su tiempo en el cumplimiento de sus metas como aprendices.
- ❖ Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de orientarse hacia la comunicación y sus relaciones interpersonales en el aprendizaje.

Mediante estas cuatro dimensiones, proponemos asumir la siguiente taxonomía de los estilos de aprendizaje:

- A. Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de percibir la información (canales de aprendizaje): estilo visual, estilo verbal-auditivo.
- B. Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de procesar la información: estilo global, estilo analítico.
- C. Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de planificar su tiempo en el cumplimiento de sus metas como aprendiz: estilo planificado y estilo espontáneo.
- D. Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de orientarse hacia la comunicación y sus relaciones interpersonales en el aprendizaje: estilo cooperativo, estilo independiente o individual.

RITMOS DE APRENDIZAJE

Los ritmos de aprendizaje son comprendidos en la década de 1950 a 1960 cuando Hernán definiéndola como una forma en la que el ser humano percibe proceso codifica y desempeña la información (Cabrera y fariñas, 2005)

Es decir que cada persona posee una manera diferente de poder concebir un nuevo aprendizaje y es ahí cuando el docente es el Pilar fundamental para que de esta manera los estudiantes logren el nivel de aprendizaje y las destrezas se desempeñó que se plantea en la planificación curricular

A los estilos de aprendizaje se les distingue por su manera de aprender debido a que es necesario que las actividades estén ajustadas a cada ritmo de aprendizaje de cada estudiante y de esta manera poder alcanzar los objetivos que corresponden a cada necesidad y expectativa.

Existen tres tipos de aprendizajes que son:

- ❖ Ritmo de aprendizaje rápido, mediante este ritmo cada estudiante posee una rapidez al momento de realizar actividades y adquiere una capacidad de retención de información a corto y largo plazo.
- ❖ Ritmo de aprendizaje moderado además de realizar actividades en un tiempo determinado tú mismo suele retener grandes cantidades de información
- ❖ Ritmo de aprendizaje lento es decir que estos ritmos presentan dificultades para poder seguir un ritmo de aprendizaje normal al resto de estudiantes.

Según (Guercio y Villalobos, 2014) mencionan que el individuo exterioriza todo lo que aprende y como consecuencia de todo esto crea o estructura su propio estilo de aprendizaje obviamente teniendo en cuenta todos los aspectos psicológicos que son la motivación las actitudes las capacidades individuales y la particularidad de cada ser humano.

Esto quiere decir que todas las personas tienen su propio estilo de aprender ya que depende también de los varios factores y características del educando

Por ello cabe recalcar que es importante respetar los tiempos y los ritmos de aprendizaje de cada estudiante para de esta manera poderles motivar a los aprendices y poder alcanzar los logros posibles al momento de realizar actividades deben estar planteadas teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje que tiene cada estudiante para poderles permitir un avance en su propio río se debe tomar en cuenta que el docente debe cumplir un papel fundamental para que así los estudiantes descubran y desarrollen su propio potencial.

ESTILOS COGNITIVOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJES

Las diferencias individuales tienen que ver mucho con inteligencia ya que influyen en el aprendizaje escolar, ya que se basa en los estilos cognitivos y estilos de aprendizaje de acuerdo a Fierro (1992) se conoce los estilos de aprendizaje como unos ciertos patrones diferenciales e individuales que tienen una reacción ante la estimulación recibida de procesos cognitivos de la información y en definitiva de aprendizajes y de afrontamientos cognitivos con la realidad. Generalmente son definidos como grupos dicotómicos impulsivo/reflexivo y profundo/superficial

Los destinos impulsivos o reflexivos son llamados también ritmos conceptuales ya que hacen referencia a la tendencia del estudiante al momento de actuar con rapidez y de una manera impulsiva o también tomarse más tiempo para poder responder y de esta manera reflexionar sobre la exactitud de una respuesta las probabilidades de tener éxito en los estudiantes impulsivos es poder recordar información estructurada lectura de comprensión y de interpretación de textos disolución de problemas y la toma de buenas decisiones.

Los estilos profundos o superficial son implicados en que los estudiantes abordan los materiales de aprendizaje en una forma que les ayude a poder comprender el significado de estos los estudiantes abordan el aprendizaje como un estilo superficial ya que no logran vincular con lo que están aprendiendo de una estructura conceptual mayor los estudiantes pueden tener una motivación personal para poder aprender mientras que los estudiantes de estilo superficial aprenden y comprenden debido a una recompensa externa

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE PRÓXIMO

De acuerdo con el portal Campus Educación (2020) Vygotsky es uno de los representantes más conocidos de la teoría sociocultural ya que mediante estas teorías otorga una interacción

humana y el aprendizaje social, esta teoría habla que cada persona instruida no desarrolla competencias más hábiles de la sociedad en un aprendizaje de pensamiento.

Mediante la teoría de Lev Vygotsky habla sobre la gran importancia de las relaciones entre los individuos la sociedad y la cultura mediante las mismas los niños aprenden herramientas tales como lenguaje el sistema de cálculo el arte la escritura y demás dimensiones sociales a su pensamiento.

Vygotsky acentúa la gran importancia de las relaciones sociales el mismo que es desarrollado el concepto de la zona del desarrollo próximo ZDP ya que cada persona se mueve en sus dos dimensiones, esto quiere decir, que es capaz de hacer en el momento y está preparado para hacer aunque no lo haga hecho aún, es decir que aprende a distinguir entre lo que el alumno sabe y lo que el alumno aún no está preparado para poder aprender y entre estos se encuentra la zona de desarrollo próximo que se vincula a, si le ayudan o le orientan a ello.

Al hablar de las características de cada alumno el docente deberá diseñar diferentes actividades que resulten alcanzables para así promover y motivar el aprendizaje aumentando progresivamente la dificultad, el papel fundamental en el que se basa el aprendizaje dentro de la zona del desarrollo próximo son tareas más pequeñas y con una continuidad es decir que las tareas deben ser progresivas en dificultad y esto se le conoce como aprendizaje "llave" ya que el mismo le va a permitir que el alumno siga avanzando y así aprenderá a poder superar nuevos retos.

La zona de desarrollo próximo son aplicaciones tanto en la consecuencia de aprendizajes formales como el momento de proponer lúdicas ya que siempre contará con acompañamiento de los demás y el componente social será una acción, Vygotsky entiende el desarrollo y el aprendizaje de manera diferente ya que es interpretado por teóricos de su época por ejemplo vi ayer afirma que el niño en primer lugar debe alcanzar cierto nivel de madurez biológica que se produce por los diferentes aprendizajes esto quiere decir que el desarrollo precedía al aprendizaje.

Por lo tanto, la zona de desarrollo próximo tiene relación entre el aprendizaje social el aprendizaje significativo y la comprensión individual es así que se le manifiesta como los procesos de aprendizaje que ponen en marcha los procesos de desarrollo.

Además Vygotsky también definió la zona de desarrollo próximo como una distancia entre el nivel de desarrollo real y potencial ya que no se presenta en todos los alumnos de la misma manera mediante la zona de desarrollo próximo los docentes aprenden a observar los procesos de cada uno de los estudiantes para de esta manera poder comprender las relaciones con el aprendizaje y también el interactuar con los demás compañeros y así posibilitar la integración de nuevos conocimientos que tienen como herramienta que dispone cada docente.

En conclusión, la zona de desarrollo próximo favorece el planteamiento de propuestas lúdicas a los alumnos es decir que el juego para los niños resulta novedoso esto hace que se activen en una serie de mecanismos que tienen como objetivo aprender a través de la observación y de esta manera desarrollen de forma mucho más constructiva si comparten experiencias de juegos con otros niños.

LA RECREACIÓN Y EL APRENDIZAJE

La recreación actúa de forma directa en los procesos del desarrollo humano los mismos que deben ser utilizados para el fortalecimiento de la existencia humana, ya que mediante la recreación para poder desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 ayudaremos a que los niños utilicen de manera consecuente su tiempo libre es decir el poder generar espacios de convivencia social que sean planeados en una meta establecida ya que así su recreación vaya más allá de una salud física y mental.

Cabe recalcar que el juego en los niños son pilares fundamentales de la lúdica ya que son denominados como una actividad libre para así poder estructurar realidades novedosas ya que son direccionadas y planeadas para el pleno goce en el desarrollo humano y así permitirles a los niños a que alcancen los objetivos propuestos.

CAPÍTULO III.

METODOLOGIA.

Enfoque de la Investigación

Enfoque mixto

El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento. (Ruiz, Borboa & Rodríguez, 2013)

Este trabajo de investigación posee un enfoque mixto es por ello que se va a realizar un estudio basándose meramente en la realidad, ya que va a integrarse sistemáticamente los métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio, va a analizar conjuntamente los datos cuantitativos y cualitativos, ya que sus inferencias basadas en la información mixta permite lograr un mejor entendimiento del fenómeno bajo estudio, y como no también describirá las características de cada variables y las situaciones vividas que se presentan en la población, en este caso en la “Fundación HOPE HANDS” en el Nivel Inicial 2.

Diseño de la Metodología

No experimental

Según el autor Kerlinger (1979) La investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones

Se basa en un diseño no experimental debido a la observación de fenómenos ya que las variables de estudio no se van a manipular y se estudiará en su contexto natural, es decir que se tomará los resultados establecidos en la ficha de observación aplicadas a los niños del Nivel Inicial 2.

Tipo de Investigación

Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica o documental consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información. (¿Qué es la revisión bibliográfica?, s.f)

Mediante una revisión bibliográfica se realizó búsquedas de información en libros, artículos, sitio web y repositorios confiables, relacionados con las dos variables del tema de investigación.

De campo

La investigación de campo como método permite la intervención del observador en un entorno físico, partiendo de la visita al emplazamiento, para luego observar el lugar y fotografiarlo, esquematizar las imágenes y finalmente esbozar conceptos. (Nájera, 2017)

Es una investigación de campo aplicada, ya que se pudo certificar la problemática con los niños del nivel inicial 2, de la “Fundación HOPE HANDS” en el lugar de los acontecimientos, es decir mediante la modalidad presencial.

Nivel o alcance de la Investigación

Descriptiva

Guevara et al. (2020), expresa que “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171).

Mediante este tipo de investigación poder analizar cuán importante es la recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños del Nivel Inicial 2, además de los resultados que obtendré al trabajar con mi población.

Documental

Según Alfonzo (1994), la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema

Se basa en una investigación bibliográfica al seleccionar, organizar, analizar e interpretar información a partir de fuentes documentales tales como: artículos, páginas web, revistas, libros, entre otros. Con el objetivo de tener fuentes bibliográficas que sustente mi proyecto de investigación, siendo esta información verídica.

Población y Muestra

Población

La población en esta investigación serán estudiantes de la “Fundación HOPE HANDS”, del cantón Guano, provincia de Chimborazo.

Muestra

La muestra será no probabilística e intencionada porque se selecciona a los elementos que los integran, para este estudio se plantea trabajar con toda la población de 15 estudiantes y 1 docente debido a que la misma es pequeña.

Técnicas e instrumentos

Técnica

La observación es una técnica de observación, que permite observar la recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños del Nivel Inicial 2, de la “Fundación HOPE HANDS” con el fin de obtener determinada información para el desarrollo de las mismas.

Instrumento

La ficha de observación es un instrumento que nos permite recolectar la información de los resultados de los niños del Nivel Inicial 2 en la “Fundación HOPE HANDS”, hay que tener en cuenta cada uno de los indicadores establecidos para verificar el desarrollo de sus habilidades y destrezas, y el instrumento que voy a emplear es la ficha de observación ya que se elaborará con todos los aspectos que se desean observar para el apoyo eficaz de la investigación y se aplicará a los estudiantes con datos relevantes.

Procedimiento para la recolección de datos

- La información recolectada de procederá de la siguiente manera:
- Toma de datos en base a la aplicación de los instrumentos.
- Revisión de la información.
- Procesamiento de datos.
- Tabulación y representación gráfica de la información.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados de la ficha de observación

De acuerdo con la ficha de observación que se aplicó a 15 niños/as para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel Inicial 2 de la Fundación HOPE HANDS. Se pudo evidenciar los siguientes resultados

1. La maestra realiza actividades recreativas con el fin de generar mejor aprendizaje

Tabla 1

La maestra realiza actividades

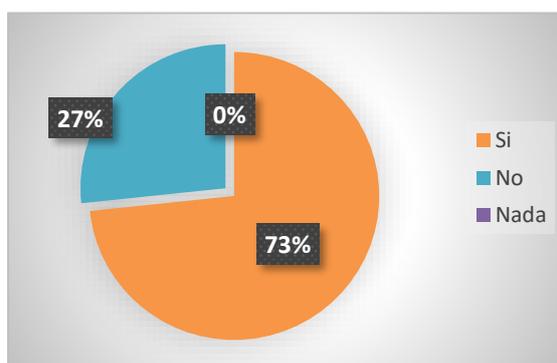
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	73%
No	4	27%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 1

La maestra realiza actividades



Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

De los 15 estudiantes observados durante sus clases, el 73% corresponde a 11 estudiantes que la docente si realiza actividades con el fin de poder generar un mejor aprendizaje, mientras que un 27% que corresponde a 4 estudiantes las actividades no les ayuda a poder generar un mejor aprendizaje.

Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes si generan aprendizaje acorde a las actividades expuestas por la docente, mientras que los demás estudiantes por distracción no generan un buen aprendizaje

2. Usa su imaginación al momento de realizar la dramatización de un cuento

Tabla 2

Usa su Imaginación

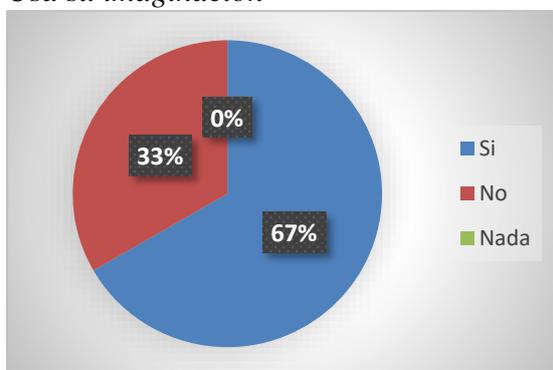
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 2

Usa su imaginación



Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

En la observación realizaba el 67% del estudiantado que corresponde a 10 alumnos tienden a utilizar su imaginación mediante la dramatización de un cuento, mientras que el 33% que corresponde a 5 estudiantes no usan su imaginación.

Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes si desarrollan su imaginación para la dramatización de un cuento mientras que 5 de los mismos se les dificulta el desarrollar su imaginación y por tal motivo no desean realizar dicha actividad.

3. Identifica los sonidos de los animales por medio de pictogramas

Tabla 3

Identifica sonidos

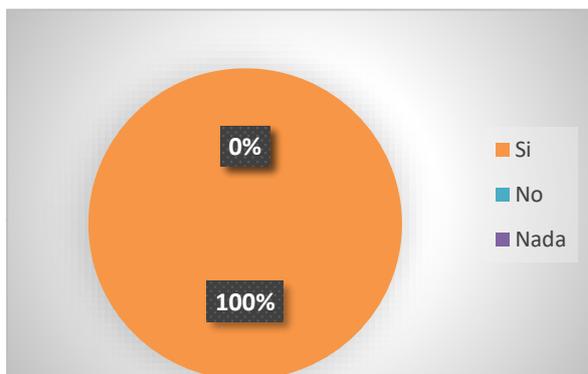
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 3

Identifica sonidos



Análisis e Interpretación:

En la observación realizada nos pudimos dar cuenta que el 100% que equivale a los 15 estudiantes si identifican los sonidos de los animales que se les presento por medio de pictogramas esto quiere decir que su oído está bien desarrollado para poder captar los sonidos de varios animalitos y mediante esto nos pudimos dar cuenta que se divierten y se concentran para poder identificar cada sonido.

4. Le gusta participar y tiene buena actitud al momento de realizar las actividades al aire libre

Tabla 4

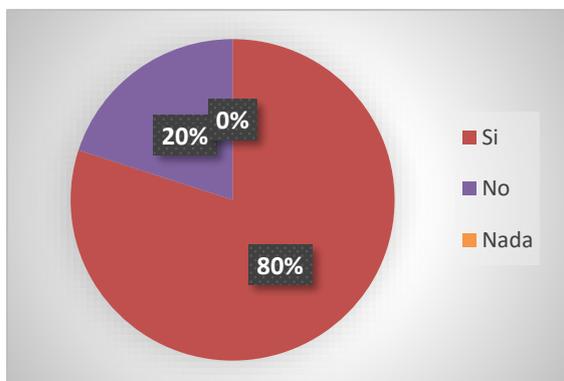
Participación y actitud de los estudiantes

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Nota: Elaboración propia

Gráfico 4

Participación y actitud de los estudiantes



Anánsis e interpretacion:

En la observación realizada en 80% de la clase que corresponde a 12 estudiantes si les gusta participar y tienen una buena actitud al momento de realizar las actividades, mientras que el

20% que corresponde a 3 alumnos no les gusta participar ni tienen una buena actitud para realizar las actividades.

Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes tienen una participación activa y optan por una buena actitud para así poder alcanzar los objetivos planificados en dicha actividad, mientras que a los 3 estudiantes no les gusta participar en las actividades planteadas y no tienen una buena actitud para trabajar en actividades al aire libre.

5. Comprende las indicaciones de las actividades lúdicas que se les presenta

Tabla 5

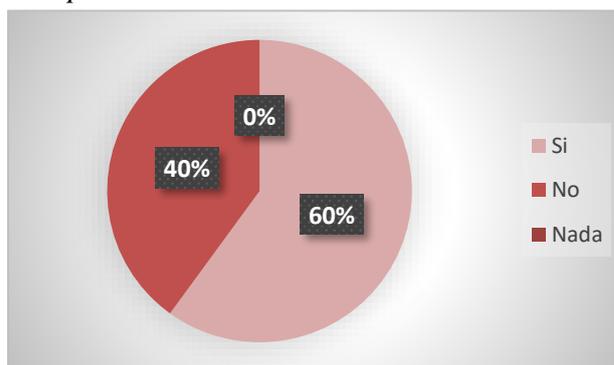
Comprensión de las indicaciones

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	60%
No	6	40%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Nota: Elaboración propia

Gráfico 5

Comprensión de las indicaciones



Elaborado por: Viviana Snagnay

Análisis e Interpretación:

Del total de observados el 60% correspondientes a 9 estudiantes si comprenden las indicaciones para poder realizar las actividades lúdicas, mientras que el 40% que corresponde a 6 estudiantes no comprenden las indicaciones que se les presenta.

Esto quiere decir que la mayoría si pone atención y comprende las indicaciones mientras que al resto se le dificultad realizar las actividades por las razones de que no comprenden las indicaciones y esto se puede dar por distracción y por qué las actividades no les llama la atención.

6. Presta atención y se concentra durante el desarrollo de actividades recreativas artísticas

Tabla 6

Atención y concentración

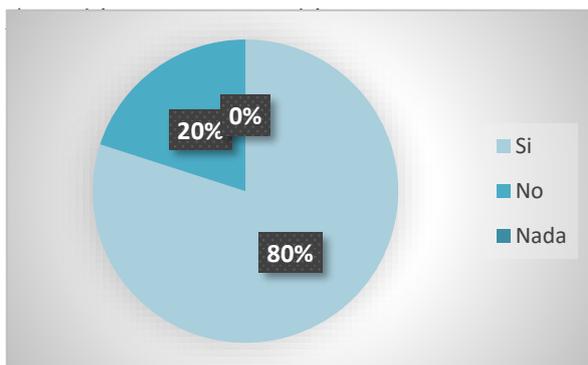
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
-------------	------------	------------

Si	12	80%
No	3	20%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

Mediante lo observado el 80% que corresponde a 12 estudiantes son capaces de prestar atención y de concentrarse al momento de realizar actividades, mientras que el 20% que corresponde a 3 estudiantes se les dificulta prestar atención y concentrarse para realizar bien las actividades.

Se puede evidenciar que la mayoría del alumnado si presta atención y se concentra para poder realizar de la mejor manera las actividades, mientras que 3 de los estudiantes no prestan atención ni se concentran ya que se distraen por cualquier movimiento o también el motivo puede ser porque las actividades no les llame la atención y sean un poco aburridas.

7. Existe trabajo grupal al momento de realizar las actividades recreativas a los niños

Tabla 7

Integración con sus compañeros

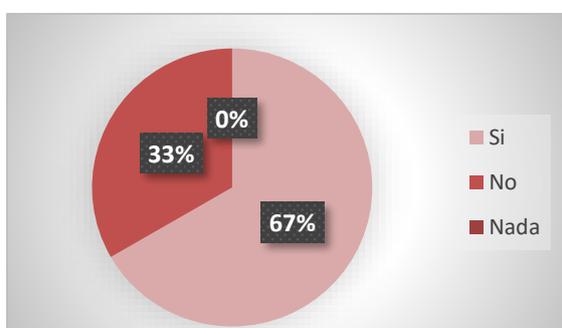
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 7

Integración con sus compañeros



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

En la observación realizada el 67% que corresponde a 10 estudiantes si realizan trabajo grupal al momento de realizar las actividades en el aula de clase, mientras que el 33% que corresponde a 5 estudiantes que no les gusta realizar trabajo grupal

Se puede concluir que los 10 estudiantes optan por realizar trabajos grupales para así tener apoyo en alguna actividad recreativa que les parezca un poco difícil, mientras que los 5 estudiantes restantes no les gusta trabajar en grupo por el motivo de que se dificultan y se estresan al momento de realizar la actividad, entonces podemos decir que no siempre existirá apoyo en todos los estudiantes del curso.

8. Al momento de presentar las actividades lúdicas los niños poseen curiosidad por los mismos

Tabla 8

Curiosidad por las actividades

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 8

Curiosidad por las actividades



Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

Mediante la ficha aplicada se pudo observar que el 80% que corresponde a 12 estudiantes si sienten curiosidad por aprender cosas nuevas mediante las actividades lúdicas, mientras que el 20% que corresponde a 3 estudiantes no muestran ninguna curiosidad por las actividades lúdicas.

Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes si muestran curiosidad al momento que se le presenta las actividades lúdicas y tienen la necesidad de aprender cosas nuevas, ya

que a los 3 estudiantes restantes se les observa que no sienten curiosidad y esto se puede dar porque la clase les es aburrida o porque ya se sienten cansados mentalmente sin embargo son muy pocos con esta observación

9. Cuando los niños empiezan a realizar las actividades cumplen con las reglas y las normas que se les da a conocer

Tabla 9

Cumplen con las reglas y normas

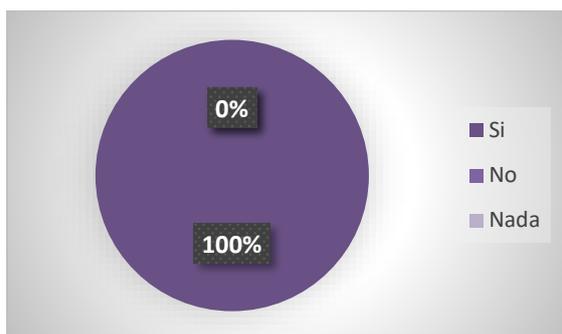
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 9

Cumplen con las reglas y normas



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

Al momento de realizar la ficha de observación nos pudimos dar cuenta que el 100% que corresponde a los 15 estudiantes si cumplen con las reglas y las normas planteadas esto quiere decir que los estudiantes si optan por mejorar su rendimiento en las actividades educativas que se les presenta y así cada docente se siente contento y satisfecho por el trabajo realizado.

10. Después de realizar las actividades lúdicas la docente otorga alguna retroalimentación

Tabla 10

Otorgar retroalimentación

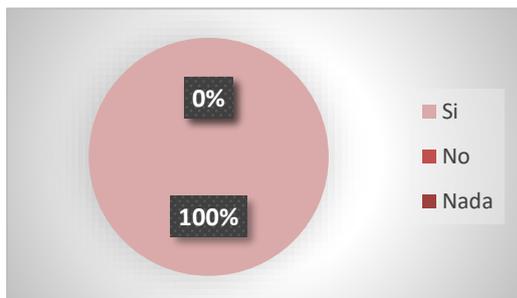
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Nada	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Viviana Shagñay

Gráfico 10

Otorgar retroalimentación



Elaborado por: Viviana Shagñay

Análisis e Interpretación:

Mediante lo observado el 100% que corresponde a los 15 estudiantes si reciben la retroalimentación correspondiente por la docente ya que esto les permitirá tanto a los estudiantes como a los docentes tener un mejor rendimiento y esto se lo logrará a través de actividades recreativas que ayuden a desenvolverse de mejor manera cada estudiante.

Análisis General

La ficha de observación que se aplicó a 15 niños mediante la recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 en la fundación HOPE HANDS del cantón Guano se pudo evidenciar que al 73% de los niños/as la docente les ayuda a generar un mejor aprendizaje mediante la realización de las actividades lúdicas, el 67% de los estudiantes optan por utilizar su imaginación al momento de realizar alguna dramatización mediante la utilización de cuentos, se obtiene el 100% del alumnado ya que identifica de la manera correcta los sonidos de los animales por medio de pictogramas esto quiere decir que el oído de los mismos tienen un desarrollo exitoso, el 80% del alumnado opta por tener una participación activa y una buena actitud para desarrollar actividades recreativas al aire libre, el 60% de los niños comprenden las indicaciones que se les presenta para obtener mejores resultados, el 80% de niños/as tienden a prestar atención y a concentrarse al momento de desarrollar las actividades recreativas, el 67% de los estudiantes prefieren realizar actividades en grupo ya que si tienen alguna dificultad en el pensar de ellos se les hará más fácil el trabajar juntos con sus amiguitos, el 80% de niños sienten curiosidad por aprender cosas nuevas mediante la realización de actividades recreativas ya que así podrán desenvolverse de mejor manera, el 100% del alumnado tiende a cumplir con las reglas y normas que el docente presenta antes de empezar con la actividad, y el 100% de los estudiantes reciben una retroalimentación por parte de la docente al momento de culminar con alguna actividad.

Con lo mencionado se puede evidenciar que la mayoría de los niños/as puestos a observación obtuvieron un buen resultado en tanto a la atención, concentración, curiosidad participación, integración grupal, cumplir normas y reglas. Esto se debe a que las actividades recreativas sean de gran utilidad ya que por medio de esto los estudiantes se sientan cómodos y atraídos por las actividades. Sin embargo, también se debe tener en cuenta en la minoría de los

estudiantes para poderles ayudar a mejorar e igualar a los demás niños/as buscando nuevas estrategias que sean llamativas y de adapten a su proceso de aprendizaje.

DISCUSIÓN

A continuación, se discute los resultados adquiridos en la presente investigación referente a la recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 en la fundación HOPE HANDS. El presente estudio se empleó una ficha de observación de manera presencial a la muestra designada, que corresponden a 15 estudiantes del subnivel inicial 2.

La maestra se presenta en clase, mostrando que, las actividades recreativas repercuten significativamente en el desarrollo de la autoconfianza de los niños y niñas del Nivel Inicial (García & Yugcha, 2021) ya que de esta manera los niños tienden a confiar en sí mismo cuando la docente realiza actividades dentro del salón de clases.

Los niños usan su imaginación al momento de realizar una dramatización, la dramatización y el lenguaje imaginativo se concluye que existe una relación entre sí, ya que ayudan al desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, de la creatividad proporcionando un aprendizaje vivencial en el niño (Lopez & Toapanta, 2022) constataron que es favorable porque el niño aprende y se destaca de mejor manera al momento de usar su imaginación y así crea también un nuevo conocimiento.

El infante reconoce los sonidos de los animales por medio de pictogramas, el uso de pictogramas en la adquisición del lenguaje verbal se considera una parte fundamental, debido a que se pueden identificar objetos, clasificarlos, mostrar contenido emotivo, educativo y a la vez son el material que el niño puede crear por sí mismo para comunicarse con los demás (Casco & Viteri, 2022) constataron que mediante el uso de pictogramas los niños pueden asemejar el sonido de diferentes animales, cabe mencionar que son herramientas que ayudan a que el niño desarrolle de mejor manera su audición ya que puede también estar relacionado con el diario vivir del niño.

A los niños les gusta participar y tienen buena actitud para realizar actividades al aire libre, los niños socializan mejor con sus compañeros al compartir momentos especiales, son más respetuosos, conviven más, depende de su tipo de aplicación y su finalidad (Bones & Bastidas, 2023) es importante que los niños obtén por una participación y actitud al momento de realizar actividades al aire libre ya que le ayuda a ser más comprometidos y empezaran a formar parte de su entorno.

Comprende las indicaciones de las actividades lúdicas, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas. (Calderón, 2021) a medida que al niño se le realiza actividades lúdicas, se debe tomar en cuenta si comprende o no comprende las indicaciones ya que así los niños podrán desempeñarse de mejor manera y resultara más fácil al aprendizaje

Presta atención y se concentra durante el desarrollo de las actividades, las actividades mejoran el rendimiento de las funciones ejecutivas en niños. Están orientadas para la atención, concentración, memoria, pensamiento y lenguaje (Pilco, 2023) es importante

reconocer que mientras más atención y concentración ponga el niño al momento de realizar actividades recreativas se obtendrá un mejor resultado y desempeño por parte de los mismos. Existe trabajo en equipo al momento de realizar actividades recreativas, los alumnos se relacionen entre sí, siendo estos más creativos, compartiendo con los compañeros que eran excluidos, fortalecieron sus valores, estimularon la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo compartir jugando (Jiménez, et al., 2022) al momento que exista un trabajo grupal dentro de un salón de clases los resultados serán favorables tanto para los estudiantes como para la docente, ¿por qué? Porque así la docente sabrá cómo trabajar con niños sin que ninguno sea excluido por parte de sus compañeros.

Los niños poseen curiosidad al momento de realizar actividades lúdicas, permite la adquisición de habilidades y confianza en ellos mismos y que a su vez fomenta la curiosidad y la superación de dificultades de traslado autónomo (dentro de sus posibilidades) y dentro de su entorno cotidiano (Medina, 2021) permitiendo así que los niños confíen en si mismo para poder desarrollar de mejor manera sus habilidades, siempre y cuando también las actividades sean llamativas para que así el niño tenga curiosidad de realizarlo.

Los niños al momento de realizar las actividades cumplen con las reglas y normas, utilizadas permitieron reconocer en los niños otras formas de relacionamiento más armónicas que favorecieron la resolución de conflictos de forma pacífica y la vivencia de valores. (Cano, et al., 2023) se da a conocer si los niños cumplen con las reglas y las normas dadas por la docente se podrá disfrutar mejor armónicamente, favoreciendo la formación integral mediante el juego.

La docente realiza una retroalimentación, las condiciones y los obstáculos en los que se apoya la retroalimentación formativa para promover comprensiones profundas, así como estrategias para poder ofrecerla (Anijovich & Cappelletti, 2020) es importante porque de esta manera se expresa opiniones si les gusto o el niño entiende de mejor manera el juego, ya que es fundamental realizar una retroalimentación para el fortalecimiento de su enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ❖ A partir de la identificación de estrategias implementadas por parte de los docentes para el desarrollo de las habilidades cognitivas se obtuvo que son métodos de enseñanza de carácter interactivo ideológico el mismo que estimula el uso ingenioso y pedagógicamente de métodos es decir que mediante las estrategias se ayudará a que los niños con mayor o menor capacidad puedan interactuar y poder lograr así un mismo objetivo.
- ❖ Mediante la examinación de la actitud de los estudiantes con las estrategias impartidas por los docentes cabe recalcar que la importancia de poder interactuar mediante actividades recreativas se ayudará a que se desarrollen en el proceso de enseñanza aprendizaje es decir que mediante estrategias los estudiantes contribuirán y generarán un ambiente acogedor y así promover el interés la participación y el rendimiento académico de los estudiantes.
- ❖ Se propuso estrategias que sean beneficiosas en el desarrollo cognitivo el mismo que desempeñan un papel fundamental y crucial en el desarrollo infantil ofreciendo así diversos beneficios que va más allá de un entretenimiento de las actividades ya sean juegos recreativos deportes o actividades culturales, es así que podemos fomentar un ambiente positivo y desafiante para así integrar actividades lúdicas y recreativas que rija a la clave para poder cultivar un desarrollo cognitivo y social sólido en sus primeros años de vida.

Recomendaciones

- ❖ Realizar actividades llamativas para que los niños opten por una atención y concentración adecuada ya que de esta manera los niños afronten con éxito las diversas situaciones que se presentan en su relación y vivencia personal y esto será realizado mediante el juego ya que es caracterizada por la espontaneidad que facilita el crecimiento y el desarrollo social de los mismos.
- ❖ Establecer actividades, metas claras y realistas para los niños para que de esta manera su progreso sea de una manera adecuada y puedan sentirse motivados a alcanzar sus objetivos. Proporcionar también una retroalimentación positiva y constructiva a medida que los niños avanzan en cada actividad lúdica ya que esto es fundamental para crear un nuevo conocimiento
- ❖ Relacionar una acción y un efecto y de esta manera producir algo nuevo donde los niños deleiten de una búsqueda en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas ya que esto les va a permitir relevancia y aplicabilidad de lo que están aprendiendo mediante el juego el cual también aumenta su motivación intrínseca y su interés por realizar actividades lúdicas.

CAPÍTULO VI.

PROPUESTA

Tema: La recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 de la fundación HOPE HANDS

Estrategia N°1

Laberinto de sorbetes



Objetivo: Estimular el pensamiento lógico, concentración y la coordinación manual de los niños mediante el laberinto de sorbetes.

Tiempo estimado: 45 minutos

Escenario: Aula de clases

Materiales:

- ❖ Caja de cartón
- ❖ Sorbetes de colores
- ❖ Cinta adhesiva
- ❖ Goma o pegamento

Desarrollo e Instrucciones:

1. Elaborar una bandeja de cartón para poder realizar el laberinto
2. Cortar los sorbetes a una medida adecuada, puede ser de 6 cm
3. Con la cinta adhesiva uniremos los sorbetes
4. Al momento de que los sorbetes se encuentren unidos empezaremos a pegarlos a la caja dándole forma de un laberinto
5. Cuando el laberinto se encuentre terminado lo dejaremos en un espacio alto para que se pueda pegar bien los sorbetes
6. Empezaremos dando las indicaciones pertinentes sobre el juego a toda la clase
7. Cada estudiante deberá tener una canica en la mano
8. Los niños deberán poner atención y concentrarse ya que al momento de colocar la canica en el laberinto deberán llevarlas por el camino sin que la misma toque los sorbetes
Mediante este juego analizando también la paciencia del niño ya que puede ser un poco frustrante si la canica toca los sorbetes.

Estrategia N°2

Los bolos de colores



Objetivo: Fomentar la concentración y la precisión de los niños al momento de lanzar una pelota para botar todos los bolos posibles

Tiempo estimado: 45 minutos

Escenario: Aire libre (Patio)

Materiales:

- ❖ Botellas de plástico de un solo tamaño
- ❖ Papel crepe de diferentes colores
- ❖ Agua
- ❖ Pelota pequeña

Desarrollo e Instrucciones:

1. Con los niños realizaremos trozos medianos del papel crepe para dar color
2. Tomaremos una botella y dentro de ella cada niño deberá insertar los trozos de papel crepe
3. Cuando el papel crepe este dentro de la botella colocaremos agua un poco más de la mitad para poder agitarla
4. Mientras se agita la botella deberá ir saliendo el color del papel crepe y se lo deberá agitar hasta que cada botella obtenga el color deseado
5. Cuando lo anterior mencionado este totalmente listo lo llevaremos al patio
6. Con los niños realizaremos una fila para poder salir ordenados y que no exista ningún percance
7. Cuando lleguemos al Patio colocaremos las botellas a una distancia adecuada para empezar con el juego.
8. Empezaremos dándoles las indicaciones del juego para que los niños no tengan ninguna dificultad al momento de realizarlo
9. Los niños deberán colocarse uno detrás de otro para que puedan jugar
10. Cada niño deberá tomar la pelota y tendrá dos oportunidades para poder derrumbar todos los bolos hechos con botellas

Mediante este juego medimos la fuerza, la concentración de los niños ya que deberán derrumbar todos los bolos posibles y esto hará también que tomen fuerza para poder lograrlo.

Estrategia N°3

Tetris con cubetas de huevos



Objetivo: Identificar colores y formas mediante el juego de Tetris (rompecabezas) para desarrollar la capacidad de atención en niños.

Tiempo estimado: 45 minutos

Escenario: Aula de clases

Materiales:

- ❖ Cubetas de huevos
- ❖ Tijeras
- ❖ Pintura

Desarrollo e Instrucciones:

1. Se necesitará un cartón de huevos de 24 unidades completo, es decir, la parte de arriba y la parte de abajo
2. Vamos a conservar la parte de abajo del cartón de los huevos intacta
3. La otra parte divídela en piezas como las de tetris, cortándola sin dañar las hueveras.
4. Vamos a realizar alguna forma ya sea en L, otra en forma de esquina, una recta, etc.
5. Cada pieza nueva se le pintara de un color diferente
6. La actividad se realiza en grupos.
7. Se entrega a cada grupo de niños el material didáctico (Tetris)
8. A continuación, se explica la ejecución de la actividad, vamos a colocar las piezas a un lado separándolas de la base para que el niño pueda armar el Tetris, el niño deberá ir colocando cada pieza en donde crea conveniente hasta que logre encajar todas las piezas del rompecabezas.

El Tetris con cubeta de huevos es un derivado del rompecabezas que se utiliza para encajar las piezas en el lugar que corresponda y de esta manera los niños se divertirán y pondrán atención a cada movimiento que realicen para cumplir con las reglas del juego

Estrategia N°4

Mi mente se activa



Objetivo: Entrenar la memoria visual mediante el uso de bits de memoria para el mejoramiento de las diferentes habilidades cognitivas y motrices.

Tiempo estimado: 25 minutos

Escenario: Aula de clases

Materiales:

- ❖ Impresiones de animales
- ❖ Tijeras
- ❖ Papel contac

Desarrollo e Instrucciones:

1. En esta actividad buscaremos muchos animales para poder imprimirlos ni tan grandes ni tan pequeños
2. Cuando estén totalmente impresos lo forraremos con papel contac para que sea más fácil para los niños y más que todo para que no se rompa
3. Esta actividad se va a desarrollar individualmente.
4. Colocar las tarjetas en tres filas sobre una mesa.
5. Pedir al niño que observe detenidamente las tarjetas en un tiempo considerable.
6. Colocar las tarjetas boca abajo.
7. Pedir al niño que gire las tarjetas identificando el par de cada una hasta que complete las mismas.

Los bits de memoria son unas tarjetas que se usan para trabajar la memoria a largo plazo, la memoria de trabajo y las habilidades del funcionamiento ejecutivo, como la atención, la planificación y la priorización.

Estrategia N°5

La rayuela con mis amiguitos



Objetivo: Completar el recorrido, pasando en cada turno la piedra de casilla en casilla hasta llegar al número 10

Tiempo estimado: 5 a 10 minutos por estudiante

Escenario: Aire Libre (Patio)

Materiales:

- ❖ Tiza o cinta Adhesiva

Desarrollo e Instrucciones:

1. Salir con los niños al patio para poder dibujar una rayuela con la ayuda de los mismos.
2. Se le realizara una rayuela que sea llamativa y que les dé gusto por empezar a jugarla
3. Cuando la rayuela esté terminada se le colocara números que estos van a ser del 1 al 10

4. Vamos a empezar explicándoles cómo se juega la rayuela y por supuesto les presentaremos un ejemplo
5. Cada niño deberá saltar de un pie cuando sea y de dos cuando lo pida
6. Cuando el niño toque raya deberá regresar ya que tendrá dos oportunidades para poder terminar de jugarla

Cabe mencionar que la rayuela es uno de los juegos más tradiciones que existen ya que es una actividad que estimula diversas habilidades y destrezas que son: equilibrio, coordinación, imaginación, paciencia, tolerancia e interacción social.

BIBLIOGRAFÍA

¿Qué es la revisión bibliográfica? (s.f.). En *Philosophia, Scientia et Praxis. et Praxis de filoncién.blogspot.pe*.

Adipa (2022) *Estimulación cognitiva en primera infancia: ¿qué es y en qué consiste?* Obtenido de: <https://adipa.cl/noticias/estimulacion-cognitiva-en-primera-infancia-que-es-y-en-que-consiste/>

Alfonzo, I. (1994). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Caracas: Contexto Ediciones.

Angulo, E (2012) *Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial sinaloense. Un estudio de caso*. [Tesis de Doctorado] Universidad Autónoma de Sinaloa

Anijovich, R., Cappelletti, G (2020) *La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza*. *Revista Docencia Universitaria*. 1(21)

Aprendizaje en el Diseño de Marcas. *INNOVA Research Journal*. 2 (1) 155-164

Bones, S & Bastidas, M (2023) *Actividades de recreación infantil en relación al desarrollo del sentido de pertenencia de los niños de educación inicial* [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato.

CABRERA, A. J., & FARIÑAS, L. G. (2005). *El estudio de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva Vigotskiana: Una aproximación conceptual*. *Revista Iberoamericana de Educación*, (1)1-10.

Cadip (2019) *Desarrollo cognitivo: Piaget y Vigotsky* Obtenido de: <https://www.ccadip.com/post/desarrollo-cognitivo-piaget-y-vygotsky>

Calderón, G (2021) *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. *Polo del conocimiento*. (6) 4. 861-878

Campus educación (2020) *ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO* Obtenido de: https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html

Cano, J., Isaza., Valencia, J (2023) Estrategias didácticas lúdicas que favorecen la autonomía en el aula de niños con multidiscapacidad en el Instituto de Educación Especial del Norte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* (48). 261-270

Casco, T & Viteri, J (2022) El uso de pictogramas y el lenguaje verbal en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Isabel La Católica” [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato.

Castilla, F (2013) La teoría del desarrollo cognitivo de piaget aplicada en la clase de primaria. [Tesis de Pregrado] Universidad de Valladolid,

Clinica los Condes (2020) La importancia de la recreación en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Obtenido de: <https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/Pediatria/importancia-recreacion-desarrollo-ninos>

Davies, W. (2000). Understanding Strategy. *Strategy and Leadership*, 28(5), 25- 30.

Díaz, J. (noviembre-diciembre de 2009). Persona, mente y memoria. *Salud Mental*, vol. 32(núm. 6), pp. 513-526.

Díaz, M (2017) *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. [Tesis de Pregrado] Fundación Universitaria los Libertadores

Escobar, J. (2003) Intervención pedagógica y didáctica en adultos y adultos mayores para la actividad física. *EFDeportes.com, Revista Digital*. 9(63) Buenos Aires,

Escobar, X (2016) *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato

Fierro, A. (1992). Personalidad y aprendizaje en el contexto escolar. *Desarrollo Psicológico y Educación*, vol. II.

Forma infancia (2019) *Etapas del desarrollo cognitivo del niño*. Obtenido de: <https://formainfancia.com/desarrollo-cognitivo/>

Freedman, L. (2016) *Estrategia: una historia*. Oxford University Press

Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (mayo-agosto de 2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, vol. 9(núm. 22), pp. 187- 202.

García, F. (2000). *Aprendiendo a vivir*. San Juan, Puerto Rico: Ediciones Hispalis

García, J & Yugcha, J (2021) Actividades recreativas y el desarrollo de la autoconfianza en el nivel inicial ii en tiempos de pandemia [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato

- Gento, S., Pérez, G., & Pérez, M. (2011). Tratamiento educativo de la diversidad en personas mayores. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Guercio, J., & Villalobos, K. (2014). Los estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento: un enfoque centrado en estudiantes universitarios. (C. U. Reformada, Ed.) *Realitas, Revista de Ciencias Sociales, Humanas y Artes*, Vol 2(No 1), 38-44.
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4 (3), 163-173. 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Horgan, D. (2016), Child participatory research methods: Attempts to go deeper. Obtenido de: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0907568216647787>
- Jímenez, C (2001) *Lúdica cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía para el siglo XXI*. Editorial Magisterio: Bogotá
- Jiménez, R., Ludeña, L., Medina, C., (2022) Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Tejedora*. 5(9)
- KERLINGER, FN. (1979). Enfoque conceptual de la investigación del comportamiento. Kinders del Real (2017) *El juego como estrategia de aprendizaje* Obtenido de: <https://blog.colegiosdelreal.mx/kinder-privado-en-san-luis-potosi/juego-como-estrategia-aprendizaje>
- Linares, D (2011) *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo
- López, G & Toapanta, E (2022) La dramatización del cuento infantil y el lenguaje imaginativo en el nivel Inicial. [Tesis de Pregrado] Universidad Técnica de Ambato.
- Marins, D., Costa, C (2016) Recreación Escolar: El Juego y El Juego en educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Nucleo del Conocimiento*. 1(10) 05-24
- Martins, J (2024) La importancia de la inteligencia emocional. Obtenido de: <https://asana.com/es/resources/emotional-intelligence-skills>
- Medina, D (2021) Estrategias didácticas lúdicas que favorecen la autonomía en el aula de niños con multidiscapacidad en el Instituto de Educación Especial del Norte.[Tesis de Posgrado] Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador
- Morgado, I. (2005). Psicobiología del aprendizaje y la memoria. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, pp. 221-233.
- Nájera, C (2017) Identidad e Identificación: Investigación de Campo como Herramienta de Pérez, A. (1997). Recreación. Fundamentos teóricos Metodológicos. *México: Talleres Gráficos*

Pilco, A (2023) La estimulación cognitiva y el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños con trastorno por déficit de atención. [Tesis de Pregrado] Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

Ramos, A., Herrera, J., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar*, (15) 34, pp. 201-209.

Raya, E. (2010). Factores que Intervienen en el Aprendizaje. *Temas para la Educación*. 7, 1-6.

Romero, Y., & Tapia, F. (2014). Desarrollo de los procesos cognitivos en niños de edad escolar. *Multiciencias*, 14(3), pp. 297- 303.

Ruiz, M.I., Borboa, M. S. & Rodríguez, J. C. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Revista Académica de Investigación TLATEMOANI*, 13, 1-25. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/13/estudios-fiscales.pdf>

Santrock, J. (2006). *Psicología de la educación*. McGrawHill México, 2ed cap4, 104-13.

Schmeck, R. (1982): Inventory of Learning Processes en “Students Learning Styles and Brain Behavior”, Ann Arbor, Michigan: ERIC. Ed., p. 80.

Smith, R. M. (1988): *Learning how to Learn*, Milton Keynes, U.K., Open University Press, p. 24

Woolfolk, A. (1999). *Psicología educativa*. Pearson México. 110-159.

Zapata, L. (2009). Evolución, cerebro y cognición. *Psicología desde el Caribe*, 1(24), 106-119.

ANEXOS

ANEXO 1. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA FUNDACION HOPE HANDS

Fotografía 1

Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN
DATOS INFORMATIVOS

TEMA: La recreación para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del subnivel inicial 2 en la fundación HOPE HANDS

Objetivo: Analizar como las actividades recreativas ayudan al desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de Subnivel inicial 2 de la Fundación HOPE HANDS

SUBNIVEL INICIAL 2

	PREGUNTAS	SI	NO	NADA
1	La maestra realiza actividades recreativas con el fin de generar mejor aprendizaje	11	4	0
2	Usa su imaginación al momento de realizar la dramatización de un cuento	10	5	0
3	Identifica los sonidos de los animales por medio de pictogramas	15	0	0
4	Le gusta participar y tiene buena actitud al momento de realizar las actividades al aire libre	12	3	0
5	Comprende las indicaciones de las actividades lúdicas que se les presenta	9	6	0
6	Presta atención y se concentra durante el desarrollo de actividades recreativas artísticas	12	3	0

7	Existe trabajo grupal al momento de realizar las actividades recreativas a los niños	10	5	0
8	Al momento de presentar las actividades lúdicas los niños poseen curiosidad por los mismos	12	3	0
9	Cuando los niños empiezan a realizar las actividades cumplen con las reglas y las normas que se les da a conocer	15	0	0
10	Después de realizar las actividades lúdicas la docente otorga alguna retroalimentación	15	0	0

ANEXO 2. FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE EJERCICIOS A ESTUDIANTES

Fotografía 1.

Investigadora realizando actividades



Fotografía 2.

Estudiantes realizando actividades



Fotografía 3.

Estudiantes realizando actividades



Fotografía 4.

Estudiantes realizando actividades

