



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

TEMA:

PLAN DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO
COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
CIUDAD DE MONTALVO, AÑO 2023.

AUTOR/AS:

BARONA VILLEGAS JANETH LISSET
FUENTES GALARZA MAHOLY CECILIA

TUTORA:

MSC, RONDA RODRÍGUEZ NURIAN

BABAHOYO – ECUADOR

2023



DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, la cual ha sido un duro y largo camino, donde me ha dado las fuerzas y sabiduría necesaria para poder enfrentar cada obstáculo que se me atravesó durante mi vida estudiantil.

A mi Padre, Manuel De Jesús Barona Martínez, a pesar de no estar cerca de mi ahora, desde muy pequeña me supo orientar sobre la vida estudiantil y siempre me inculco valores con los cuales he podido llegar muy lejos.

A mi Abuela, Julia Aida Martínez Fajardo, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntas, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí.

A mi Esposo, Wiliam Jonathan Gaibor Muyulema, quien ha estado presente durante este proceso de mi carrera, acompañándome y por el apoyo moral que siempre me brindo a lo largo de esta etapa estudiantil.

A mi hija, Zoe Samira Gaibor Barona, porque ella es la motivación de mi vida, mi orgullo de ser lo que seré, ella nunca fue un impedimento para mis estudios sino más bien me inspiro a seguir luchando por llegar a ser una profesional.

**Con mucho aprecio,
JANETH LISSET BARONA VILLEGAS**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación se lo dedico a Dios, ya que gracias a él estoy logrando concluir con mi carrera Universitaria, la cual ha sido un largo camino, donde me ha brindado la sabiduría requerida para enfrentar cada obstáculo o problema que se me presentó durante mi vida estudiantil.

A mis Padres, Mario Augusto Fuentes y Cecilia Isabel Galarza Tobar por ser mi pilar fundamental, guiarme, brindarme su apoyo incondicional, enseñarme valores y sus consejos para ser una excelente persona, también por apoyarme económicamente para culminar mis estudios y así poder tener una Profesión.

A mi profesora de Primaria, Alexandra Maribel Rodríguez Naranjo quien tuvo el arduo trabajo de transmitirme sus conocimientos, me enseñó valores y siempre me motivo a seguir con mis estudios.

A mi hermana, Ivanova Scarleth Fuentes Galarza quien ha estado presente durante este proceso de mi carrera, le dedicó mi esfuerzo para que siga mi ejemplo y se motive para que siga sus estudios.

A mi sobrino, Eithan Sebastián Fuentes Galarza quien es mi inspiración y mi motivación de cada día para seguir luchando por cumplir mis sueños y metas.

Con mucho cariño,
MAHOLY CECILIA FUENTES GALARZA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este proyecto va dirigido primero a Dios ya que sin la bendición y su amor todo esto hubiera sido un total fracaso.

A mi Esposo, Wiliam Jonathan Gaibor Muyulema, que siempre creyó en mí, el que nunca dudo en apoyarme para verme ser toda una profesional, ahora no me queda más que estar totalmente agradecida con él por todo su esfuerzo y apoyo, gracias por confiar siempre en mí.

A mis Suegros, Narcisa Muyulema y Cristóbal Gaibor, por su apoyo incondicional cuidándome al bebe para yo poder dirigirme a la Universidad y siempre estar pendiente de mi carrera universitaria.

A mis compañeras, Maholy Fuentes y Karolyn Guevara, porque sin el equipo que formamos, no hubiéramos logrado esta meta.

Con mucho cariño,
JANETH LISSET BARONA VILLEGAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme estar presente en este mundo, brindarme salud, sabiduría para tomar el camino correcto y enfocarme siempre por cumplir con mis metas.

A mis padres, porque son lo más maravilloso que tengo, son quienes siempre han creído en mí, siempre me han dado un ejemplo de superación, humildad y sacrificio para que cada día yo me motive a seguir luchando por mis sueños; ahora que ya estoy cerca no me queda más que agradecerles y ser recíproca ante todos sus esfuerzos.

A mis amigos cercanos, por estar siempre presentes durante este camino, motivándome, preocupándose por mis estudios y siempre deseando las mejores bendiciones.

A la Dra. Lastenia Orellana, por siempre estar pendiente de mí, preocupándose por mi salud, mis estudios y mi vida personal, siempre haciéndome sentir bien con sus oraciones.

Desde mi corazón,

MAHOLY CECILIA FUENTES GALARZA



ÍNDICE GENERAL

CARATULA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Contextualización de la situación problemática	1
1.1.1. Contexto Internacional	1
1.1.2. Contexto Nacional	2
1.1.3. Contexto Local	3
1.2. Planteamiento del problema	4
1.3. Justificación	6
1.4. Objetivos de la investigación	7
1.4.1. Objetivo general	7
1.4.2. Objetivos específicos	7
1.5. Hipótesis	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas	12
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	37
3.1. Tipo y diseño de investigación	37
3.2. Operacionalización de las variables	39
3.3. Población y muestra	41
3.3.1. Población	41
3.3.2. Muestra	41
3.4. Técnicas e instrumentos de medición	41
3.4.1. Técnicas	41
3.4.2. Instrumentos	42



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



3.5. Procesamiento de datos	42
3.6. Aspectos éticos	43
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
4.1. Resultados	45
4.2. Discusión	75
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1. Conclusiones	77
5.2. Recomendaciones	78
REFERENCIAS.....	80
ANEXOS	83



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Criterios de aplicación sobre las actividades lúdicas.....	20
Tabla 2. Habilidades cognitivas según Jean Piaget	30
Tabla 3. Consideraciones para plan de actividad lúdica.....	35
Tabla 5. Muestra de estudio	41
Tabla 6. Aplicación de actividades lúdicas.....	45
Tabla 7. Aplicación de juegos simbólicos	47
Tabla 8. Interés de los estudiantes por los juegos de representación.....	48
Tabla 9. Utilización de socio dramas en la creación de experiencias significativas.....	49
Tabla 10. Utilización de canciones y rondas para el desarrollo corporal	50
Tabla 11. Utilización de planes de actividades lúdicas.....	52
Tabla 12. Frecuencia de la atención de los estudiantes frente a una actividad.....	53
Tabla 13. Aplicación de actividades orientadas al desarrollo del razonamiento y memoria	54
Tabla 14. Problemas de identificación en los estudiantes.....	55
Tabla 15. Problemas visoespaciales en los estudiantes	57
Tabla 16. Dimensión visoespacial/ejecutiva.....	59
Tabla 17. Dimensión identificación.....	61
Tabla 18. Dimensión atención	62
Tabla 19. Dimensión lenguaje	64
Tabla 20. Dimensión abstracción.....	65
Tabla 21. Dimensión recuerdo diferido	67
Tabla 22. Dimensión orientación.....	68
Tabla 23. Resultado general de los datos obtenidos en el Test de Mocca - Básico.....	70
Tabla 24. Nivel del desarrollo cognitivo.....	71
Tabla 25. Prueba de normalidad	73
Tabla 26. Correlación de Spearman.....	74



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



RESUMEN

La lúdica es considerada como un medio por el cual es posible alcanzar un óptimo desarrollo cognitivo en los niños y niñas de edades tempranas, ya que a través de las actividades que la representan se les brinda la oportunidad de expresar sentimientos y emociones de forma natural, siendo el gozo y la satisfacción las características principales que cimientan las bases de una adecuada experiencia que derivará en un nuevo aprendizaje. En la presente investigación tiene como propósito analizar la incidencia que tiene un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal o transeccional y de tipo descriptiva – correlacional. Se aplicó el instrumento de valoración para la esfera cognitiva denominado “test de Mocca básico” y la encuesta. Resultados: Los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Montalvo presentaron déficits en cuanto a los indicadores de atención, memoria e identificación; en cuanto a los aspectos de orientación se encuentra en óptimas condiciones. El docente de aula difícilmente aplica actividades lúdicas durante la clase de educación física que se orienten a potenciar la memoria, atención y la capacidad de identificación. Asimismo, se establece que, aunque el docente utilice juegos durante las clases de educación física, estos no van acorde a la edad ni a la maduración neurológica del niño/a por lo que se pierde el verdadero objetivo de enseñar. Conclusión: Las actividades lúdicas conducen al niño/a no solo hacia la exploración; sino también hacia el progreso intelectual que ayuda a que se desarrollen capacidades motrices y perceptivas; así como también, la creatividad y motivación; donde todo esto aporta al desarrollo integral.

Palabras claves: Plan de actividades lúdicas, desarrollo cognitivo, educación física



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



ABSTRACT

The playful is considered as a means by which it is possible to achieve optimal cognitive development in children of early ages, since through the activities that represent it, they are given the opportunity to express feelings and emotions naturally, Being the joy and satisfaction the main characteristics that lay the foundations of an adequate experience that will lead to a new learning. The purpose of this research is to analyze the incidence of a playful activity plan on cognitive development in 4th-year boys and girls of the Ciudad de Montalvo Educational Unit. A quantitative approach methodology was obtained, a non-experimental cross-sectional or transectional design and a descriptive-correlational type. The assessment instrument for the cognitive sphere called "basic Mocca test" and the survey were applied. Results: The boys and girls of the 4th year of the Montalvo Educational Unit showed deficits in terms of attention, memory and identification indicators; Regarding the aspects of orientation, it is in optimal conditions. The classroom teacher rarely applies playful activities during the physical education class that are aimed at enhancing memory, attention and the ability to identify. Likewise, it is established that, although the teacher uses games during physical education classes, these do not go according to the age or neurological maturation of the child, so the true objective of teaching is lost. Conclusion: Playful activities lead the child not only towards exploration; but also towards intellectual progress that helps to develop motor and perceptive abilities; as well as creativity and motivation; where all this contributes to integral development.

Keywords: Recreational activities plan, cognitive development, physical education

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Contextualización de la situación problemática

1.1.1. Contexto Internacional

En la actualidad existe una amplia variedad de investigaciones científicas que determinan la importancia que tienen las experiencias espontaneas y planificadas en las que se involucra el niño/a en sus primeros años de vida, pues dichas experiencias son consideradas como las vías que permiten no solo el desarrollo de las esferas cognitivas, sino también motrices y socioafectivas.

En este sentido, autores como Montalván Echecopar (2018) y Vera Aldas (2021) consideran que: “El desarrollo cognitivo es una facultad mental, que tiende a cambiar con el paso de la edad y las experiencias e incluso va a influir gradualmente en la forma de actuar del individuo a lo largo de la vida” (p. 36). De tal manera que, este proceso evolutivo precedido como facultad mental es el que permite al niño/a desarrollar habilidades y destrezas que le ayuden a desenvolverse y afrontar situaciones que se le presenten en el diario vivir a través de los procesos vinculados a la memoria, atención, formación de conceptos, percepción, razonamiento, discriminación, entre otros.

Sin embargo, se tiene que cada uno de los procesos cognitivos (memoria, discriminación, razonamiento, etc.) maduran desde la infancia hasta la adultez, pero no se producen naturalmente todo el tiempo, es decir, deben ser perfeccionados por medio de experiencias planificadas, mismas que pueden ser vivenciadas por el niño/a en diferentes

ámbitos: sociales, educativos, deportivos, entre otros; donde el dinamismo, la pedagogía y la lúdica juegan un rol de suma importancia para su desarrollo.

Según lo anterior, Sánchez Chinchilla (2019) manifiesta que: “Si no se estimula el pensamiento, la creatividad, la atención, la memoria, la percepción, es posible que el niño se vuelva apático, se desmotive ante las actividades que se realizan en su grupo, por eso también se dispersa su atención” (p. 6).

En este sentido, la enseñanza “pasiva” impuesta por el propio docente es desventajosa para el desarrollo cognitivo, porque a través de ella se imponen actividades que difícilmente le llaman la atención al niño/a produciendo así limitaciones en cuanto al conocimiento y llevándolo a ejecutar actividades mecanizadas y ciertamente “aburridas”.

1.1.2. Contexto Nacional

En el Ecuador, se considera a la Educación Física como una asignatura que tiene como objetivos principales el desarrollo integral del niño/a y la promoción de la salud física y mental a través de la educación en movimiento. Por esta razón, se tiene en ella una amplia gama de actividades dinámicas que benefician el desarrollo cognitivo, motriz y socioafectivo, generando, además, un aprendizaje significativo que beneficie al niño/a en otras asignaturas.

No obstante, para los autores Candela Borja & Benavides Bailón (2020) existe una gran deficiencia en cuanto a la ejecución de actividades lúdicas y pedagogías aplicadas en la preescolar, básica y bachillerato, pese al amplio contenido que ofrece el currículo de

educación física nacional. Además, tales autores critican la forma repetitiva de enseñar al niño/a como producto de la escasa planificación.

1.1.3. Contexto Local

Por otro lado, en cuanto a la tendencia que existe sobre esta problemática, se infiere a través de la revisión de antecedentes que, dentro de la Provincia de Los Ríos, específicamente en el Cantón Montalvo; existen varias escuelas de educación básica que presentan un problema similar que perjudica el desarrollo cognitivo de los niños y niñas; pues la escasa presencia del docente de educación física genera que se prive a los niños y niñas de una educación activa, limitando el desarrollo integral y por ende, perjudicando el aprendizaje de estos ante tareas básicas que pueden ser empleadas en su diario vivir.

Por otro lado, se infiere que cuando el niño/a no recibe una educación activa ofrecida en la clase de educación física, por lo general, se “aburre” y pierde el interés por el aprendizaje. Entonces, esta realidad que se muestra dentro de los centros educativos del Cantón Montalvo, puede ser comprendidas desde la importancia que tiene la figura del docente de educación física; pero también puede ser discrepada según el interés que tenga el docente de aula por incluir las herramientas, recursos y materiales necesarios para generar interés en el niño/a.

De acuerdo con las practicas preprofesionales y específicamente por medio de un estudio preliminar, se ha podido evidenciar que en la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, del Cantón Montalvo, existen estudiantes de 4to año que presentan problemas de atención, memoria, discriminación, percepción, razonamiento, entre otras; siendo indicadores que se traducen como bajo índice en cuanto al desarrollo cognitivo que no solo puede ser

comprobado a través de las clases de educación física, sino que también son evidentes en el desempeño del niño/a frente a otras asignaturas como matemática, lenguaje y ciencias naturales.

Por otro lado, las investigadoras han podido observar que no existe un docente especializado en el área de educación física que planifique y garantice el correcto desarrollo de las actividades lúdicas y pedagógicas orientadas a contrarrestar problemas cognitivos. En este sentido, el docente de aula es quien asume dicho rol que no se cumple en su totalidad, y que a más de ser una posible “solución”, causa problemas “considerables”; generando en el niño/a un sentimiento de desinterés por la asignatura que continuara a lo largo de su vida estudiantil.

Por esta razón y con base a lo anterior, es necesario indicar la necesidad que existe por establecer esa conexión que permita en un principio integrar al niño/a en la clase de educación física, y posterior a esto, aplicar las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas del 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

1.2. Planteamiento del problema

El desarrollo cognitivo es considerado como el proceso evolutivo que le permite al niño/a ir desarrollando sus habilidades y destrezas a base de las experiencias vivenciadas en un determinado contexto; no obstante, cuando el niño/a presenta déficits en esta esfera de desarrollo, arrastra problemas ligados a aprendizaje y por ende afecta el rendimiento académico. En este sentido, dentro del campo de la educación física se forman las bases

sólidas del desarrollo integral por lo que se potencian las esferas afectivas, motrices y sociales; mismas que ayudaran a que el niño/a pueda sortear las dificultades del diario vivir.

Por otro lado, las actividades lúdicas son herramientas libres que provocan una sensación de satisfacción, por lo tanto, ayudan a que el niño/a entre en contacto con el medio que le rodea a través del disfrute y el movimiento, así, se genera la sensación de ser el actor y principal constructor del propio aprendizaje.

Sin embargo, la realidad que se vive desde el marco internacional varía “poco o nada” en relación a la realidad que se vive en la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo; donde se ha podido identificar que los niños y niñas de 4to año padecen de problemas relacionados a la percepción, orientación, discriminación, comunicación; siendo problemas frecuentes que no son solucionados desde el ámbito de la educación física a través de las estrategias, recursos y herramientas necesarios. Asimismo, se sabe que, aunque las actividades lúdicas tengan como principales objetivos permitirle al niño conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio; dentro del centro educativo antes mencionado no son consideradas dentro de la planificación.

Con base a lo anterior, se establece la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué incidencia tiene un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, año 2023?

1.3. Justificación

Desde el nacimiento, los seres humanos realizan una serie de acciones que surgen de la espontaneidad y otras que son impuestas por el círculo más cercano (caminar, descubrir, moverse, jugar, experimentar, etc.), en donde, todas ellas, son importantes para el desarrollo de las esferas sociales, afectivas, motrices y cognitivas. En este sentido, cada una de esas acciones dinámicas se encuentran vinculadas a las actividades lúdicas, siendo el eje principal para el desarrollo evolutivo del niño por medio de la enseñanza activa.

Por esta razón, el desarrollo de la presente investigación es importante por considerar a las actividades lúdicas como un medio de expresión afectiva – evolutiva y cognitiva que potencia los procesos relacionados con la memoria, atención, discriminación, razonamiento, etc., permitiéndole al niño/a desenvolverse en el diario vivir. Asimismo, esta investigación tiene un aporte especial por contribuir en el tratamiento de problemas relacionados con el desarrollo cognitivo en los estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo; siendo, además, una investigación innovadora al no existir estudios similares que aborden tales problemáticas, sirviendo de antesala para la realización de nuevas investigaciones.

Por otro lado, el desarrollo de la investigación es factible por contar con el respaldo de las autoridades, docentes, padres y estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Asimismo, se tiene como beneficiarios a los sujetos antes mencionados (docentes, autoridades, padres y estudiantes).

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Analizar la incidencia que tiene un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

1.4.2. Objetivos específicos

Fundamentar las bases teóricas que sustentan la aplicación de actividades lúdicas a través de planes para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas en la educación física.

Diagnosticar el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, a través del test MoCCa-Básico.

Presentar los resultados que muestran la relación existente entre el uso de un plan de actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

1.5. Hipótesis

Un plan de actividades lúdicas incidirá significativamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, año 2023.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Se sabe que las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo guardan una estrecha relación porque a través del movimiento el niño/a es capaz de entrar en contacto con el medio que le rodea y actuar en función a ello, de tal manera que se convierte en un tema de interés continuo que no puede ser obviado ni mucho menos puede pasar desapercibido para el docente de educación física. Es así que, en el afán de comprender de una mejor manera el presente tema de investigación; a continuación, se establecen algunos antecedentes que ponen en manifiesto cómo han sido abordadas tales variables.

En el marco internacional, es importante citar el artículo científico de Vera Orihuela et al. (2019) titulado: “*LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA*”. En dicho artículo científico se tuvo como objetivo diseñar juegos pre deportivos y simbólicos que permitan mejorar el aprendizaje en las áreas de matemática, lenguaje e historia a través de las clases de educación física en los estudiantes del 4to de la Escuela Primaria Antonio Maceo Grajales. Asimismo, se utilizó una metodología cuantitativa y una muestra de 81 alumnos, 4 docentes y 7 especialistas de experiencia. Se tuvo como resultados un bajo desarrollo cognitivo en los niños por encima de las mujeres, precisamente en las áreas de matemática y lenguaje. Sin embargo, tras la aplicación de las actividades se alcanzaron mejores indicadores.

En otra investigación desarrollada por Lazo Moreira & Macias Pincay (2019) y cuyo tema es: “*UN ESPACIO LÚDICO-FORMATIVO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO*”

DE NIÑOS DE MADRES UNIVERSITARIAS”. En este artículo científico se tuvo como objetivo determinar la importancia que tienen los espacios lúdicos para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de aproximadamente 4 a 10 años. También, se utilizó una investigación de enfoque cuantitativo para valorar el grado de aceptación de los espacios lúdicos por parte de las madres de familia y el nivel de desarrollo cognitivo orientado a los niños y niñas. Al finalizar dicha investigación se establece que los espacios lúdicos permitirán potenciar las habilidades cognitivas: atención, memoria, lenguaje, concentración, aprendizaje, percepción, entre otras. Existe la necesidad de desarrollar un centro lúdico orientado a suplir las necesidades de los niños y niñas que por lo general no comparten tiempo con las madres como consecuencia de la formación universitaria que llevan.

Por otro lado, en el Ecuador; las variables establecidas como actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo es un tema que frecuentemente ha sido abordado desde el campo de la educación, de tal manera que, se consideran los antecedentes nacionales más relevantes para la presente investigación.

En primer lugar, se parte de la investigación titulada: *“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FELIPE NERI PERIODO 2018-2019”*, desarrollada por Mosquera Sotelo (2019); en la cual se tuvo como objetivo principal determinar la influencia que tienen las actividades lúdicas sobre el desarrollo cognitivo. Metodología: Se utilizó un enfoque cuantitativo según el diseño de los instrumentos; además, se consideró a la observación como la técnica principal para recolectar la mayor cantidad de datos. Se selección una muestra intencional de 26 estudiantes. Instrumentos: Se utilizó una lista de cotejo que fue aplicada en dos tiempos para

conocer el nivel de desarrollo cognitivo. Resultados: Se consideró que los juegos simbólicos son eficientes para trabajar el dominio de autoridad, percepción y sobre todo desarrollar la creatividad en los niños y niñas del primer año de educación general básica paralelo “c”.

Con base a lo anterior, los investigadores infieren la importancia que considerar a los juegos simbólicos como las herramientas necesarias que pueden ser aplicadas por el docente; porque precisamente ayudan a desarrollar las competencias sobre otros aprendizajes y promueven la adquisición de nuevos aprendizajes. Asimismo, se establece que estos juegos no pueden faltar dentro de un programa, plan o sistema de actividades lúdicas por el alto valor cognitivo que representan para el estudiante.

El segundo trabajo de investigación analizado corresponde a CRIOLLO CARRIÓN (2016) y se titula: *“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA OVIDIO DECROLY DE CATAMAYO, PERIODO 2011-2012”*. En dicho trabajo de investigación se tuvo como objetivo determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños pertenecientes al centro educativo antes mencionado. Metodología: Se utilizó una investigación con enfoque cuantitativa. También, se utilizaron métodos teóricos como: científico, inductivo, deductivo, analítico – sintético y deductivo. Instrumentos: Se utilizaron dos instrumentos, uno para conocer la aplicación de las actividades lúdicas; mientras que el segundo para determinar el nivel de desarrollo cognitivo (1. Encuesta; 2. Pruebas de funciones básicas). Resultados: El 72% de la muestra de estudio presenta un adecuado desarrollo cognitivo según sus funciones básicas: adaptación, memoria, percepción visoespacial. Por otro lado, el 28% tuvieron

puntajes realmente “bajos” o negativos. Se comprobó que existe influencia de las actividades lúdicas sobre el desarrollo cognitivo.

En este sentido, las investigadoras infieren que tanto los instrumentos como la metodología aplicada, han sido los ejes orientativos con mayor relevancia dentro del trabajo de investigación de CRIOLLO CARRIÓN (2016), e incluso los hallazgos encontrados han sido positivos gracias a la importancia que le atribuyen los docentes de Escuela Ovidio Decroly De Catamayo a las actividades lúdicas.

Por otro lado, los autores CASTRO DELGADO & RIERA MONTOYA (2018) en la tesis titulada: “*ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS*”, tuvo por objetivo realizar una investigación sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo. Metodología: Se utilizó una investigación con un enfoque mixto (cuali – cuantitativo); además, de una muestra conformada por docentes y aproximado de 650 estudiantes. El tipo de investigación fue descriptiva, documental y de campo. Instrumentos: Se utilizó la encuesta y la entrevista a través de la técnica de la observación. Resultados: Se obtuvo un bajo índice de desarrollo cognitivo en los estudiantes del subnivel de elemental por el deficiente proceso de enseñanza.

De tal manera, en dicha investigación se tuvo que las actividades lúdicas permitirán que el estudiante alcanza su propio aprendizaje a través de una enseñanza activa; donde el juego y el movimiento sean los factores adecuados para potenciar los aprendizajes. Además, en dicho trabajo de investigación se puntualizó sobre la importancia que tiene el juego como estrategia lúdica para desarrollar progresivamente la esfera cognitiva.

Finalmente, en la investigación realizada por Bacusoy Ramírez, (2021) denominada “ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS”; tuvo como objetivo general implementar actividades lúdicas que permitan el desarrollo cognitivo en los escolares. Metodología: Se utilizó una investigación con enfoque cualitativa y de tipo bibliográfica. En dicho trabajo se refutó la teoría de varios autores como Piaget, Montessori, Gardner, entre otros. Se seleccionó una muestra de 36 estudiantes. Instrumentos: Se diseñaron cuestionarios estructurados de preguntas (entrevista y encuestas) para conocer la metodología con la que trabajan los docentes de aula y también para diagnosticar el nivel de desarrollo cognitivo. Resultados: Las actividades lúdicas promueven y potencian el desarrollo lógico – matemático; ya que sirven como puente de unificación entre lo que se enseña y lo que se aprende.

2.2. Bases teóricas

Para cimentar las bases sólidas que fundamenten el presente trabajo de investigación, es necesario realizar una revisión bibliográfica pertinente sobre las teorías que respaldan las variables de estudio: actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo. Con ello, se pretende orientar el trabajo de investigación hacia una mejor comprensión por parte del lector.

Lúdica. Conceptualización

La lúdica proviene del latín “ludus”, perteneciente y relativo al juego; de tal manera, que su aproximación responda a la conducta del juego y al contexto en el cual se ejecute; considerando detalladamente el contexto y los individuos, así como también, el goce o disfrute que una actividad produzca.

En este sentido, autores como Tamayo Giraldo & Restrepo Soto (2017) afirman lo siguiente: “La lúdica es una dimensión clara del desarrollo humano, que se convierte en una parte constitutivamente aceptable en los aspectos sexuales, afectivos, sociales, cognitivos y motrices” (p. 45). Asimismo, se suele expresar como la necesidad del ser humano por sentir, expresarse y comunicarse con el medio que le rodea a través del disfrute, diversión o esparcimiento.

Por otro lado, existen tergiversaciones en cuanto al concepto de la lúdica, pues se dice que esta tiene una íntima relación con los juegos; a tal punto de considerarse etimológicamente que todo juego es lúdico, pero no toda lúdica está relacionada con los juegos. Para ello, Molina Díaz (2016) establece que: “Al considerarse a la lúdica como una dimensión humana (ilimitadas formas) que desarrolla esferas sociales, afectivas, cognitivas y motrices; el juego se convierte en uno de los tantos medios que pueden ser utilizados bajo el concepto de la lúdica” (p. 1).

Con base a lo expuesto anteriormente, puede asegurarse que el concepto de lúdica no solo se refiere al juego como lo plantean diversos diccionarios, aunque tradicionalmente existe una gran relación, sino más bien a toda actividad que influya en el desarrollo humano por comprenderse como una dimensión que posee diferentes formas para trabajar. En este sentido, las investigadoras citan ejemplo como: el baile, paseo, observación de un partido, o simplemente leer poesía.

Actividades Lúdicas. Conceptualización

Es necesario considerar que las actividades lúdicas son orientadas para estructurar un trabajo en función a la dinámica de los estudiantes o individuos en determinado contexto,

por lo cual pueden ser variadas y distintamente diseñadas. Sin embargo, hasta la actualidad existen dificultades a la hora de asumir un concepto relacionado con las actividades lúdicas; por lo cual, a continuación, se establecen los siguientes conceptos de acuerdo a la postura teórica de varios autores.

Según CASTRO DELGADO & RIERA MONTOYA (2018) plantea el siguiente concepto:

“Se denomina actividades lúdicas a diferentes procedimientos sistematizados que permite desarrollar y organizar toda actividad, teniendo en cuenta la dinámica de cada estudiante” (p. 11).

En este sentido, los autores en mención puntualizan la desaparición del estilo tradicional de enseñanza; pues las actividades lúdicas provocan que el estudiante sea el constructor de su propio aprendizaje partiendo de una breve orientación del docente, desarrollando así la creatividad e imaginación por medio de la comunicación y el descubrimiento. Asimismo, estas actividades provocan el apego de los contenidos curriculares que buscan el desarrollo actitudinal y promoción de valores.

Por otro lado, Argallo (citado por CASTRO DELGADO & RIERA MONTOYA, 2018) afirman lo siguiente:

“Las actividades lúdicas son consideradas fuerzas o impulsos que constituyen los intereses sociales de un determinado lugar a través de una acción que despierta placer en beneficio del propio desarrollo humano, un claro ejemplo tiende a ser el juego” (p. 11).

“Las actividades lúdicas en la educación física se conceptualización como herramientas definidas que ayudan a integrar al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes adecuados de forma atractiva y natural permitiendo el desarrollo de las principales habilidades cognitivas” (GÓMEZ RODRÍGUEZ et al., 2015, p. 11).

En este sentido, se puede inferir que las actividades lúdicas son las acciones de intereses sociales y educativas que van en función a los intereses de los estudiantes o individuos; asimismo, dentro del campo de la educación se convierten en las aleadas adecuadas para el docente; porque con la aplicación de estas el niño logra ser el principal constructor de su propio aprendizaje a través de una enseñanza activa.

Asimismo, las investigadoras infieren que difícilmente se puede hablar de actividades lúdicas sin antes citar a Jean Piaget, quien manifiesta que estas actividades son acciones que actúan como moldura de conductas, por lo tanto, permiten modificar las conductas de los estudiantes por medio de las reglas; precisamente el juego es una de esas actividades que, aunque no busque la eficacia, actúa como iniciativa de acuerdo a un grado de compromiso por parte de los estudiantes, lo que a su vez genera, que se desarrollen valores e integralmente sea beneficioso.

Actividades lúdicas. Importancia

De acuerdo con la literatura científica, existen diversos expertos en pedagogía como Jean Piaget, Ausubel, Vigotsky, entre otros; que sitúan al juego como la parte indispensable para el desarrollo integral del niño y que ayuda a modificar las conductas desde edades tempranas.

Por su parte, Huizinga (citado CASTRO DELGADO & RIERA MONTOYA, 2018) afirma lo siguiente:

“La lúdica es un procedimiento que persigue los fines pedagógicos y su metodología se ve acompañada del saber qué es lo que docente quiere propiciar; mientras que las actividades son el complemento para la construcción de un aprendizaje significativo” (p. 12).

Asimismo, es importante determinar que las actividades lúdicas son importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje porque permiten interactuar de forma interactiva entre los miembros presentes. A continuación, se destacan los siguientes aspectos mayormente significativos:

1. Las actividades lúdicas permiten conseguir un aprendizaje significativo, con un enfoque asistemático y existencial.
2. Facilitan los procesos de integración sensorial porque influyen en la maduración del sistema nervioso central.
3. Desarrollan las emociones, elevan la motivación y estimulan los sentimientos.
4. Dirigen y corrigen los procesos conductuales de los niños; pueden influir en la corrección de las conductas.
5. Utilizan al juego como el medio de corrección de los aspectos cognitivos, sociales, afectivos y emocionales.

6. Sirven como canal para que los estudiantes puedan interactuar entre pares, beneficiando el aprendizaje cooperativo.

Con base a lo anterior, las investigadoras infieren que las actividades lúdicas conducen al niño/a no solo hacia la exploración; sino también hacia el progreso intelectual que ayuda a que se desarrollen capacidades motrices y perceptivas; así como también, la creatividad y motivación; donde todo esto aporta al desarrollo integral.

Además, es importante mencionar que gracias a las actividades lúdicas el docente tiene la oportunidad de emplear alternativas de forma dirigida y no dirigida, siempre y cuando se observen los comportamientos presentados por los estudiantes. Por último, se sabe que las actividades lúdicas despiertan en los estudiantes una serie de emociones y sentimientos mediante las normas y pautas pertinentes.

Actividades lúdicas. Clasificación

Diferentes autores clasifican a las actividades lúdicas en dos grandes grupos: dirigidas y libres. Asimismo, se establece que estos grupos cumplen con los objetivos de integrar y consolidar los aprendizajes a través de los intereses y actitudes propias de cada estudiante; sobre todo cuando son consideradas en las edades tempranas. Por esta razón, a continuación, se describen estos dos grupos.

1. Actividades lúdicas dirigidas

Se dice que toda actividad lúdica provoca un aprendizaje por más mínimo que sea siempre y cuando se encuentre dirigida. Esto se traduce como un modelo de planificación que se debidamente sistematizada y que persiga un fin. Normalmente es usada en los

establecimientos educativos, porque los contenidos deben estar focalizados en los objetivos curriculares.

En este sentido, cuando se desarrollan actividades lúdicas dirigidas se está beneficiando la espontaneidad, emociones, creatividad, imaginación, etc.; adquiriendo nuevos aprendizajes con total libertad.

“Las amplias posibilidades que encierran las actividades lúdicas dirigidas para el disfrute y la libertad de expresión por parte de los niños y niñas hacen que sean seleccionadas como una alternativa para cumplir el propósito de educar” (Castillo Mustelier et al., 2014, p. 1).

Por lo general, las actividades lúdicas dirigidas se encuentran precedidas de la metodología lúdica, pues esta permite que el docente pueda destinar los recursos y las herramientas necesarias para que el estudiante pueda desempeñarse de forma libre y espontánea. En este sentido, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje las actividades lúdicas dirigidas toman importancia no solo por la diversión, sino porque persiguen un fin que, de concretarse, pueden ser conductuales; es decir, inferir en las conductas de los estudiantes.

2. Actividades lúdicas libres

Desde que nace el ser humano, se convierte en una fuente inagotable que adquiere todo tipo de conocimientos por medio del movimiento representadas en acciones sencillas como mirar, manipular, inventar, imaginar, etc. A su vez, el juego es el puente de unificación que perfecciona estas acciones por el alto valor formativo que tiene.

Las actividades lúdicas libres son las que le permiten al estudiante iniciarse en una acción sin seguir reglas ni normas estrictas; e incluso pueden modificarse los juegos conectando las principales características de otros. Por ejemplo: arte, juegos predeportivos, lógicos, etc.

Durante este tipo de acciones, el estudiante es capaz de actuar libremente a través de la exploración que incita el juego, pues este último ayuda a que se puedan comunicar a través de los intereses y la diversión un grupo de estudiantes. Asimismo, no se persiguen fines estrictos dictaminando reglas o penalizando a los participantes, sino que se busca la participación activa de cada uno.

Por lo tanto, nadie discute el rol que tiene el juego como actividad lúdica, ni mucho menos como actividad fundamental que se utiliza en los tiempos libres, porque además de generar placer también busca el equilibrio armónico. Además, se sabe que las actividades lúdicas libres tienen un valor psicopedagógico lo cual genera que los niños puedan adquirir aprendizajes en cualesquiera de las esferas sociales, motrices, afectivas, emocionales, etc.

Actividades lúdicas. Aplicación

Se dice que las actividades lúdicas tienen un alto valor psicopedagógico siempre y cuando sean dirigidas a través de una correcta metodología lúdica, sin embargo, estas deben perseguir un fin y cumplir con ciertos criterios que el docente debe tener presente. A continuación, se describen en qué consisten dichos criterios.

Tabla 1. Criterios de aplicación sobre las actividades lúdicas

Criterios de aplicación	
Conocimiento	Absolutamente todos los estudiantes deberán tener conocimiento sobre en qué consiste la actividad que se va a desarrollar; esto incluye que se realice una revisión de las reglas. Evitar las improvisaciones, por lo tanto, el docente debe tener la certeza de la planificación que deben llevar, eso transmitirá seguridad al estudiante.
Disposición	Debe existir un tiempo destinado para la familiarización de los estudiantes con las actividades que se proponen Debe existir un acompañamiento y seguimiento del desempeño del estudiante durante toda la actividad. Respetar el ritmo de cada estudiante, evitar las exigencias.
Empatía	Antes de proponer las actividades lúdicas se debe tener en cuenta la madurez cognitiva del estudiante.

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023).

Fuente: Investigación documental

Por otro lado, las investigadoras infieren que toda actividad lúdica que persigue un fin pedagógico deberá ser debidamente planificada para alcanzar los objetivos propuestos, por ende, se deben considerar los materias y métodos necesarios; así como también los intereses de los estudiantes. De acuerdo con CASTRO DELGADO & RIERA MONTOYA (2018): “Los docentes deben considerar que las actividades lúdicas deben aplicarse en todas las áreas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de ser propuesta de manera efectiva y orientada en parámetros destacados en el currículo de Educación Física” (p. 13).

Desarrollo cognitivo. Definición conceptual

Se dice que el término cognición proviene del latín “cognoscere” que significa conocer, de tal manera que cuando se refiere a lo cognitivo, se está haciendo énfasis a todo lo que tiene que ver con el conocimiento.

Según Ausubel D. (citado por Yugcha Casa, 2015) define al desarrollo cognitivo como:

“Un proceso dinámico a través del cual los antiguos conocimientos están constantemente involucrados en la interacción y dan como resultado una estructura cognoscitiva mayormente diferenciada y acentuada” (p. 43).

Por otro lado, Vygotsky (citado por Castillo Mustelier et al., 2014) afirma que:

“Es el conjunto de transformaciones que se producen en el pensamiento, y que es cimentado a través de las experiencias socioculturales las cuales le permiten al individuo percibir, pensar, comprender y manejar las situaciones” (p. 102).

Por su parte, Jean Piaget (citado por Lazo Moreira & Macias Pincay, 2019) plantea lo siguiente:

“El desarrollo cognitivo es un conjunto de transformaciones que no se establecen a partir de cambios físicos, sino a raíz de la maduración cognitiva, considerando los procesos mentales de pensamiento, sentimiento, aprendizaje y retención” (p. 67).

En relación a lo anterior, dentro de las definiciones contemporáneas se tiene a Gómez Martínez (2017) quien afirma que:

“El desarrollo cognitivo es un proceso en el que el individuo reorganiza y redescubre sus representaciones que una manera mucho más directa. En primeras instancias a través de un dominio específico y luego multidisciplinar” (p. 58).

Por su parte, autores como Paolini et al. (2017) establecen lo siguiente:

“El desarrollo cognitivo es un campo de la neurociencia y la psicología que se encarga del estudio de las capacidades cognitivas como la memoria, percepción, atención, inteligencia, etc.” (p. 160).

Mientras que, autores como Mareovich & Peralta (2017); Albornoz Zamora & Guzmán (2016); Pazos Polo & Sánchez Trujillo (2021) y Piaget J. (1997); coinciden con la siguiente afirmación sobre el desarrollo cognitivo:

“El desarrollo cognitivo es el proceso evolutivo de las capacidades intelectuales del niño tales como la atención, memoria, inteligencia, percepción, entre otras. Asimismo, estas capacidades son desarrolladas a base de las experiencias en cada etapa” (párr. 6).

En este sentido, con base a las afirmaciones de los autores citados con anterioridad, se infiere que el desarrollo cognitivo está determinado por las experiencias que se entreguen al niño/a en “X” contexto, esto favorece ciertamente el desarrollo de las capacidades intelectuales porque el sistema nervioso central será capaz de adaptarse. Además, tiene como

principales indicadores a la memoria, percepción, atención, fluidez y en especial la inteligencia que le permitirá pensar y razonar para tomar decisiones correctas en el diario vivir. Por último, es necesario destacar que el desarrollo cognitivo puede ser abordado desde el campo de la neurociencia y la psicología; sin embargo, en el presente trabajo de investigación se fundamenta especialmente desde el campo de psicología.

Desarrollo cognitivo. Importancia

Como se ha venido infiriendo en los párrafos anteriores, el desarrollo cognitivo es el proceso que permite construir nuevos aprendizajes a base de nuevas experiencias; ya que al brindar nuevas alternativas al niño/a, este tendrá la capacidad de reaccionar de diferentes maneras ante un estímulo.

En este sentido, el desarrollo cognitivo en las edades tempranas es importante porque responde a la necesidad natural que tiene el niño/a para iniciarse e integrarse en la sociedad. Dicho de otra manera, se convierte en una característica referente a la personalidad que integra distintas habilidades y disciplinas; donde cada una debe ser perfeccionada durante la infancia para no representar problemas en edades posteriores.

Por otro lado, Yugcha Casa (2015) afirma que: “La educación escolar permite la promoción del desarrollo cognitivo porque prepara a los niños y niñas para sortear los desafíos del futuro a través de la adquisición de aprendizajes en matemáticas, lenguaje, pensamiento crítico, entre otros” (p. 23). De modo que, la importancia que se establece en el contexto de la educación sobre el desarrollo cognitivo, la sitúa como un verdadero eje de construcción de identidad y conductas en el niño/a.

Asimismo, se sabe que justamente en la etapa escolar el niño/a se empieza a relacionar más a fondo con los números, letras, lenguaje, vocabulario, que se convierten en habilidades básicas para aprender a leer, escribir, interpretar y resolver problemas; es allí que, el desarrollo cognitivo es importante porque puede indicar el éxito o deficiencia de la adquisición de aprendizajes en los años posteriores.

En relación al desarrollo cognitivo, autores como Gómez Martínez (2017) plantea lo siguiente:

“En la educación general básica y preescolar, por lo general se presenta al juego estructurado como un medio libre que tiene con finalidad estimular el desarrollo cognitivo, porque precisamente promueve las conexiones cerebrales y ayuda a construir la confianza entre pares” (p. 44).

Por su parte, Piaget J. (1997) asegura que la importancia que tiene el desarrollo cognitivo abarca la forma de actuar del niño/a, pues se describe al niño/a como pequeños científicos que se interesan por descubrir el mundo. Asimismo, este autor no consideraba como ente fundamental lo que conoce el niño, de lo contrario, como piensa antes los problemas que se le presentan; puesto que el desarrollo cognitivo supone la capacidad de actuar en función al conocimiento por más mínimo que sea.

Teoría del desarrollo cognitivo. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky fue un psicólogo ruso, quien propuso la teoría de desarrollo del niño que refleja la influencia de los diferentes acontecimientos de la época, es decir, que no es posible comprender totalmente el desarrollo del niño si se desconoce la cultura en la cual se

cría. En este sentido, este autor manifestaba que los patrones de comportamiento no solo se deben a factores innatos, sino que se encuentran determinados por la realidad sociocultural en la que se desempeña el niño/a.

En la teoría de Lev Vygotsky, se sitúa a los adultos como los responsables de transmitir los conocimientos a los más jóvenes y menos avanzados para estimular su capacidad intelectual; de ahí la importancia de una figura con experiencia para influir en el desarrollo cognitivo del niño/a.

De acuerdo con la revisión de los aspectos más relevantes de la teoría de Lev Vygotsky, se tienen cinco conceptos fundamentales.

- 1. Funciones mentales:** Está conformada por las funciones del nivel inferior y superior. En este sentido, las funciones de nivel inferior son aquellas con las que el ser humano nace, se encuentran limitadas por la genética y son naturales. Por otro lado, las funciones superiores son aquellas que se adquieren y desarrollan a través de la interacción social; es decir, que dependerá del contexto en el cual se desarrolle el niño/a.
- 2. Habilidades psicológicas:** Estas habilidades aparecen en dos ocasiones, siendo a nivel social e individual. En primeras instancias, se dice que aparecen a nivel social (interpsicológica) en función al comportamiento del niño con el medio que le rodea y luego a nivel individual (intrapsicológica) a través de la interiorización. Lev Vygotsky afirma que todas las habilidades psicológicas resultan de la interacción entre seres humanos.

- 3. Herramientas del pensamiento:** En esta función parecen coincidir Vygotsky y Piaget, sin embargo, la diferencia radica que los cambios cualitativos van en función a las herramientas técnicas y psicológicas que emplean los niños para interpretar el mundo. En este sentido, las herramientas técnicas sirven para modificar los objetos y dominar el ambiente que le rodea al niño; mientras que las herramientas psicológicas ayudan a controlar y organizar las conductas.

- 4. Lenguaje y desarrollo:** Lev Vygotsky manifiesta que el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognitivo, y lo divide en tres: lenguaje social, que se refiere a la forma de comunicarse comúnmente; lenguaje egocéntrico; que el niño lo utiliza para regular su conducta y el lenguaje interno, que es utilizado para reflexionar de manera interna para encontrar respuestas.

- 5. Zona de desarrollo proximal:** Incluye las funciones que se encuentran en un proceso de desarrollo pero que no están consolidadas aún. Por su parte, en la práctica y en el aprendizaje, la zona de desarrollo proximal hace referencia a una brecha entre lo que el niño sabe y lo que es capaz de lograr con ayuda.

Teoría del desarrollo cognitivo. Jean Piaget

Jean Piaget es considerado como el padre de la teoría del desarrollo cognitivo, misma que tiene un enfoque constructivista y donde se sitúa al individuo como agente principal para la construcción de su propio aprendizaje. En este sentido, Jean Piaget en su afán de comprender los procesos que suceden en el niño en función de la edad y de lo que piensa

ante problemas cotidianos, estableció varias etapas de desarrollo en su teoría de desarrollo cognitivo; aduciendo que cada una está íntimamente ligada con la otra.

Además, Jean Piaget manifiesta que cada etapa reconfigura conocimientos de las anteriores, y que solo existen diferencias cognitivas en las condiciones de aprender nuevas cosas; por lo cual, al reconfigurarse cada etapa permite que se expanda el conocimiento previo que se tiene.

A continuación, se describen las etapas de desarrollo cognitivo basados en la teoría de Jean Piaget:

Etapasensomotriz: Es considerada como la primera etapa dentro del desarrollo cognitivo. Para Jean Piaget comprende desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje (0 a 2 años). Cabe destacar que, en relación a esta etapa, el niño aprenderá a medida que entra en contacto con el medio que le rodea, es decir, que el niño/a aprenderá a hablar si se frecuenta el habla en el lugar; dicho de otra manera, debe existir una conexión entre los aspectos sociales y los físicos.

Etapapreoperacional: Es considerada la segunda etapa de desarrollo cognitivo y aparece aproximadamente entre los dos y siete años de vida. De acuerdo PALAN SALAZAR (2022) establece que: “En esta etapa los niños comienzan a soñar y a su vez a cuestionarse el por qué, a que se debe la lluvia o hace mucho sol, todos estos pensamientos estarán seguidos de una respuesta prematura por ellos mismos, a esta respuesta es a lo que llamamos imaginación” (p. 16). Asimismo, se infiere que los niños que se encuentran en esta etapa empiezan a desarrollar el valor de la empatía, es decir, ponerse en el lugar de los

demás, jugar y opinar siguiendo roles ficticios, por ende, se desarrolla mucho la imaginación y se pone en marcha la creatividad. Sin embargo, también se presenta el egocentrismo como un punto desfavorable en esta etapa porque el niño actúa por impulso y por la necesidad de ser el centro de atención.

Etapa de operaciones concretas: Es la tercera etapa de desarrollo cognitivo. Autores como PALAN SALAZAR (2022) afirman que: “Los niños alcanzan la capacidad de resolver una operación matemática básica y muy normal como la suma hasta la división de un círculo en partes iguales, esta nueva etapa llega con nuevos problemas cognitivos” (p. 16). Se dice que llega con nuevos problemas cognitivos porque estará condicionada por las etapas anteriores, los niños por lo general tendrán de 7 a 8 años y deberán estar acompañados bajo la tutela de un adulto responsable de facilitar y despejar esas pequeñas pero importantes dudas.

Por otro lado, se puede inferir que uno de las principales características que ayudan a identificar que el niño se encuentra en la etapa de operaciones concretas, es la capacidad que este tiene para discriminar el volumen de líquido que debe tener un vaso de agua. También, cuando logra identificar sin problemas nombres de animales, personas, cosas, etc. y leer oraciones cortas para volver a repetir las en un periodo determinado por el docente. Sin embargo, el niño/a se encuentra limitado por la capacidad de oír, tocar y experimentar, aunque desarrolle su capacidad de razonamiento a través de la lógica.

Etapa de operaciones formales: Es la última etapa de desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget. El individuo tiene la capacidad de formular hipótesis y resolver problemas por su maduración cognitiva; además le interesa más relacionarse con las

personas de su entorno, de modo que comparta gustos, preferencias e intereses a la par con otros. Asimismo, su grado de maduración socioemocional e intelectualmente le permitirá dar respuestas ante situaciones que se presenten en el diario vivir.

Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son consideradas como un conjunto de operaciones mentales que permiten el desarrollo adecuado del niño ante situaciones vinculadas con la lógica, matemática, deducción, atención, memoria, etc. Asimismo, su desarrollo es imprescindible e influye en la forma de actuar del niño ante problemas cotidianos.

Por su parte, Aguilera (citado por PALAN SALAZAR, 2022) afirma que: “El sistema educativo ecuatoriano está perjudicando indirectamente el desarrollo de las capacidades cognitivas por la utilización de libros extensos y un enfoque memorista, en el cual los niños no son capaces de construir sus propios aprendizajes.

A continuación, se describen las principales habilidades cognitivas que deben ser desarrolladas en las edades tempranas:

Tabla 2. Habilidades cognitivas según Jean Piaget

Habilidades cognitivas	
	Es definida por nivel de captación de los detalles
Atención	que permiten identificar una acción.
	Es la acción que realiza un individuo luego de
Comprensión	captado una situación.
	Producción de respuestas a todo lo que se
Elaboración	comprendido.
Jean Piaget	Está ligada a la memoria porque permite recrear
	momentos según los recuerdos. Asimismo, le
Recuperación	permite al ser humano expresar sentimientos
	pasados sin olvidarse de los momentos vividos.
	Es una capacidad léxico óculo manual que
Lingüística	permite al niño poder comunicarse con los
	demás de una manera efectiva.
	Se orienta a la comprensión de símbolos
Abstracción	complejos y proyecciones de figuras o números,
	para buscar nuevas alternativas de solución.
	Permite derivar los sucesos y sacar
Deductiva	conclusiones, permitiendo brindar soluciones
	tempranas y efectivas basados en la deducción.

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Investigación documental

Como se puede observar, las habilidades cognitivas permiten el correcto desempeño del ser humano en la vida, pues son esenciales para cada momento, desde la unión de simples

figuras hasta la resolución de problemas amplios. Con ello, también se infiere que el desarrollo de estas habilidades se ven iniciadas según la etapa de desarrollo cognitivo propuesto por Jean Piaget.

Aprendizaje significativo. Concepto

El aprendizaje es considerado como la adquisición de nuevas conductas a raíz de las experiencias previas que ayudan a que el estudiante se desempeñe en medio que le rodea. Además, se ve condicionado por la capacidad de cada persona, ya que ellos deciden como, cuando y cuando desean aprender.

De acuerdo con Ausubel (citado por RODRÍGUEZ DÁVILA, 2019) afirma lo siguiente:

“El factor que mayormente influye en el aprendizaje, sin duda alguna, es lo que el niño ya sabe, para ello, es importante averiguarlo y enseñarle consecuentemente” (p. 21).

Para afianzar este concepto en el presente trabajo de investigación, se cita el concepto de Bacusoy Ramírez (2021) quien afirma lo siguiente:

“Es el resultado del proceso a través del cual se adquieren conductas, valores, habilidades y conocimientos, influenciado por la atención, experiencias, razonamiento, etc.” (p. 12).

Tomando la teoría de Ausubel, este autor manifiesta que los niños no empiezan un aprendizaje desde cero, es decir, con mentes en blanco, sino que aportan a este proceso de

construcción de aprendizaje a través de la dotación de conocimientos según las experiencias. En este sentido, el papel del docente está en llevar ese aprendizaje de una forma eficaz y orientativo.

Según Ausubel, caracterizo al aprendizaje significativo como un proceso a través del cual se van relacionando de una forma nueva los conocimientos o una nueva información con la estructura cognitiva del sujeto que aprende de una manera no literal y sustantiva. Con base a esto se puede inferir que el cimiento de los conocimientos solo es posible a través de un aprendizaje significativo, pero que no es considerado como un producto final, sino el proceso que conduce a ello.

Proceso cognitivo para el aprendizaje

Es la transformación que se da a nivel cerebral sobre la información recabada y la que se encuentra almacenada, de tal manera, que se obtenga a través de los sentidos y se almacene en la memoria. Por lo tanto, se dice que cuando existen problemas en el sistema nervioso central se afectan las áreas de aprendizaje en general; y viceversa; conociendo que existen problemas de aprendizaje se puede deducir que hay alteraciones a nivel del sistema nervioso central.

En sí, se establece que son procesos mentales que sirven de antesala en el desarrollo de habilidades cognitivas, mismas que pueden ser entrenadas y perfeccionadas con el paso del tiempo. Por ende, es de suma importancia saber que entre estos procesos se encuentran los indicadores que ya han sido mencionados con anterioridad como: memoria, razonamiento, atención, percepción, etc.

Adquisición del aprendizaje

Desde la etapa del nacimiento, el ser humano empieza una tarea compleja en la búsqueda del conocimiento; que lo lleva a explorar nuevos territorios y entrar en contacto con otras personas. En este sentido, se sabe que el ser humano nunca deja de aprender, es decir, vive constantemente adquiriendo conocimientos, aunque no se encuentren dirigidos por otras personas.

A continuación, se describen las principales vías que posibilitan la adquisición de conocimientos:

- 1. Autoridad:** La figura de los padres es fundamental para generar conocimiento en los niños recién nacidos, porque ellos realizarán lo que se les enseña desde la etapa de nacimiento. En este sentido, ejemplifican la postura de la enseñanza, generando confianza y un adecuado desenvolvimiento en los años posteriores.
- 2. Tradición:** Es el conocimiento que se va transmitiendo de individuo a individuo desde una generación a otra.
- 3. Intuición:** A través de la actuación rápida y eficaz se tendrá una mejor concepción de tiempo y espacio incidiendo en la toma de buenas o malas decisiones.
- 4. Experiencia:** De acuerdo con el diario vivir de las personas, se van acumulando las experiencias, lo que a su vez genera, que los temas específicos vayan desarrollándose en cualquier momento.

5. Investigación científica: Este es uno de los conocimientos que se ve determinado por el grado de educación y profesionalismo que tenga una persona. No obstante, estos conocimientos son desarrollados por otros profesionales de diferentes áreas.

Plan. Concepto

Se considera a un plan como la organización estructurada de actividades que permiten llegar a un fin. Para ello, se deben considerar los objetivos, métodos y recursos pertinentes.

Plan de actividades lúdicas. Consideraciones según el juego

Un plan de actividades lúdicas es un conjunto de actividades dinámicas escritas y designadas para alcanzar un determinado objetivo, con reglas y procedimientos detallados para la implementación de acciones específicas que lleven al sujeto a un estado de relajamiento y divertimento de forma natural.

Son diversas las formas de enseñar y consolidar aprendizajes en los niños, pero la vía principal durante los primeros años de vida, se le otorga al juego por sus altas características lúdicas y de libertad.

Tabla 3. Consideraciones para plan de actividad lúdica

Edades	Descripciones	Tipos de juegos
De 0 a 2 años (Juegos sensomotrices)	Los juegos están basados en movimientos repetitivos que permiten acercar al niño a la realidad por medio del movimiento.	Se trabaja en el esquema corporal, movimiento de piernas, brazos, cuello, cadera, etc.
De 2 a 4 años (Juegos simbólicos, de imitación o ciencia ficción)	Es una etapa de juegos individuales donde cada niño escapa de la realidad y pone en uso su imaginación. Los niños imitan las situaciones.	Juegos que impliquen la descripción de una acción o ser. Por ejemplo: Animales, construcciones, etc.
De 4 a 7 años (Desaparición de los juegos simbólicos)	Se pasa del egocentrismo a al juego colectivo, de tal manera que los símbolos se acercan más a la realidad.	Juegos de pintar, puzles, construcciones, entre otros.
De 7 a 12 años (Juegos de reglas)	Estos deben ser planificados, porque aquí se consolida la abstracción y la sociabilidad en los niños. Estos juegos deberán estar estructurados con las reglas del docente y acordado por los propios jugadores.	Juegos de naipes, Oca, Parchís, Cartas, actividades deportivas como el fútbol, básquet, etc,

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Investigación documental

Por otro lado, es necesario considerar los aportes que brinda un adecuado juego estructurado y debidamente planificado, que pueden ser variados según sea su aplicación:

1. Favorece la atención y la memoria, en el momento de analizar y retener las indicaciones propuestas por el docente.
2. Desarrolla el rendimiento intelectual porque existe ciertamente un esfuerzo por parte del niño por conocer las reglas.
3. Potencia la imaginación y la creatividad debido a que el juego permite idear, crear, inventar, aumentar, disminuir, cumplir, etc.
4. Se desarrolla el lenguaje y la comunicación, así como también, existe un gran desarrollo abstracto en cuanto a los juegos simbólicos se refiere.
5. Estimulan las capacidades para resolver los problemas presentes.

A modo de cierre, los investigadores infieren en que se debe tener en cuenta la etapa de desarrollo cognitivo del niño para justificar el diseño y aplicación adecuada de las actividades lúdicas dentro de un plan. Además, de forma adicional se determina que, ante la inserción de las actividades lúdicas en un determinado plan, es necesario considerar el currículo nacional de educación física.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo en función a los instrumentos utilizados. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) este tipo de enfoque permite estudiar de una mejor manera el objeto de estudio. En este sentido, se obtienen datos mayormente exactos y siendo interpretados a raíz de las características observadas.

Tipo de investigación: La presente investigación fue de tipo descriptiva – correlacional fundamentada desde la metodología de investigación de Hernández Sampieri et al. (2014). En primer lugar, fue descriptiva porque de acuerdo a la revisión de los antecedentes encontrados en la literatura científica relacionados con la utilización de planes de actividades lúdicas y su incidencia con el desarrollo cognitivo, es posible describir cómo se comporta el fenómeno en el lugar de estudio.

En segundo lugar, fue de tipo correlacional a medida que se establezcan las relaciones entre las variables de estudio, en esta ocasión, si existe o no incidencia de un plan de actividades lúdicas sobre el desarrollo cognitivo (de forma teórica y práctica).

Diseño de investigación: El diseño de la investigación fue no experimental – transeccional porque los investigadores no buscan manipular las variables, sino observar y registrar la información tal como se presenta; es decir, como se encuentra el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Asimismo, se dice que es transeccional debido a que, en la línea de tiempo, se

recogieron los datos en un periodo único; es decir, al momento en que se aplican por única vez los instrumentos diseñados.

Métodos teóricos aplicados: 1) Analítico – sintético, se empleó en la revisión y selección de los fundamentos teóricos relacionados con las variables de estudio que sean pertinentes para sentar las bases de la investigación. 2) Hipotético – deductivo: Fue aplicado para establecer la asociación de las variables de estudio, es decir, si incide o no un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. 3) Deductivo, se utilizó para arribar a conclusiones desde lo general a lo específico, de tal forma que fue importante para analizar los resultados y encontrar los principales hallazgos.

3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 4. Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES					
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p>V. Independiente: Plan de actividades lúdicas</p>	<p>“Un plan de actividades lúdicas es un conjunto de actividades dinámicas escritas y designadas para alcanzar un determinado objetivo, con reglas y procedimientos detallados para la implementación de acciones específicas que lleven al sujeto a un estado de relajamiento y divertimento de forma natural”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Habilidades y destrezas ✓ Experiencias significativas ✓ Expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos simbólicos y de representación ✓ Socio – dramas ✓ Canciones ✓ Rondas 	<p>¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades lúdicas para alcanzar aprendizajes significativos en sus estudiantes?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos simbólicos dentro de la clase de educación física?</p> <p>¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes se sientan motivados por la realización de juegos de representación?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted socio dramas como alternativa para crear en el estudiante nuevas experiencias significativas?</p> <p>¿Qué tan frecuente es que usted utilice canciones y rondas para trabajar en el desarrollo corporal en sus estudiantes?</p>	<p>Cuestionario estructurado de preguntas (encuesta)</p>

				¿Qué tan frecuente es que usted aplique planes de actividades lúdicas para trabajar la atención, memoria, razonamiento y discriminación durante la clase de educación física?	
V. Dependiente: Desarrollo cognitivo	“El desarrollo cognitivo es el proceso evolutivo de las capacidades intelectuales del niño tales como la atención, memoria, inteligencia, percepción, entre otras. Asimismo, estas capacidades son desarrolladas a base de las experiencias en cada etapa”.	✓ Esfera cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visuoespacial ✓ Identificación ✓ Atención ✓ Lenguaje ✓ Abstracción ✓ Memoria diferida ✓ Orientación 	<p>¿Qué tan frecuente es que usted aplique planes de actividades lúdicas para trabajar la atención, memoria, razonamiento y discriminación durante la clase de educación física?</p> <p>Dibujar un reloj (Once y diez)</p> <p>Dirigirse a la figura correspondiente</p> <p>Recordar el nombre de los animales o sonidos expuestos</p> <p>Repetir los números designados por el docente</p> <p>Decir el mayor número posible de palabras que comiencen por la letra "P" en 1 min.</p> <p>Acordarse de las palabras SIN PISTA</p>	Test de Mocca Básico

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población que se establece en la presente investigación, se encuentra conformada por aproximadamente 300 estudiantes y 14 docentes que pertenecen a Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

3.3.2. Muestra

La muestra ha sido seleccionada a través de un muestreo no probabilístico, de selección intencional, asignando las características pertinentes a los sujetos para su posible selección. En este sentido, se tuvo a una muestra de 30 estudiantes y 14 docentes pertenecientes al 4to año “A” de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

Tabla 5. Muestra de estudio

Individuo	Sexo	Total	Promedio de edad	%
Estudiantes	Masculino	18	7	40,91 %
	Femenino	12	7,5	27,27 %
Docentes	Masculino	4	-	9,09 %
	Femenino	10		22,73 %
	Total	44	7	100 %

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Investigación de campo

3.4. Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1. Técnicas

Revisión bibliográfica: A través de la revisión de los fundamentos teóricos encontrados en la literatura científica, es posible abordar y comprender los aspectos relacionados con las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niños

y niñas de educación básica. Asimismo, esta técnica es empleada por las investigadoras para estructurar el trabajo de investigación en relación a la bibliografía pertinente.

3.4.2. Instrumentos

Cuestionario estructurado de preguntas (encuesta): Fue aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, para conocer la metodología con la que trabajan en función a los planes de actividades lúdicas para el desarrollo de las esferas cognitivas a través de la clase de educación física. En este sentido, tal instrumento estuvo conformado por diez preguntas.

Test de Mocca – Básico: Este instrumento se caracteriza por tener indicadores que permiten evaluar los factores cognitivos tales como: visoespacial/ejecutiva, identificación, atención, lenguaje, abstracción, memoria diferida y orientación. En este sentido, este instrumento fue aplicado en los niños y niñas del 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Además, este instrumento fue publicado en el año 2015 y tiene una alta validez científica dentro de la educación física precisamente para detectar problemas cognitivos.

3.5. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos se considera un orden secuencial en cuanto a las actividades realizadas en cada periodo de tiempo:

Antes de la recogida de la información: Se realizó una socialización sobre el tema de investigación con las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo a través de reuniones presenciales y online. Con ello, se explicó la presencia de los investigadores en el centro educativo antes mencionado.

Durante la recogida de información: Se acondicionó el lugar y se aplicaron pruebas de ensayos para que los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Montalvo, puedan relacionarse con el instrumento. Luego de esto, se aplicó la prueba oficial en dos grupos mixtos (hombres y mujeres) con una duración de 30 minutos por grupo. Se registraron los datos forma física.

Después de la recogida de información: Se tabuló la información en hoja de cálculo de Excel y Spss 23. Ambos softwares fueron indispensables para determinar la media, moda y mediana, así como también la desviación típica (conocer cuánto se desvían los datos de un sujeto a otro). Asimismo, permitieron elaborar las tablas de frecuencia y el grafico de porcentajes. En función a ello, se analizó e interpreto los datos según los aspectos teóricos y prácticos considerados.

3.6. Aspectos éticos

Los aspectos éticos considerados en la presente investigación son los siguientes:

Honestidad: El cumplimiento de la investigación es el resultado de un trabajo sistematizado y honesto, donde se garantiza la autonomía intelectual de los propios investigadores, además de darle el reconocimiento a las ideas ajenas de los mismos. Se establece que todas las citas bibliográficas corresponden a fundamentos teóricos pertinentes, así como también el debido uso de esta para la construcción de nuevas ideas.

Confidencialidad: En el trabajo de investigación desarrollado se garantiza la total confidencialidad de la información recabada; evitando alterar o manipular datos a conveniencia. Se firman documentos entre los investigadores y la muestra (carta de

consentimiento informado) donde queda estipulado los objetivos, las obligaciones, los derechos y deberes de ambas partes.

Bienestar común: Por medio de la investigación se busca conocer la problemática y sugerir nuevas alternativas que entreguen soluciones viables a la comunidad estudiantil y docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

Respeto a las personas y los principios de la investigación: No se alterará la información bibliográfica y en todo momento se mantendrá una postura respetable frente a la muestra de estudio; de modo que se denote el profesionalismo. Se respeta el desarrollo de cada punto dentro del proyecto de investigación, pues esto constituye un alto nivel de ética.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

En el presente apartado se establecen los resultados de la aplicación del cuestionario estructurado de preguntas (encuesta) a los docentes y el test de Mocca Básico a los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

En primer lugar, se aplicó el cuestionario estructurado de preguntas (encuesta) a una muestra de 14 docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, y a través del cual se obtuvieron los siguientes resultados:

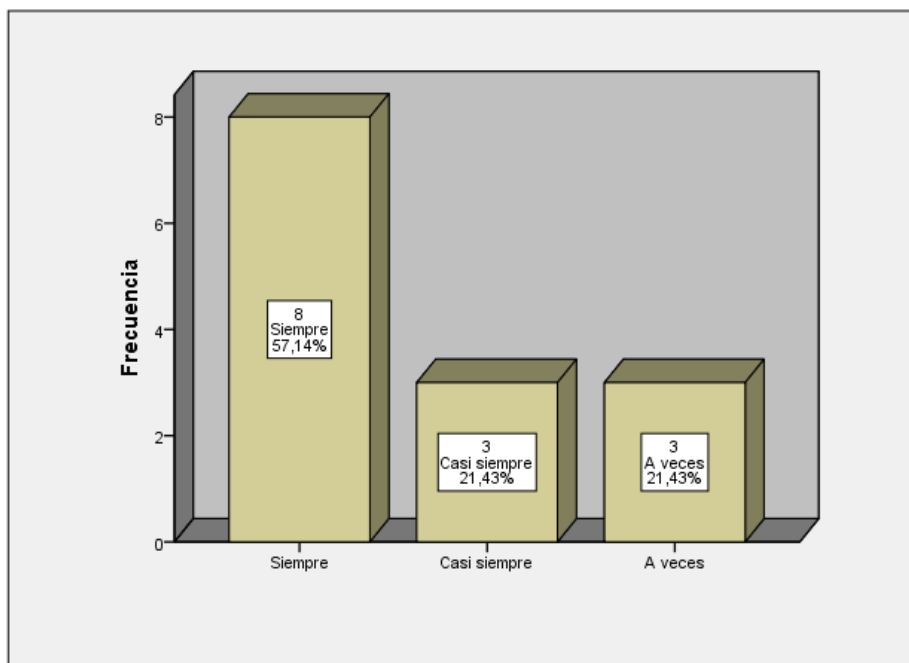
Tabla 6. Aplicación de actividades lúdicas

¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades lúdicas para alcanzar aprendizajes significativos en sus estudiantes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	57,1	57,1	57,1
	Casi siempre	3	21,4	21,4	78,6
	A veces	3	21,4	21,4	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1. Distribución porcentual sobre la aplicación de actividades lúdicas



Análisis: De acuerdo con la aplicación de la encuesta, se pudo determinar que en una muestra del 100% que representan a los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, el 57,14 % siempre utilizan actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo en los estudiantes. Por otro lado, el 21,43% casi siempre aplican actividades lúdicas y el 21,43% solo las aplican a veces.

Interpretación: Se puede inferir que los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo tienen conocimiento sobre la aplicación de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo en sus estudiantes, aunque son aplicadas de acuerdo a la percepción del conocimiento que estos tienen sobre ellas, es decir, quienes conocen más del tema las utilizan mayormente que aquellos que tienen poco conocimiento.

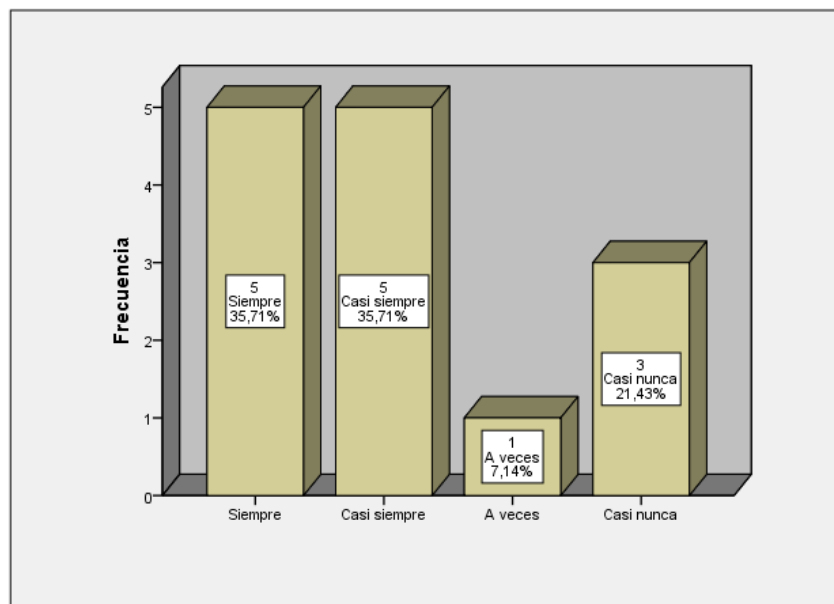
Tabla 7. Aplicación de juegos simbólicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	35,7	35,7	35,7
	Casi siempre	5	35,7	35,7	71,4
	A veces	1	7,1	7,1	78,6
	Casi nunca	3	21,4	21,4	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2. Distribución porcentual de la aplicación de juegos simbólicos



Análisis: En una muestra del 100% de docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, se pudo determinar que el 71,42% suelen aplicar los juegos simbólicos durante la clase de educación física. Por otro lado, el 7,1% indica que los utiliza a veces, mientras que, el 21,4% casi nunca los utiliza.

Interpretación: Se puede inferir en existe un gran porcentaje de docentes pertenecientes a la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que tienen conocimiento sobre la utilización de los juegos simbólicos. En este sentido, se sabe que los juegos simbólicos son indispensables para brindarle al niño nuevas experiencias, además de ayudarlo a exteriorizar conductas aprendidas.

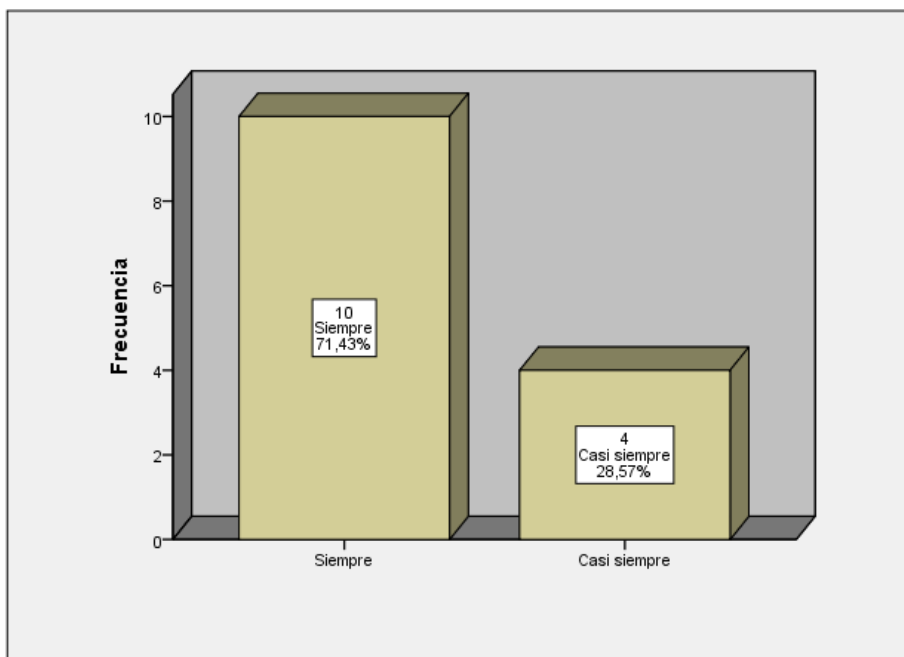
Tabla 8. Interés de los estudiantes por los juegos de representación

¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes se sientan motivados por la realización de juegos de representación?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	4	28,6	28,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3. Distribución porcentual sobre la aplicación de juegos de representación



Análisis: El 71,43% de la muestra de estudio, ha determinado que siempre aplican juegos de representación durante la clase de educación física; mientras que, el 28,57% manifiesta que casi siempre aplican estos juegos.

Interpretación: Los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo tienen conocimiento sobre la utilización de juegos de representación, esto lo utilizan como una estrategia didáctica para que el niño sea capaz de expresar y representar sus emociones.

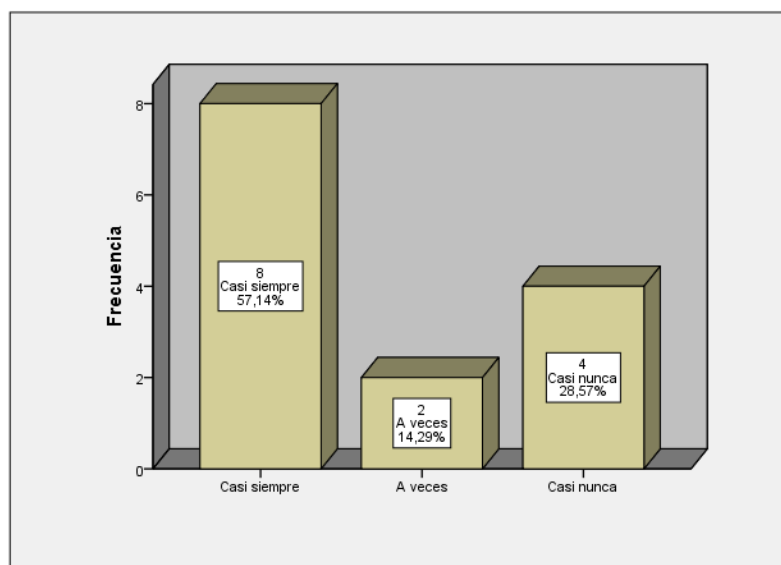
Tabla 9. Utilización de socio dramas en la creación de experiencias significativas

¿Con qué frecuencia utiliza usted socio dramas como alternativa para crear en el estudiante nuevas experiencias significativas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	8	57,1	57,1	57,1
	A veces	2	14,3	14,3	71,4
	Casi nunca	4	28,6	28,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4. Distribución porcentual sobre la utilización de socio dramas



Análisis: El 57,14% de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, han determinado que casi siempre utilizan socio dramas para trabajar el desarrollo corporal; mientras que el 14,29% manifiestan que solo a veces utilizan estas actividades. Sin embargo, un 28,57% de docentes manifiestan que casi nunca las aplican.

Interpretación: Existen docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, que no suelen utilizar las actividades de socio dramas para trabajar la expresión corporal y posterior a esto, fomentar el desarrollo de las esferas cognitivas. Además, se sabe que los socios dramas son indispensables en la creación de nuevas experiencias que tengas por objetivos expresar y cimentar las bases de socio afectivas, cognitivas y motrices.

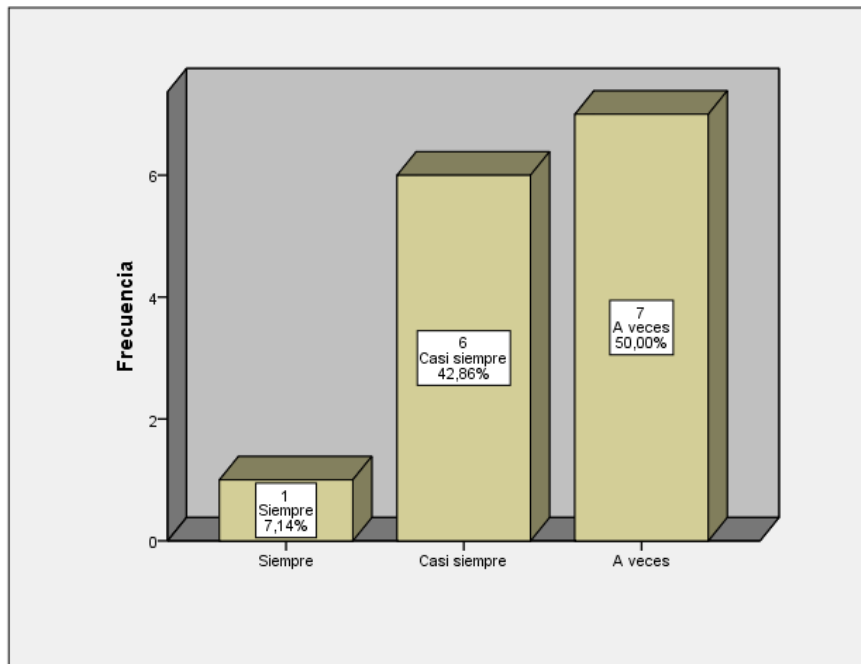
Tabla 10. Utilización de canciones y rondas para el desarrollo corporal

¿Qué tan frecuente es que usted utilice canciones y rondas para trabajar en el desarrollo corporal en sus estudiantes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	7,1	7,1	7,1
	Casi siempre	6	42,9	42,9	50,0
	A veces	7	50,0	50,0	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5. Distribución porcentual sobre la utilización de las canciones y rondas



Análisis: El 7,1% de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, siempre utilizan canciones y rondas para fomentar el desarrollo cognitivo. Por otro lado, el 42,86% manifiesta que casi siempre las utilizan y por último, el 50,00% solo las utilizan a veces.

Interpretación: Existe un alto porcentaje de docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que no incluyen en su metodología de trabajo las canciones y rondas; considerando que estas son actividades que benefician el desarrollo de la atención en su gran medida. Además, ayudan a que el niño reconozca su esquema corporal e interiorice con sus emociones y sentimientos.

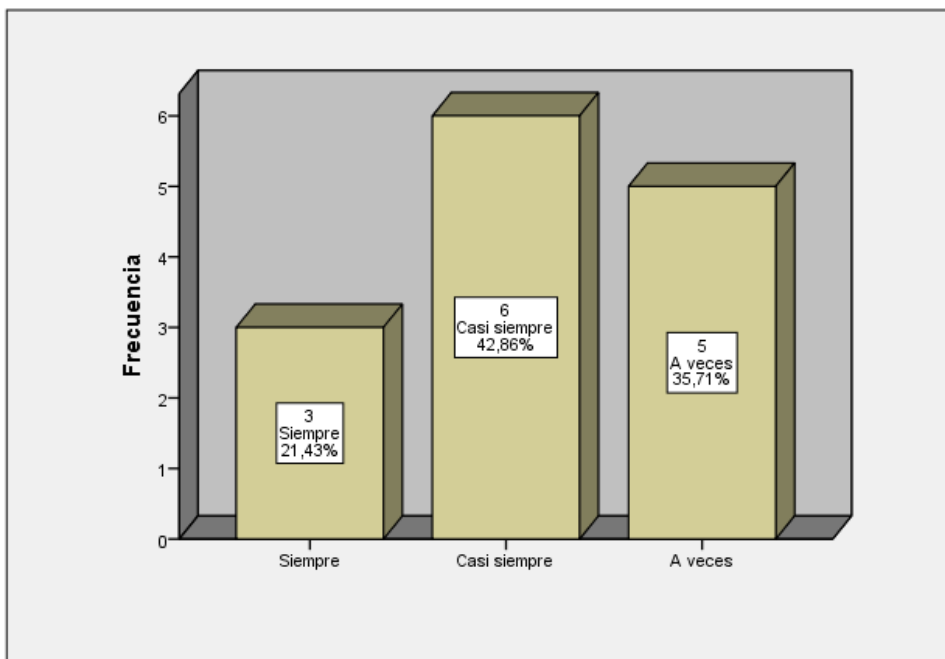
Tabla 11. Utilización de planes de actividades lúdicas

¿Qué tan frecuente es que usted aplique planes de actividades lúdicas para trabajar la atención, memoria, razonamiento y discriminación durante la clase de educación física?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	21,4	21,4	21,4
	Casi siempre	6	42,9	42,9	64,3
	A veces	5	35,7	35,7	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6. Distribución porcentual sobre la utilización de planes de actividades lúdicas



Análisis: Se ha podido determinar que el 21,43% de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo suelen utilizar siempre algún plan de actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo en las clases de educación física. Por su parte, el 42,9% casi siempre los utilizan y el 36,71% suelen utilizarlos a veces.

Interpretación: Se ha podido determinar que los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, utilizan planes de actividades lúdicas como guías para trabajar en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en las clases de educación física. Sin embargo, la frecuencia de la aplicación de estos planes varía frecuentemente.

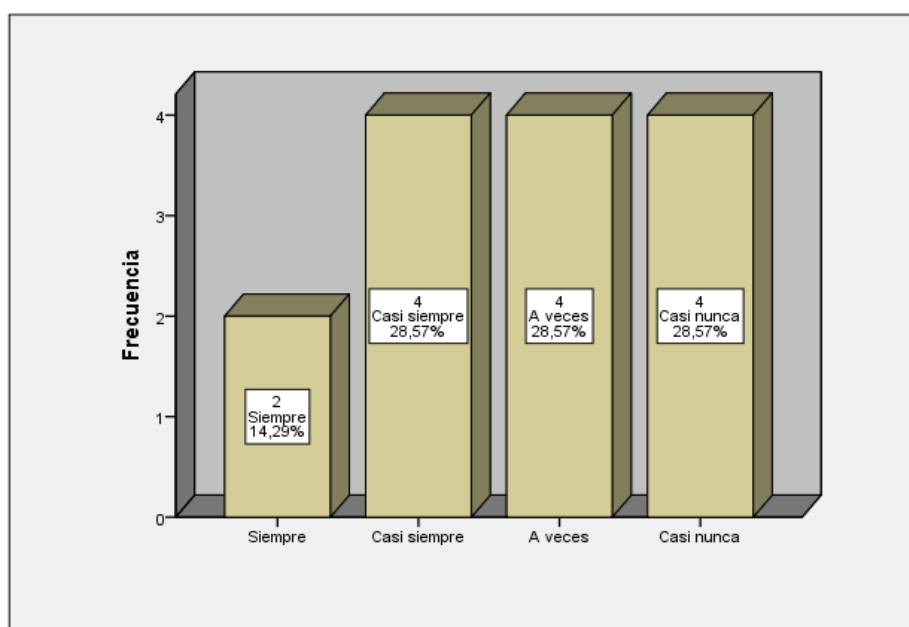
Tabla 12. Frecuencia de la atención de los estudiantes frente a una actividad

¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes permanezcan atentos durante la explicación de una actividad en la clase de educación física?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	14,3	14,3	14,3
	Casi siempre	4	28,6	28,6	42,9
	A veces	4	28,6	28,6	71,4
	Casi nunca	4	28,6	28,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7. Distribución porcentual frecuencia de la atención



Análisis: Se ha podido determinar que el 14,29% de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, indican que sus estudiantes siempre se encuentran atentos a las indicaciones que realizan previo a la ejecución de una actividad. Por otro lado, el 81,71% presentan no se encuentran atentos en su totalidad y baja frecuencia frente a la explicación de una actividad.

Interpretación: De acuerdo con los resultados expuestos por los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, se puede deducir que existe un alto índice de estudiantes que presentan problemas de atención al momento de recibir la explicación del docente para ejecutar una determinada actividad.

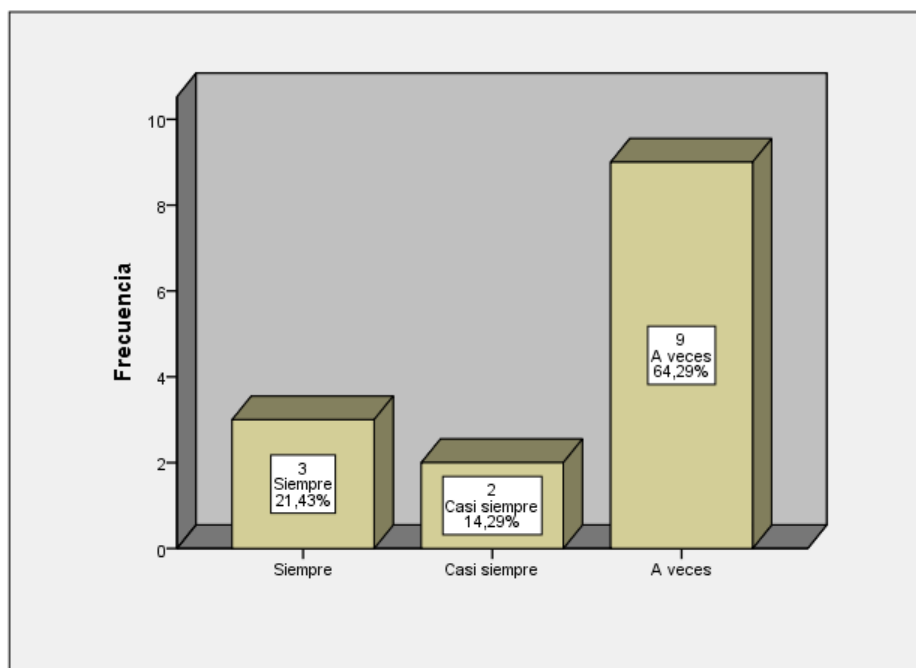
Tabla 13. Aplicación de actividades orientadas al desarrollo del razonamiento y memoria

¿Con qué frecuencia usted incluye actividades orientadas al desarrollo del razonamiento y memoria desde la clase de educación física?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	21,4	21,4	21,4
	Casi siempre	2	14,3	14,3	35,7
	A veces	9	64,3	64,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8. Distribución porcentual sobre la aplicación de actividades de razonamiento y memoria



Análisis: En una muestra del 100%, se pudo determinar que el 21,47% aplica actividades de razonamiento y memoria siempre, mientras que el 14,29% lo hace casi siempre. Por su parte, el 64,29% de la muestra manifiesta que solo las aplica a veces.

Interpretación: Un gran porcentaje de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, no aplican actividades de razonamiento y memoria de forma frecuente; esto pone en una situación desventajosa a los estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

Tabla 14. Problemas de identificación en los estudiantes

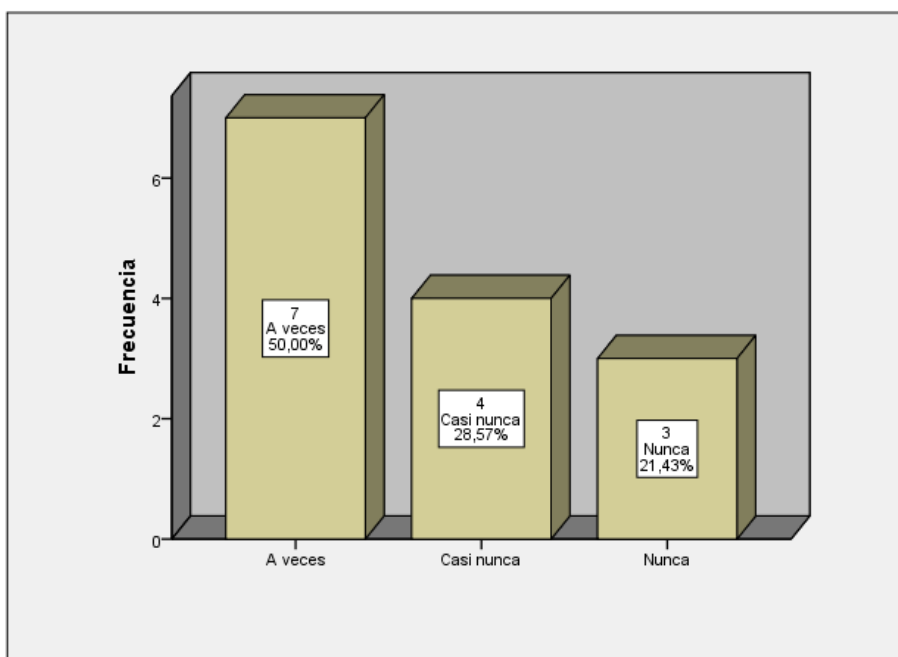
¿Con qué frecuencia sus estudiantes presentan problemas de identificación durante las clases de educación física?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	50,0	50,0	50,0

Casi nunca	4	28,6	28,6	78,6
Nunca	3	21,4	21,4	100,0
Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9. Distribución porcentual sobre problemas de identificación



Análisis: La mitad de los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, coinciden con que a veces los estudiantes presentan problemas de identificación. Por su parte, el 28,57% casi nunca. Mientras que, el 21,43% no presentan problemas de identificación.

Interpretación: Existen estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que presentan problemas de identificación, siendo esta última un indicador del bajo desarrollo cognitivo. En este sentido, de acuerdo con lo establecido por los docentes, es muy probable que no esté trabajando adecuadamente durante las clases de educación física.

Tabla 15. Problemas visoespaciales en los estudiantes

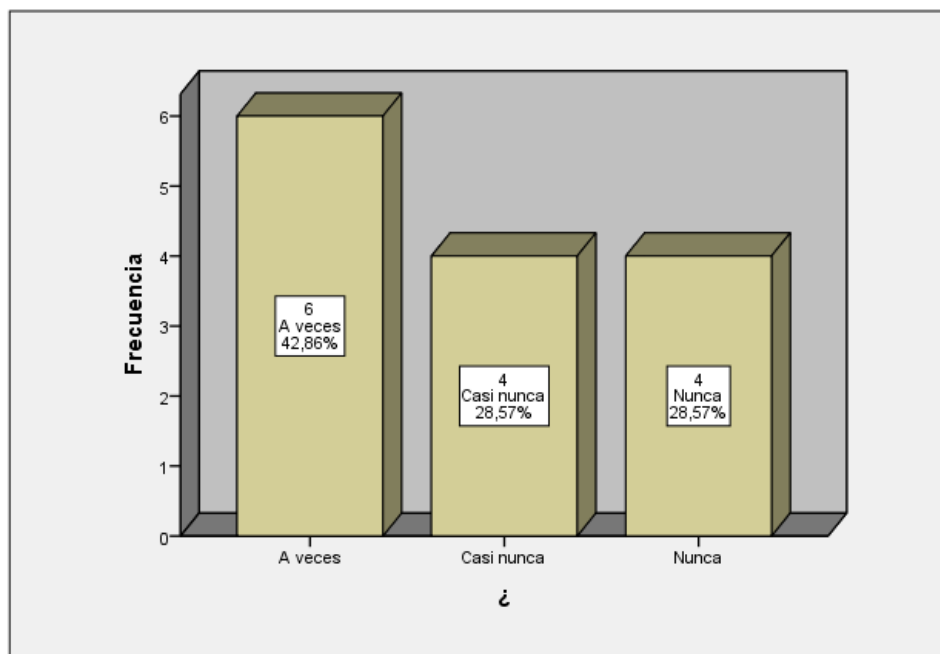
¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes presenten problemas visuales espaciales durante la ejecución de un juego en la clase de educación física en el último mes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	42,9	42,9	42,9
	Casi nunca	4	28,6	28,6	71,4
	Nunca	4	28,6	28,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10. Distribución porcentual sobre problemas visoespaciales



Análisis: El 42,9% de los docentes encuestados de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, indican que solo a veces sus alumnos presentan problemas visoespaciales. Por su parte, el 28,57% manifiestan que casi nunca presentan problemas visoespaciales y por otro lado, el 28,57% indican que nunca tienen problemas.

Interpretación: Existen estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que presentan problemas viso espaciales, que no son atendidos desde la clase de educación física. En este sentido, los problemas visoespaciales son indicadores de un deficiente desarrollo cognitivo.

Resultados del test de Mocca – Básico

Tras la aplicación del test de Mocca – Básico a una muestra de 30 niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, del Cantón Montalvo, Provincia de Los Ríos, se da apertura al análisis e interpretación de la variable dependiente, es decir, el desarrollo cognitivo. En este sentido, para medir el desarrollo cognitivo se aplicó el test de Mocca Básico, donde se valoran 14 ítems que conforman 7 dimensiones (visoespacial, identificación, atención, lenguaje, abstracción, recuerdo diferido y orientación).

1. Dimensión visoespacial/ejecutiva: Es el resultado de la suma de 3 indicadores con una puntuación máxima de 5 puntos: alternancia conceptual (serie) (1 punto); capacidad visual constructiva (cubo) (1 punto) y capacidad visual constructiva (reloj) (3 puntos). $1+1+3=5$.

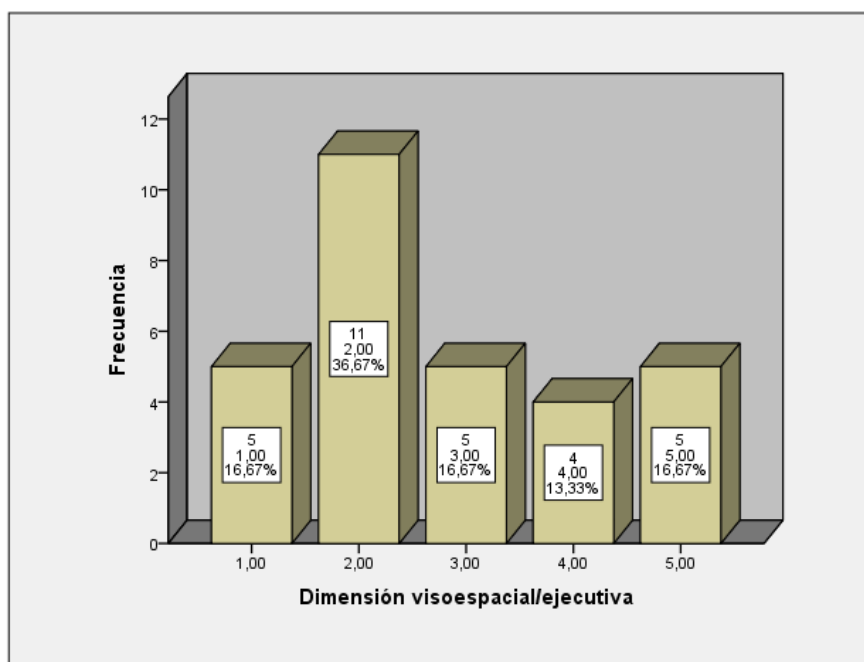
Tabla 16. Dimensión visoespacial/ejecutiva

Dimensión visoespacial/ejecutiva					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	1,00	5	16,7	16,7	16,7
	2,00	11	36,7	36,7	53,3
	3,00	5	16,7	16,7	70,0
	4,00	4	13,3	13,3	83,3
	5,00	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0		

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 11. Distribución porcentual sobre la dimensión visoespacial/ejecutiva



Análisis: Los resultados del test determinan qué; en la dimensión visoespacial/ejecutiva aproximadamente un 16,7%, es decir, 5 niños/as lograron llegar a los 5 puntos totales que incluyen las secciones de alternancia conceptual y capacidades visual constructivas de cubo y reloj. Por otro lado, el 13,3% alcanzó a llegar a los 4 puntos, es decir, 4 niños/as lograron 4 puntos. En este sentido, en la sección de la capacidad visual constructiva (reloj) aproximadamente 16,7%, es decir, 5 niños lograron obtener 3 puntos. En cuanto, a la capacidad visual constructiva (cubo) y (reloj) se tuvo que aproximadamente 36,7%, es decir, 11 niños/as han completado 2 puntos. Finalmente, se tiene que, en la sección de alternancia conceptual, el 16,7% como minoría solo ha podido completar 1 punto.

Interpretación: En este sentido, se puede inferir que los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, presentan una capacidad visual constructiva (reloj) elevada, donde los niños y niñas tienen la capacidad para recordar una figura

cotidiana y plasmarla en una hoja de papel. Sin embargo, en cuanto a la sección visual constructiva (cubo) se tiene un grado de significancia ciertamente medio debido a edad que poseen estos niños/as, donde muchos aun no logran recordar las figuras y copiarlas. Por otro lado, uno de los aspectos a considerar es la muestra que se considera como minoría en las puntuaciones, pues deben ser tratados en relación al desarrollo de dimensión viso espacial/ejecutiva.

2. Dimensión reconocimiento/identificación: Se obtiene a través de una puntuación máxima de 3 puntos en total:

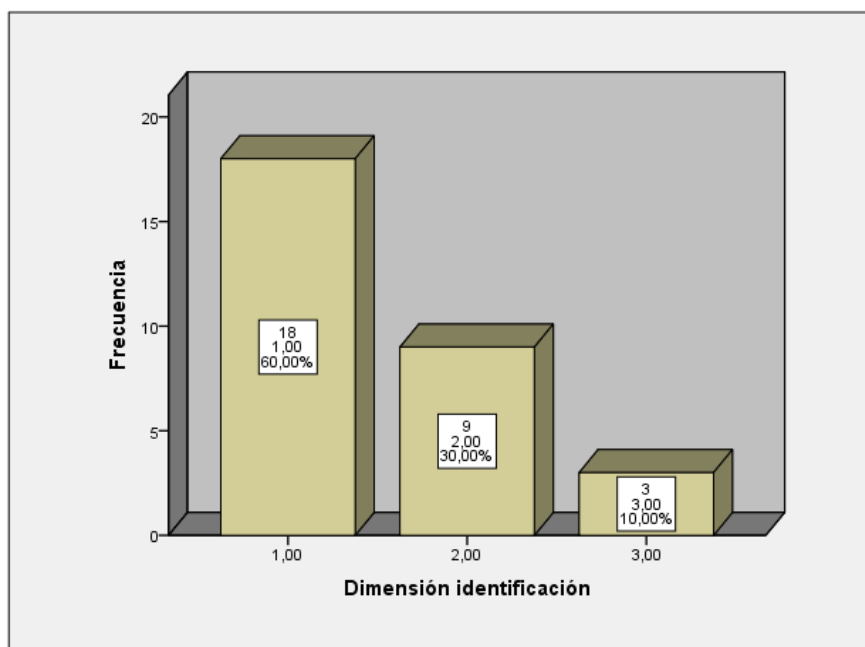
Tabla 17. Dimensión identificación

Dimensión identificación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	18	60,0	60,0	60,0
	2,00	9	30,0	30,0	90,0
	3,00	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 12. Distribución porcentual sobre la dimensión identificación



Análisis: Según el análisis, se puede determinar que el 10% de la muestra total, es decir, 3 niños/as han sido capaces de alcanzar los 3 puntos máximos. Por su parte, el 30,0%, es decir, 9 niños/as han alcanzado 2 puntos en la dimensión de identificación. Finalmente, se tiene un porcentaje elevado de niño/as de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, con una representación del 60,00%, es decir, 18 niños/as con una puntuación mínima.

Interpretación: A través de la dimensión de identificación se tiene que la mayoría de los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, no son capaces de reconocer animales con los cuales no convivan o no se relacionen cotidianamente. Se puede inferir que los docentes deben de adaptar las metodologías para trabajar en función al reconocimiento de los distintos animales del medio, aunque no convivan con los niños/as.

3. Dimensión atención: Se obtienen una valoración máxima de 6 puntos como resultado de suma de 3 ejercicios cognitivos. Serie de números (2 puntos), serie de letras (1 punto) y resta de 7 en 7 (3 puntos): $2+1+3=6$

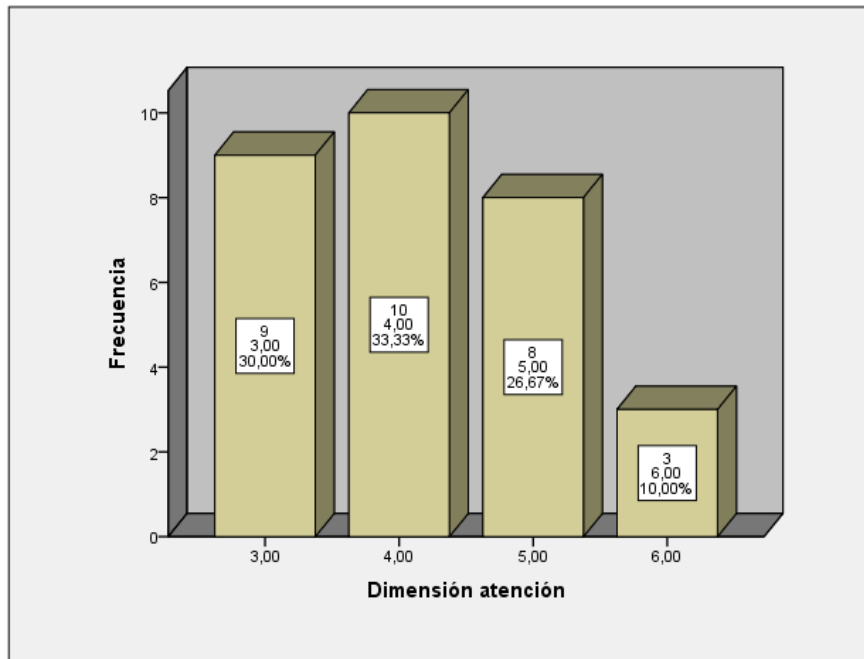
Tabla 18. Dimensión atención

Dimensión atención					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3,00	9	30,0	30,0	30,0
	4,00	10	33,3	33,3	63,3
	5,00	8	26,7	26,7	90,0
	6,00	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 13. Distribución porcentual sobre la dimensión de la atención



Análisis: A través del análisis de la dimensión de la atención se puede determinar que en la sección resta de 7 en 7, un aproximado de 30,0%, es decir, 9 niños/as de la Unidad Educativa lograron obtener 3 puntos como puntaje mínimo en la valoración de la dimensión. El 33,3%, 10 niños/as alcanzaron 4 puntos. Considerando la sección de la serie de letras y la resta de 7 en 7. Por otro lado, el 26,7%, es decir, 8 niños/as obtuvieron 5 puntos, de los ejercicios de la resta de 7 en 7 y la serie de números. Por su parte el 10,0%, es decir, 3 niños/as fueron capaces de completar correctamente los tres ejercicios obtenido así un puntaje máximo de 6 puntos.

Interpretación: A raíz de estos datos se puede inferir, que los niños y niñas del 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, presentan problemas atencionales mayoritariamente en los ejercicios que están relacionados con el números y letras, esto

genera que tengas otros problemas adyacentes relacionados con la resolución de ejercicios matemáticos e incluso problemas de lenguaje. En el área de la educación física, esta deficiencia dificulta la capacidad del niño para permanecer atento ante la explicación de un determinado ejercicio.

4. Dimensión de lenguaje: La valoración total es de 3 puntos y se obtiene tras la suma de dos secciones: repetición de frases (2 puntos) y fluidez de lenguaje (1 punto).

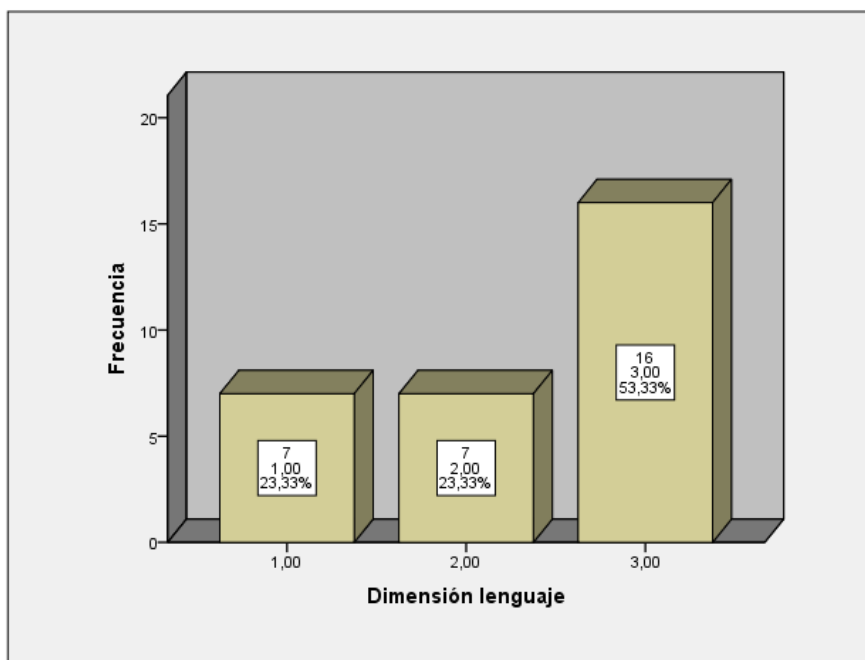
Tabla 19. Dimensión lenguaje

Dimensión lenguaje					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	7	23,3	23,3	23,3
	2,00	7	23,3	23,3	46,7
	3,00	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 14. Distribución porcentual sobre la dimensión lenguaje



Análisis: En el análisis de la presente dimensión se tiene que, en la sección que compete a la fluidez del lenguaje el 23,3%, es decir, 7 niños/as de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, han obtenido 1 punto total. Por su parte, también el 23,3%, es decir, 7 niños/as han alcanzado 2 puntos en la sección de la fluidez de lenguaje. Finalmente, se tiene que el 53,33% es decir 16 niños/as han logrado cumplir con las dos secciones, por lo tanto, obtuvieron 3 puntos totales.

Interpretación: En esta dimensión, se puede inferir que una baja proporción de niños y niñas de 4to año Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que presentan problemas en la fluidez del lenguaje en un promedio ligeramente deficiente, sin embargo, la mayoría de los niños y niñas de dicho curso tienen un lenguaje aceptable. Adicional a esto, es importante mencionar que la fluidez del lenguaje influirá significativamente en el desenvolvimiento del niño/a en años posteriores.

5. Dimensión de la abstracción: Se obtiene un máximo de 2 puntos y se valora a través de una sección denominada semejanza entre “X”.

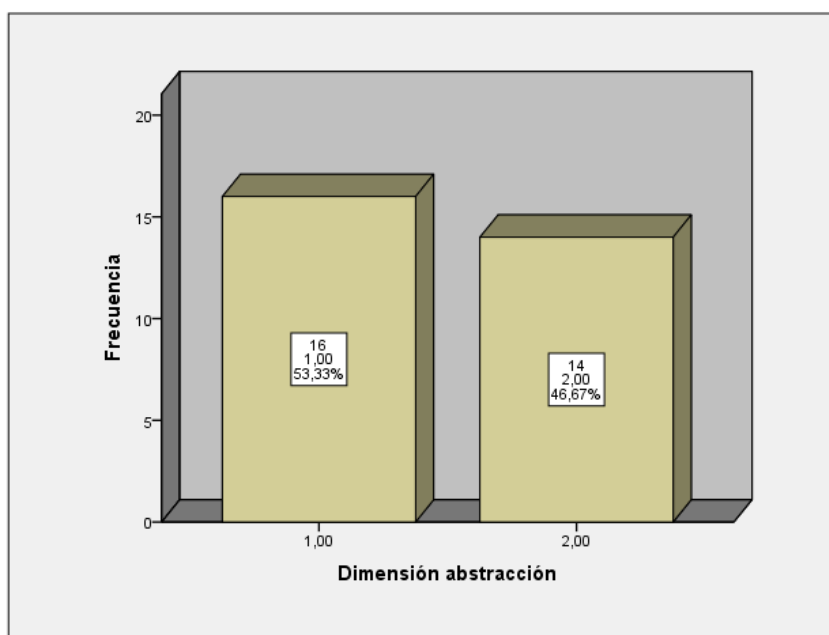
Tabla 20. Dimensión abstracción

Dimensión abstracción					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	16	53,3	53,3	53,3
	2,00	14	46,7	46,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 15. Distribución porcentual sobre la dimensión abstracción



Análisis: Según el análisis de la dimensión atracción, se puede determinar que 53,33%, es decir, 16 niños/as presentan un grado bajo para relacionar las cosas. Sin embargo, el 46,67% presenta un grado adecuado, es decir, si son capaces de relacionar las cosas.

Interpretación: La mayoría de los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo tienen la capacidad para relacionar las cosas, de modo, que pueden obtener un resultado. Sin embargo, existe una muestra moderada que aun presenta dificultades para realizar dicha actividad.

6. Dimensión de recuerdo diferido: Se evalúa a través de una puntuación máxima de 5 puntos, con una sola sección denominada recordar palabras sin pistas (5 puntos)

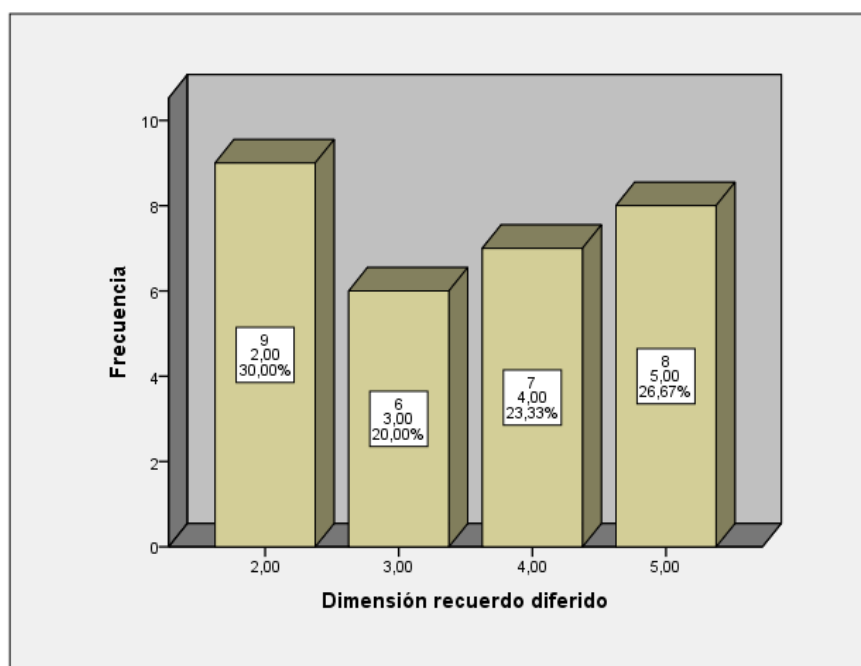
Tabla 21. Dimensión recuerdo diferido

Dimensión recuerdo diferido					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2,00	9	30,0	30,0	30,0
	3,00	6	20,0	20,0	50,0
	4,00	7	23,3	23,3	73,3
	5,00	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 16. Distribución porcentual sobre la dimensión recuerdo diferido



Análisis: Se pudo determinar que el 26,7% de la muestra, es decir, 8 niños/as de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, han logrado completar los 5 puntos, es decir, han completado la actividad satisfactoriamente. Por su parte, el 23,3% (7 niños/as) y el 20,0%

(6 niño/as) presentan un puntaje de 4 y 3 puntos respectivamente. Finalmente, el 30%, es decir, 9 niños/as presentan en su minoría tan solo 1 punto de 5 totales.

Interpretación: Existe un alto porcentaje de niños y niñas del 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo que presenta problemas para retener la información, sin embargo, se debe destacar que también existen niños y niñas con buena retención de información. En el primer caso, es importante que los docentes centren la metodología en actividades flexibles y puntualizadas que favorezcan el desarrollo de esta dimensión.

7. Dimensión orientación: La puntuación máxima es de 6 puntos y se obtiene tras la valoración de los siguientes indicadores: fecha, mes, año, día de la semana, lugar y localidad.

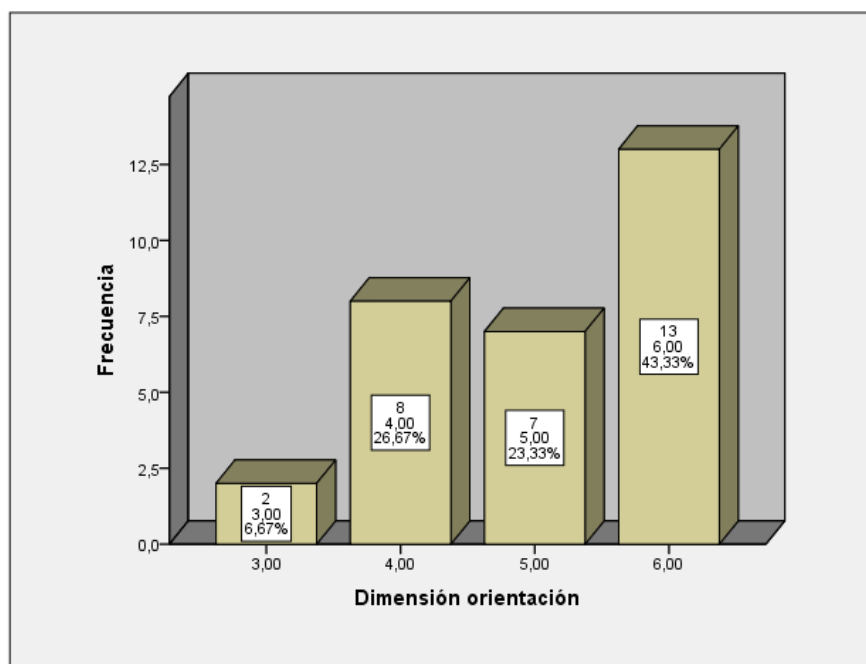
Tabla 22. Dimensión orientación

Dimensión orientación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3,00	2	6,7	6,7	6,7
	4,00	8	26,7	26,7	33,3
	5,00	7	23,3	23,3	56,7
	6,00	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 17. Distribución porcentual sobre la dimensión orientación



Análisis: El 6,7% que representa a 2 niños/as de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, son considerados como la minoría que alcanzó 3 puntos en esta dimensión. Por su parte, 26,7% (8 niños/as) alcanzaron 4 puntos; el 23,33 (5 niños/as) alcanzaron 5 puntos. Finalmente, el 43,33% (13 niños/as) alcanzaron 6 puntos en su totalidad.

Interpretación: La mayoría de los niños/as de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, tienen una adecuada orientación, por lo tanto, están en la capacidad de relacionarse en espacio y tiempo, esto queda evidenciado durante las clases de educación física. En cuanto a la minoría, que han obtenido una baja puntuación, es un tema preocupante, pero puede irse solucionado día a día con actividades dinámicas que despierten interés en el niño/a.

Resultados generales del test de Mocca Básico.

Tabla 23. Resultado general de los datos obtenidos en el Test de Mocca - Básico

Estadísticos descriptivos							
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Asimetría	Error estándar
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico
	o	o	o	o	o	o	o
Desarrollo cognitivo	30	14,00	29,00	20,7000	1,10340	,045	,427
N válido (por lista)	30						

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con el baremo propuesto en el test de Mocca – Básico, se tuvo que la suma total de las siete dimensiones permitió determinar el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

- ✓ Un resultado de 26 puntos a 30, demuestra que existe un desarrollo cognitivo normal.
- ✓ Un resultado menor a 26 puntos, demuestra que existe una deficiencia en el desarrollo cognitivo.
- ✓ Si tiene más de 12 años de estudio, se le suma 1 punto.

En este sentido, se obtuvo una media de **20,70** puntos en una muestra total de 30 niños y niñas del 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Una desviación estándar de **1,10** punto y un error estándar de **0,427**. Con estos datos, se pudo determinar que no existe mayor variación en los datos, y que de acuerdo con la media; los niños y niñas evaluados presentan un **desarrollo cognitivo deficiente**.

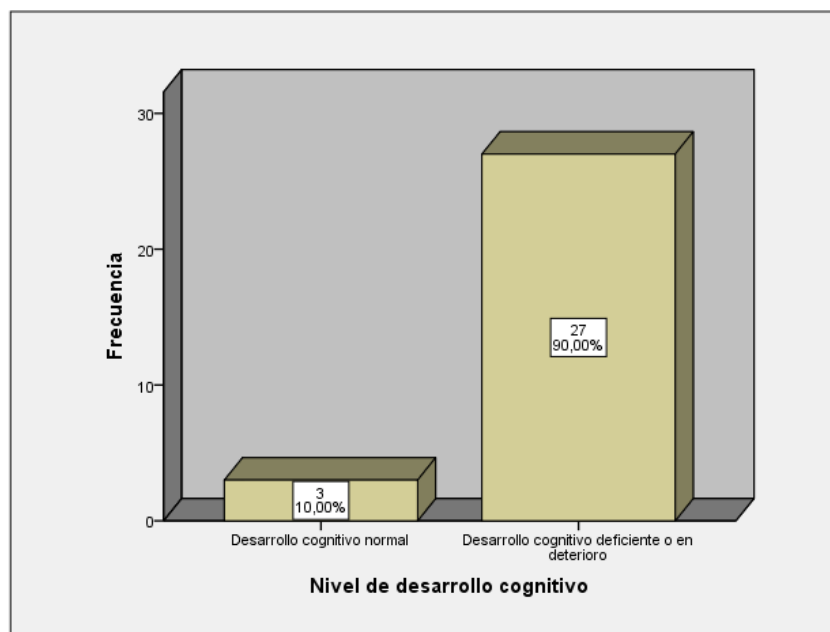
Tabla 24. Nivel del desarrollo cognitivo

		Nivel del desarrollo cognitivo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desarrollo cognitivo normal	3	10,0	10,0	10,0
	Desarrollo cognitivo deficiente o en proceso de deterioro	27	90,0	90,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 18. Distribución porcentual del nivel de desarrollo cognitivo



Análisis e interpretación: Como se puede observar en el gráfico, existe una baja proporción de niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, siendo tan solo el 10,00% (3 niños/as) que se encuentran con un nivel de desarrollo cognitivo normal. Por otro lado, el 90,00% (27 niños/as) presenta un desarrollo cognitivo deficiente.

En este sentido, se puede inferir que los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, que presentan bajo desarrollo cognitivo, tienen problemas en las dimensiones de atención, abstracción, recuerdo diferido, identificación y sobre todo la capacidad viso espacial o de ejecución.

Prueba de hipótesis

Para determinar la asociación y posterior incidencia o no de una variable sobre la otra, se consideraron dos fases importantes: prueba de normalidad y la prueba estadística.

Fase 1: Prueba de normalidad sobre los resultados de los instrumentos

Planteamiento de las hipótesis:

H1: Los datos siguen una distribución anormal o asimétrica (prueba no paramétrica)

H0: Los datos siguen una distribución normal o simétrica (prueba paramétrica)

Grado de decisión:

$p < 0,05$: Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0).

$p > 0,05$: Se rechaza la hipótesis alternativa (H1) y se acepta la hipótesis nula (H0).

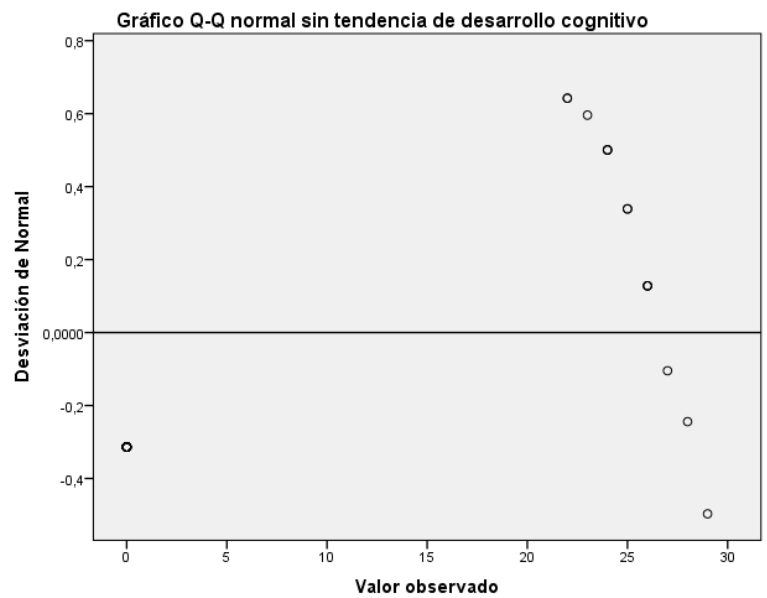
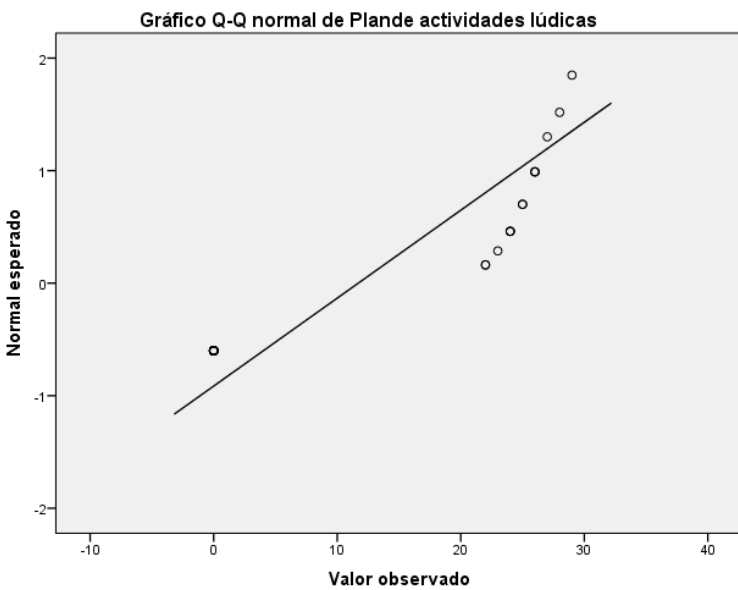
Grado de confianza:

0,95%

Tabla 25. Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plan de actividades lúdicas	,353	30	,000	,698	30	,000
Desarrollo cognitivo	,528	30	,000	,347	30	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors



Respuesta: Se obtuvo un valor de significancia $0,00 < 0,05$ en ambas variables, con un grado de libertad de 30. Los datos siguen una distribución anormal o asimétrica, por lo tanto, se consideró la aplicación de la prueba no paramétrica para variables cuantitativas denominada correlación de Spearman.

Fase 2: Prueba estadística correlación de Spearman

Planteamiento de hipótesis:

H1: Un plan de actividades lúdicas incidirá significativamente en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

H0: Un plan de actividades lúdicas no incidirá significativamente en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

Grado de decisión:

$p < 0,05$: Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0).

$p > 0,05$: Se rechaza la hipótesis alternativa (H1) y se acepta la hipótesis nula (H0).

Grado de confianza:

0,95%

Tabla 26. Correlación de Spearman

		Correlaciones		
			Plan de actividades lúdicas	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	Plan de actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	-,363*
		Sig. (bilateral)	.	,049
		N	30	30
	Desarrollo cognitivo	Coefficiente de correlación	-,363*	1,000
		Sig. (bilateral)	,049	.
		N	30	30

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

De acuerdo con la prueba estadística correlación de Spearman, se obtuvo un nivel de significancia de $,049 < 0,05$; por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0). En este sentido, se determinó que un plan de actividades lúdicas si incide significativamente en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo. Sin embargo, el coeficiente de correlación o R_{ho} de Spearman fue de $-,363^*$, obteniéndose de este modo un nivel de correlación negativa moderada entre estas dos variables, según la tabla de coeficiente de Spearman.

4.2. Discusión

La presente investigación se desarrolló con un fin específico orientado al análisis de la incidencia que tienen un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, para ello se consideró la aplicación del instrumento estadístico test de MoCCA o también conocido como Evaluación Cognitiva Montreal conformado por 7 dimensiones. En este sentido, a través de la aplicación de este test se pudo conseguir datos que demuestren la perspectiva general de los procesos cognitivos en la muestra de estudio y su relación considerable en la vida diaria de estos. Asimismo, se aplicó el cuestionario estructurado de preguntas conformado por 10 ítems para determinar la frecuencia que tienen los docentes para incluir en sus metodologías las actividades lúdicas o el uso de estas a través de planes.

Entonces, retomando una vez más la problemática central que contempla que, los procesos cognitivos no están desarrollados al 100% en los niños y niñas, especialmente durante las edades tempranas porque dependerá de la consolidación de cada etapa de desarrollo; sin embargo, en la muestra de estudio existen factores externos que no han permitido una evolución adecuada de los procesos cognitivos. En este sentido, Jean Piaget

afirma que el niño es el constructor de su propio aprendizaje; para ello, este debe partir de un conocimiento previo sea inducido o descubierto por sus propios medios; así también, resume en su teoría que en las edades tempranas el niño/a debe aprender a través de actividades lúdicas planificadas que vayan en función a la evolución de sus capacidades cognitivas sin obviar cada etapa de desarrollo (seso motriz, preparatorio, operaciones concretas y formales), dado a que estas actividades le posibilitan mejorar sus habilidades motrices, afectivas y cognitivas.

Considerando lo antes mencionado y asociando los resultados obtenidos tanto en el cuestionario estructurado de preguntas como en el test de Mocca, se asume que los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, no aplican frecuentemente las actividades lúdicas necesarias para el desarrollo de los procesos cognitivos, ya que los niños y niñas de 4to año del contexto antes mencionado, presentan en su mayoría un desarrollo cognitivo deficiente.

Sin embargo, de acuerdo con la postura teórica de PALAN SALAZAR (2022) quien se apoya en la teoría de Ausubel y Vygotsky; manifiesta que el niño aprende en función al contexto y a las experiencias que vivencien; y que por su parte, dentro de la educación física se deben planificar actividades que generen interés en los estudiantes y que tengan como finalidad alcanzar el aprendizaje significativo (zona de desarrollo potencial) partiendo de un aprendizaje previo (zona de desarrollo próximo). Asimismo, este autor sugiere dejar a un lado el enfoque tradicional y enfocarse el constructivismo.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Luego del desarrollo del proyecto de investigación, fue posible arribar a las siguientes conclusiones:

Los planes que involucran las actividades lúdicas y las teorías que justifican su posterior ejecución durante la clase de educación física, demuestran teóricamente que estas tienen relación con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, y que pueden o no incidir según la metodología utilizada y la frecuencia en cuanto a la aplicación. En este sentido, durante la investigación, se conoció la importancia que tienen estas actividades como alternativas para la creación de nuevas experiencias que le permitan al niño/a construir su propio aprendizaje. Por su parte, a través de la prueba estadística correlación de Pearson, se pudo determinar que existe una asociación negativa/inversa moderada entre las variables estudiadas y, además, se aceptó la hipótesis alternativa.

De acuerdo con la fundamentación de las bases teóricas fue posible determinar la importancia que tiene el uso de planes de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de edades tempranas, ya que al ser potencializados los procesos cognitivos le permitirá al niño obtener mejores resultados no solo en las esferas cognitivas sino también, socio afectivas y motrices.

En cuanto a la evaluación del nivel del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, por medio del test de Mocca – Básico

se tuvo que la mayoría de la muestra analizada presenta un desarrollo cognitivo deficiente, ligado a las dimensiones que se relacionan con la capacidad viso espacial/ejecutiva, identificación, lenguaje, atención, recuerdo diferido, abstracción y orientación. Asimismo, se pone ha descubierto las dificultades que presentan los niños y niñas evaluados frente a actividades numéricas y de razonamiento, que se consideran problemas adyacentes a al desarrollo motor.

Por último, los resultados presentados constituyen solamente una parcialidad de una problemática compleja y muy común en los centros educativos ecuatorianos, por lo tanto, queda abierto el “telón” con este antecedente que sirva de orientación hacia nuevas investigaciones que tengan como finalidad diseñar y aplicar propuestas innovadoras, sobre todo que ayuden a mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.

5.2. Recomendaciones

Se sugiere que se capaciten de forma constante a los docentes de aula de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo acerca del uso de planes de actividades lúdicas durante la clase de educación física y como aplicarlos especialmente para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas a través de una metodología abierta, flexible y constructivista.

Por otro lado, se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, revisar periódicamente la literatura científica que justifica la aplicación de actividades lúdicas desde el campo de la educación física para que se apliquen de forma correcta de modo que se favorezca el desarrollo cognitivo, sobre todo en las dimensiones

ligadas a la abstracción, atención, reconocimiento y capacidad viso espacial, que han sido los menos puntuados por los niños y niñas evaluados.

Asimismo, los docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo deben de realizar diagnósticos preliminares que ayuden a identificar posibles problemas relacionados con las esferas cognitivas, ya que estas son fundamentales en el desempeño del estudiante no solo en el área de educación física, sino también en materias del tronco común (matemática, lenguaje, ciencias naturales, etc.).

Por último, se sugiere a todas las personas involucradas en el área de la educación física, deporte y recreación, así como también a aquellos especialistas interesados en conocer cómo se desarrollan las esferas cognitivas, a contribuir a la literatura científica con nuevas investigaciones, puesto que esta problemática constituye una preocupante realidad social.

REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, E. J., & Guzmán, M. C. (2016). DESARROLLO COGNITIVO MEDIANTE ESTIMULACIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS. CENTRO DESARROLLO INFANTIL NUEVOS HORIZONTES. QUITO, ECUADOR. *Universidad y Sociedad*, 8, 186–192. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
- Bacusoy Ramírez, I. E. (2021). *ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS*. [UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA]. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/6761/UPSE-TEI-2022-0038.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, Vol. 5, 78–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Castillo Mustelier, E. F., Planas Bueno, I., & Cabrera Gómez, J. (2014). Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices e intelectuales en los niños y las niñas del 6º año de vida del círculo infantil ‘Amiguitos de Polonia’ de Plaza de la Revolución. *EFDeportes.Com, Revista Digital*, 1–1. <https://efdeportes.com/efd195/desarrollar-habilidades-motrices-e-intelectuales.htm>
- CASTRO DELGADO, A. J., & RIERA MONTOYA, K. G. (2018). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS* [UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/32652/1/BFILO-PD-LP1-19-204.pdf>
- CRIOLLO CARRIÓN, Y. M. (2013). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “OVIDIO DECROLY” DE CATAMAYO, PERIODO 2011- 2012* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/144/1/TESIS YADIRA CRIOLLO.pdf>
- Gómez Martínez, L. (2017). DESARROLLO COGNITIVO Y EDUCACIÓN FORMAL: ANÁLISIS A PARTIR DE LA PROPUESTA DE L. S. VYGOTSKY. *Universitas Philosophica*, 53–75. <https://www.redalyc.org/pdf/4095/409553054003.pdf>
- GÓMEZ RODRÍGUEZ, T., MOLANO, O. P., & RODRIGUEZ CALDERON, S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA* [UNIVERSIDAD DEL TOLIMA]. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO TATIANA GÓMEZ RODRÍGUEZ.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta Edic).
- Lazo Moreira, M. V., & Macias Pincay, A. K. (2019). UN ESPACIO LÚDICO-FORMATIVO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE NIÑOS DE MADRES UNIVERSITARIAS. *Atlante*, 1–9. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/desarrollo-cognitivo-ninos.html>
- Mareovich, F., & Peralta, O. (2017). Cognición en desarrollo: Aprendiendo palabras por medio de imágenes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 233–247. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77349627015.pdf>

- Molina Díaz, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *Efdeportes.Com*, 1–1. <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm#:~:text=La Real Academia de la,jugar%2C pasatiempo o diversión%22>.
- Montalván Echecopar, B. S. (2018). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martín de Porres – 2017*. [UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14110/Montalván_ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mosquera Sotelo, L. A. (2019). *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018- 2019* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5627/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000003.pdf>
- PALAN SALAZAR, J. A. (2022). *JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA* [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35891/1/EST.PALAN SALAZAR JORGE ADRIÁN%2C TESIS FINAL-signed %282%29-signed %281%29-signed.pdf>
- Paolini, C. I., Oiberman, A., & Mansilla, M. (2017). DESARROLLO COGNITIVO EN LA PRIMERA INFANCIA: INFLUENCIA DE LOS FACTORES DE RIESGO BIOLÓGICOS Y AMBIENTALES. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 162–183. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339655686008>
- PAZOS POLO, D., & SÁNCHEZ TRUJILLO, M. (2021). La disciplina violenta, y el desarrollo cognitivo y socioemocional en el infante de preescolar. *Educación*, 250–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.18800/educacion.202101.012>
- RODRÍGUEZ DÁVILA, P. S. (2019). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS* [PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR]. [http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.Estrategias Didácticas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.Estrategias%20Did%C3%A1cticas%20para%20Desarrollar%20la%20Motricidad%20Gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez Chinchilla, Y. P. (2019). *EXTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA* [Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18538/2019yulinasanchez.pdf?sequence>
e
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, Vol. 13, 105–128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Vera Aldas, N. M. (2021). *Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”*. [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10888/P-UTB-FCJSE-EINIC-000017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista*

Conrado, 15, 192–200. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-192.pdf>

Yugcha Casa, V. A. (2015). “*LA EDUCACIÓN FÍSICA Y SU INFLUENCIA EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS NIÑOS DE QUINTO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA EUGENIO ESPEJO DIEZ DE AGOSTO, DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA AÑO LECTIVO 2013-2014.*” [UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI]. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2254/1/T-UTC-3587.pdf>

ANEXOS

CUESTIONARIO ESTRUCTURADO DE PREGUNTAS (ENCUESTA)

- 1) ¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades lúdicas para alcanzar aprendizajes significativos en sus estudiantes?**
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi Nunca
 - e. Nunca

- 2) ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos simbólicos dentro de la clase de educación física?**
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca

- 3) ¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes se sientan motivados por la realización de juegos de representación?**
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca

- 4) ¿Con qué frecuencia utiliza usted socio dramas como alternativa para crear en el estudiante nuevas experiencias significativas?**
 - a. Siempre

- b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca
- 5) **¿Qué tan frecuente es que usted utilice canciones y rondas para trabajar en el desarrollo corporal en sus estudiantes?**
- a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca
- 6) **¿Qué tan frecuente es que usted aplique planes de actividades lúdicas para trabajar la atención, memoria, razonamiento y discriminación durante la clase de educación física?**
- a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca
- 7) **¿Qué tan frecuente es que su estudiante permanezca atento durante la explicación de una actividad en la clase de educación física?**
- a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. A veces
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca
- 8) **¿Con qué frecuencia usted incluye actividades orientadas al desarrollo del razonamiento y memoria desde la clase de educación física?**
- a. Siempre
 - b. Casi siempre

- c. A veces
- d. Casi nunca
- e. Nunca

9) ¿Con qué frecuencia sus estudiantes presenten problemas de identificación durante las clases de educación física?

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Casi nunca
- e. Nunca

10) ¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes presenten problemas visuales espaciales durante la ejecución de un juego en la clase de educación física en el último mes?

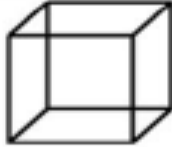
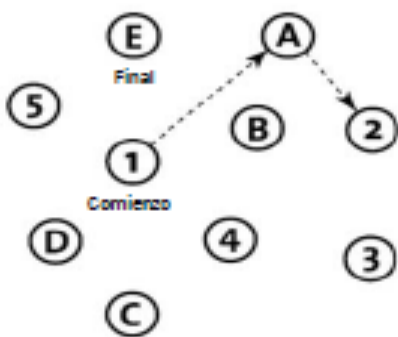

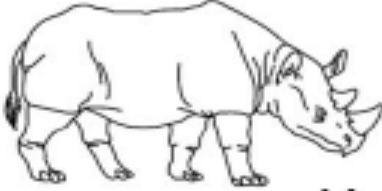
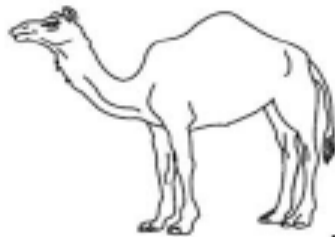
- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Casi nunca
- e. Nunca

Instrumento 2. Test de Mocca Adaptado

MONTREAL COGNITIVE ASSESSMENT (MOCA)
(EVALUACIÓN COGNITIVA MONTREAL)

NOMBRE:
Nivel de estudios:
Sexo:

Fecha de nacimiento:
FECHA:

VISUOSPACIAL / EJECUTIVA				Copiar el cubo		Dibujar un reloj (Once y diez) (3 puntos)		Puntos	
		[]		[]		[] Contorno [] Números [] Agujas		___/5	
IDENTIFICACIÓN									
						[]		___/3	
MEMORIA		Lea la lista de palabras. el paciente debe repetirlos. Haga dos intentos. Recuérdoselas 5 minutos más tarde.		ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	Sin puntos
		1er intento							
		2º intento							
ATENCIÓN		Lea la serie de números (1 número/seg.) El paciente debe repetirlos. [] 2 1 8 5 4 El paciente debe repetirlos a la inversa. [] 7 4 2						___/2	
		Lea la serie de letras. El paciente debe dar un golpecito con la mano cada vez que se diga la letra A. No se asignan puntos si >= 2 errores. [] FBACMNAAJKLBAFAKDEAAAJAMOF AAB						___/1	
		Restar de 7 en 7 empezando desde 100. [] 93 [] 86 [] 79 [] 72 [] 65 4 o 5 sustracciones correctas: 3 puntos. 2 o 3 correctas: 2 puntos. 1 correcta: 1 punto. 0 correctas: 0 puntos.						___/3	
LENGUAJE		Repetir: El gato se esconde bajo el sofá cuando los perros están en la sala. [] Espero que él le entregue el mensaje una vez que ella se lo pide. []						___/2	
		Fluidez del lenguaje. Decir el mayor número posible de palabras que comiencen por la letra "P" en 1 min. [] _____ (N >= 11 palabras)						___/1	
ABSTRACCIÓN		Similitud entre p. ej. manzana-naranja = fruta [] tren-bicicleta [] reloj-regla						___/2	
RECUERDO DIFERIDO		Debe acordarse de las palabras SIN PISTAS		ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	Puntos por recuerdos SIN PISTAS únicamente
		[]							
Optativo		Pista de categoría							
		Pista elección múltiple							
ORIENTACIÓN		[] Día del mes (fecha) [] Mes [] Año [] Día de la semana [] Lugar [] Localidad						___/6	
© Z. Nasreddine MD Versión 07 noviembre 2004 www.mocatest.org				Normal >= 26 / 30		TOTAL ___/30 Añadir 1 punto si tiene >= 12 años de estudios			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
Plan de actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, año 2023.	¿Qué incidencia tiene un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, año 2023?	General: Analizar la incidencia que tiene un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.	Un plan de actividades lúdicas incidirá significativamente en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, año 2023.	Independiente: Plan de actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego ✓ Danza ✓ Expresión corporal ✓ Movimientos libres 	Tipo de investigación: Descriptiva y correlacional	Población: 300 estudiantes y 14 docentes que pertenecen a Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.
		Específicos: Fundamentar las bases teóricas que sustentan la aplicación de actividades lúdicas a través de planes para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas en la educación física.		Dependiente: Desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación, Atención ✓ Lenguaje ✓ Abstracción ✓ Memoria diferida ✓ Orientación 	Diseño de investigación: No experimental, de corte transversal	Muestra: 30 estudiantes y 1 docente pertenecientes al 4to año "A" de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.
		Diagnosticar el nivel de desarrollo					

		<p>cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo, a través del test MoCCa-Básico.</p> <p>Presentar los resultados pertinentes relacionados con el uso de un plan de actividades lúdicas para el desarrollo de la cognitivo durante la clase de educación física en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa Ciudad de Montalvo.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTOS
<p align="center">V. Independiente: Plan de actividades lúdicas</p>	<p>“Un plan de actividades lúdicas es un conjunto de actividades dinámicas escritas y designadas para alcanzar un determinado objetivo, con reglas y procedimientos detallados para la implementación de acciones específicas que lleven al sujeto a un estado de relajamiento y divertimento de forma natural”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Habilidades y destrezas ✓ Experiencias significativas ✓ Expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos simbólicos y de representación ✓ Socio – dramas ✓ Canciones ✓ Rondas 	<p>¿Con qué frecuencia utiliza usted las actividades lúdicas para alcanzar aprendizajes significativos en sus estudiantes?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos simbólicos dentro de la clase de educación física?</p> <p>¿Qué tan frecuente es que sus estudiantes se sientan motivados por la realización de juegos de representación?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza usted socio dramas como alternativa para crear en el estudiante nuevas experiencias significativas?</p> <p>¿Qué tan frecuente es que usted utilice canciones y rondas para trabajar en el desarrollo corporal en sus estudiantes?</p> <p>¿Qué tan frecuente es que usted aplique planes de actividades lúdicas para trabajar la atención, memoria, razonamiento y</p>	<p align="center">Cuestionario estructurado de preguntas (encuesta)</p>

				discriminación durante la clase de educación física?	
V. Dependiente: Desarrollo cognitivo	“El desarrollo cognitivo es el proceso evolutivo de las capacidades intelectuales del niño tales como la atención, memoria, inteligencia, percepción, entre otras. Asimismo, estas capacidades son desarrolladas a base de las experiencias en cada etapa”.	✓ Esfera cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visuoespacial ✓ Identificación ✓ Atención ✓ Lenguaje ✓ Abstracción ✓ Memoria diferida ✓ Orientación 	<p>Dibujar un reloj (Once y diez)</p> <p>Dirigirse a la figura correspondiente</p> <p>Recordar el nombre de los animales o sonidos expuestos</p> <p>Repetir los números designados por el docente</p> <p>Decir el mayor número posible de palabras que comiencen por la letra "P" en 1 min.</p> <p>Acordarse de las palabras SIN PISTA</p>	Test de Mocca Adaptado

Elaborado por: Janeth Barona y Maholy Fuentes (2023)

Fuente: Elaboración propia

Coefficientes de relación (prueba de Spearman)

Los coeficientes de relación pueden variar de -1.00 a 1.00, donde:

-1.00 = correlación negativa perfecta

- 0.90 = correlación negativa muy fuerte

-0,30 a -0.50 = correlación negativa media/moderada

-0.25 = correlación negativa muy débil

-0.10 = correlación negativa débil

0.00 no existe correlación entre las variables

0.10 = correlación positiva débil

0.25 = correlación positiva muy débil

0.50 = correlación positiva media

0.90 = correlación positiva muy fuerte

1.00 = correlación positiva perfecta

Aplicación de los instrumentos



Acompañamiento (tutora)



Aplicación de encuesta



Aplicación de test de Mocca - Básico



Aplicación de test de Mocca - Básico

Carta de consentimiento informado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



MONTALVO 10/01/2023

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES O
REPRESENTANTES LEGALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4TO AÑO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE MONTALVO

Yo Maria Montoya, identificado con CC N° 120841438-1, como padre y representante legal del niño(a) Maycol Adonis Baños, acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en el proyecto de investigación titulado: **PLAN DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE MONTALVO, AÑO 2023.**, el cual es dirigido por las Srtas. JANETH LISSET BARONA VILLEGAS y MAHOLY CECILIA FUENTES GALARZA, alumnas de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO; ejecutado como requisito para optar al título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

Por lo anterior, afirmo tener conocimiento del estudio por realizar, además he tenido la oportunidad de resolver mis inquietudes en relación con su desarrollo e implicaciones. Entiendo que mi participación es voluntaria y que soy libre de retirar a mi hijo(a) del estudio sin necesidad de dar alguna explicación adicional. Por otro lado, me han garantizado la confidencialidad, justicia, equidad y autonomía en la participación y manejo de toda la información que aquí se recolecte.

Por lo anterior, accedo a tomar parte en el estudio y estoy de acuerdo en permitir que la información obtenida sea presentada con fines académicos y científicos, mediante congresos y publicaciones.

Nombres y apellidos del representante:

Maria Mercedes Montoya Sanchez

Firma:

Maria Mercedes Montoya Sanchez

Nombres y apellidos de las investigadoras:

Maholy Cecilia Fuentes Galarza

Janeth Lisset Barona Villegas

Firma:

Maholy Fuentes

Janeth Barona