El Movimiento Corporal Como Estrategia Para El Desarrollo Cognitivo En Niños De 7 Años A Través Del Juego Implementado En Las Pausas Activas.

Adriana Marcela González Juya, Erwin Ramírez Ávila, Luz Ángela Aragón Rodríguez, Paula Karina López Lemus, Thomas Esteban López Zambrano

Especialización en Innovación Educativa, Fundación Universitaria Compensar

Proyecto final de grado

Director: Giovanny Enrique Araque Suarez

26 de noviembre de 2022

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen

El diseño de la presente investigación está bajo un enfoque mixto y matriculado en el tipo de investigación - acción; centra su desarrollo en la identificación de los niveles de las habilidades cognitivas en niños de 7 años, específicamente en las habilidades atencionales y memorísticas; con el fin de plantear una propuesta pedagógica compuesta por 8 sesiones que se ejecutarán en las pausas activas, donde se involucran los juegos cognitivos y Psicomotrices, diseñados concretamente para potencializar dichas habilidades; y seguidamente, categorizar, comparar y analizar los resultados obtenidos en el diagnostico con los datos recogidos después de la intervención pedagógica.

Palabras clave: Desarrollo Cognitivo, habilidades cognitivas, movimiento, pausas activas, juego.

Abstract

The design of the present research is under a mixed approach and enrolled in the type of action research; it is developed focusing in the identification of cognitive skills levels in 7 years old children, specifically in the attentional and memoristic skills; In order to set out a pedagogical proposal consisting of 8 sessions to be executed in the active breaks, where cognitive and psychomotor games are involved, they are designed to enhance these skills specifically; and then categorize, compare and analyze the results obtained from the diagnosis with the data collected after the pedagogical intervention.

Key words: Cognitive development, cognitive skills, movement, active pauses, play

Tabla de contenido

Resumen 2
Abstract 3
Introducción 7
Justificación 9
CAPITULO 1 10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
1.2 Objetivo general: 12
1.2.1 Objetivos específicos: 13
CAPITULO 2 14
FUNDAMENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 14
2.1 Antecedentes: 14
2.2 Marco teórico 21
2.2.1 Movimiento Corporal. 22
2.2.2 Desarrollo y habilidades cognitivos 24
2.2.3 Juego 27
2.2.3.1 Juegos Psicomotores: 28
2.2.3.2 Juegos Cognitivos: 29
2.2.4 Pausas Activas 30
2.2.3 La lúdica 31
METODOLOGIA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCCIÓN DE DATOS 33
3.1 Enfoque y tipo de investigación 33
3.2 Técnicas e instrumentos 35
PROPUESTA PEDAGÓGICA 39
Referencias 44
Anexos 47

Tabla de graficas

Grafica 1 . *Aportes investigativos* 14

Grafica 2. *Categorías conceptuales* 21

Grafica 3. *Enfoque y tipo de investigación* 33

Grafica 4. *Diario de campo* 36

Grafica 5. *Cuestionario* 37

Grafica 6. *Rejilla de categorización* 38

Tabla de anexos

Anexo 1. Diario de campo 47

Anexo 2. Cuestionario 48

Anexo 3. Formato de categorización 50

Introducción

La investigación pretende determinar el alcance del movimiento corporal en los procesos académicos para facilitar la adquisición de saberes y competencias sociales que favorezcan al desarrollo del sujeto en su entorno, ya que el cuerpo en movimiento constituye la matriz básica del aprendizaje infantil, puesto que todo lo que el ser humano realiza para conocer, relacionarse y aprender lo hace a través del cuerpo (Garahnani, 2004; Nista-Piccolo y Moreira, 2012).

En este sentido, cabe recalcar que dentro del desarrollo del infante se encuentran diferentes etapas que cada uno de ellos puede presentar de manera particular, es importante resaltar que un factor determinante para desarrollo y transición de estas es su entorno. A partir de la asociación frente a diferentes situaciones se podrán implementar herramientas que su contexto le genere, dichas etapas no son solo físicas sino también cognitivas y se caracterizan porque tienen un tiempo y espacio para desarrollarse.

En la etapa de Educación Infantil todo lo que es aprendizaje es fundamentalmente aprendizaje corporal, el movimiento vivido a través de las actividades del juego, la danza, el teatro, precisa encontrar mayores espacios y tiempos en las acciones pedagógicas como contenido y ser incluido en los currículos como edificador de las relaciones con los saberes (Bernardete et al., 2015, p. 778)

Por otra parte, la importancia de la mediación docente es fundamental en cada una de las etapas de desarrollo, la planificación y estructura de los componentes que forman cada una de las actividades que se llevan a cabo con los niños, es de vital importancia para que no solo se desarrolle un proceso lúdico, sino que a su vez se impacte de manera positiva sus procesos cognitivos y las experiencias en el aprendizaje.

Nista-Piccolo & Moreira, 2012, citado por Bernardete et al., (2015, p.781) asegura que el niño siente una curiosidad natural por descubrir y conocer los contenidos que la comunidad escolar ha planificado para él acordes con su edad; pero, nada puede ser considerado precoz cuando surge de la necesidad y propio interés de exploración del niño ya que el conocimiento es construido a partir de las experiencias realizadas con atención y percepción corporal.

De acuerdo con lo anterior, se quiere implementar una propuesta pedagógica con base a los juegos cognitivos y psicomotrices que desarrollen las habilidades cognitivas atencionales y memorísticas; de esta manera proporcionar de un propósito a las pausas activas.

Justificación

Prensa libre (2011), indica que los niños que practican deporte con frecuencia tienen mejores capacidades cognitivas que aquellos que no lo hacen, una práctica tan sencilla y divertida para un niño puede resultar de beneficio para el desarrollo, crecimiento y habilidades cognitivas, el hacer deporte no tiene que verse como una obligación o como una rutina que se debe cumplir, sino como un juego en el cual se disfruta lo que se hace y a la vez se obtienen beneficios tanto para la salud como la mente, al mismo tiempo que fomenta también un hábito; según los investigadores, el rendimiento cognitivo de los niños aumenta entre un 15 y un 25 por ciento, aproximadamente cuando realizan actividades que estimulan su mente.

Dentro de este contexto, nace la necesidad de realizar la presente investigación con el fin de mitigar la falta de atención y dificultad en la recuperación del conocimiento en los niños de 7 años, de esta manera dar un aporte positivo al quehacer docente con estrategias pedagógicas que involucran el movimiento corporal por medio del juego, aprovechando las pausas activas.

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Pérez et al. (2013), los métodos de aprendizaje se entienden como un conjunto de procesos que pueden facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la información más específicamente, son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) mediante los cuales el alumno elige y recupera los conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda o lograr un objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Mientras que los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.

Relacionado los métodos de aprendizaje y los estilos de aprendizaje, entendemos que los procesos establecidos son impactados a partir de los ambientes de aprendizaje. A partir de esta concepción y referenciando a Jean Piaget y sus esquemas los cuales, tomados desde el principio son compartimientos reflejos que posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta convertirse al pasar del tiempo en operaciones mentales, se hace necesario mencionar las etapas, las cuales ocurren en una secuencia determinada definidas en:

- Estructura
- Organización
- Adaptación
- Asimilación
- Acomodación
- Equilibrio

Según Piaget, estas etapas comprenden un proceso sensomotor el cual se relaciona con el medio ambiente y su interacción con el mismo. Esta influencia del proceso con lleva a una reorganización de estructuras cognitivas que son consecuencia de procesos adaptativos del medio, asimilados por experiencias y acomodaciones. Dichas experiencias tanto físicas como sociales entran en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como un aprendizaje.

A partir de los conceptos de Piaget, entendemos el medio ambiente como parte esencial en el aprendizaje, es decir, la interacción en cada etapa con los factores externos, llevando a cabo un conflicto con los conocimientos previos nos lleva a un nuevo aprendizaje. Esos factores externos vistos desde la interacción con el medio ambiente a partir del movimiento, determina un punto de partida especial en el desarrollo cognitivo del niño.

Le Boulch (1988), citado por Mattos y Neira (2007), señala que el movimiento es más que un simple desplazamiento del cuerpo en el espacio, siendo que se constituye de un lenguaje que permite a los niños actuar sobre el medio físico y el ambiente humano, movilizándolos por medio de su tenor expresivo.

No obstante, una condición necesaria para lograr un aprendizaje óptimo y entrar en ese conflicto del que nos habla Piaget, es que la metodología utilizada facilite la comprensión y asimilación del tema que se está siendo estudiado. Tanto investigaciones clásicas —de Piaget, Le Bouch, Wallon (citados por Mattos y Neira, 2007), Vygotsky (1974)— como actuales —Nista-Piccolo y Moreira (2012), entre otros—, han fundamentado sistemáticamente que la vivencia del movimiento de los niños en relación con el medio y el

lenguaje es vehículo de desarrollo durante la niñez y constituye la base de adquisición de nuevos conocimientos.

Diferentes estudios han demostrados una relación positiva entre el movimiento y el rendimiento académico, es así como en el estado de California en los EE. UU. (Dwyeret al, 2001; Dwyer et al, 1983; Linder, 1999; Linder, 2002; Shephard, 1997 y Tremblay et. al, 2000) que apoyan la idea de que el dedicar un tiempo sustancial a actividades físicas en las escuelas, puede traer beneficios en el rendimiento académico de los niños, e incluso sugieren que existen beneficios, de otro tipo, comparados con los niños que no practican deporte. Mitchell (1994), estudió la relación entre la actividad física y la capacidad cognoscitiva después de asistir a dos talleres en el verano con Phyllis Weikart, profesor emérito en la Universidad de Michigan. El autor se preocupa porque los niños tienen menos oportunidades de ser físicamente activos y de desarrollar las habilidades motoras básicas.

Debido a lo anterior y sesgados a las teorías donde el movimiento es de gran influencia en el desarrollo cognitivo para los niños, surge el interrogante:

¿Cuál es la incidencia del movimiento como estrategia en el desarrollo cognitivo por medio del juego en niños de 7 años?

1.2 Objetivo general:

Determinar la influencia del movimiento como estrategia en el desarrollo cognitivo por medio del juego en niños de 7 años desde su aplicación en las pausas activas.

1.2.1 Objetivos específicos:

- Identificar las fortalezas y debilidades de las actividades que estimulen el desarrollo cognitivo implementadas en las pausas activas.

- Categorizar los resultados de las experiencias lúdicas que promueven el desarrollo cognitivo.

- Analizar el impacto del proyecto de investigación.

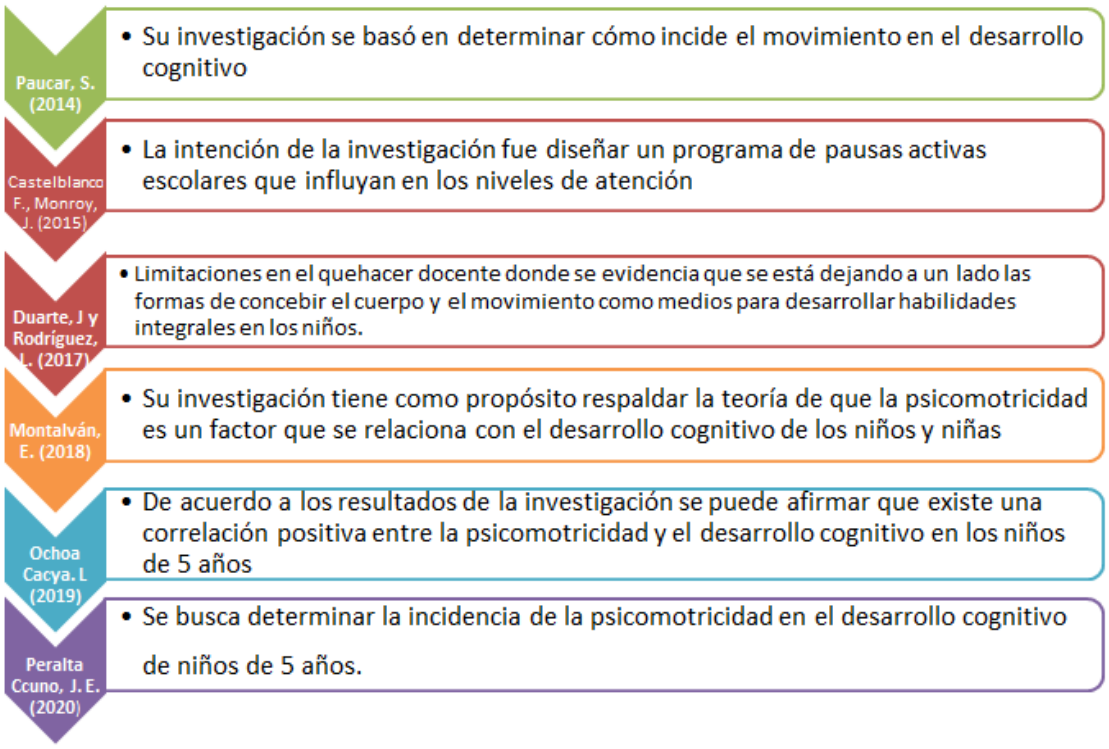
CAPITULO 2

FUNDAMENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes:

Las siguientes investigaciones permiten tener una visión de reconocimiento al aporte del movimiento como estrategia para lograr el desarrollo cognitivo integral en niños de 7 años, como se observa en la Grafica 1, la cual nos brida algunos aportes sobre estas.

Grafica 1 . *Aportes investigativos*



Nota: La figura muestra una recopilación de los antecedentes.

Paucar, S. (2014) en su trabajo de grado *El Movimiento Y Su Incidencia En El Desarrollo Cognitivo De Los Estudiantes De Quinto Año De Educación General Básica Paralelo "B" De La Escuela Julio Enrique Fernández.* Donde realizo una investigación en una

institución educativa de Ecuador, con una muestra de 45 estudiantes y 12 docentes a quienes aplico diferentes encuestas como técnica de recolección de datos.

El objetivo principal de la investigación se basó en determinar cómo incide el movimiento en el desarrollo cognitivo y para lograrlo, especifico tres objetivos más, los cuales se encaminan a diagnosticar las prácticas de los docentes frente a la aplicación del movimiento en sus clases; analizar el desarrollo cognitivo en los estudiantes, y, por último, implementar una propuesta como alternativa de solución frente al desarrollo cognitivo por medio del movimiento.

Durante el análisis de los resultados, pudo comprobar que no todos los docentes aplican en su quehacer diario estrategias que involucran el movimiento con el fin del desarrollo cognitivo en los estudiantes; se pudo identificar que los alumnos poseen un nivel cognitivo, sin embargo, se les dificulta en gran medida entender las explicaciones de sus docentes, la apropiación de conocimientos a largo plazo y la significación de lo aprendido en la vida cotidiana. A partir de esa identificación de dificultades, se implementó una guía educativa con prácticas que involucraban el movimiento, con lo cual logro concluir que por medio del dinamismo en el aula el estudiante le da significado, desarrolla el razonamiento y asimila mejor los aprendizajes.

Finalmente, se constata por medio de la investigación que efectivamente el movimiento es un fuerte incidente en el desarrollo cognitivo, lo cual busca determinar la presente investigación.

Castelblanco, F., Monroy, J. (2015) realizaron una investigación titulada *Las Pausas Activas Escolares Como Estrategia Pedagógica Para Influenciar La Atención En Los Estudiantes Del Grado Primero, De La Jornada Tarde Del Ied Francisco José De Caldas Sede "C",* con enfoque cualitativo, su muestra de estudio fue de 18 niños con edades de entre 4 y

6 años, y 9 niñas entre 5 y 6 años con los mismos niveles de conocimiento y el mismo estrato socioeconómico. Sus técnicas e instrumentos de recolección de datos fueron la observación participativa y la entreviste semiestructurada.

La intención de la investigación fue diseñar un programa de pausas activas escolares que influyan en los niveles de atención y para su cumplimiento primero identificaron los niveles de atención en los estudiantes, con base a los resultados obtenidos, diseñaron e implementaron la propuesta pedagógica que involucraban las pausas activas para fortalecer los niveles atencionales, por último, verificaron el alcance del impacto de la propuesta.

Para el análisis de los resultados utilizaron la categorización teniendo en cuenta un antes y un después de la aplicación de la propuesta. Concluyendo que los alumnos al término de las aplicaciones mostraron avances en los niveles de atención según lo observado y lo expresado por la directora de curso quien comparte el día a día con ellos, manifestando el gran cambio de los estudiantes en especial de los pocos que fomentaban el desorden y distraían a los demás, por ende, se generó un impacto positivo.

Dentro de este contexto, la presente investigación presenta una correlación desde la intención investigativa, por ende, se espera que el impacto en la fortaleza de las habilidades cognitivas seleccionadas también sea de manera positiva.

Duarte, J y Rodríguez, L. (2017) en su trabajo de grado titulado "*Cuerpo, Movimiento Y Desarrollo integral*" describen la práctica de cuatro docentes que realizan actividades con poca inclinación a integrar todas las dimensiones del desarrollo ya que según la investigación las docentes trabajan componentes individuales, como el movimiento y el desarrollo cognitivo, sin embargo, los resultados arrojan que los docentes fueron conscientes de que los componentes como el movimiento deben estar presentes en las prácticas educativas.

En la investigación citan lo encontrado en los resultados en el estudio realizado por Gehris, Gooze, y Whitaker (2014) en Estados Unidos, ya que también se reconoce que el cuerpo y el movimiento tienen una relación significativa con el aprendizaje de los niños.

Por medio de la investigación proponen ciertas limitaciones en el quehacer docente donde se evidencia que se está dejando a un lado las formas de concebir el cuerpo y el movimiento como medios para desarrollar habilidades integrales en los niños, lo que permite a los estudiantes explorar su entorno y construir su conocimiento.

Finalmente, consideran preocupante el hecho de que se considere irrelevante frente a la relación del cuerpo, movimiento y desarrollo integral del estudiante. Por tal razón plantean las siguientes preguntas: *"¿cómo están entendiendo los maestros en Colombia el término de desarrollo integral infantil? ¿Porque hay tanto énfasis en la motricidad fina y gruesa y poco en el ámbito emocional? ¿Porque en el contexto colombiano no se le da importancia al cuerpo y el movimiento en relación con el entorno y a la comunicación con los demás? ¿Hace falta realizar una psicoeducación dirigida hacia los profesores, en donde se aclare sobre la importancia del cuerpo y del movimiento para el desarrollo integral?"* (p. 69)

Montalván, E. (2018). "*Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la IE Nº 2031 Virgen de Fátima-San Martin de Porres–2017"* su investigación tiene como propósito respaldar la teoría de que la psicomotricidad es un factor que se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. quiere afirmar la teoría de que la práctica de la psicomotricidad es una variable que se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños.

En su trabajo plantea como objetivo principal determinar la relación que existe entre la psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial; la metodología empleada para la investigación es de tipo no experimental, de corte trasversal, siendo la población 94 niños

de ambos sexos del nivel inicial, para la recolección de información se trabajó la observación como técnica y el instrumento utilizado por la autora fue la ficha de observación de la psicomotricidad y desarrollo cognitivo para conocer la práctica de la psicomotricidad de los niños y niñas y su desarrollo cognitivo; Finalmente, de acuerdo a los resultados obtenidos se puede concluir que la práctica de la Psicomotricidad está relacionada directamente con el desarrollo cognitivo de los niños de inicial.

Asimismo, Ochoa, C. (2019) en su trabajo titulado *"Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa-2019"* se propuso determinar la relación que existe entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años, proponiendo un proyecto para afianzar la psicomotricidad y optimizar el desarrollo cognitivo.

El tipo de investigación fue descriptivo correlativo. Las técnicas fueron la prueba y la observación. Los instrumentos fueron guía de prueba y ficha de observación.

El objetivo principal de la investigación se basó en mejorar los niveles de desarrollo psicomotriz de los niños de cinco años de la Institución Educativa Pinto, diseñando y aplicando talleres con actividades psicomotrices.

En los resultados obtenidos de esta investigación un 64% de los niños presentan un nivel de logro en el desarrollo cognitivo en lo que corresponde a juego simbólico, lenguaje e imágenes. Estas dimensiones permiten realizar representaciones mentales, imaginar, se, fantasear, aprender conceptos y otra serie de habilidades abstractas importantes para una formación integral. De acuerdo con los resultados de la investigación se puede afirmar que existe una correlación positiva entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años, la psicomotricidad desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo del

ser humano, es así como no hay nada en el pensamiento que no haya pasado por los sentidos.

En este sentido, Peralta, C. (2020) en su trabajo de grado titulado *"Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020"* realizo una investigación en una institución educativa San Juan de Lirigancho en la ciudad de Perú con 40 niños de 5 años en donde se quería observar la relación que existe entre la psicomotricidad en el desarrollo cognitivo.

Se puede decir que hay un porcentaje de estudiantes de 5 años que aún no han desarrollado adecuadamente la psicomotricidad, esto implica que, al momento de desarrollar las actividades propuestas, estas no se realizan debidamente, ocasionando dificultades en su proceso de aprendizaje; teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado se plantea el objetivo en donde se busca determinar la incidencia de la psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años.

Para la recopilación de datos se empleó una ficha de observación, en donde a 40 niños de ambos sexos de la edad de 5 años, en dicho análisis se concluye que existe una incidencia entre las dos variables (psicomotricidad y desarrollo cognitivo). Se concluye que existe una incidencia significativa en la Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020.

Dentro del juego se relacionan las siguientes investigaciones:

Ramírez, S. (2011), en su investigación *"La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje"* pretende establecer que las didácticas de las prácticas lúdicas inciden como factor del aprendizaje en la mayoría de los estudiantes, esto ayuda a

desarrollar habilidades motrices, relaciones espaciales, el pensamiento creativo, capacidades interpersonales.

La investigación está dirigida a toda la comunidad educativa, tiene el propósito de brindar una propuesta que relaciones la didáctica de las prácticas Lúdicas con el aprendizaje. para determinar el transcurso de las prácticas lúdicas del aprendizaje y así preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y sociedad. el principal objetivo es relacionar la didáctica de las prácticas lúdicas con el aprendizaje y proponer una alternativa educativa de solución.

De manera concluyente, se afirma que la didáctica es un conjunto de recursos que tienen como finalidad dirigir el aprendizaje del estudiante, además las prácticas lúdicas son principios básicos que expresan manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, están constituyen la participación, el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Castellar et al. (2015) en su trabajo titulado *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta. Universidad de Cartagena,* pretenden determinar la importancia que tiene la lúdica como una estrategia pedagógica para el desarrollo y competencias de los niños de preescolar, ya que por medio del juego se estimula y se desarrolla mejor el aprendizaje, también resaltan que por medio del juego y/o actividades lúdicas desarrollan habilidades sociales, motoras, expresión verbal, seguimiento de instrucciones y trabajo colaborativo.

Es una investigación de tipo descriptivo, se busca establecer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de preescolar.

El objetivo principal de este trabajo es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar.

Finalmente concluyen que a la mayoría de los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar, que no existe una planeación previa de las actividades, improvisan.

2.2 Marco teórico

Grafica 2. *Categorías conceptuales*



Nota: La figura permite la perspectiva sobre las categorías conceptuales.

2.2.1 Movimiento Corporal.

Se ha demostrado que el ejercicio está relacionado positivamente con el desarrollo cognitivo, (Dwyer 2007) apoyan la idea de que el dedicar un tiempo sustancial a actividades físicas en las escuelas, puede traer beneficios en el rendimiento académico de los niños, e incluso sugieren que existen beneficios, de otro tipo, comparados con los niños que no practican deporte.

Retomando lo dicho en el planteamiento del problema según Le Boulch (1988), citado por Mattos y Neira (2007), donde señala que el movimiento es más que un simple desplazamiento del cuerpo en el espacio, siendo que se constituye de un lenguaje que permite a los niños actuar sobre el medio físico y el ambiente humano, movilizándolos por medio de su tenor expresivo. Desde esta perspectiva y considerando que en la etapa de Educación Infantil todo lo que es aprendizaje es fundamentalmente aprendizaje corporal, el movimiento vivido a través de las actividades del juego, la danza, el teatro, precisa encontrar mayores espacios y tiempos en las acciones pedagógicas como contenido y ser incluido en los currículos como edificador de las relaciones con los saberes.

El concepto de movimiento como eje para el desarrollo cognitivo del niño, propone una gran importancia de la actividad física para el progreso de habilidades basadas en el movimiento. En ese sentido enfocar la formación en la alfabetización física, ofrece un gran potencial como marco en el desarrollo del niño, puesto que pensar en movimiento no solo se enfoca en la habilidad motora y física, también en dominios afectivos y motivacionales como la competencia y la confianza, Wickstrom (1977) enfatiza, donde existe vida, existe movimiento y donde existen niños existe movimiento casi perpetuo. Las intersecciones de la habilidad motora, el afecto positivo y la motivación son elementos básicos requeridos para

asegurar que los niños se formen activamente impactando en el desarrollo cognitivo manteniéndose a lo largo de la vida.

Se aborda entonces el concepto de alfabetización física, según la fuente. En 2009 Mandigo et al. Describió la alfabetización física como "individuos que se mueven con competencia en una amplia variedad de actividades físicas que benefician el desarrollo de la persona completa" a su vez. La alfabetización física es definida por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) como la capacidad, la confianza y la motivación para participar en actividades de por vida. Una definición más filosófica de alfabetización física viene de la investigación de Margaret Whitehead. Whitehead conceptualiza la alfabetización física como la competencia encapsulante de toda la experiencia encarnada; esto incluye el dominio de las habilidades motoras en una amplia gama de entornos, pero también un reconocimiento positivo y actitud hacia la actividad física como medio para lograr todo el potencial de uno en todos los aspectos de su desarrollo para maximizar la calidad de vida.

Según Pastor (2015) en los primeros años de vida, el movimiento corporal juega un papel importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños:

- A nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

De aquí el soporte teórico de la influencia del movimiento corporal en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños ya que permite lograr en el niño el control del movimiento en sí mismo, desarrolla y fortalece el área cognitiva, así como un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas, un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz. La educación psicomotriz debe estructurarse en función al niño, considerando, su edad, intereses, necesidades y de esta manera lograr el máximo potencial de beneficios que este brinda.

2.2.2 Desarrollo y habilidades cognitivos

Psyberia (2010), propone que el desarrollo cognitivo puede considerarse como la capacidad para simplificar la información que se obtiene y depende de incorporar esa información como propia, y de ubicar los acontecimientos en un sistema de almacenamiento; es por ello por lo que en el desarrollo de los procesos cognitivos se ven involucradas las fases de esquemas, asimilación, acomodación, organización y equilibrio. Este sistema hace posible la progresiva capacidad del niño, de ir más allá de la información que encuentra ocasionalmente, el desarrollo no consiste únicamente en una secuencia de etapas, sino en un dominio progresivo de éstas.

Lirón (2010), explica que tanto la niña como el niño desde que nacen tienen capacidades cognitivas, dispuestas a desarrollarse, las cuales dependen del tipo y del modo de interacción que se mantengan con el medio ambiente; también se analiza cómo los infantes pasan de una inteligencia práctica a tener una inteligencia intuitiva, es decir, cómo puede alcanzar la capacidad simbólica, que es propia del ser humano; existen varias teorías que han querido comprender y estudiar el modo por el cual él ser humano adquiere

conductas nuevas, cómo se produce el desarrollo cognitivo y qué factores son los más favorables para este proceso.

En este sentido, se entiende que el desarrollo cognitivo son una serie de transformaciones y adaptaciones en las habilidades del pensamiento, especialmente en la etapa inicial de la vida; esto apoyado en las teorías de Piaget (1982), las cuales ilustran como el niño va interpretando el mundo de acuerdo con la entapa en que se encuentra, de allí nace su definición de niño: “pequeños científicos”.

Según Piaget, ese desarrollo no abarca únicamente las transformaciones cualitativas de los actos, sino que también, la habilidad de como el individuo va organizando el conocimiento para interpretar el mundo que le rodea.

De acuerdo con Bruner (1986), el niño construye su mundo con la ayuda dialogante de un adulto, de aquí la importancia y el papel preponderante del docente en cuanto a la selección de actividades y estrategias de enseñanza según la etapa, habilidades cognitivas, motivaciones e intereses del niño.

Si bien es cierto que el niño se va desarrollando cognitivamente a medida que pasa el tiempo, se debe tener en cuenta que dicho desarrollo va intrínseco al desarrollo de habilidades cognitivas, las cuales según Gatti (2005), hacen competente al individuo permitiéndole interactuar con su entorno.

Teniendo en cuenta los intereses de los investigadores, el presente diseño centra su atención en la fundamentación de las habilidades cognitivas a diferencia del desarrollo cognitivo, aunque están intrínsecamente relacionados.

Existen tres momentos para adquirir las habilidades cognitivas: primero, se desconoce la habilidad; segundo, se adquiere la habilidad; y tercero, se interioriza y se emplea la habilidad; esto último permite establecer una integración con las etapas del desarrollo cognitivo según Piaget (1978) y como consecuencia, inferir que a medida que se logre interiorizar las habilidades cognitivas va a existir un óptimo desarrollo cognitivo el cual se refleja en el nivel aprendizaje del niño.

Hoy en día, no está definida una única clasificación de habilidades cognitivas, pero por objeto de estudio, se clasificarán según Kaplan (1972), es importante denotar que, por delimitación investigativa, se realizara énfasis primordial en dos: atención y memoria, las cuales son las que se pretenden fortalecer.

- Percepción: Como se recibe e interpreta la información por medio de los sentidos.
- Atención: Concentración en una actividad, se puede subcategorizar en atención selectiva, la cual se refiere a una focalización en una sola actividad, ignorando lo que sucede en el entorno.
- Memoria: Habilidad para recuperar información aprendida o experimentada.
- Razonamiento: Habilidad para realizar inferencias y, por ende, dar solución a problemas.
- Funciones ejecutivas: Capacidad de adaptación
- Lenguaje: Habilidad de comunicar ideas, información o sentimientos.
- Orientación: Capacidad de ubicación en sí mismo o en un contexto.

Según Rodríguez (2012), estas habilidades no son innatas, es decir, son aprendidas y desarrolladas en ambientes favorables con el pasar del tiempo, por lo que pueden ser sometidas a mejoras, esto permite una validez a la presente investigación.

2.2.3 Juego

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos y el pasar del tiempo, las personas lo realizan de forma natural y espontánea, encontrando placer y satisfacción al realizarlo, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños y niñas aprenden a crecer en una forma recreativa, ya que esta actividad es fundamental para el desarrollo y aprendizaje, potenciando la imaginación y exploración el mundo que los rodea.

Los juguetes y juegos son reconocidos por muchos docentes y otros profesionales involucrados en ámbito educativo como un factor de suma importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación, puesto que las actividades recreativas proporcionan el desarrollo del pensamiento, la atención, la concentración y el lenguaje, además de contribuir al fortalecimiento de la autonomía. El proceso de enseñanza del aprendizaje con el juego ofrece un desarrollo saludable y armonioso. Cuando juegan, los niños se vuelven más independientes, su sensibilidad visual y auditiva se vuelven más agudas, la agresividad entre pares disminuye, fortalecen la imaginación y la creatividad.

Cuando el niño corre, salta, trepa, persigue, son actividades que divierten y fortifican sus músculos; por eso, cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos y patea, está explorando con su cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar, es para contribuir a su desarrollo físico y motriz; sin darse cuenta, realizan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan y lo perfeccionan.

Para Flinchum (1988) el juego proporciona al niño de libertad, para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Es Jugando, que el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas acordes a su edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos favorecedores que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan la importancia que merece entre sus actividades, ya que no brinda ningún beneficio económico y tangible.

Zapata (1990) afirma que el juego no exige un esfuerzo mayor, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también encontramos los cognoscitivos y motores, porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

Hurlock, E. (2000), Afirma que, durante los primeros años de formación, el juego es casi sinónimo de vida, constituye un elemento fundamental de la formación física del desarrollo intelectual, social y afectivo, así como la adaptación del niño. El juego es un tipo de actividad muy importante en el curso de toda la infancia. Es universal y se da en todas las civilizaciones y culturas conocidas. Las especies animales más evolucionadas también juegan, tanto los progenitores con las crías como éstas por sí mismas y entre ellas.

2.2.3.1 Juegos Psicomotores:

Teniendo en cuenta que el juego es una exploración placentera y significativa que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades, gracias a este tipo de juego los

niños se exploran a ellos mismos, al mundo que les rodea y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también exploran su entorno, descubriendo a otros niños y objetos del medio. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal: La conciencia corporal es la capacidad de determinar dónde está nuestro cuerpo en el espacio y cómo este se mueve, nos ayuda a entender cómo relacionarnos con todo lo que nos rodea.
- Los juegos motores: El juego motor incluye a todos los tipos de situaciones motrices, en forma de actividades lúdicas, que podrán cumplir distintos objetivos ligados a la motricidad (sensorio motores, básicos de comunicación, pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales o deportivos).
- Los juegos sensoriales: Ofrecen un vehículo práctico para atraer la atención del niño, practicar destrezas motoras y funcionales específicas y promover el procesamiento sensorial, el desarrollo social, emocional y del lenguaje.
- Los juegos de condición física: son aquellos juegos que combinan el trabajo de las capacidades físicas con las habilidades motrices básicas.

2.2.3.2 Juegos Cognitivos:

Existen juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento. A través del juego de exploración, los niños son capaces de aprender y conocer las propiedades de los objetos y de sus usos para poder estimular todos sus sentidos, pero también pueden experimentar y aprender sobre aquellas propiedades que no les resultan tan fáciles de descubrir.

- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

2.2.4 Pausas Activas

La formación educativa en estos momentos desarrolla hábitos de sedentarismo, haciendo que el estudiante este mucho tiempo sentado, hay varios programas que se están enfocando en revertir esta situación. Pate y Buchner (2014) definen las pausas activas como actividades físicas de corta duración, que se pueden aplicar durante varias ocasiones, en el transcurso de la jornada escolar diaria. Tannehill, Van der Mars y MacPhail (2015) dan a conocer que hay maneras diferentes de poder aumentar la actividad física en las aulas, introduciendo diferentes planificaciones en los de programas, estando las pausas activas dentro de la estructura formal de las áreas, así integrando la actividad física con el contenido académico y fortaleciendo el proceso cognitivo.

Las pausas activas aumentan el desarrollo motor, evidenciando un gasto energético diario en los estudiantes, mejorando el proceso y resultados del logro académico, aumentando la focalización, concentración y memoria en cuanto a las tareas o actividades. Mahar (2011) y Stewart al. (2004) son quienes demuestran que la utilización de pausas activas como herramientas en clase, hacen también que los docentes comprendan los beneficios de implementarlas en los desarrollos de aprendizajes académicos y para la mejora del comportamiento dentro y fuera del aula.

Entre los objetivos de las pausas activas tenemos que las actividades deben estar direccionadas e inmersas en el currículo, teniendo la opción de practicarlas en todas las demás áreas del conocimiento, formando un aprendizaje integral, transversal y significativo.

(Donnelly; Lambourne, 2011).En el programa Physical Activity Across the Curriculum1(PAAC), se encontró que el grupo a quien se le aplicaron las pausas activas aumento totalmente la actividad física, no solo en horario escolar sino en actividades extracurriculares y de fin de semana; la implementación de estas pausas busca generar un estilo de vida sin sedentarismo, más activo y autónomo, por ende saludable en los estudiantes, para que ellos mismos se den cuenta el progreso positivo en sus vidas en cuanto a lo físico y cognitivo. También es una manera de aprender y crecer divertidamente, motivando así el desarrollo procesual en los niños y o estudiantes y de igual manera replantear el quehacer en los docentes.

2.2.3 La lúdica

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo lo relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión**.** Este término se origina del latín ludus que significa "juego", y se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico.

Nuestros primeros aprendizajes o ideas (representación de una cosa en la mente), o mejor aún toda la información primaria del ser humano que correlaciona sus sentidos se inicia en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística (tocar un instrumento, pintar, cantar, bailar…), estas son las bases de nuestra enseñanza, pero se pierden en el transcurso del tiempo ya que asumimos que la vida no puede ser un juego y se pierde ese niño que todos llevamos dentro. Existen diferentes percepciones sobre la lúdica: La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, la lúdica como una predisposición del ser frente a la cotidianidad. la lúdica como una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad. La gran parte de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al mandato del juego.

Jiménez por su parte (1996) autor latinoamericano, considera la lúdica, como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida; no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni mucho menos una nueva moda del siglo XXI, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en todas sus dimensiones; desde este aspecto, la lúdica está unida a la que hacer diario, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Por lo anterior, se considera que la lúdica no parte solo de la implementación y ejecución de un juego, ya que, a partir del desarrollo de esta como una estrategia didáctica, se logra potencializar el crecimiento humano en sus dimensiones: física, social, espiritual, cognitiva, comunicativa, estética, emocional y ética, para lograr así una participación y continua de cada una de estas.

Según la afirmación de Motta (2004, citado por Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna, 2015) "la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas" (p.166).

Un concepto adicional es el entregado por Bernard (2012) en donde la lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicar y expresar diversas emociones, orientadas al esparcimiento, y que conlleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso.

Cada una de las experiencias que debe desarrollar el ser humano, debe ser guiado y orientado por un maestro, y es allí donde este debe crear estrategias didácticas que contemplen la lúdica para apoyar en el desarrollo integral dentro del aula.

CAPITULO 3

METODOLOGIA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCCIÓN DE DATOS

A continuación, se especifica la estructuración y apropiación metodológica, técnicas e instrumentos que permitirán relacionar y diagnosticar minuciosamente la intención del presente diseño de investigación.

Grafica 3. *Enfoque y tipo de investigación*



Nota: La ilustración caracteriza el enfoque y tipo investigativo.

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El abordaje investigativo se realizará desde un enfoque mixto, ya que tendrá en cuenta a los niños como un todo, comparando, analizando e interpretando situaciones de la vida cotidiana que permitan determinar su nivel atencional y memorístico antes, durante y después de la aplicación de la propuesta de actividades (juegos).

Según Newman (2008), las investigaciones que abordan un enfoque mixto logran una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno a estudiar ya que permite explorar distintos niveles del problema.

Por otra parte, Creswell (como se citó en Sampieri, Collado, y Baptista, 2010), señala que este tipo de enfoque brinda la bondad de obtener variedad de miradas: frecuencia por categorías (cuantitativa), así como comprensión de comportamientos (cualitativa). Además, señala que los instrumentos se complementan, ya que todas las formas de recolección de datos individualmente tienen sus limitaciones.

De acuerdo con el propósito de la investigación, se realizará el diseño exploratorio secuencial, ya que en la primera fase se aplicarán dos técnicas, se recolectarán datos cualitativos por medio de la observación y posteriormente datos de tipo cuantitativo por medio de la encuesta. Con esto se especifica que el proceso investigativo en los cuales se integran los enfoques en el estudio mixto será en la implementación del proyecto.

Esta investigación es de tipo investigación-acción lo cual permite direccionar el análisis e interpretar el nivel de las áreas específicas del desarrollo cognitivo en un contexto particular como lo es el entorno escolar. Lo anterior apoyado por McMillan y Schumacher, quienes afirman lo siguiente: “el foco de interés puede ser una entidad (estudio intrasituacional) o varias entidades (estudio multisituacional). Sin embargo, cuantos más casos de situaciones individuales se añadan, tanto mejor será la profundidad del análisis de una sola situación” (2006, p. 25).

Es importante señalar que la investigación-acción que se pretende ejecutar en esta investigación es participativa, la cual según Creswell (2014, p. 577), la investigación acción participativa “se asemeja a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una

colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico". El mismo autor plantea características importantes que clarifican las ventajas:

- Estudia problemas sociales, con el fin de priorizar una solución.
- Se enfoca en cambios para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos.
- Desarrolla conocimiento.
- Emancipa a los participantes y al investigador

3.2 Técnicas e instrumentos

El desarrollo de la primera fase cumple con el primer objetivo específico, el cual busca identificar las fortalezas y debilidades de las actividades que estimulen el desarrollo cognitivo implementadas en las pausas activas, por medio de la técnica de observación directa participativa y su instrumento de recolección de información será un diario de campo como se observa en la figura 3, seguidamente se realizará la técnica de la encuesta por medio de un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas como se muestra en la figura 4, organizando sus resultados mediante porcentajes para su debido análisis.

Grafica 4. *Diario de campo*

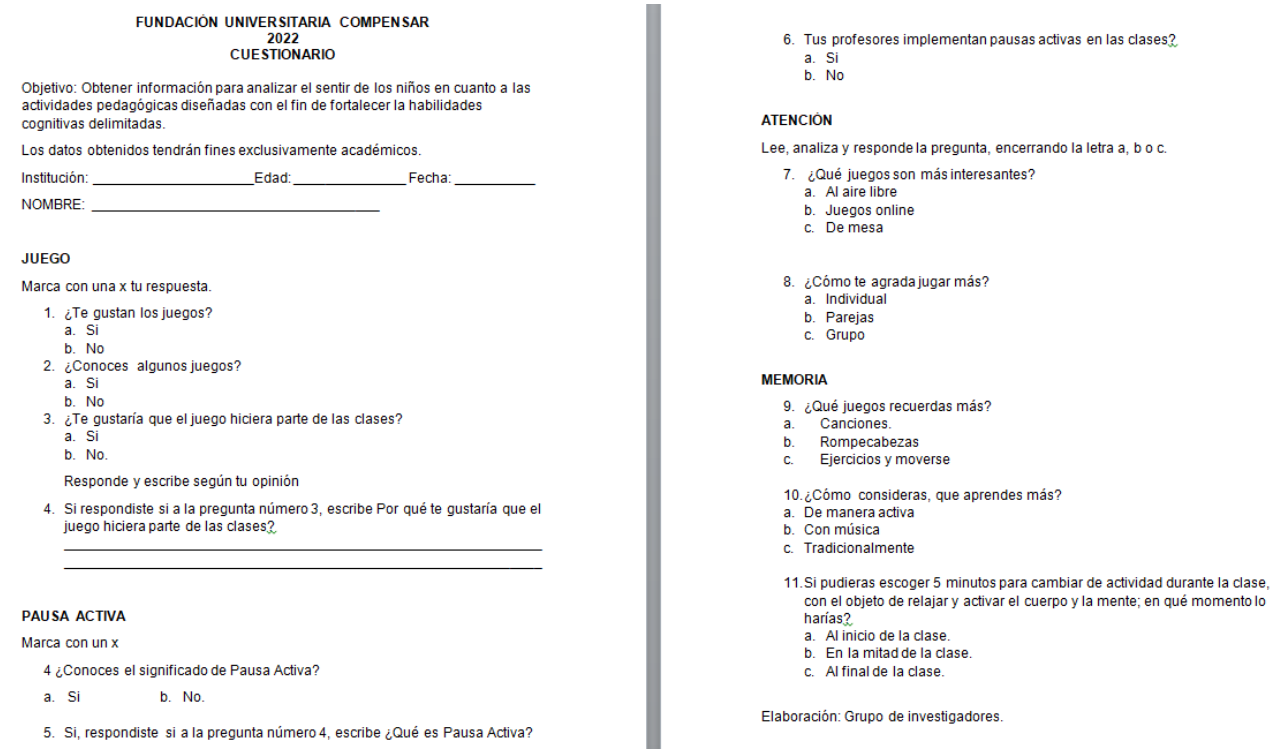
DIARIO DE CAMPO			
Actividad		**Fecha:**	
Investigador/Observador			
Objetivo/pregunta			
Situación			
Lugar-espacio			
Personajes que intervienen			
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas		**Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo investigación**	
Características del grupo.			
Estrategias de trabajo implementadas en clase.			
Atención de los estudiantes durante la clase.			
Ejecuciones memorísticas de los estudiantes.			
Desarrollo de pausas activas dentro de las unidades de clase.			
Observaciones			

Nota: La figura muestra el diseño del diario de campo, instrumento de recolección de información a partir de la observación directa participativa.

Referente a la técnica de observación directa participante, cabe destacar su objetivo definido por Monje (2011, p. 154), quien dice lo siguiente: “El objetivo de la observación en la perspectiva cualitativa es comprender el comportamiento y las experiencias de las personas como ocurren en su medio natural. Por lo tanto, se intenta observar y registrar información de las personas en sus medios”. De este modo, encamina al investigador a interpretar las fortalezas, debilidades, dinámicas y procesos de los hechos y su vínculo con los autores; esto es alcanzable ya que hay completa integración de los investigadores con el objeto de estudio.

Dicha información debe recogerse durante varios momentos, es decir, su tiempo de recolección es considerablemente prolongado, ya que debe permitir describir por medio de una comprensión crítica y reflexiva los fenómenos de estudio, y de esta manera, evitar al máximo la subjetividad del investigador.

Grafica 5. *Cuestionario*



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR
2022
CUESTIONARIO

Objetivo: Obtener información para analizar el sentir de los niños en cuanto a las actividades pedagógicas diseñadas con el fin de fortalecer la habilidades cognitivas delimitadas.

Los datos obtenidos tendrán fines exclusivamente académicos.

Institución: _____Edad: _____Fecha: _____

NOMBRE: _____

JUEGO

Marca con una x tu respuesta.

1. ¿Te gustan los juegos?
   a. Si
   b. No
2. ¿Conoces algunos juegos?
   a. Si
   b. No
3. ¿Te gustaría que el juego hiciera parte de las clases?
   a. Si
   b. No.

   Responde y escribe según tu opinión

4. Si respondiste si a la pregunta número 3, escribe Por qué te gustaría que el juego hiciera parte de las clases?
   _____
   _____

PAUSA ACTIVA

Marca con un x

4 ¿Conoces el significado de Pausa Activa?

a. Si b. No.

5. Si, respondiste si a la pregunta número 4, escribe ¿Qué es Pausa Activa?

6. Tus profesores implementan pausas activas en las clases?
   a. Si
   b. No

ATENCIÓN

Lee, analiza y responde la pregunta, encerrando la letra a, b o c.

7. ¿Qué juegos son más interesantes?
   a. Al aire libre
   b. Juegos online
   c. De mesa

8. ¿Cómo te agrada jugar más?
   a. Individual
   b. Parejas
   c. Grupo

MEMORIA

9. ¿Qué juegos recuerdas más?
   a. Canciones.
   b. Rompecabezas
   c. Ejercicios y moverse

10. ¿Cómo consideras, que aprendes más?
    a. De manera activa
    b. Con música
    c. Tradicionalmente

11. Si pudieras escoger 5 minutos para cambiar de actividad durante la clase, con el objeto de relajar y activar el cuerpo y la mente; en qué momento lo harías?
    a. Al inicio de la clase.
    b. En la mitad de la clase.
    c. Al final de la clase.

Elaboración: Grupo de investigadores.

Nota: La figura muestra el diseño del cuestionario, instrumento de recolección de información.

En cuanto al cuestionario el cual es el instrumento de recolección de información de la técnica de la encuesta, la investigación se encamina según Monje, “La técnica de encuesta resulta adecuado para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén dispuestas a informar” (2011, p. 135), de este modo, los investigadores pueden diseñar las preguntas de acuerdo a el objeto de estudio y utilizar el enfoque que más convenga; en este caso, se utilizará el enfoque comparativo entre los datos obtenidos en la entrada y la salida.

En la segunda fase se plantea el diseño de la propuesta de actividades que involucran el juego en las pausas activas para potencializar la atención y memorización, las cuales son las dos áreas del desarrollo cognitivo seleccionadas. Dichas actividades posterior a su aplicación en la muestra seleccionada, se categorizarán de acuerdo con los criterios

establecidos (ver figura 5), con el objetivo de analizar sus resultados, de esta manera se dará cumplimiento al segundo objetivo específico.

Grafica 6. *Rejilla de categorización*

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR
2022

Formato de categorización

Categorías y Sub-Categorías / Habilidad Cognitiva	Juego Psicomotriz		Juego Cognitivo	
	Corporal	Memorístico	Corporal	Memorístico
Momento				
Atención				
Fortaleza				
Limitación				
Memoria				
Fortaleza				
Limitación				
Observación general:				

Elaboración: Grupo de investigadores.

Nota: La figura muestra el diseño de la rejilla de categorización, la cual es el instrumento para el análisis de resultados de la práctica pedagógica.

Por último, el proyecto centra su metodología a determinar el impacto en el desarrollo cognitivo, específicamente en el nivel de atención y memorístico de los niños por medio de la aplicación del cuestionario planteado en la fase 1, seguidamente se realizará una comparación, un análisis y la interpretación de resultados arrojados en dicha etapa con los resultados arrojados luego de la intervención pedagógica. De esta manera los

investigadores pretenden determinar la influencia del movimiento como estrategia en el desarrollo cognitivo por medio del juego en niños de 7 años desde su aplicación en las pausas activas.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Luego de exponer la fundamentación y diseño metodológico de la investigación, se plantea la propuesta pedagógica, la cual está compuesta por 8 momentos y se definió basándose en dos tipos de juegos; Juegos cognitivos y juegos Psicomotrices; a su vez, estos están divididos en dos subcategorías: los corporales y los memorísticos

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: El paso
Tipo de juego: Psicomotriz
Subcategoría: Corporal</td><td colspan="3">Momento:

Tiempo: 15 min</td></tr>
<tr><td>Objetivo:
Estimular en los estudiantes su memoria a través del juego grupal en el cual es importante la participación de cada uno de sus integrantes en el desarrollo de sus movimientos.</td><td>Descripción:
los estudiantes se organizan por grupos de 10 integrantes, formando cada grupo una fila.
- los estudiantes estarán sentados en fila.
- el docente le asignara a cada grupo un balón para que, de manera organizada, lo puedan pasar por encima de sus cabezas con las dos manos.
- cada estudiante al pasar el balón debe ponerse de pie y abrir sus piernas para que al llegar el balón al final de la fila el último estudiante lo pueda</td><td>Recursos:
-Balón
-Espacio abierto</td><td>Beneficiarios y responsables:
- Estudiantes</td><td>Evaluación:
El juego a pesar de tener un componente competitivo busca que el estudiante logre desarrollar la actividad de manera consciente para que pueda coordinar con sus compañeros la secuencia de movimientos.</td></tr>
</table>

	regresar por en medio de las piernas de sus compañeros. -esta secuencia de movimientos será realizada 5 veces y el ganador será quien logre ejecutarlos primero que los grupos contrarios.			
Nombre: El mensajero **Tipo de juego:** Cognitivo **Subcategoría:** Memorístico		**Momento:** **Tiempo:** 10 min		
Objetivo: Promover a través del juego la retención de información en los estudiantes bajo situaciones de presión.	**Descripción: E**l grupo será dividido en cuatro grupos - cada grupo tendrá un líder el cual estará a cargo de signar de manera verbal un fragmento de una frase previamente asignada. - al estar cada grupo ubicado en un extremo de la cancha deberá cada participante correr hasta el otro extremo para escribir el fragmento. - el primer grupo que pueda formar la frase será el ganador.	**Recursos:** -Frases establecidas previamente. -Espacio abierto (cancha).	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**
Nombre: Espejo **Tipo de juego:** Psicomotriz **Subcategoría:** Corporal		Momento: Tiempo: 10 min		
Objetivo: El objetivo de este juego se basa en fortalecer la memoria del estudiante a través de la memorización de una secuencia de movimientos.	**Descripción:** Todos los estudiantes formaran un círculo en el centro de la cancha. -Cada estudiante deberá realizar un movimiento, adicional a eso el siguiente compañero deberá hacer el movimiento que haga su compañero anterior. -De esta manera se ira	**Recursos:** N/A	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**

	realizando una eliminatoria de participantes que no puedan seguir la cadena de movimientos. -Gana el último estudiante en quedar formado en el círculo.			
Nombre: Concéntrese **Tipo de juego:** Cognitivo **Subcategoría:** Memorístico		**Momento:** **Tiempo:** 5 min		
Objetivo: El objetivo de este juego es que el estudiante memorice la ubicación de los pares y de esta manera obtener ventaja en el proceso.	**Descripción:** El docente ubicara en la mesa 15 fichas en desorden de manera que su figura no sea visible. -El juego será uno contra uno. -Cada estudiante tendrá la oportunidad de girar dos fichas con el objetivo de encontrar el par de esta. -Gana el estudiante que obtenga un mayor número de pares al finalizar el tiempo asignado.	**Recursos:** -30 fichas para un total de 15 pares	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**
Nombre: Triqui **Tipo de juego:** Psicomotriz **Subcategoría:** Corporal		**Momento:** **Tiempo:** 15 min		
Objetivo: A través del juego se busca que los estudiantes puedan dirigir su atención a los movimientos de los contrarios y comunicar a sus compañeros lo que ven en	**Descripción:** el docente dibujara en el piso una cuadrícula con dos divisiones verticales y horizontales, dejando 9 espacios en blanco en donde se ubicarán los discos. -Los estudiantes formarán grupos de 5 personas. -A cada grupo se le debe asignar 3 platillos de un color diferente.	**Recursos:** -Tiza, -Platillos de dos colores	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**

el juego.	-Los grupos estarán en la línea final de la cancha y la cuadricula estará en la mitad de la cancha. -Cada participante al pasar deberá correr y poner u organizar su platillo del color asignado con el objetivo de lograr formar la línea de manera vertical, horizontal o transversal para poder lograr la victoria frente a sus oponentes.			
Nombre: Stop **Tipo de juego:** Cognitivo **Subcategoría:** Corporal		Momento: Tiempo: 15 min		
Objetivo: El objetivo de este juego se basa en fortalecer la atención del estudiante a través de la ubicación de cada uno de sus compañeros.	**Descripción:** Todos los estudiantes formaran un círculo en el centro de la cancha. -A cada estudiante se le asignara un país, el estudiante deberá estar pendiente a la orden del profesor la cual será:" el color --- sale por el color ----". -ambos estudiantes deberán correr en sentido de las manecillas del reloj. -El primer estudiante que ocupe el lugar de su compañero en el círculo gana, el otro estudiante será eliminado.	**Recursos:** N/A	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**
Nombre: Diferencias **Tipo de juego:** Cognitivo **Subcategoría:** Memorístico		Momento: Tiempo: 10 min		

Objetivo: El objetivo de esta actividad es que el estudiante atienda e identifique las diferencias de las imágenes proyectadas.	**Descripción:** El docente proyectara en diapositivas diferentes imágenes las cuales tendrán similitudes, pero también diferencias. -El estudiante deberá levantar la mano en el momento que denote las diferencias que se encuentre en cada imagen. -Solo es válido el punto para el estudiante que levante la mano. -Gana el estudiante que más puntos alcance en el transcurso de la presentación de imágenes.	**Recursos:** Proyector - Computador -Imágenes con cambios visuales	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**
Nombre: ¿Dónde estás? **Tipo de juego:** Psicomotriz **Subcategoría:** Corporal		**Momento:** **Tiempo:** 15 min		
Objetivo: El objetivo de este juego se basa en fortalecer la atención del estudiante a través de la escucha en la ubicación de cada uno de sus compañeros.	**Descripción:** Todos los participantes se sentarán formando una ronda, menos dos, que se quedarán dentro de esta con los ojos tapados por un pañuelo. -Los dos jugadores que se tapan los ojos, irán preguntando: "¿dónde están?" Los demás han de responderle para que se guíe. Los dos deben desplazarse e ir buscando a sus compañeros quienes no se podrán mover.	**Recursos:** Dos vendas	**Beneficiarios y responsables:** - Estudiantes	**Evaluación:**

	Memoria
	Atención

Referencias

Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Facultad de Ciencias.* [Trabajo de posgrado, Universidad Nacional de Colombia] https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/9625

Bruner, j. (1978). *El proceso mental en el aprendizaje. Narcea. S.A de ediciones.* https://books.google.com.co/books?id=Dnoo1DHNcq8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Castellar Arrieta, G, González Escorcia, S y Santana Ramírez, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta.* [Trabajo de pregrado, Universidad de Cartagena] https://hdl.handle.net/11227/2106

Creswell, J. (2012). *Investigación educativa. Planeación, conducción y evaluación en investigación cuantitativa y cualitativa* (4ª ed). USA: Pearson. https://goo.gl/tNzcbu

Duarte, J. & Rodríguez, C. (2017*). Concepciones, intenciones y prácticas docentes que usan el cuerpo y el movimiento para potencializar el desarrollo integral de los niños en la Educación Inicial.* [Trabajo de grado, Universidad del Rosario]

Dwyer, T.; Coonan, W.; Leitch, D.; Hetzel, B. y Baghurst, R. (1983). *An investigation of the effects of daily physical activity on the health of primary school students in South Australia. International Journal of Epidemiologists.*

Gatti, B. (2005). *Habilidades cognitivas y competencias sociales*. La Rioja. http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9987

Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP.

Lirón, (2010). *Artículo titulado Desarrollo cognitivo hasta los seis años, de la revista académica semestral, cuadernos de educación y desarrollo, vol. 2, Nº 15, mayo.* [Trabajo de pregrado, Universidad Rafael Landivar]

Mattos, Gomes y Neira, Marcos Garcia (2007). *Educação Física Infantil: inter-relações: movimento*, *leitura*, *escrita* (2ª ed.). São Paulo-Brasil: Phorte.

McMillan, J & Schumace, S. (2006). *Investigación educativa* (5° ed.). Person Educación. S.A

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico.

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica.* *https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf*

Montalván Echecopar, S. (2018). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la IE Nº 2031 Virgen de Fátima-San Martin de Porres.* [Trabajo de grado Maestría, Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo] https://hdl.handle.net/20.500.12692/14110

Ochoa Cacya, L. L. (2019). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa.* [Trabajo de grado Especialización Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]

Pastor A. (2015). *La educación psicomotriz (3 – 8 años).* Editorial GRAO.

Paucar, S. (2014). *El Movimiento Y Su Incidencia En El Desarrollo Cognitivo De Los Estudiantes De Quinto Año De Educación General Básica Paralelo "B" De La Escuela*

Julio Enrique Fernández. [Trabajo de grado, Universidad Técnica De Ambato Facultad De Ciencias Humanas Y De La Educación] http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12702/1/FCHE-EB-1413.pdf

Peralta Ccuno, J. E. (2020). *Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho.* [Trabajo de grado Maestría, Universidad Cesar Vallejo] https://hdl.handle.net/20.500.12692/47578

Prensa Libre, (2011) *Artículo titulado El Ejercicio Físico Estimula la Mente de los Niños, de la sección salud, publicado el 23 de diciembre.* [Trabajo de pregrado, Universidad Rafael Landivar]

Psyberia, (2010). *Revista Digital Psyberia, año 2: número 3, junio.* [Trabajo de pregrado, Universidad Rafael Landivar]

Ramírez, S. L. L. *"La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje"* [Trabajo de pregrado, Universidad Panamericana]

Rodríguez, M. (2012). *¿Cuáles son nuestras capacidades cognitivas?* http://soberanamente.com/capacidades-cognitivas/

Sampieri, R., Collado, C. y Baptista, M. *Metodología de la investigación* (5° ed.). Mcgraw-hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.

Anexos

Anexo 1. Diario de campo

DIARIO DE CAMPO			
Actividad		**Fecha:**	
Investigador/Observador			
Objetivo/pregunta			
Situación			
Lugar-espacio			
Personajes que intervienen			
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas		**Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo investigación**	
Características del grupo.			
Estrategias de trabajo implementadas en clase.			
Atención de los estudiantes durante la clase.			
Ejecuciones memorísticas de los estudiantes.			
Desarrollo de pausas activas dentro de las unidades de clase.			
Observaciones			

Anexo 2. Cuestionario

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR

2022

CUESTIONARIO

Objetivo: Obtener información para analizar el sentir de los niños en cuanto a las actividades pedagógicas diseñadas con el fin de fortalecer las habilidades cognitivas delimitadas.

Los datos obtenidos tendrán fines exclusivamente académicos.

Institución: _____Edad: _____ Fecha: _____

NOMBRE: _____

JUEGO

Marca con una x tu respuesta.

1. ¿Te gustan los juegos?

a. Si

b. No

2. ¿Conoces algunos juegos?

a. Si

b. No

3. ¿Te gustaría que el juego hiciera parte de las clases?

a. Si

b. No.

Responde y escribe según tu opinión

4. ¿Si respondiste si a la pregunta número 3, escribe Por qué te gustaría que el juego hiciera parte de las clases?
   _____
   _____

PAUSA ACTIVA

Marca con un x

4 ¿Conoces el significado de Pausa Activa?

a. Si b. No.

5. Si, respondiste si a la pregunta número 4, escribe ¿Qué es Pausa Activa?

_____
_____

6. ¿Tus profesores implementan pausas activas en las clases?

a. Si

b. No

ATENCIÓN

Lee, analiza y responde la pregunta, encerrando la letra a, b o c.

7. ¿Qué juegos son más interesantes?

a. Al aire libre

b. Juegos online

c. De mesa

8. ¿Cómo te agrada jugar más?

a. Individual

b. Parejas

c. Grupo

MEMORIA

9. ¿Qué juegos recuerdas más?

a. Canciones.

b. Rompecabezas

c. Ejercicios y moverse

10. ¿Cómo consideras, que aprendes más?

a. De manera activa

b. Con música

c. Tradicionalmente

11. Si pudieras escoger 5 minutos para cambiar de actividad durante la clase, con el objeto de relajar y activar el cuerpo y la mente; ¿en qué momento lo harías?

a. Al inicio de la clase.
b. En la mitad de la clase.
c. Al final de la clase.

Elaboración: Grupo de investigadores.

Anexo 3. Formato de categorización

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR

2022

Formato de categorización

Categorías y Subcategorías / Habilidad Cognitiva	Juego Psicomotriz		Juego Cognitivo	
	Corporal	Memorístico	Corporal	Memorístico
Momento				
Atención				
Fortaleza				
Limitación				
Memoria				
Fortaleza				
Limitación				
Observación general:				

Elaboración: Grupo de investigadores.