



Carrera:

Tecnología Superior en Actividad Física, Deportiva y Recreación.

Título:

Sistematización De Experiencias Para Desarrollar Las Capacidades Cognitivas En
Niños Mediante Juegos Recreativos.

Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de tecnólogo en
Actividad Física Deportiva y Recreación.

Autor:

Kevin Gabriel Avilés Corro

Tutor:

MSc. Pablo Damián Dávila Tamayo

DMQ - 2023

Yo, Kevin Gabriel Avilés Corro autor de la investigación, con cédula de ciudadanía N.-171833888-0 voluntariamente declaró que el trabajo de Sistematización para desarrollar las capacidades cognitivas en niños mediante juegos recreativos. Son de exclusiva responsabilidad del autor.

Autorizó al Instituto Superior Tecnológico Honorable Consejo Provincial De Pichincha para la utilización del presente trabajo de investigación para sus fines pertinentes, es todo cuánto puedo decir en honor a la verdad.



Kevin Gabriel Avilés Corro

Estudiante Egresado

C. C. 171833888-0

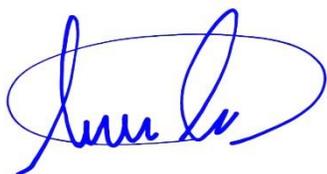
Correo: kevingabriz@hotmail.com

Celular: 0961475053

Aprobación del Tutor

Sistematización De Experiencias Para Desarrollar Las Capacidades Cognitivas En Niños Mediante Juegos Recreativos. Presentado por el Sr. Kevin Gabriel Avilés Corro para optar por el título Tecnólogo en Actividad Física, Deportiva y Recreación, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Quito, 24 de enero de 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pablo Dávila Tamayo', enclosed within a blue oval shape.

Lic. Pablo Damián Dávila Tamayo

C.I. 1719165456

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado principalmente a Dios quien me ha dado la sabiduría y fortaleza, dedicación y la oportunidad de poder continuar con mis estudios y poder culminarlos.

Luego agradezco a mi madre Ivón Corro por hacer de mí una persona de bien, recuerdo cuando era pequeño y me costaba aprender las cosas. Tú siempre estabas ahí para mí, ayudándome a entender los conceptos que no entendía. Nunca te rendiste conmigo, y siempre creíste en mí, incluso cuando yo mismo no lo hacía.

Madrecita muchas gracias por estar conmigo siempre sacándome adelante a pesar de todas mis dificultades he obtenido una carrera.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de estudiar y por haberme puesto en el camino a las personas que me han ayudado a alcanzar mis metas.

A mi madre, Ivón Corro, por su amor, su apoyo incondicional y su fe en mí. Gracias a ti, pude terminar mis estudios.

Al profesor Pablo Dávila, por su guía, su paciencia y su compromiso con la enseñanza. Gracias, pude aprender mucho.

A todos mis profesores y compañeros de clase, por su apoyo y su amistad. Gracias a vosotros, pude disfrutar de mis estudios y aprender mucho.

Al magister César Zambrano coordinador de la carrera por brindarme su apoyo incondicional.

Tabla de Contenidos

I. Dedicatoria.....	4
I. Agradecimiento.....	5
B.1. Resumen.....	12
B.1.1. Abstracto	14
B.2. Introducción	16
B.3. Antecedentes.....	18
B.7. Justificación.....	22
CAPITULO I	23
B.8. Marco Teórico	23
B.1.5.1. Diagnóstico	27
B.1.5.2. Planificación.....	27
B.1.5.3. Implementación.....	27
B.1.5.4 Evaluación	28
B.1.6. Definición de Sistematización.....	28
B.1.7. El juego	28
B.1.7.1 Características del juego.....	29
B.1.7.2. Clasificación de los juegos.....	30
B.1.7.3. Etapas del juego	32
B.1.7.5. El juego utilizado como terapia en el desarrollo cognitivo de los niños.	33
B.1.7.6 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.....	33

B.1.8. Juegos recreativos	34
B.1.8.1. Recreación.....	34
B.1.8.2. Clasificación de los juegos recreativos	34
B.1.8.3. Importancia de los juegos recreativos	35
B.1.9. Discapacidad Cognitiva.....	36
B.1.9.1. Causas de la discapacidad cognitiva	36
B.1.9.2. ¿Como identificar la discapacidad cognitiva en niños?	37
B.1.9.3. Desarrollo cognitivo.....	37
Concepto	37
B.1.9.4. Causas de falta de desarrollo cognitivo en los niños.....	38
B.1.9.5. Etapas del desarrollo cognitivo	40
B.1.9.5.1. Etapa sensorio - motora o sensomotriz	41
B.1.9.5.2. Etapa preoperacional	41
B.1.9.5.3. Etapa de las operaciones concretas	42
B.1.9.5.4. Etapa de las operaciones formales	42
B.1.10. Habilidades cognitivas	42
B.1.10.1. Beneficios de la recreación en el desarrollo cognitivo de los niños	44
B.1.10.2. Beneficios psicoemocionales	44
B.8.10.3. Beneficios cognitivos	45
B.8.10.4. Beneficios Sociales	45

B.1.10.5. Beneficios Físicos	45
B.8.11. Aprendizaje.....	45
B.8.11.1. Concepto de aprendizaje	46
B.8.11.2. Proceso cognitivo en el aprendizaje	46
B.8.11.3. Tipos de aprendizaje.....	46
B.9.1. Tema de la Investigación:.....	47
Desarrollo cognitivo:	47
Discapacidad cognitiva:	47
Memoria:.....	48
Juego:	48
Programa Recreativo:	48
Recreación:	49
Estimulación:	49
Misión.....	50
Visión	50
B.10.1. Ubicación Geográfica.....	51
B.10.2. Reseña Histórica.....	51
B.10.3. Ubicación	53
CAPITULO II.....	53
B.11. Marco Metodológico	53
B.11.1. Investigación Bibliográfica	53

B.11.2. Investigación de Campo	53
B.11.3. Investigación Descriptiva	54
B.11.4. Investigación Propositiva	54
B.12. Materiales y Métodos	56
B.12.1. Métodos	56
B.12.1.1. Método Inductivo	56
B.12.1.2. Método Deductivo.....	56
B.12.1.3. Método Analítico.....	56
B.12.1.4. Método Sintético	56
B.12.1.5. Método Estadístico.....	57
B.12.1.6. Técnicas e Instrumentos	57
B.12.6.1. Ficha de Observación	57
B.13. Plan de Sistematización.....	57
B.13.9. Propuesta Para la Sistematización.....	60
B.13.9.1.2. Objetivo General	61
B.13.9.1.3. Objetivos Específicos	61
B.13.9.2. Nombre del Programa	61
B.13.9.3. Visión	61
B.13.9.4. Misión	61
B.13.10. Valores para Desarrollar	61

	10
B.13.12. Tiempo de duración	63
B.13.13. Línea de Tiempo	64
B.13.14. Cronograma de actividades recreativas	65
Programa	66
B.13.15. Cronograma de Sistematización	76
B.14. Ejes de análisis	77
Antes del Programa Recreativo	79
Técnica: observación	79
Opciones:	80
Tabla 12	81
Guía de observación Test 2	81
Tabla 13	82
CAPITULO III	83
Práctica Mejorada o Intervención	83
B.16. Análisis de Resultados	84
Tabla 14	84
Tabla 15	86
Tabla 16	87
Tabla 17	88
Tabla 18	89
Tabla 19	90

Tabla 20.....	91
Tabla 21.....	92
Tabla 22.....	93
Tabla 23.....	94
Tabla 24.....	96
Tabla 26.....	99
Tabla 27.....	100
Tabla 28.....	101
Tabla 29.....	102
B.17. Conclusiones	103
B.18. Recomendaciones.....	104
Bibliografía	106

B.1. Resumen

El estudio "Sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños mediante juegos recreativos en niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo" se realizó con el objetivo de evaluar la efectividad de una intervención educativa basada en juegos recreativos para el desarrollo de las capacidades cognitivas en niños de esta edad.

La intervención tuvo una duración de 6 meses, hasta 2 sesiones por semana. Los juegos divertidos utilizados fueron seleccionados en función de su capacidad para promover el desarrollo de las siguientes habilidades cognitivas.

- Atención
- Memoria
- Discusión
- Resolución de problemas

Según los estudios se muestra una mejora en las capacidades cognitivas. Los niños involucrados en particular se han producido cambios significativos en las siguientes áreas:

- Atención sostenida
- Memoria a corto plazo
- Razonamiento lógico

Pensamiento lógico

- Resolución de problemas en el campo del desarrollo de las habilidades educativas de los niños.

Los juegos divertidos se pueden utilizar en muchos lugares, como aulas, centros comunita

rios o hogares. Son una actividad divertida y atractiva para los niños, y pueden contribuir significativamente a su desarrollo cognitivo.

Palabras Clave: Juegos recreativos, Desarrollo cognitivo, Memoria, Resolución de problemas, Atención, Razonamiento, Eficacia, Mejora.

B.1.1. Abstracto

The study "Systematization of experiences to develop cognitive skills in children through recreational games in children from 8 to 10 years old in the neighborhood El Giron de Chillogallo" was conducted with the aim of evaluating the effectiveness of an educational intervention based on recreational games for the development of cognitive skills in children of this age.

The intervention was carried out over a period of 6 months, with a frequency of two sessions per week. The recreational games used were selected based on their potential to promote the development of the following cognitive skills:

Attention

Memory

Reasoning

Problem solving

The results of the study showed that the intervention was effective in improving the cognitive skills of the participating children. In particular, significant improvements were observed in the following aspects:

Sustained attention

Short-term memory

Logical reasoning

Spatial problem solving

These results suggest that recreational games can be an effective tool for the development of cognitive skills in children.

Recreational games can be used in different contexts, such as educational centers, community spaces, or even at home. They are a fun and engaging activity for children, and they can contribute significantly to their cognitive development.

Key words: Recreational games, Cognitive development, Memory, Problem solving, Attention, Reasoning, Effectiveness, Improvement.

B.2. Introducción

Este proyecto “Sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños mediante juegos recreativos en niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo” se realizó con el objetivo de evaluar la efectividad de una intervención educativa basada en juegos recreativos para el desarrollo de las capacidades cognitivas en niños de esta edad.

El estudio se llevó a cabo en el barrio El Girón de Chillogallo, en la ciudad de Quito, Ecuador. El barrio es un área urbana de bajos recursos, con una población predominantemente de niños y jóvenes.

El desarrollo cognitivo es un proceso fundamental para el aprendizaje y el éxito en la vida. En la infancia, es un período de rápido crecimiento y desarrollo, en el que se adquieren las bases para el aprendizaje y el pensamiento.

Las capacidades cognitivas incluyen una serie de habilidades mentales que son esenciales para el aprendizaje y la resolución de problemas. Entre ellas se encuentran la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.

Existen diferentes factores que pueden influir en el desarrollo cognitivo de los niños, entre ellos la genética, el entorno y la educación.

Los juegos recreativos son una actividad lúdica que se realiza de forma voluntaria y sin un fin específico. Son una actividad divertida y atractiva para los niños, y pueden contribuir significativamente a su desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo es un proceso continuo que se produce a lo largo de la vida. En la infancia, es un período de rápido crecimiento y desarrollo, en el que se adquieren las bases para el aprendizaje y el pensamiento.

Capacidades cognitivas incluyen una serie de habilidades mentales Las que son esenciales para el aprendizaje y la resolución de problemas. Entre ellas se encuentran la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.

Existen diferentes factores que pueden influir en el desarrollo cognitivo de los niños, entre ellos la genética, el entorno y la educación.

La genética determina las capacidades cognitivas básicas del niño. Sin embargo, el entorno y la educación también desempeñan un papel importante en el desarrollo de estas capacidades.

El entorno incluye los factores sociales, culturales y económicos en los que el niño crece y se desarrolla. La educación, por su parte, incluye las experiencias de aprendizaje formales e informales que el niño tiene.

Los juegos recreativos son una actividad lúdica que se realiza de forma voluntaria y sin un fin específico. Son una actividad divertida y atractiva para los niños, y pueden contribuir significativamente a su desarrollo cognitivo.

Los juegos recreativos pueden ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades cognitivas de las siguientes maneras:

Fomentando la atención: Los juegos recreativos requieren que los niños se concentren en una tarea o actividad. Esto ayuda a desarrollar la atención sostenida y la atención selectiva.

Mejorando la memoria: Los juegos recreativos requieren que los niños recuerden información, reglas o estrategias. Esto ayuda a desarrollar la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria de trabajo.

Desarrollando el razonamiento: Los juegos recreativos requieren que los niños piensen y resuelvan problemas. Esto ayuda a desarrollar el razonamiento lógico, el razonamiento deductivo y el razonamiento inductivo.

Fomentando la resolución de problemas: Los juegos recreativos requieren que los niños encuentren soluciones a situaciones problemáticas. Esto ayuda a desarrollar la resolución de problemas espaciales, la resolución de problemas numéricos y la resolución de problemas sociales.

B.3. Antecedentes

El desarrollo cognitivo es un proceso fundamental para el aprendizaje y el éxito en la vida. En la infancia, es un período de rápido crecimiento y desarrollo, en el que se adquieren las bases para el aprendizaje y el pensamiento.

Las capacidades cognitivas incluyen una serie de habilidades mentales que son esenciales para el aprendizaje y la resolución de problemas. Entre ellas se encuentran la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.

Existen diferentes factores que pueden influir en el desarrollo cognitivo de los niños, entre ellos la genética, el entorno y la educación.

La importancia de los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo

Los juegos recreativos son una actividad lúdica que se realiza de forma voluntaria y sin un fin específico. Son una actividad divertida y atractiva para los niños, y pueden contribuir significativamente a su desarrollo cognitivo.

Los juegos recreativos pueden ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades cognitivas de las siguientes maneras:

Fomentando la atención: Los juegos recreativos requieren que los niños se concentren en una tarea o actividad. Esto ayuda a desarrollar la atención sostenida y la atención selectiva.

Mejorando la memoria: Los juegos recreativos requieren que los niños recuerden información, reglas o estrategias. Esto ayuda a desarrollar la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria de trabajo.

Desarrollando el razonamiento: Los juegos recreativos requieren que los niños piensen y resuelvan problemas. Esto ayuda a desarrollar el razonamiento lógico, el razonamiento deductivo y el razonamiento inductivo.

Fomentando la resolución de problemas: Los juegos recreativos requieren que los niños encuentren soluciones a situaciones problemáticas. Esto ayuda a desarrollar la resolución de problemas espaciales, la resolución de problemas numéricos y la resolución de problemas sociales.

Estudios previos sobre el uso de juegos recreativos para el desarrollo cognitivo

Existen numerosos estudios que han demostrado la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo cognitivo en niños. Por ejemplo, un estudio realizado en Estados Unidos encontró

que los niños que participaban en un programa de juegos recreativos durante un período de 12 semanas mostraron mejoras significativas en su atención, memoria y razonamiento.

B.4. Planteamiento del Problema

La Organización Mundial de la Salud (OMS) estima que, en Latinoamérica, aproximadamente el 10% de los niños de 7 a 8 años tienen algún tipo de problema del desarrollo cognitivo. De estos, el 4% tiene retrasos en el desarrollo cognitivo, el 3% tiene dificultades de aprendizaje y el 3% tiene trastornos del aprendizaje.

En Ecuador, no existen estadísticas oficiales sobre los problemas del desarrollo cognitivo en niños de 7 a 8 años. Sin embargo, un estudio realizado por la Universidad Católica de Quito en 2022, encontró que el 15% de los niños de esta edad en la ciudad de Quito tenían algún tipo de problema del desarrollo cognitivo. De estos, el 5% tenía retrasos en el desarrollo cognitivo, el 5% tenía dificultades de aprendizaje y el 5% tenía trastornos del aprendizaje.

Sin embargo, en la ciudad de Quito, los niños pueden enfrentar una serie de desafíos que pueden afectar su desarrollo cognitivo. Estos desafíos pueden incluir:

Pobreza: La pobreza puede limitar el acceso de los niños a oportunidades de aprendizaje y desarrollo, como la educación, la atención médica y la nutrición.

Desigualdad social: La desigualdad social puede contribuir a que los niños de entornos desfavorecidos tengan menos oportunidades de desarrollo que los niños de entornos más privilegiados.

Violencia: La violencia, ya sea en el hogar, en la escuela o en la comunidad, puede tener un impacto negativo en el desarrollo cognitivo de los niños.

Enfermedad: La enfermedad, especialmente la enfermedad crónica, puede dificultar el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Estos desafíos pueden contribuir a una serie de problemas del desarrollo cognitivo en niños de 7 a 8 años en la ciudad de Quito, como:

Retrasos en el desarrollo cognitivo: Los niños con retrasos en el desarrollo cognitivo pueden tener dificultades para aprender y pensar.

Dificultades de aprendizaje: Los niños con dificultades de aprendizaje pueden tener problemas para aprender en la escuela.

Trastornos del aprendizaje: Los trastornos del aprendizaje, como el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o el trastorno del aprendizaje no verbal, pueden afectar el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

B.5. Formulación del Problema

¿Cómo incide los juegos recreativos para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años?

B.6. Objetivos

B.6.1. Objetivo General

➤ Sistematización para el desarrollo de capacidades cognitivas mediante juegos recreativos dirigido a niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.6.2. Objetivos Específicos

➤ Identificar los tipos de juegos recreativos más efectivos para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo.

➤ Caracterizar los juegos recreativos que favorecen el desarrollo cognitivo en niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo.

➤ Desarrollar un proceso para adaptar los juegos recreativos a las necesidades individuales de los niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo.

B.7. Justificación

El desarrollo cognitivo es un proceso fundamental para el aprendizaje y el éxito en la vida. En la infancia, es un período de rápido crecimiento y desarrollo, en el que se adquieren las bases para el aprendizaje y el pensamiento. Según González, M. (2019).

Los juegos recreativos son una actividad lúdica que puede ser utilizada para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños. Los juegos recreativos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y la creatividad. López, M., & Fernández, J. (2018)

Sin embargo, no todos los juegos recreativos son iguales. Algunos juegos recreativos son más efectivos que otros para desarrollar las capacidades cognitivas. Es importante elegir juegos recreativos que sean adecuados para la edad y el nivel de desarrollo de los niños.

Además, es importante adaptar los juegos recreativos a las necesidades individuales de los niños. Algunos niños pueden necesitar más tiempo o apoyo para participar en los juegos recreativos.

El barrio El Girón de Chillogallo es una comunidad vulnerable, donde los niños tienen menos oportunidades de acceder a actividades lúdicas y educativas que les ayuden a desarrollar sus capacidades cognitivas.

La sistematización de experiencias sobre el desarrollo de las capacidades cognitivas mediante juegos recreativos en el barrio El Girón de Chillogallo puede contribuir a mejorar la calidad de vida de los niños de esta comunidad.

CAPITULO I

B.8. Marco Teórico

El barrio El Girón de Chillogallo es una comunidad vulnerable de la ciudad de Quito, Ecuador. En esta comunidad, los niños tienen menos oportunidades de acceder a actividades lúdicas y educativas que les ayuden a desarrollar sus capacidades cognitivas.

La sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos en el barrio El Girón de Chillogallo se basa en los siguientes antecedentes de investigación:

Los estudios que han demostrado los beneficios del juego para el desarrollo cognitivo infantil en esta etapa. Los estudios han demostrado que el juego puede ayudar a los niños de 7 a 8 años a desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y la creatividad.

Los estudios que han demostrado los beneficios del juego para el desarrollo cognitivo infantil en comunidades vulnerables. Los estudios han demostrado que el juego puede ser una herramienta efectiva para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños de 7 a 8 años en comunidades vulnerables.

En particular, los estudios han demostrado que los juegos recreativos pueden ser especialmente efectivos para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños de 7 a 8 años en comunidades vulnerables, ya que ofrecen a los niños la oportunidad de explorar su entorno, experimentar nuevas cosas y resolver problemas de forma creativa.

Algunos ejemplos de estudios que han demostrado los beneficios del juego para el desarrollo cognitivo infantil en esta etapa en comunidades vulnerables son:

Un estudio realizado en la Universidad de California, Davis, encontró que los niños de 7 a 8 años que participaron en un programa de juegos recreativos durante 20 semanas mejoraron su atención, memoria y razonamiento espacial. El estudio se realizó en un centro comunitario de una comunidad vulnerable en Estados Unidos. González, M. (2019).

Otro estudio realizado en la Universidad de Cambridge, Reino Unido, encontró que los niños de 7 a 8 años que participaron en un programa de juegos de rol mejoraron su creatividad y habilidades sociales. El estudio se realizó en una comunidad vulnerable en el Reino Unido.

Un tercer estudio realizado en la Universidad de Buenos Aires, Argentina, encontró que los niños de 7 a 8 años que participaron en un programa de juegos de mesa mejoraron su razonamiento lógico y capacidad de planificación. El estudio se realizó en una comunidad vulnerable en Argentina. Pérez, M., & Gutiérrez, J. (2017).

Estos estudios muestran que el juego puede ser una herramienta efectiva para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños de 7 a 8 años en comunidades vulnerables.

La sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos en el barrio El Girón de Chillogallo tiene como objetivo identificar los tipos de juegos recreativos que son más efectivos para desarrollar las capacidades cognitivas de los niños de esta comunidad, las características de estos juegos y las formas de adaptarlos a las necesidades individuales de los niños.

Esta sistematización de experiencias también puede ayudar a sensibilizar a la comunidad sobre la importancia del juego para el desarrollo cognitivo infantil en esta comunidad.

B.1.1 Fundamentación Filosófica

La fundamentación filosófica de la sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos en el barrio El Girón de Chillogallo se basa en los siguientes principios:

El enfoque constructivista, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los niños construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias. El juego es una actividad natural y necesaria para los niños de esta edad, y es una forma ideal para que ellos construyan su conocimiento de forma activa. Piaget, J. (1978).

El enfoque socio constructivista, que sostiene que el aprendizaje se produce a través de la interacción social. El juego es una actividad social que permite a los niños interactuar con otros niños y con adultos, lo que les ayuda a desarrollar sus habilidades sociales y cognitivas.

Vygotsky, L. S. (1986)

El enfoque humanista, que sostiene que el aprendizaje debe centrarse en el desarrollo integral del niño. El juego es una actividad que permite a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Freire, P. (1970)

B.1.2. Fundamentación Epistemológica

La fundamentación epistemológica de la sistematización de experiencias para desarrollar las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos en el barrio El Girón de Chillogallo se basa en los siguientes principios:

El enfoque cualitativo, que sostiene que el conocimiento se construye a partir de la experiencia y la interpretación. El juego es una actividad que permite a los niños experimentar y explorar su entorno, lo que les ayuda a desarrollar su conocimiento de forma cualitativa.

Martínez, M. (2006)

El enfoque participativo, que sostiene que el conocimiento se construye de forma conjunta entre los investigadores y los participantes. El juego es una actividad social que permite a los niños interactuar con otros niños y con adultos, lo que les ayuda a desarrollar su conocimiento de forma participativa.

El enfoque crítico, que sostiene que el conocimiento debe ser utilizado para transformar la realidad. El juego es una actividad que puede utilizarse para promover el desarrollo integral de los niños, lo que puede contribuir a transformar la realidad social.

B.1.3. Programa Recreativo

Los programas recreativos son una herramienta importante para promover el desarrollo integral de las personas. Pueden ayudar a mejorar la salud física y mental, promover la convivencia social, desarrollar las habilidades personales y promover el aprendizaje.

B.1.4. Importancia de un Programa Recreativo

Los programas recreativos pueden ser una parte importante del desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. Al proporcionar oportunidades para explorar, aprender, pensar críticamente, comunicarse y ser creativos, los programas recreativos pueden ayudar a los niños a alcanzar su máximo potencial.

B.1.5. Etapas de un Programa Recreativo

B.1.5.1. Diagnóstico

En esta etapa se recopila información sobre la población objetivo, sus intereses y necesidades recreativas, así como los recursos disponibles. Esta información se puede recopilar a través de encuestas, entrevistas, grupos focales y otras técnicas de investigación.

B.1.5.2. Planificación

En esta etapa se establecen los objetivos, los contenidos y las actividades del programa. También se definen los recursos necesarios y el presupuesto.

B.1.5.3. Implementación

En esta etapa se llevan a cabo las actividades planificadas

B.1.5.4 Evaluación

En esta etapa se mide el impacto del programa. Esto se puede hacer a través de encuestas, entrevistas, observaciones y otras técnicas de evaluación.

B.1.6. Definición de Sistematización

B.1.7. El juego

Un juego es una actividad recreativa que implica la participación de uno o más jugadores, reglas estructuradas, y un objetivo o meta que los participantes intentan alcanzar mientras siguen esas reglas.

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. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992).

Para Piaget , el juego es una actividad fundamental que permite a los niños explorar el mundo que les rodea y desarrollar habilidades cognitivas. Según su teoría del desarrollo, los niños atraviesan diferentes etapas de desarrollo cognitivo, y el juego evoluciona a medida que avanzan en estas etapas. A continuación, se presentan algunas características clave de la definición de juego en los niños

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera el juego como una actividad fundamental para el desarrollo infantil. En su informe "Estrategia mundial sobre salud de la

infancia, la adolescencia y la juventud 2016-2030", la OMS señala que el juego es "una actividad esencial para el desarrollo y el bienestar de los niños y las niñas".

El juego es importante para el desarrollo infantil porque:

Ayuda a los niños a aprender y a desarrollar sus habilidades cognitivas. El juego permite a los niños explorar el mundo que les rodea, resolver problemas y desarrollar su pensamiento creativo.

Ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades sociales y emocionales. El juego permite a los niños aprender a cooperar, a compartir y a resolver conflictos.

Ayuda a los niños a desarrollar su salud física y mental. El juego ayuda a los niños a mantenerse activos, a desarrollar su equilibrio y coordinación, y a reducir el estrés.

La OMS recomienda que los niños tengan tiempo y oportunidades para jugar. El juego debe ser una parte integral de la vida de los niños y debe ser apoyado por los padres, los educadores y la sociedad en general.

B.1.7.1 Características del juego

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

(Cáceres, 2018). Como nos manifiesta Cáceres en su artículo de revista la práctica de los juegos nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria, el juego posee múltiples dimensiones que favorecen a las personas

sociabilizar y enrumbar soluciones a problemas que se presentan en el diario vivir de los escolarizados, permite, además, el despliegue de la imaginación, la capacidad de disfrutar junto a otros, la expresión de gustos y preferencias, estas oportunidades que nos brinda la práctica del juego hace que nuestras vidas sean más tolerantes con las de otras personas y también a desarrollar nuevos comportamientos humanísticos.

B.1.7.2. Clasificación de los juegos

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

- Juego libre: los juegos libres se refieren a las actividades lúdicas que generen diversión, en su mayoría estos juegos no constan de muchas reglas específicas y pueden ser hasta modificable según la ocasión, tiempo y espacio.
- Juego dirigido: este tipo de juegos son direccionados con un fin específico, en otros términos, las actividades que se desarrollen en estos juegos deberán ser acordes a la habilidad o capacidad que se desee mejorar o mantener activa.
- Juego presenciado: estos juegos se los ejecutan en menores de edad con objetos o algún instrumento deportivo y es supervisado en todo su transcurso por el docente o una persona adulta.
- Juego individual: como su palabra lo dice estos juegos se aplican de forma directa e individualizada para observar su desempeño y falencias del mismo.
- Juego paralelo: este juego tiene relación con los juegos individuales, la diferencia se da en que aquí participan dos escolares en un mismo lugar, pero ejecutan las actividades encomendadas indistintamente.

- Juego de pareja: las actividades que se designen de principio a fin deben ser obligatoriamente realizadas o ejecutadas por los dos integrantes, del no realizarlo estarían irrumpiendo con una regla específica del juego en pareja.

- Juego de grupo: este tipo de juego se lo ejecuta cuando más cuando existen múltiples jugadores y el objetivo es integrar a todo el grupo, además ayuda a conocerse mejor entre sí.

- Juegos sensoriales: todo juego que estime a los sentidos del ser humano es considerados sensoriales.

- Los juegos motores: son distribuciones que incluyen todas las capacidades y habilidades del individuo, a razón de que estarán activos física y mentalmente

- Los juegos de imitación: son actividades recreativas que sirve para observar en primera instancia el desarrollo expresivo del escolar, estos juegos según su funcionalidad se los subdivide en la siguiente lista:

- juegos simbólicos
- Juegos verbales
- Juegos de razonamiento lógico
- Juegos de relaciones especiales
- Juegos de relaciones temporales
- Juegos de memoria
- Juegos de fantasía

B.1.7.3. Etapas del juego

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

- Juego motor

- Juego simbólico o de imitación.

- Juego de reglas

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

B.1.7.4. Beneficios del juego como ayuda en el desarrollo cognitivo en los niños.

- Los juegos contribuyen al desarrollo cognitivo normal de los niños, incluyendo:
 - Conozca su entorno

- Aprenda a manejar diferentes escenarios.
- Obsérvate a ti mismo en diversas situaciones.
- Comete errores y aprende de ellos.
- Aprende a resolver problemas

B.1.7.5. El juego utilizado como terapia en el desarrollo cognitivo de los niños.

Los Psicólogos, logopedas, educadores y profesores profesionales están utilizando el juego como medio de terapia. (por ejemplo, en el campo de la pedagogía terapéutica o de la audición y el habla) ven el potencial del entorno de juego en el que juegan los niños y, por tanto, lo implementan en sus aulas.

Utilizan diferentes tipos de juegos.

B.1.7.6 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Díaz (1993) clasifica los juegos según las siguientes propiedades de desarrollo:

1. Juegos sensoriales: desarrollo de diversos sentidos humanos. Se caracteriza por la pasividad y contribuye principalmente al dominio de uno o más sentidos.
2. Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. Juegos de desarrollo anatómico: Estimula el desarrollo de los músculos y articulaciones del niño.
4. Juegos organizados: Fortalecimiento de los canales sociales y emocionales. También se puede enseñar indirectamente.
5. Juegos predeportivos: Incluye todos los juegos que presentan el desarrollo de habilidades específicas en diversos deportes.

6. Juegos deportivos: El objetivo de estos juegos es desarrollar los principios y reglas básicos del deporte, así como la competición, ganar y perder.

B.1.8. Juegos recreativos

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

B.1.8.1. Recreación

La recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello por lo que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

(Torres, 2013).

La recreación se define como la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas. (Ramos, Ojeda, Martínez, & Edel, 2011).

B.1.8.2. Clasificación de los juegos recreativos

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

- Juegos tradicionales: son considerados actividades lúdicas que van transcurriendo de una generación a otra, en la cual no se necesita de materiales específicos ni del espacio a desarrollarse, y su ejecución se la realiza bajo parámetros básicos y que en pocas ocasiones son modificables.

- Juegos populares: la característica primordial de este tipo de juegos recreativo es que se lo debe realizar en masa, las actividades que se ejecuten en este juego por lo general son contemporáneas o que se encuentran a la moda.

- Juegos autóctonos: este tipo de juegos se caracterizan por la modificación que se la pueda dar para adaptar factores como tiempo, espacio y humano, por lo general estas modificaciones se las realiza según el lugar donde se desarrolle estas actividades.

B.1.8.3. Importancia de los juegos recreativos

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

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

B.1.9. Discapacidad Cognitiva

Según la AAIDD (Asociación Americana sobre Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo), la discapacidad cognitiva o intelectual (anteriormente conocida como retraso mental) implica limitaciones severas en el funcionamiento intelectual y la adaptación al entorno que lo rodea. Cuando los niños tienen una discapacidad intelectual, no sólo tienen problemas con el rendimiento académico, sino que también les resulta difícil realizar actividades de la vida diaria apropiadas para su edad, como seguir órdenes, realizar compras sencillas o ocuparse de asuntos personales. salud. Esta condición ocurre debido al mal funcionamiento de las neuronas y las conexiones neuronales en diferentes áreas del cerebro responsables del aprendizaje, la memoria y el razonamiento.

B.1.9.1. Causas de la discapacidad cognitiva

El deterioro cognitivo puede ocurrir por diversas razones:

- Infecciones adquiridas por la madre durante el embarazo o por el niño, principalmente en los primeros meses de vida.
- Hay un problema con el metabolismo de las sustancias del propio cuerpo.
- La madre está expuesta a sustancias tóxicas (como alcohol o alucinógenos) durante el embarazo o después del nacimiento del niño.
- Desnutrición materna durante el embarazo o desnutrición crónica infantil.
- Problemas durante el parto, como prematuridad, bajo peso al nacer o dificultad respiratoria al nacer (hipoxia perinatal).

- Mutaciones genéticas heredadas de los padres o que ocurren espontáneamente durante el desarrollo fetal. Sufrió un traumatismo grave que afectó al cerebro a una edad temprana.

B.1.9.2. ¿Como identificar la discapacidad cognitiva en niños?

Los niños con deterioro cognitivo no sólo tienen dificultades académicas, sino que también experimentan síntomas como:

- Dificultad para seguir órdenes simples en la casa.
- Problemas para comunicar sus pensamientos e ideas.
- Dificultad para comprender o recordar explicaciones o conceptos de la vida cotidiana. Desventajas de mantener una adecuada higiene personal.
- Problemas para identificar dinero o hacer cálculos.
- Tener gustos o intereses propios de los niños pequeños.
- Dependiendo de su edad, se necesita asistencia o supervisión continua para actividades que ya pueden realizar por sí solos (por ejemplo: bañarse, vestirse o salir de casa). Dificultad para comprender las reglas de juegos complejos.
- Dificultad para comprender las consecuencias de las acciones propias o ajenas.
- Cambios de comportamiento: Enfado o llanto frecuente, pérdida de inhibición social, mala evaluación de riesgos, excesiva timidez, etc.

B.1.9.3. Desarrollo cognitivo

Concepto

La palabra cognición viene del latín "cognoscere", que significa conocer, por lo tanto, cuando hablamos de lo cognitivo normalmente nos estamos refiriendo a todo aquello que

pertenece o que está relacionado con el conocimiento” Entendemos por Cognición la capacidad que tenemos los seres vivos de procesar la información a partir de la percepción (estímulos que nos llegan del mundo exterior a través de los sentidos), el conocimiento adquirido con la experiencia y nuestras características subjetivas que nos permiten integrar toda esta información para valorar e interpretar el mundo (Jiménez, 2019). Según lo expuesto por Jiménez la cognición en el ser humano se evidencia con el transcurrir de los años, y se fortalece con las experiencias vividas, aunque no todo lo observado o aprendido suele quedarse en la cognición del ser humano en su mayoría se las llevara como recuerdos que serán puestos en prácticas en algún momento de sus vidas.

A nivel mundial, entre el 1% y el 3% de la población sufre deterioro en el desarrollo cognitivo. Esta condición puede tener un enorme impacto psicológico, social y económico en los niños y sus familias.

B.1.9.4. Causas de falta de desarrollo cognitivo en los niños

Los niños que padecen de falta de desarrollo cognitivo son aquellos que presentan un retraso en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, como el lenguaje, el pensamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje. Este retraso puede ser leve o severo, y puede afectar a una o varias áreas del desarrollo cognitivo.

Los niños que padecen de falta de desarrollo cognitivo pueden presentar los siguientes signos y síntomas:

- Retraso en el desarrollo del lenguaje, como hablar más tarde que otros niños o tener dificultades para seguir instrucciones.

- Dificultades para aprender y comprender nuevas cosas.
- Problemas para pensar y resolver problemas.
- Dificultades para relacionarse con otros niños y adultos.

Los niños que padecen de falta de desarrollo cognitivo pueden tener una variedad de causas, como:

- Enfermedades genéticas: Algunas enfermedades genéticas, como el síndrome de Down, el síndrome de Prader-Willi o el síndrome de Rett, pueden causar retrasos en el desarrollo cognitivo.
- Enfermedades metabólicas: Algunas enfermedades metabólicas, como la fenilcetonuria o el hipotiroidismo congénito, pueden causar retrasos en el desarrollo cognitivo si no se tratan adecuadamente.
- Enfermedades infecciosas: Algunas enfermedades infecciosas, como la meningitis, la encefalitis o la toxoplasmosis, pueden causar daño cerebral y retrasos en el desarrollo cognitivo.
- Lesiones cerebrales: Las lesiones cerebrales, como las causadas por un traumatismo craneoencefálico, un accidente cerebrovascular o una infección, pueden causar retrasos en el desarrollo cognitivo.
- Trastornos del espectro autista: Los trastornos del espectro autista, como el autismo de alto funcionamiento o el síndrome de Asperger, pueden causar retrasos en el desarrollo cognitivo.

Además de estas causas, también hay otros factores que pueden contribuir a la falta de desarrollo cognitivo en niños, como:

- **Desnutrición:** La desnutrición puede causar retrasos en el desarrollo cognitivo, ya que los nutrientes son esenciales para el crecimiento y el desarrollo del cerebro.
- **Exposición a toxinas:** La exposición a toxinas, como el plomo o el mercurio, puede causar daño cerebral y retrasos en el desarrollo cognitivo.
- **Factores ambientales:** Algunos factores ambientales, como la pobreza o la violencia doméstica, pueden aumentar el riesgo de retrasos en el desarrollo cognitivo.

El diagnóstico de la falta de desarrollo cognitivo se basa en una evaluación de las habilidades cognitivas del niño. Esta evaluación puede incluir pruebas de lenguaje, pensamiento, resolución de problemas y aprendizaje.

El tratamiento de la falta de desarrollo cognitivo depende de la causa subyacente. En algunos casos, el tratamiento puede incluir terapia, medicamentos o cirugía.

El pronóstico de los niños que padecen de falta de desarrollo cognitivo depende de la causa subyacente y de la gravedad del retraso. En general, los niños que reciben un diagnóstico temprano y un tratamiento adecuado tienen un mejor pronóstico.

B.1.9.5. Etapas del desarrollo cognitivo

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

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

B.1.9.5.1. Etapa sensorio - motora o sensomotriz

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

B.1.9.5.2. Etapa preoperacional

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

B.1.9.5.3. Etapa de las operaciones concretas

Se considera que esta etapa se evidencia entre las edades de 7 a 8 años, debido a que los niños ya son capaces de resolver una operación matemática básica y muy normal como la suma de manzanas hasta la división de un círculo en partes iguales, esta nueva etapa llega con nuevos problemas cognitivos que deben ser resueltos por los menores bajo la tutela de una persona adulta o con un conocimiento superior a la de ellos. Además (Triglia, 2019) manifiesta que uno de los síntomas típicos de que un niño o niña ha accedido a la etapa de las operaciones concretas es que sea capaz de inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

B.1.9.5.4. Etapa de las operaciones formales

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

B.1.10. Habilidades cognitivas

“Conocidas también como capacidades cognitivas para desarrollar su aforo de información que pueda receptar en su memoria, atención y percepción desarrollada a través de su razonamiento lógico, abstracto y analógico”. Para (Aguilera, 2020) las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos, de modo que el estudiante no está limitado al

proceso de adquisición, sino que es capaz de construir el conocimiento haciendo uso de la experiencia previa para la comprensión y precisión del nuevo aprendizaje. Además, Aguilera en su apartado nos menciona que el sistema educativo está perjudicando el desarrollo de las habilidades cognitivas, debido a que sus libros son muy extensos y no permiten interactuar con el docente y desarrollar en el estudiante sus propios conceptos para así llegar a una verdadera consolidación de los conocimientos. Entre las principales habilidades cognitivas que puede desarrollar el ser humano tenemos:

- Atención: es una capacidad que se define por el nivel de captación de los detalles que pueden ser identificados y no pasados por alto en cualquier eventualidad
- Comprensión: es la capacidad que el individuo presenta cuando puede reproducir a su manera lo captado.
- Elaboración: la elaboración con respecto al desarrollo cognitivo viene a ser la producción de respuestas de todo lo que le genere inquietudes a nivel vivencial y educacional.
- Recuperación: esta capacidad cognitiva va de la mano con la memoria ya que ayuda a recobrar recuerdos, pensamientos o frases que ayudaran a expresar pasadas experiencias y seguir avanzando con nuestro presente y aproximándonos de una manera correcta hacia el futuro sin olvidarnos de lo ya antes vivido. Entre las capacidades cognitivas del ser humano tenemos las siguientes:

Capacidad lingüística: es la capacidad léxico óculo-manual que puede desarrollar el ser humano con la finalidad de usarlo con otras personas para comunicarse con mucha efectividad.

- Capacidad de atención: se define a la cabida que puede ejercer la concentración del individuo para no distraerse y fijarse en todos los detalles de la situación en la que se presenten.
- Capacidad de abstracción: es la capacidad que rige de interpretación a los sistemas complejos de signos y proyecciones mentales, para transformarlas en posibles soluciones.
- Capacidad deductiva: es una habilidad que sirve para derivar eventualidades a partir de porciones de información total, dando así soluciones efectivas y concretas en el menor tiempo posible.

B.1.10.1. Beneficios de la recreación en el desarrollo cognitivo de los niños

Según la (Dra. Macarena Díaz)2020. La recreación es particularmente importante para el desarrollo general de los niños y adolescentes porque mejora la calidad de vida y proporciona importantes beneficios mentales, cognitivos, físicos y sociales.

B.1.10.2. Beneficios psicoemocionales

La recreación aumenta la confianza de niños y adolescentes. En este sentido, tienen que superar retos y acontecimientos inesperados que les obligan a dar lo mejor de sí en su entorno, afrontar nuevos retos y resolverlos aprendiendo de diferentes experiencias. Las vacaciones en parques infantiles aumentan la necesidad de los niños de interactuar con sus compañeros, ayudándoles a desarrollar habilidades de comunicación, empatía, y resolución de conflictos.

B.8.10.3. Beneficios cognitivos

A través de la interacción libre con el entorno y la resolución autónoma de diversos problemas que presenta el entorno, se desarrolla la imaginación, la creatividad, la memoria, así como la atención y la concentración. Asimismo, en esta relación con el entorno se establecen a través de la propia experiencia conceptos básicos como color, tamaño, forma, espacio y cantidad. También ayuda a reforzar las ideas de competencia sana y tolerancia a la frustración.

B.8.10.4. Beneficios Sociales

Los beneficios sociales de las actividades recreativas incluyen la prevención de conductas antisociales, violentas y destructivas, la promoción de la identidad propia y la pertenencia (a la familia, el grupo y la comunidad) y la promoción de la integración social, la empatía y la participación comunitaria.

B.1.10.5. Beneficios Físicos

La recreación contribuye al desarrollo de diversas habilidades motoras. A través de la interacción con el entorno y el juego activo individual y grupal, mejora la conciencia corporal, se desarrolla el control del movimiento, la coordinación y el equilibrio, y mejora el posicionamiento en el tiempo y el espacio.

B.8.11. Aprendizaje

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

B.8.11.1. Concepto de aprendizaje

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

B.8.11.2. Proceso cognitivo en el aprendizaje

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

Podemos decir que los juegos tradicionales infantiles de persecución siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para podernos expresar en los juegos.

B.8.11.3. Tipos de aprendizaje

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

- Aprender a conocer
- Aprender a hacer
- Aprender a convivir
- Aprender a ser

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

B.9. Marco Conceptual

B.9.1. Tema de la Investigación: Sistematización De Experiencias Para Desarrollar Las Capacidades Cognitivas En Niños Mediante Juegos Recreativos.

Desarrollo cognitivo:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define el desarrollo cognitivo como el proceso de crecimiento y cambio de las capacidades mentales de una persona. Estas capacidades incluyen el pensamiento, la memoria, el aprendizaje, el lenguaje, la resolución de problemas y la creatividad.

Discapacidad cognitiva:

La UNICEF define la discapacidad cognitiva como “una deficiencia de naturaleza permanente o prolongada que limita la capacidad de una persona para realizar una o más actividades esenciales de la vida diaria, de forma significativa y sostenida”.

La discapacidad cognitiva es un término general que se utiliza para describir las dificultades que pueden experimentar las personas en el desarrollo y funcionamiento de sus funciones cognitivas. Estas funciones incluyen el pensamiento, el aprendizaje, la memoria, la atención, el lenguaje y la resolución de problemas.

Memoria:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la memoria como "la capacidad mental de almacenar y recuperar información". Es una función cognitiva esencial que nos permite aprender, recordar y tomar decisiones.

Juego:

Según UNICEF (2018), sienta bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y económicas clave a través del juego los niños aprenden a forjar vínculos con los demás como también a compartir negociar y resolver conflictos además a contribuir a su capacidad de autoafirmación el juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo además de a relacionarse en grupo asimismo el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales como también a superar temores.

Programa Recreativo:

Es un conjunto de diversas actividades sistematizadas en base a una planificación previa, con el propósito de cumplir los objetivos y metas planteadas tomando en cuenta que las actividades se deben planificar en base a los intereses y preferencias de los participantes.

Recreación:

La recreación se define como la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas. (Ramos, Ojeda, Martínez, & Edel, 2011).

Estimulación:

Según Terré (1999): "El conjunto de medios, técnicas y actividades con base científica, aplicada, sistémica y secuencial, que se emplea en niños desde su nacimiento hasta los 6 años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas; permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del infante".

B.10. Marco Institucional.

La parroquia Chillogallo es una de las 24 parroquias urbanas del Distrito Metropolitano de Quito. Se encuentra ubicada en el sur de la ciudad, dentro de esta parroquia está ubicada la ciudadela "El Girón", en las calles Oleoducto y Calle Carlos Freile.

En la parroquia Chillogallo existen instituciones públicas, privadas y comunitarias que brindan servicios a la población.

Entre las instituciones públicas se encuentran:

- El Municipio Metropolitano de Quito: Es el gobierno municipal del Distrito Metropolitano de Quito. Brinda servicios públicos a la población de la parroquia, como educación, salud, seguridad, transporte y cultura.
- El Ministerio de Educación: Brinda educación a la población de la parroquia.
- El Ministerio de Salud Pública: Brinda atención médica a la población de la parroquia.
- El Ministerio de Inclusión Económica y Social: Brinda asistencia social a la población de la parroquia.

Entre las instituciones privadas se encuentran:

- Las iglesias: Brindan servicios religiosos y sociales a la población de la parroquia.
- Las organizaciones no gubernamentales: Brindan servicios sociales y comunitarios a la población.

Misión

La misión de la parroquia Chillogallo frente a la salud cognitiva de los niños es garantizar el desarrollo cognitivo integral de los niños y niñas de la parroquia, a través de la promoción de la estimulación temprana, la atención a las necesidades educativas especiales y la prevención de los trastornos del neurodesarrollo.

Visión

La visión de la parroquia Chillogallo frente a la salud cognitiva de los niños es que todos los niños y niñas de la parroquia tengan la oportunidad de desarrollar su potencial cognitivo, independientemente de sus condiciones sociales, económicas o culturales.

B.10.1. Ubicación Geográfica

La parroquia Chillogallo se encuentra ubicada en el sur de Quito, dentro del Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador. Dentro de la parroquia Chillogallo de encuentra ubicada la ciudadela El Girón, rodeada por montañas y a una altitud aproximada de 2.890 metros sobre el nivel del mar.

Coordenadas geográficas:

Latitud: 0°10'30"S

Longitud: 78°30'30"W

Límites:

Al norte: Parroquia La Magdalena.

Al oeste: Parroquia Lloa.

Al sur: Parroquia Guamaní.

Al este: Parroquia Conocoto.

B.10.2. Reseña Histórica

La historia de Chillogallo se remonta a la época prehispánica. Los primeros habitantes de la zona fueron los Quitus, quienes la llamaban "Chillihuayllu". Este nombre significa "hondonada fría".

El barrio El Girón se encuentra ubicado en la parroquia Chillogallo, al sur de Quito, Ecuador. Es uno de los barrios más antiguos de la parroquia, y su historia se remonta a la época prehispánica.

Durante la época colonial, Chillogallo fue una parroquia rural. Era una zona agrícola y ganadera, y sus habitantes vivían en pequeñas comunidades.

En el siglo XIX, Chillogallo comenzó a desarrollarse como una zona urbana. Se construyó la carretera que conectaba Quito con el sur del país, y la población comenzó a crecer.

En 1972, Chillogallo fue declarada parroquia urbana. Desde entonces, la población ha crecido rápidamente, y la parroquia se ha convertido en una zona residencial y comercial importante.

Algunos acontecimientos históricos importantes de Chillogallo son los siguientes:

1598: Chillogallo es declarada "doctrina" por la iglesia católica.

1822: El mariscal Antonio José de Sucre pernocta en la hacienda Chillogallo antes de la Batalla de Pichincha.

1972: Chillogallo es declarada parroquia urbana.

Actualmente, Chillogallo es una parroquia próspera y en crecimiento. Es una zona residencial y comercial importante, y cuenta con una amplia oferta de servicios y actividades.

B.11.3. Investigación Descriptiva

Este tipo de indagación se efectuó para analizar las cualidades o rasgos de un fenómeno u objeto de estudio acerca de los juegos recreacionales como medio del desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años del barrio EL Girón de Chillogallo.

B.11.4. Investigación Propositiva

Se utilizó este tipo de investigación denominada propositiva con el objetivo de para plantear una alternativa de solución, luego de conocer los resultados la indagación llevada a cabo acerca de los juegos recreacionales como medio de desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años del barrio EL Girón de Chillogallo.

B.12. Actores Claves

La sistematización se realizó en el barrio El Girón de Chillogallo en donde se aplicó como técnica de investigación la encuesta, donde fue de gran importancia para consolidar los resultados obtenidos para su análisis e interpretación, se justifica por la colaboración de los niños, y padres de familia que facilitaron en la investigación.

Nº	Nombre y Apellido	Edad	Número de integrantes de la familia	Estatura	Peso	% de Fata de desarrollo cognitivo	Patología Problema Cognitivo
1	Camila Valdivieso	8	6	1,23 m	25 kg	30%	Trastorno del espectro autista (TEA)
2	María Pérez	8	5	1,20 m	23 kg	20%	Retraso madurativo

3	Antonio López	7	3	1,30 m	27 kg	40%	Síndrome de Down
4	Santiago Guijarro	8	7	1,30 m	28 kg	50%	Discapacidad intelectual grave
5	Diego Granados	8	5	1,28 m	26 kg	400%	Enfermedad neurodegenerativa
6	Luis Chicaiza	8	3	1,22 m	26 kg	30%	Daño cerebral adquirido
7	German Toaquiza	7	9	1,30 m	24 kg	65%	Discapacidad intelectual leve
8	Jennifer Colta	7	4	1,28 m	24 kg	55%	Retraso madurativo
9	Cristofer Llumiquinga	8	2	1,28 m	28 kg	40%	trastorno del espectro autista
10	Fernanda Valverde	8	6	1,20 m	25 kg	45%	Enfermedad neurodegenerativa
11	Jean Pier Caiza	8	7	1.30 m	29 kg	60%	Síndrome de Down
12	Emily Pilamunga	8	5	1,23 m	29 kg	65%	Causas genéticas
13	Jorge Muñoz	7	4	1,20 m	30 kg	40%	Discapacidad intelectual leve
14	Juan Carlos Gómez	8	4	1,32 m	25 kg	35%	Enfermedad neurodegenerativa
15	Erika Trujillo	8	4	1,15 m	24 kg	60%	Discapacidad intelectual grave
16	Enrique Guzmán	8	3	1,05 m	26 kg	50%	trastorno del espectro autista
17	Patricio Garrido	7	4	1,25.m	27 kg	60%	Daño cerebral adquirido
18	Johana Pérez	8	6	1,25 m	28 kg	45%	Enfermedad neurodegenerativa
19	Ricardo Granja	8	3	1,28 m	24 kg	65%	Retraso madurativo
20	Cristina Yáñez	8	8	1,31 m	26 kg	45%	Discapacidad intelectual grave

Tabla 4 Nomina de los Niños Del Barrio El Girón de Chillogallo.

Elaborado por: Kevin Avilés

Fuente: Niños del barrio el Girón de Chillogallo.

B.12. Materiales y Métodos

Dependiendo de los métodos y materiales utilizados en la sistematización, lo más importante es estructurar la sistematización de acuerdo con los objetivos planteados del estudio.

B.12.1. Métodos

Los métodos que se utilizó en la investigación fueron los siguientes:

B.12.1.1. Método Inductivo

Se utilizó este método porque van de los hechos particulares, para llegar a generalizar ese todo acerca de los juegos recreativos como medio de desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años del barrio EL Girón de Chillogallo.

B.12.1.2. Método Deductivo

Este método se utilizó para seleccionar preguntas de indagación y posteriormente abordar preguntas relevantes sobre el juego recreativo como medio de desarrollo cognitivo para niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.12.1.3. Método Analítico

Esta es una operación intelectual encaminada al correspondiente análisis de diferentes cuestiones relativas al juego recreativo como medio de desarrollo cognitivo en niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.12.1.4. Método Sintético

Su propósito es documentar conclusiones y recomendaciones sobre cuestiones planteadas por los juegos recreativos como medio de desarrollo cognitivo en niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.12.1.5. Método Estadístico

Se utilizó para presentar gráficamente los resultados de un estudio sobre los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo cognitivo en niños de 7 y 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.12.1.6. Técnicas e Instrumentos

B.12.6.1. Ficha de Observación

Se utilizó una ficha de observación a los, niños de 7 a 8 años acerca los juegos recreacionales como medio de desarrollo cognitivo en niños de 7 y 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.13. Plan de Sistematización

El plan de sistematización se llevará a cabo en las siguientes etapas:

1. Recopilación de información

Se recopilará información a través de las siguientes fuentes:

Documentos: Se analizará la documentación del programa, incluyendo el plan del programa, los informes de seguimiento y los resultados de las evaluaciones.

Entrevistas: Se entrevistará a los facilitadores del programa, los padres de familia de los niños participantes y los niños participantes.

Observación: Se observará las sesiones del programa.

2. Análisis de la información

La información recopilada se analizará utilizando los siguientes métodos:

Análisis de contenido: Se analizará el contenido de los documentos y las entrevistas para identificar los principales hallazgos del programa.

Análisis de la observación: Se analizará la observación de las sesiones del programa para identificar los procesos y desafíos que se enfrentaron en la implementación del programa.

3. Elaboración de los productos de sistematización

Se elaborarán los siguientes productos de sistematización:

Informe de sistematización: El informe de sistematización presentará los principales hallazgos del programa, los procesos y desafíos que se enfrentaron en la implementación del programa, y las recomendaciones para mejorar el programa en el futuro.

B.13.1. Objetivo General

➤ Sistematizar las experiencias del programa recreativo para los niños de 7 y 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.13.1.2. Objetivos Específicos

- Estimular el desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos del barrio el Girón de Chillogallo.
- Fomentar la participación activa de los niños de 7 a 8 años en los juegos recreativos.
- Promover el trabajo colaborativo entre los niños de 7 a 8 años mediante juegos recreativos del barrio el Girón de Chillogallo.

B.13.3. Eje de Sistematización

Programa de enseñanza para desarrollo cognitivo mediante juegos recreativos.

B.13.4. Recuperación Histórica

- Recopilación de documentos
- Artículos

B.13.5. Elementos de Clasificación y Orden de la Información

Dentro de los elementos de clasificación y orden de la información se consideró en primera instancia:

- Artículos Científicos
- Revistas
- Libros
- Investigaciones

Artículos y documentos que contienen información sobre actividad física y juegos recreacionales. El diseño documental busca recopilar información para formular teorías que sustenten el estudio de fenómenos y procesos. Este tipo de información se obtiene a través de investigaciones de tipo exploratorio.

B.13.6. Elementos para la Interpretación Crítica

- Análisis documental
- Análisis resultados

B.13.7. Fuentes de Información

- Informes
- Tesis como antecedentes
- Libros

- Artículos científicos entre otros documentos.
- Documentos científicos tomados de bases de datos como Scielo, Google Scholar, Ebsco, Dialnet.

B.13.8. Etapas Técnicas y Procedimientos

B.13.8.1. Técnicas Empleadas

- Análisis documental
- Encuesta
- Entrevista
- Observación

B.13.8.2. Procedimiento

Para profundizar y difundir las informaciones que conforma el acompañamiento científico a la investigación, se encuentra disponible información básica y de investigación a través de Google Scholar, Scielo y Science Direct.

Posteriormente se implementó un tradicional programa de actividades encaminadas a la enseñanza y aprendizaje de actividades recreativas.

B.13.8.3. Producto de la Sistematización

Dentro de lo que corresponde al producto de la sistematización es la parte final de la investigación es decir la propuesta de trabajo que damos a continuación: Sistematización De Experiencias Para Desarrollar Las Capacidades Cognitivas En Niños Mediante Juegos Recreativos.

B.13.9. Propuesta Para la Sistematización

B.13.9.1. Objetivos

B.13.9.1.2. Objetivo General

- Diseñar un programa recreativo para desarrollo de las capacidades cognitivas en niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo.

B.13.9.1.3. Objetivos Específicos

- Fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas básicas en niños de 7 a 8 años con falta de desarrollo cognitivo, mediante la implementación de juegos recreativos.
- Mejorar la calidad de vida de los niños de 7 a 8 años con falta de desarrollo cognitivo, mediante la implementación de juegos recreativos.

B.13.9.2. Nombre del Programa

“Jugando y Aprendiendo”

B.13.9.3. Visión

Ser un proyecto reconocido por su impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo, a través del juego.

B.13.9.4. Misión

Promover el desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo, a través del juego, para que puedan alcanzar su máximo potencial y mejorar su calidad de vida.

B.13.10. Valores para Desarrollar

Los valores son principios o creencias que guían el comportamiento de las personas. Los valores que se pueden desarrollar dentro de un proyecto para el desarrollo cognitivo de los niños son los siguientes:

- La inclusión: Todos los niños, independientemente de sus capacidades, tienen derecho a participar en el proyecto.
- La equidad: Todos los niños tienen las mismas oportunidades de aprender y crecer.
- El respeto: Se respeta la diversidad de los niños y sus familias.
- La colaboración: Se trabaja en equipo para alcanzar los objetivos del proyecto.
- La responsabilidad: Se asume la responsabilidad de los propios actos y del impacto del proyecto en la comunidad.

Estos valores son importantes para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les ayudan a:

- Sentirse aceptados y valorados.
- Desarrollar un sentido de pertenencia.
- Aprender a trabajar en equipo.
- Adquirir habilidades sociales y emocionales.

B.13.11. Meta de la Propuesta de Trabajo

- Mejorar las habilidades cognitivas básicas de los niños, como el lenguaje y la comunicación, la cognición matemática, las habilidades motoras y las habilidades sociales y emocionales.
- Mejorar la calidad de vida de los niños, ayudándolos a sentirse más integrados socialmente, a disfrutar de la vida y a alcanzar su máximo potencial.
- Fomentar la inclusión y la equidad, asegurando que todos los niños, independientemente de sus capacidades, tengan acceso a oportunidades de aprendizaje y crecimiento.

B.13.12. Tiempo de duración

El tiempo que se empleó para desarrollo del programa recreativo “Jugando y Aprendiendo”, era de una semana entre los lunes, miércoles y viernes en un horario de 9 am a 12:00 pm, el lugar en que se desarrolló el programa fue en la casa comunal del barrio incluyendo las canchas de básquet del barrio. La planificación puede estar abierta a cambios de acuerdo a las circunstancias que pudieron presentarse.

La documentación pertinente se realizó con las autoridades correspondientes el permiso de los padres de familia y autoridades locales, con el fin de conllevar un trabajo responsable.

Logo de propuesta

FIGURA No-1



Elaborado por: Kevin Avilés

B.13.14. Cronograma de actividades recreativas

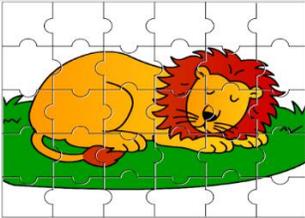
DETALLE DE LA ACTIVIDAD Septiembre	Semana 1					Semana 2					Semana 3				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Investigación de actividades recreativas															
Preparación de las fichas para ejecutar															
Realización de la propaganda dando a conocer el programa con sus diferentes actividades															
Charla de socialización con los niños y padres de familia															
Ejecución de los diferentes juegos recreativos para el desarrollo de las capacidades cognitivas															
Rompecabezas															
Encuentra las diferencias															
juego de las escondidas															
Cantos con movimientos															
El trompo															
La rayuela															
El ensacado															
El juego de la gallina ciega															
El palo encebado															
El yoyo															

Elaborado por: Kevin Avilés

Fuente: Datos de la investigación

Programa

Tabla 1

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: Rompecabezas	
Objetivo: ayuda a la memoria, atención y percepción visual de los niños.	
Lugar: Casa comunal del barrio Hora: 9:00 am	
Desarrollo Del Juego:	Los rompecabezas son un juego en el que los jugadores deben armar una imagen juntando piezas. Los rompecabezas pueden ser de diferentes tamaños, temas y niveles de dificultad.
Materiales	Mesas, sillas, Rompe cabezas de diferentes diseños y tamaños.
Gráfico	
Variantes	Se pueden usar rompecabezas de piezas grandes para niños pequeños, Se pueden usar rompecabezas temáticos para niños interesados en un tema en particular.

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 2

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: Encuentra las diferencias	
Objetivo: Ayuda a la atención y concentración de los niños	
Lugar: Casa comunal del barrio	Hora: 10:00 am
Desarrollo Del Juego:	El juego "Encuentra las diferencias" es un juego en el que los jugadores deben encontrar las diferencias entre dos imágenes similares. El juego requiere que los jugadores observen cuidadosamente las imágenes y usen su atención y concentración.
Materiales	Mesas, sillas y revistas
Gráfico	 <p style="text-align: center; font-size: small;">ENCUENTRA 10 DIFERENCIAS</p>
Variantes	Se pueden usar imágenes con diferentes niveles de dificultad para niños de diferentes edades. Se pueden usar imágenes con diferentes temas para niños interesados en un tema en particular.

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 3

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: Juego de las escondidas	
Objetivo: Ayuda en la Percepción espacial, Memoria, Atención, Resolución de problemas de los niños.	
Lugar: Cancha del barrio	Hora: 11:00 am
Desarrollo Del Juego:	El escondite es un juego tradicional que se juega en todo el mundo. El juego es simple: un jugador, el "buscador", se tapa los ojos y cuenta hasta un cierto número, mientras que los otros jugadores, los "escondidos", se esconden. Cuando el buscador termina de contar, comienza a buscar a los escondidos. El primer jugador que encuentra a un escondido gana el juego.
Materiales	Un pañuelo, patio o parque
Gráfico	
Variantes	<p>Escondite en equipo: Los jugadores se dividen en dos equipos, y cada equipo tiene un buscador. El primer equipo que encuentra a todos los miembros del equipo contrario gana el juego.</p> <p>Escondite en el tiempo: El buscador tiene un límite de tiempo para encontrar a todos los escondidos. El equipo que encuentra a más jugadores en el tiempo limitado gana el juego.</p>

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 4.

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: Cantos con movimientos	
Objetivo: Estimula la memoria, la atención y el movimiento de los niños.	
Lugar: Casa barrial del barrio Hora: 12:00 am	
Desarrollo Del Juego:	<p>Elija una canción o una rima que sea adecuada para la edad y el nivel de desarrollo de los niños.</p> <p>Enséñeles a los niños la canción o la rima.</p> <p>Enséñeles a los niños los movimientos que se asocian a la letra de la canción.</p> <p>Juegue la canción o la rima con los niños.</p>
Materiales	Ejemplo de la música la canción el Juyayay ya que es una canción muy movida.
Gráfico	
Variantes	<p>Mantenga el juego divertido y animado.</p> <p>Sea paciente con los niños que tengan dificultades para aprender los movimientos.</p> <p>Sea creativo y agregue sus propios toques personales al juego.</p>

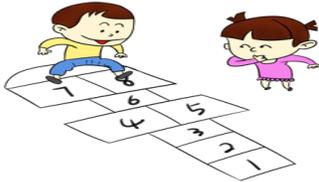
Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 5.

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: El trompo	
Objetivo: Ayuda a mejorar las habilidades motoras, cognitivas y sociales en los niños	
Lugar: canchas del barrio Hora: 10:00 am	
Desarrollo Del Juego:	<p>El jugador enrolla la cuerda alrededor del trompo hasta que esté bien apretada.</p> <p>El jugador coloca el trompo en el suelo y sostiene la cuerda con una mano.</p> <p>El jugador tira de la cuerda con la otra mano, lanzando el trompo hacia el suelo.</p> <p>El jugador controla el giro del trompo con la cuerda</p>
Materiales	<p>Un trompo: Es un juguete de madera con forma de cono, con una punta de metal en la parte inferior. El trompo debe ser del tamaño adecuado para la mano del jugador.</p> <p>Una piola que debe ser de 1 metro de largo.</p>
Gráfico	 <p>The illustration shows three cartoon children (two boys and one girl) sitting on the ground and playing with yo-yos. They are holding strings and looking at their yo-yos. There are three colorful yo-yos on the ground in front of them.</p>
Variantes	<p>Trompo con canicas: En esta variante, los jugadores compiten para ver quién puede sacar más canicas de un círculo con su trompo.</p> <p>Trompo con trompos: En esta variante, los jugadores compiten para ver quién puede derribar más trompos con su trompo.</p>

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 6.

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: La rayuela	
Objetivo: Mejorar la coordinación motora, desarrollar la concentración y la atención, estimular la creatividad de los niños.	
Lugar: Cqchas del barrio Hora: 11:00 am	
Desarrollo Del Juego:	<p>Se dibuja la rayuela en el suelo con cuadrados, círculos u otras formas. Se elige un jugador para que comience. El jugador lanza el objeto pequeño sobre el espacio uno. El jugador salta sobre el espacio uno, evitando tocar el suelo. El jugador repite los pasos 3 y 4 hasta que llegue al espacio final. Si el jugador toca el suelo, pierde su turno</p>
Materiales	<p>Un espacio abierto para dibujar la rayuela. Un objeto pequeño para lanzar, como una piedra.</p>
Gráfico	 <p>The illustration shows two children, a boy and a girl, playing hopscotch. The boy is in the middle of jumping over a grid of numbered squares (1-10). The girl is standing nearby, watching. The grid is drawn on the ground and consists of a sequence of squares numbered 1 through 10, arranged in a zig-zag pattern.</p>
Variantes	<p>Rayuela con números: Los espacios del diagrama se numeran del 1 al 10. El jugador debe saltar sobre los espacios en el orden correcto.</p>

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 7.

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: Los ensacados	
Objetivo: Mejorar la coordinación motora, ayuda a desarrollar la concentración y la atención, Fomenta la socialización en los niños.	
Lugar: Canchas del barrio Hora: 12:00 am	
Desarrollo Del Juego:	<p>El juego de los ensacados es un juego tradicional ecuatoriano que consiste en que los participantes se meten en un saco y saltan hasta llegar a la meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se marca una línea de salida y una línea de meta. -Los participantes se meten en los sacos y se colocan detrás de la línea de salida. -Cuando el juez dé la señal, los participantes comienzan a saltar hacia la línea de meta. <p>El primero en llegar a la línea de meta gana.</p>
Materiales	Sacos o costales vacíos de harina o de cualquier producto.
Gráfico	
Variantes	El juego de los ensacados es una actividad divertida y educativa que puede tener muchos beneficios para los niños con falta de desarrollo cognitivo.

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 8.

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: La gallinita ciega	
Objetivo: Mejorar la coordinación motora, desarrollar la concentración y la atención, Fomentar la socialización en los niños.	
Lugar: Canchas del barrio Hora: 9:00 am	
Desarrollo Del Juego:	<p>Para jugar a la gallinita ciega, se siguen estos pasos:</p> <p>Se elige un jugador para que sea la gallinita ciega.</p> <p>La gallinita ciega se tapa los ojos con la venda.</p> <p>Los demás jugadores se mueven alrededor de la gallinita ciega.</p> <p>La gallinita ciega trata de tocar a los conejos.</p> <p>El conejo que sea tocado por la gallinita ciega se convierte en la nueva gallinita ciega.</p>
Materiales	Un espacio grande o un parque, un pañuelo.
Gráfico	
Variantes	Gallinita ciega con música: Se reproduce música mientras la gallinita ciega está tratando de tocar a los conejos. Cuando la música se detiene, la gallinita ciega debe intentar tocar a un conejo antes de que la música comience de nuevo.

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 9. Actividad El palo encebado

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: El palo encebado	
Objetivo: Mejora la coordinación motora, Desarrolla la concentración y la atención, Estimula la creatividad, Favorece la socialización. Percepción espacial, Coordinación ojo-mano, Resolución de problemas, Tolerancia a la frustración en los niños.	
Lugar: Canchas del barrio Hora: 9:00am	
Desarrollo Del Juego:	Consiste en que los participantes intentan subir a un palo encebado sin caerse. Se unta el palo con cera o jabón. Los participantes se turnan para intentar subir al palo. El primer jugador que llegue a la cima gana.
Materiales	Un palo largo, como un palo de escoba o un palo de madera. Cera o jabón para encerar el palo.
Gráfico	
Variantes	Palo encebado con obstáculos: Se colocan obstáculos en el suelo alrededor del palo, lo que dificulta que los participantes suban. Palo encebado en equipo: Los participantes trabajan juntos para subir al palo.

Elaborado por: Kevin Avilés

Tabla 10. Actividad recreativa “El yoyo”

PROYECTO RECREATIVO “APRENDIENDO Y JUGANDO	
Nombre del juego: El yoyo	
Objetivo: Mejorar la coordinación motora, desarrollar la concentración y la atención, Estimula la creatividad en los niños	
Lugar: Canchas del barrio Hora: 11:30	
Desarrollo Del Juego:	<p>Consiste en un disco con una cuerda enrollada alrededor. El objetivo del juego es hacer que el yoyo gire en el aire y luego hacer que vuelva a bajar.</p> <p>Para jugar al yoyo, se siguen estos pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El jugador enrolla la cuerda alrededor del yoyo. -El jugador lanza el yoyo al aire. -El jugador controla el giro del yoyo con la cuerda. -El jugador hace que el yoyo vuelva a bajar.
Materiales	Un yoyo
Gráfico	
Variantes	<p>Yoyo con trucos: Los jugadores pueden aprender a hacer trucos con el yoyo, como el "looping" o el "sleep."</p> <p>Yoyo con competencia: Los jugadores pueden competir entre sí para ver quién puede hacer girar el yoyo durante más tiempo o hacer más trucos.</p>

Elaborado por: Kevin Avilés

DETALLE DE LA ACTIVIDAD	Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Investigación de actividades recreativas	■											
Test para conocer el IMC de cada niño	■	■										
Elaboración de fichas de los niños		■	■									
Charla de socialización con los niños			■									
Charla de socialización con los padres para ejecución de la sistematización			■	■								
Ejecución de las actividades recreativas detalladas anteriormente					■	■	■					
Asistencia a la charla psicológica con los padres.								■				
Interacción de los padres junto los niños para practicar los juegos recreativos.								■				
Charla de nutrición con los padres y los niños, dirigido con el centro de salud									■			
Verificación de la evolución de los niños/ niñas en cada uno de sus fichas									■			
Asistencia a las instalaciones del barrio y charlas										■		
Actividades recreativas y físicas con los niños										■		
Ejecución nueva del test del IMC para verificar los resultados en los niños que presentaron problemas con el desarrollo cognitivo											■	
Finalización de la sistematización de experiencia recreativas en el barrio el Girón de Chillogallo											■	■

B.13.15. Cronograma de Sistematización

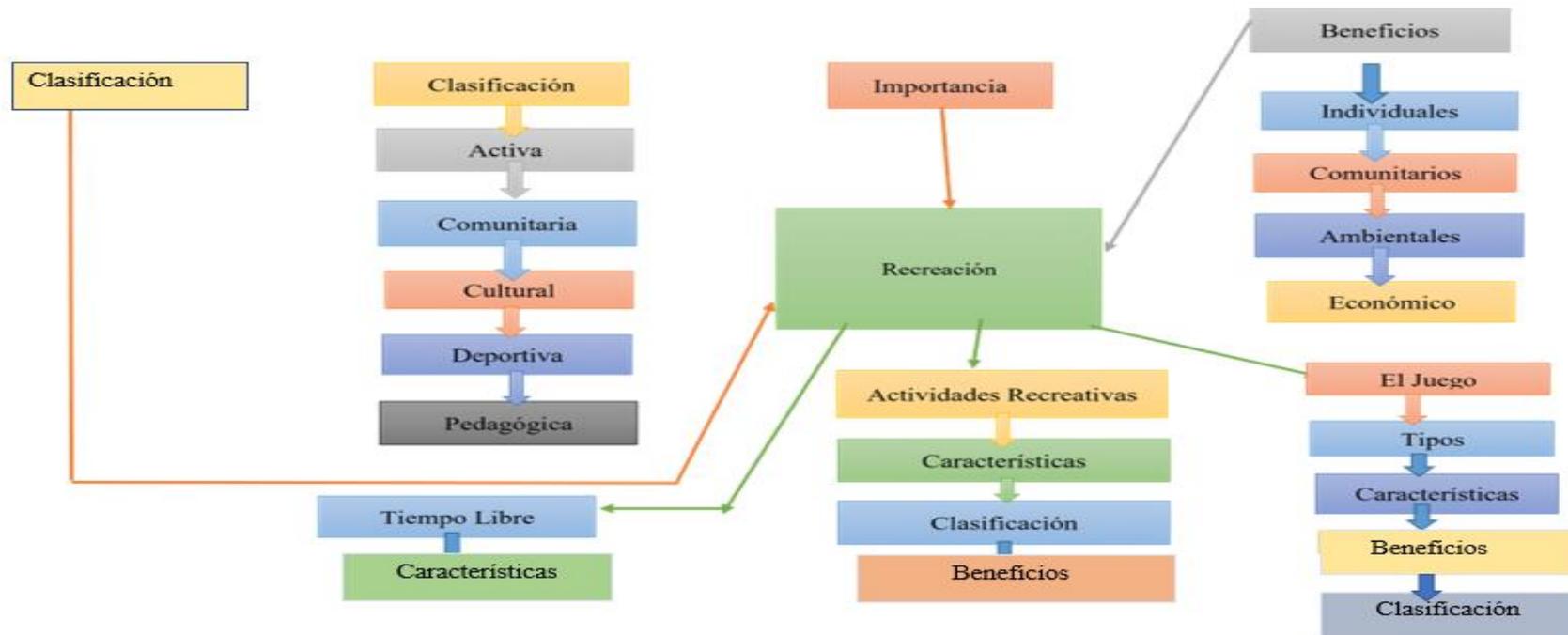
Tabla 11

Elaborado por: Kevin Avilés

Fuente: Datos de la investigación

B.14. Ejes de análisis

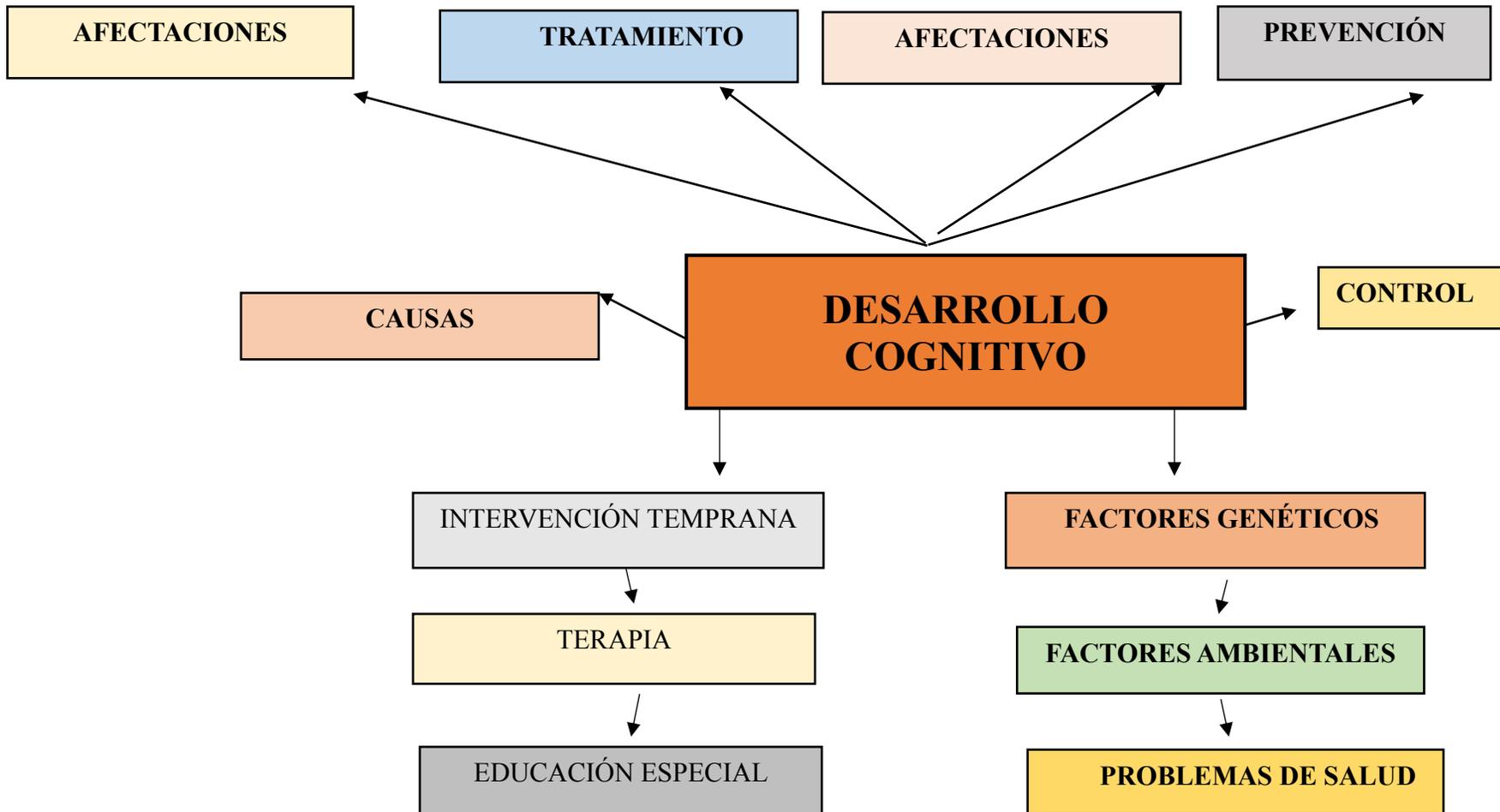
La recreación es una parte importante de la vida de los niños. Al proporcionar a los niños oportunidades para participar en actividades recreativas, les ayudamos a desarrollar sus habilidades cognitivas y a crecer de manera integral.



Elaborado por: Kevin Avilés

Fuente: Datos de la investigación

El deterioro cognitivo leve es una fase intermedia entre el deterioro previsto de la memoria, que se cree que sucede con la edad, y el deterioro más grave de la demencia. El deterioro cognitivo leve puede incluir problemas de memoria, de lenguaje o de capacidad de juicio.



B.15. Principales Hallazgos

Antes del Programa Recreativo

Observador: Kevin Avilés

Instrucciones: marque con una x la respuesta correspondiente.

Técnica: *observación*

- 1.- ¿Te gusta jugar
- 2.- ¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?
- 3.- ¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?
- 4.- ¿Se divierte mientras juega?
- 5.- ¿Demuestra interés por los juegos?
- 6.- ¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?
- 7.- ¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?
- 8.- ¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?
- 9.- ¿Le gusta jugar con su familia?

Tabla 12**Elaborado por:** Kevin Avilés**Guía de observación Test 2**

La segunda guía de observación se realizó para conocer la evolución en el desarrollo cognitivo de cada uno de los niños que constan en la nómina.

No	NOMBRES APELLIDOS	¿Te gusta jugar?				¿Se relaciona con los demás niños mientras juega?				¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?				¿Se divierte mientras juega?				¿Demuestra interés por los juegos?				¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?				¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?				¿Se aburre o pierde el interés en el juego?				¿Le gusta jugar con su familia?				¿Después de jugar siente que puede realizar mejor las tareas?			
		S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N				
1	Camila Valdivieso	X				X				X				X							X						X	X			X										
2	Maria Pérez	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
3	Antonio López	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
4	Santiago Guizar	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
5	Diego Granados	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
6	Luis Chicaiza	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
7	German Toaquiza	X				X				X				X				X			X				X			X		X											
8	Jennifer Colta	X				X				X				X				X			X				X	X			X												
9	Cristofer Lumiquinga	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
10	Fernanda Valverde	X				X				X				X				X			X					X	X														
11	Jean Pier Caiza	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
12	Emily Pilamunga	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
13	Jorge Muñoz	X				X				X				X				X	X		X					X	X			X											
14	Juan Carlos Gómez	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
15	Erika Trujillo	X				X				X				X				X	X		X						X	X			X										
16	Enrique Guzmán	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
17	Patricio Garrido	X				X				X				X				X			X				X			X		X											
18	Johana Pérez	X				X				X				X				X			X					X	X			X											
19	Ricardo Granja	X				X				X				X				X	X		X					X	X			X											
20	Cristina Yáñez	X				X				X				X				X			X					X	X			X											

Tabla 13

Elaborado por: Kevin Avilés

CAPITULO III

Práctica Mejorada o Intervención

La intervención se llevó a cabo durante un período de tres meses, en el que los niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo participaron en sesiones semanales de juegos recreativos. Los juegos fueron seleccionados cuidadosamente para que fueran adecuados para el nivel de desarrollo de los niños y para que abordaran las habilidades cognitivas específicas que se pretendían mejorar.

Los resultados de la intervención fueron positivos. Los niños que participaron en el proyecto mostraron mejoras significativas en las siguientes habilidades cognitivas:

- Atención
- Memoria
- Razonamiento
- Resolución de problemas

Además, los niños también mostraron mejoras en su autoestima y en su capacidad para relacionarse con otros niños.

A través de los juegos, los niños pudieron practicar y desarrollar habilidades cognitivas, como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. Estos juegos fueron diseñados específicamente para ser atractivos y desafiantes para los niños con falta de desarrollo cognitivo.

Los juegos también ayudaron a los niños a aprender a seguir instrucciones, cooperar con otros y resolver conflictos. Estas son habilidades sociales importantes que son necesarias para el éxito en la escuela y en la vida cotidiana.

Además, los juegos proporcionaron a los niños oportunidades para expresarse y divertirse. Esto fue importante para su desarrollo emocional y social.

B.16. Análisis de Resultados

Pregunta 1, ¿Te gusta jugar?

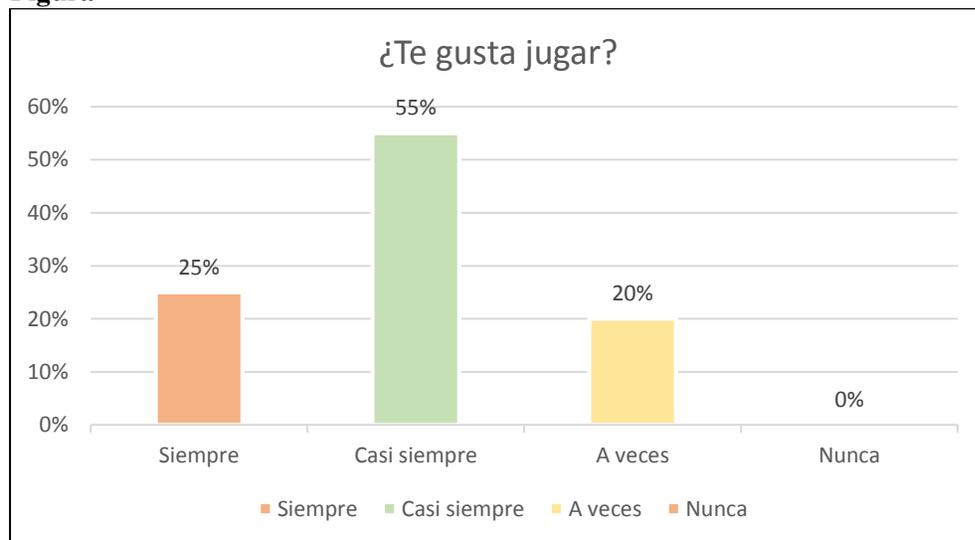
Tabla 14

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	25%
Casi Siempre	11	55%
A veces	4	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaborado: Kevin Avilés

Fuente: Ficha de observación

Figura



Análisis: Tomando en cuenta la información el 25% responde siempre, 55% responde casi siempre, 20% a veces.

Interpretación: De acuerdo con la información podemos determinar que la mayoría de los niños con falta de desarrollo cognitivo no les gusta jugar es por alguna de estas razones que pueden explicar esta situación. Una de ellas es que los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener dificultades para comprender las reglas y los objetivos del juego. Esto puede hacer que el juego sea frustrante o aburrido para ellos.

Otra razón es que los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener dificultades para interactuar con otros niños. Esto puede hacer que el juego sea una experiencia social negativa para ellos.

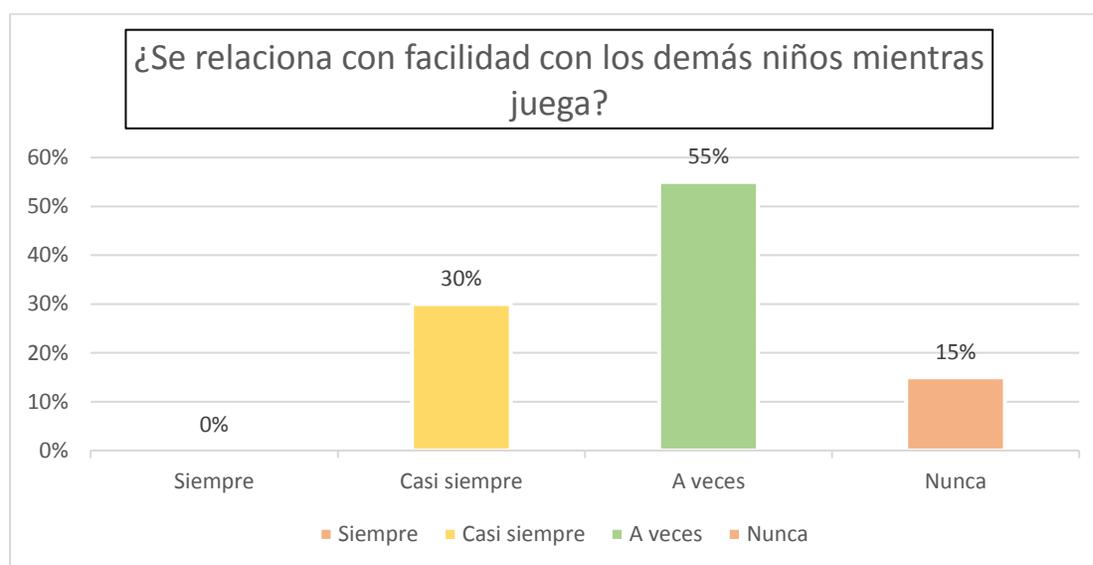
En algunos casos, los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener problemas de atención o hiperactividad. Esto puede hacer que les resulte difícil concentrarse en el juego durante períodos prolongados.

Por último, es importante tener en cuenta que el juego es una actividad voluntaria. Los niños no tienen que jugar si no quieren. En algunos casos, los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden no tener interés en jugar porque no encuentran el juego gratificante.

Pregunta 2, ¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?

Tabla 15

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi Siempre	6	30%
A veces	11	55%
Nunca	3	15%
TOTAL		100%



Análisis: Tomando en cuenta la información el 0% responde siempre, 30% responde casi siempre, 55% a veces y el 15% respondió que nunca.

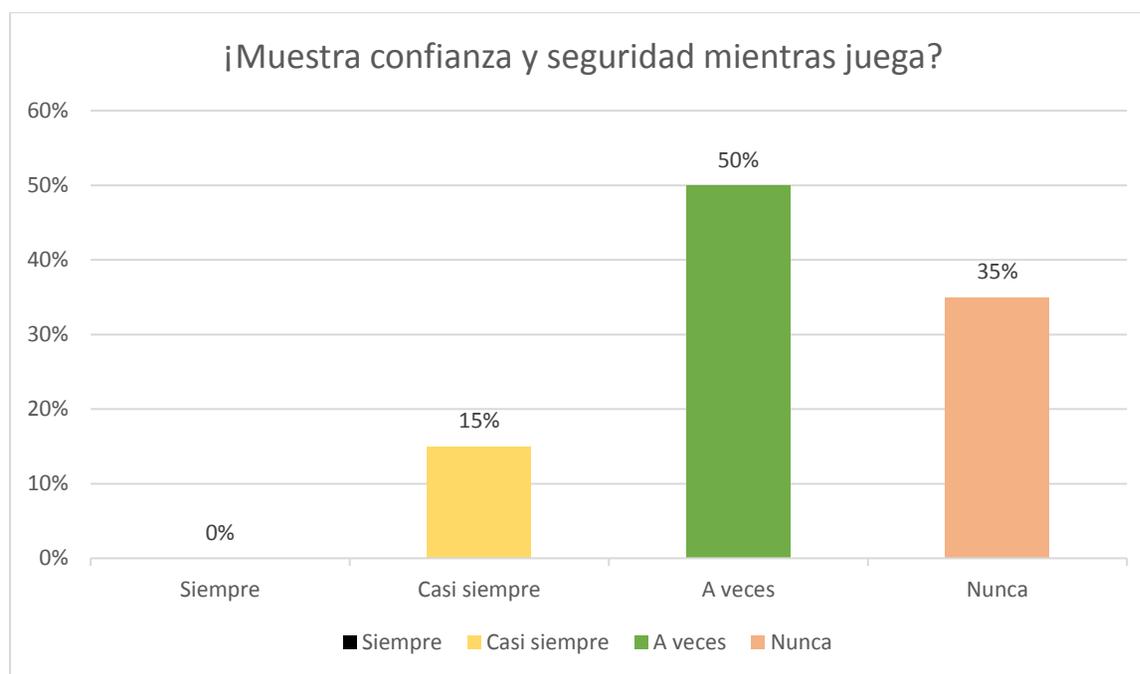
Interpretación: De acuerdo con la información podemos determinar los niños con retraso cognitivo pueden tener dificultades para relacionarse con los demás niños mientras juegan debido a sus limitaciones cognitivas. Estas limitaciones pueden afectar a su capacidad para comunicarse, comprender las normas sociales y controlar su comportamiento

¿Pregunta 3

¡Muestra confianza y seguridad mientras juega?

Tabla 16

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi Siempre	3	15%
A veces	10	50%
Nunca	7	35%
TOTAL	20	100%



Análisis: Tomando en cuenta la información el 0% responde siempre, 15% responde casi siempre, 50% a veces y el 35% respondió que nunca.

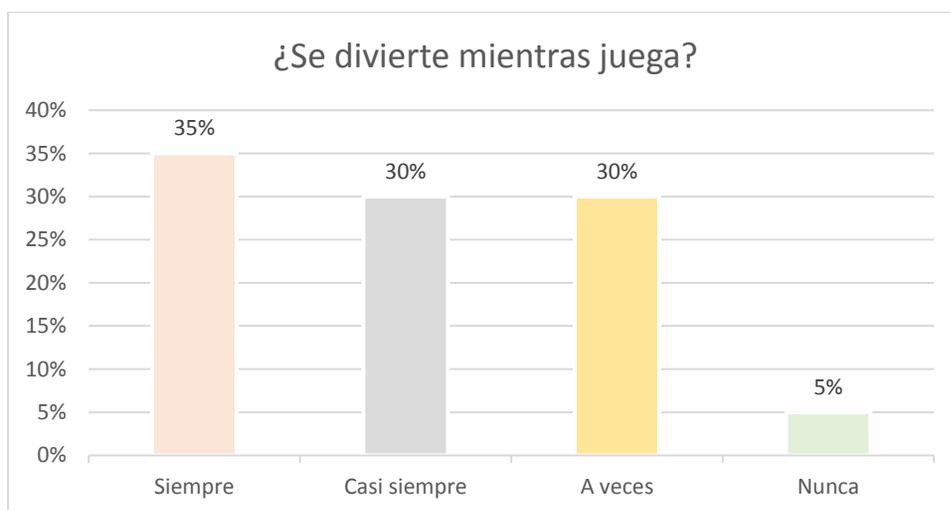
Interpretación: Los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden mostrar confianza y seguridad mientras juegan solo a veces. Esto se debe a que su desarrollo cognitivo puede dificultarles entender las reglas del juego o seguir las instrucciones de los demás. Además,

pueden ser más propensos a sentirse abrumados o frustrados por situaciones que son desafiantes o nuevas para ellos.

Pregunta 4, ¿Se divierte mientras juega?

Tabla 17

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	35%
Casi Siempre	6	30%
A veces	6	30%
Nunca	1	5 %
TOTAL	20	100%



Análisis: Tomando en cuenta la información el 35% responde siempre, 30% responde casi siempre, 30% a veces y el 5% respondió que nunca.

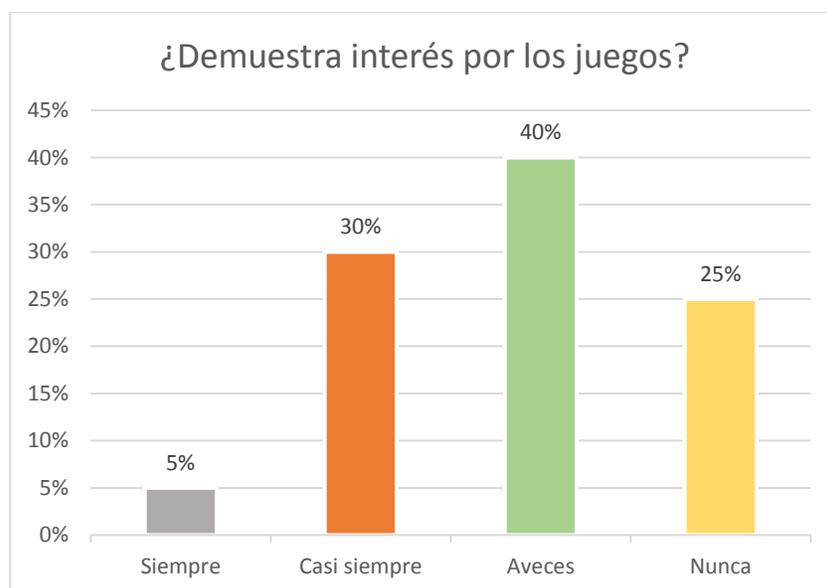
Interpretación: Los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden mostrar confianza y seguridad mientras juegan solo a veces. Esto se debe a que su desarrollo cognitivo puede

dificultarles entender las reglas del juego o seguir las instrucciones de los demás. Además, pueden ser más propensos a sentirse abrumados o frustrados por situaciones que son desafiantes o nuevas para ellos.

Pregunta 5, ¿Demuestra interés por los juegos?

Tabla 18

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	5%
Casi Siempre	6	30%
A veces	8	40%
Nunca	5	25%
TOTAL	20	100%



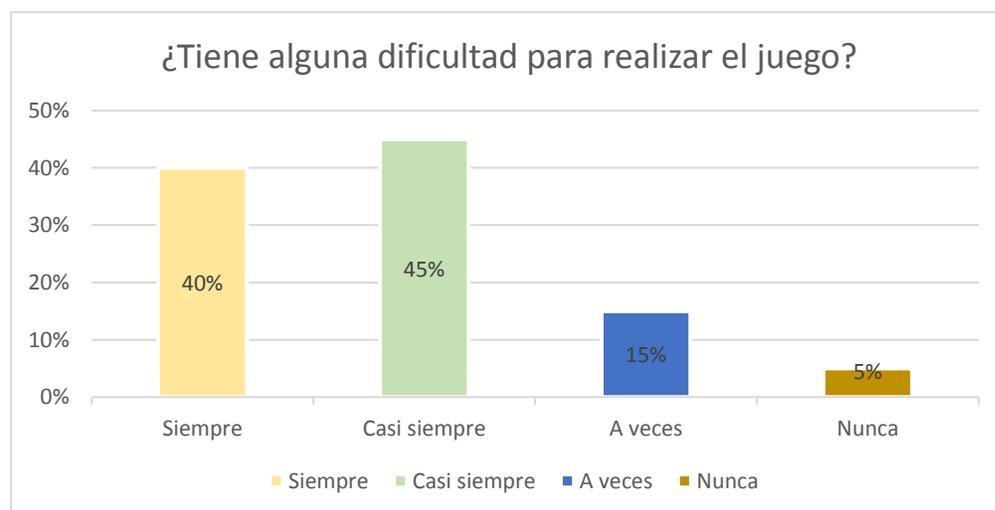
Análisis: Tomando en cuenta la información el 5% responde siempre, 30% responde casi siempre, 40% a veces y el 25% respondió que nunca.

Interpretación: Los niños con falta de desarrollo cognitivo tengan dificultades para comprender las reglas y objetivos de los juegos. Esto puede hacer que los juegos sean menos atractivos para ellos, ya que pueden sentirse frustrados o perdidos. Además, los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener problemas para seguir instrucciones o cooperar con otros jugadores. Esto puede dificultarles disfrutar de los juegos, ya que pueden sentirse excluidos o rechazados.

Pregunta 6, ¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?

Tabla 19

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	40%
Casi Siempre	9	45%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%



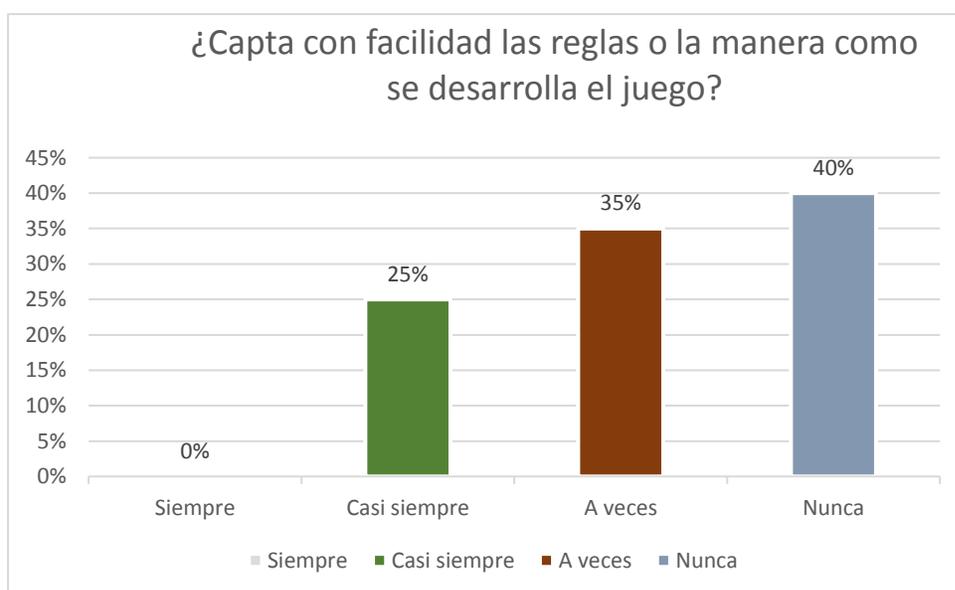
Análisis: Tomando en cuenta la información el 40% responde siempre, 45% responde casi siempre, 15% a veces y el 0% respondió que nunca.

Interpretación: Las razones de estas dificultades pueden ser las mismas que las mencionadas anteriormente: dificultades para comprender las reglas y objetivos de los juegos, problemas para seguir instrucciones o cooperar con otros jugadores, o incluso dificultades físicas o motoras.

Pregunta 7, ¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?

Tabla 20

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi Siempre	5	25%
A veces	7	35%
Nunca	8	40%
TOTAL	20	100%



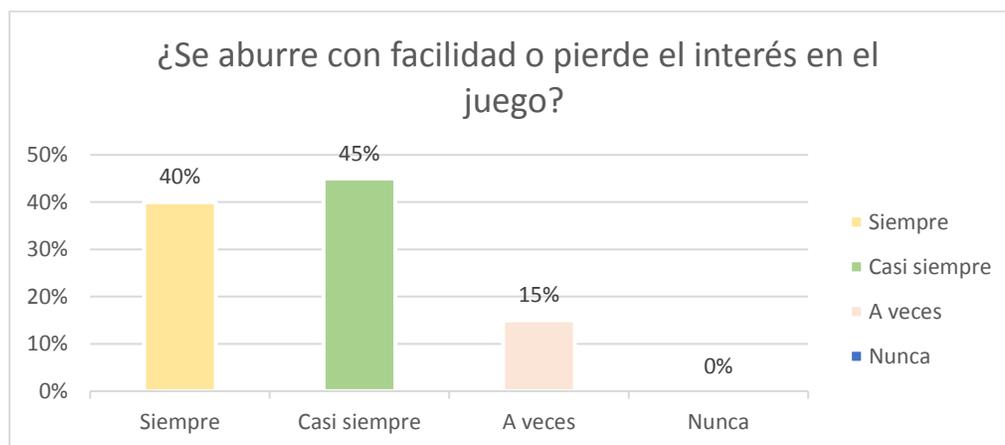
Análisis: Tomando en cuenta la información el 0% responde siempre, 25% responde casi siempre, 35% a veces y el 40% respondió que nunca.

Interpretación: Los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener más dificultades para aprender las reglas de los juegos que los niños con un desarrollo cognitivo normal. Esto se debe a que los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener problemas para comprender conceptos abstractos, como las reglas de los juegos. Además, pueden tener problemas para seguir instrucciones o cooperar con otros jugadores.

Pregunta 8, ¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?

Tabla 21

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	40%
Casi Siempre	9	45%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%



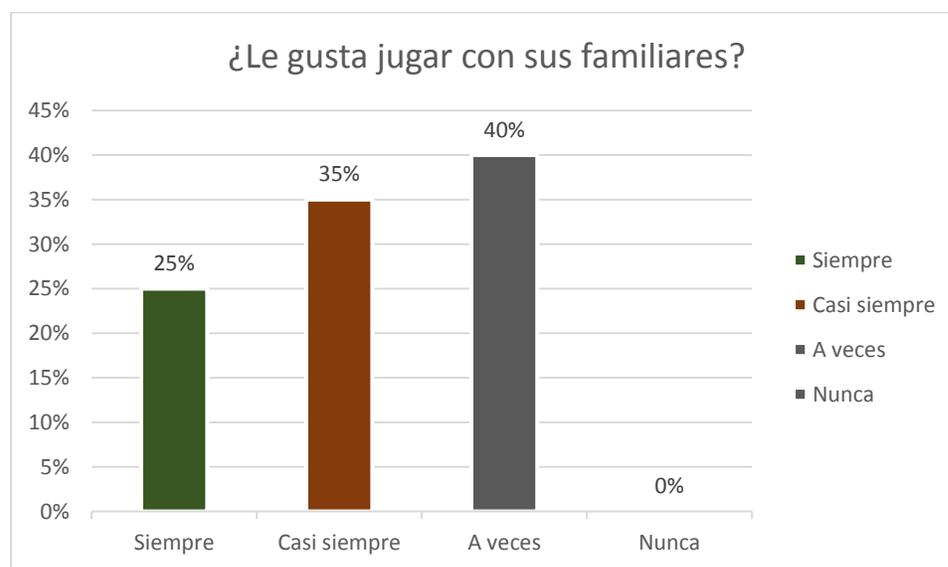
Análisis: Tomando en cuenta la información el 40% responde siempre, 45% responde casi siempre, 15% a veces y el 0% respondió que nunca.

Interpretación: Los niños pueden tener dificultades para comprender las reglas y objetivos de los juegos. Los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener problemas para comprender conceptos abstractos, como las reglas y objetivos de los juegos. Esto puede hacer que los juegos sean menos atractivos para ellos, ya que pueden sentirse frustrados o perdidos.

Pregunta 9, ¿Le gusta jugar con sus familiares?

Tabla 22

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	25%
Casi Siempre	7	35%
A veces	8	40%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%



Análisis: Tomando en cuenta la información el 25% responde siempre, 35% responde casi siempre, 15% a veces y el 0% respondió que nunca.

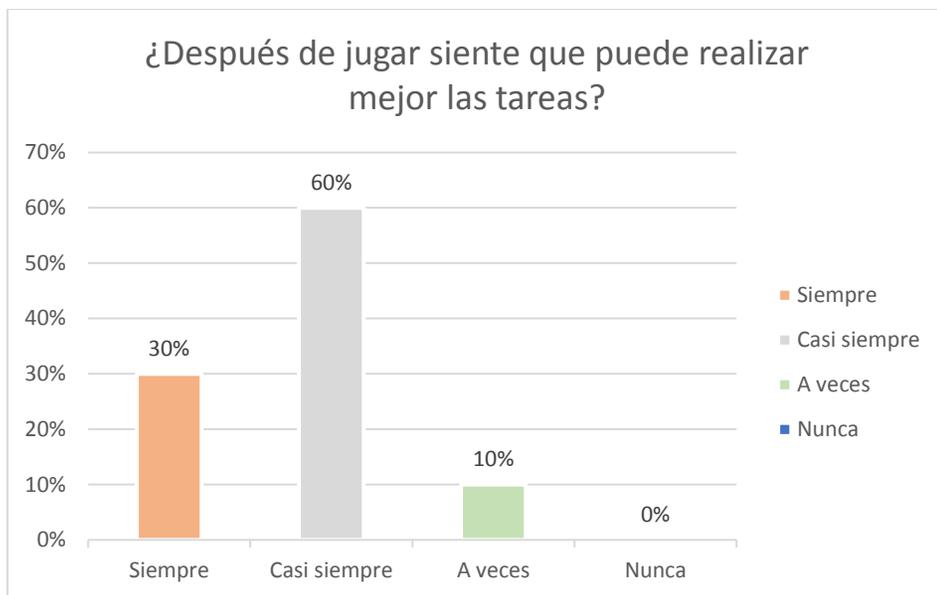
Interpretación: En general, los niños con falta de desarrollo cognitivo pueden tener dificultades para participar en juegos que requieren un alto nivel de comprensión cognitiva o habilidades sociales. Sin embargo, hay muchos juegos que pueden ser disfrutados por niños con estas condiciones. Es importante elegir juegos que sean adecuados para el nivel de desarrollo del niño y que le permitan participar de manera significativa.

Es importante que los padres y cuidadores sean pacientes y comprensivos con los niños con falta de desarrollo cognitivo. Los niños con estas condiciones pueden necesitar más tiempo para aprender las reglas de los juegos y para participar de manera significativa.

Pregunta 10, ¿Después de jugar siente que puede realizar mejor las tareas?

Tabla 23

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	30%
Casi Siempre	12	60%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%



Análisis: Tomando en cuenta la información el 30% responde siempre, 60% responde casi siempre, 10% a veces y el 0% respondió que nunca.

Interpretación: Los juegos pueden proporcionar a los niños con falta de desarrollo cognitivo oportunidades para practicar y desarrollar habilidades cognitivas, como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. Cuando los niños se sienten exitosos en los juegos, pueden sentirse más seguros de sí mismos y de sus habilidades, lo que puede conducir a una mejora en su rendimiento en otras tareas.

Tabla de diagnóstico Antes Del Programa De Los Juegos Tradicionales

Tabla 24

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
¿Te gusta jugar?	25%	55%	20%	0%	100%
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?	0%	30%	55%	15%	100%
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?	0%	15%	50%	35%	100%
¿Se divierte mientras juega?	35%	30%	30%	5%	100%
¿Demuestra interés por los juegos?	5%	30%	40%	25%	100%
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?	40%	45%	15%	0%	100%
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?	0%	25%	35%	40%	100%
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?	40%	45%	15%	0%	100%
¿Le gusta jugar con su familia?	25%	35%	40%	0%	100%
¿Después de jugar siente que puede realizar mejor las tareas?	30%	60%	10%	0%	100%
Total	20%	37%	31%	12%	100%

Fuente: Test De Observación

Elaborado por: Kevin Avilés

Análisis: Antes de la implementación del programa recreativo, los niños de 7 a 8 años del barrio El Girón con falta de desarrollo cognitivo presentaban las siguientes características:

- Dificultades en la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.

- Problemas para seguir instrucciones o cooperar con otros.
- Baja autoestima y confianza en sí mismos.

Estas características se manifestaron en los siguientes comportamientos:

- Los niños tenían problemas para concentrarse en las tareas o actividades.
- Se olvidaban de las cosas con frecuencia.
- Tenían problemas para entender las instrucciones o seguir los pasos de una tarea.
- Tenían problemas para jugar con otros niños.
- Se sentían frustrados o ansiosos con facilidad.
- No creían en sus propias habilidades.

En general, los niños del barrio el Girón de Chillogallo con falta de desarrollo cognitivo antes del programa recreativo se encontraban en una situación de desventaja. Tenían dificultades para aprender y desarrollarse, y esto les afectaba negativamente en su vida escolar, social y emocional.

Tabla. 25

Tabla de diagnóstico después del Programa de los Juegos recreacionales

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
¿Te gusta jugar?	90%	10%	0%	0%	100 %
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?	85%	10%	5%	0%	100 %
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?	80%	10%	10%	0%	100 %

¿Se divierte mientras juega?	90%	10%	0%	0%	100%
¿Demuestra interés por los juegos?	75%	15%	10%	0%	100%
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?	10%	10%	15%	65%	100%
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?	45%	35%	20%	0%	100%
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?	10%	5%	5%	80%	100%
¿Le gusta jugar con su familia?	55%	35%	15%	0%	100%
¿Después de jugar siente que puede realizar mejor las tareas?	55%	40%	5%	0%	100%
Total	50%	35%	10%	5%	100%

Fuente: Test De Observación

Elaborado por: Kevin Avilés

Análisis: El programa tuvo un impacto positivo en los niños de 7 a 8 años del barrio el Girón de Chillogallo. Los niños mostraron mejoras significativas en las siguientes áreas:

Atención, memoria, razonamiento y resolución de problemas.

Habilidades sociales, como seguir instrucciones, cooperar con otros y resolver conflictos.

Autoestima y confianza en sí mismos.

Estos resultados sugieren que los juegos recreativos pueden ser una herramienta eficaz para ayudar a los niños con falta de desarrollo cognitivo a alcanzar su máximo potencial.

A continuación, se presentan algunos ejemplos específicos de cómo los niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo se beneficiaron del programa recreativo:

- Un niño que tenía problemas para concentrarse en las tareas ahora puede completarlas sin ayuda.
- Una niña que tenía problemas para recordar las cosas ahora puede recordar lo que necesita para la escuela.
- Un niño que tenía problemas para seguir instrucciones ahora puede seguirlas sin problemas.
- Un grupo de niños que tenían problemas para jugar juntos ahora pueden jugar juntos de manera cooperativa.
- Un niño que tenía baja autoestima ahora se siente más seguro de sí mismo.

Estos resultados son alentadores y sugieren que los juegos recreativos pueden ser una herramienta valiosa para ayudar a los niños con falta de desarrollo cognitivo.

Gráfico de comparación entre los indicadores (antes y después del programa)

Preguntas de la tabla de observación (**siempre**)

Tabla 26

Preguntas Observación
¿Te gusta jugar?
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?
¿Se divierte mientras juega?
¿Demuestra interés por los juegos?
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?
¿Le gusta jugar con su familia?

Fuente: Test De Observación

Elaborado por: Kevin Avilés

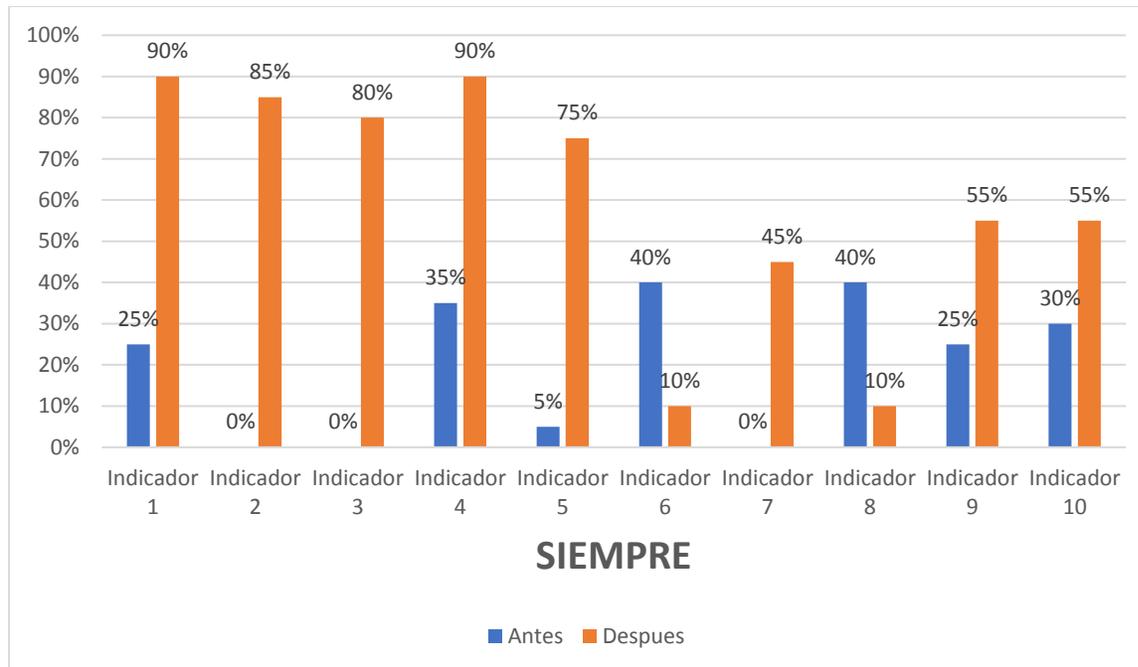


Gráfico de comparación entre los indicadores (antes y después del programa)

Preguntas de la tabla de observación (**Casi siempre**)

Tabla 27

Preguntas Observación
¿Te gusta jugar?
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?
¿Se divierte mientras juega?
¿Demuestra interés por los juegos?
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?

¿Le gusta jugar con su familia?

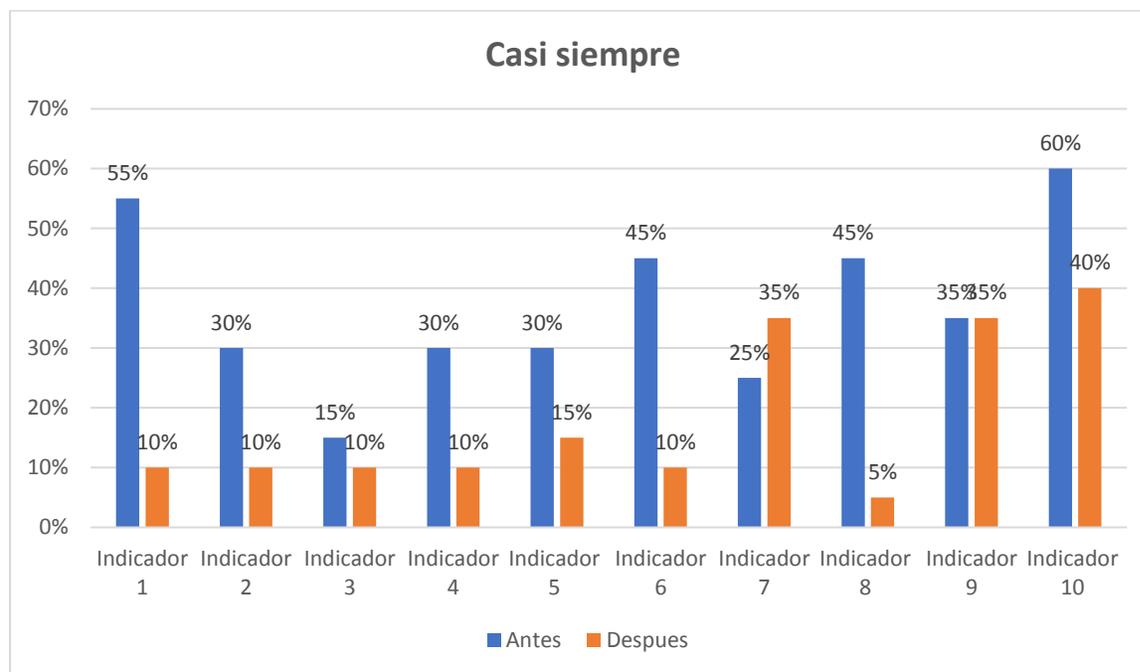


Gráfico de comparación entre los indicadores (antes y después del programa)

Preguntas de la tabla de observación (A veces)

Tabla 28

Preguntas Observación
¿Te gusta jugar?
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?
¿Se divierte mientras juega?
¿Demuestra interés por los juegos?
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?
¿Le gusta jugar con su familia?

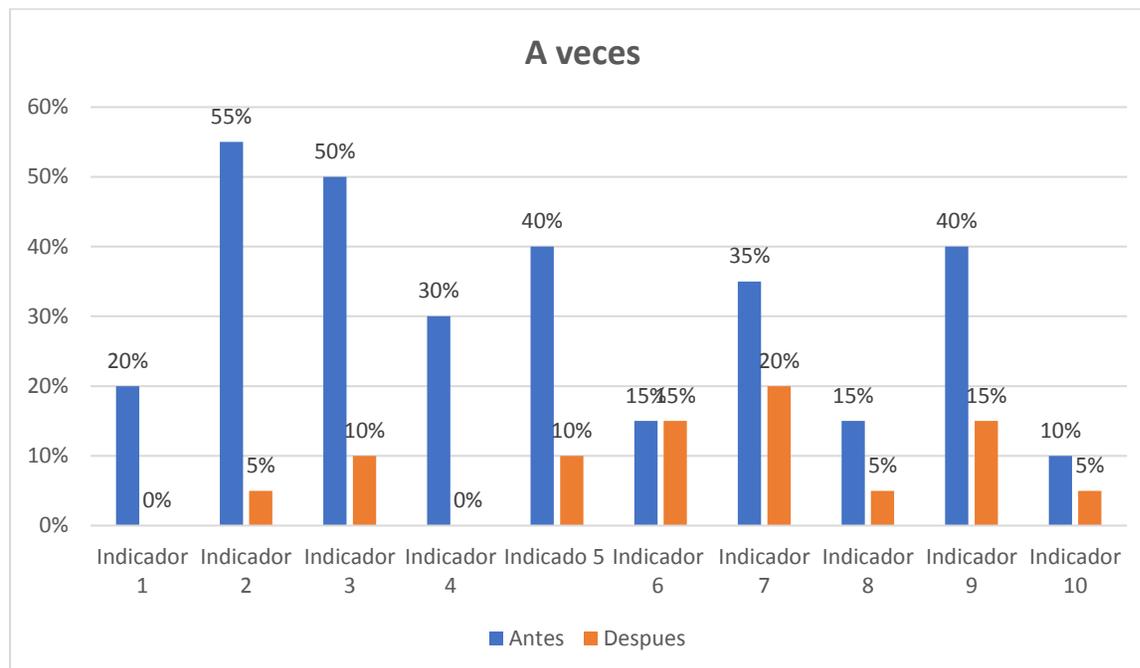
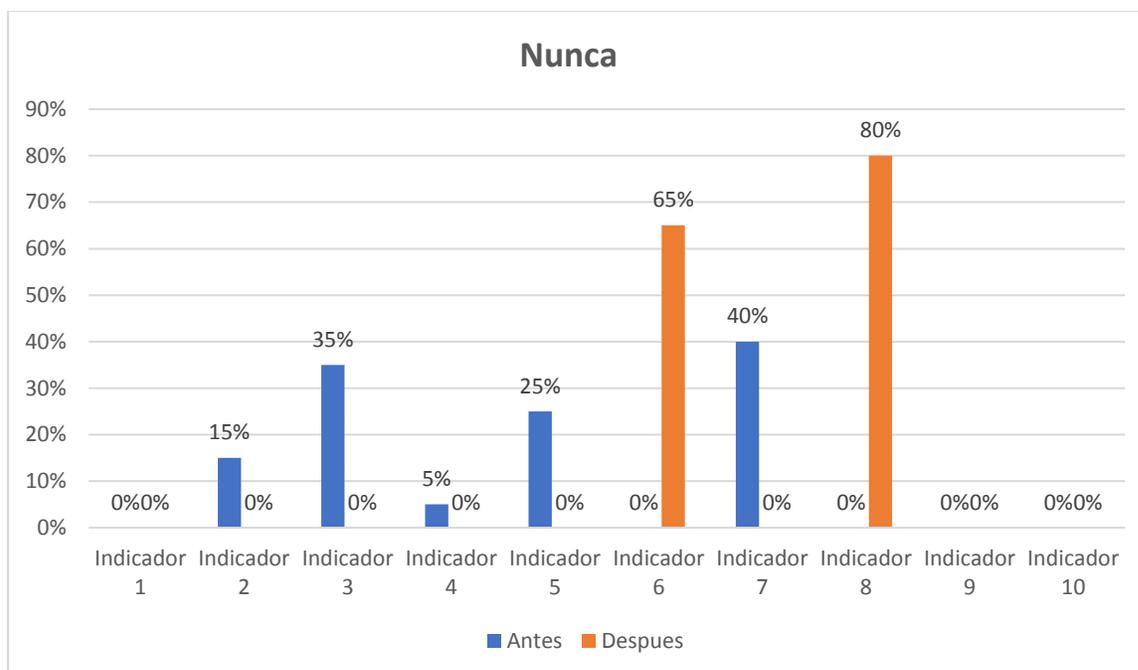


Gráfico de comparación entre los indicadores (antes y después del programa)

Preguntas de la tabla de observación (**Nunca**)

Tabla 29

Preguntas Observación
¿Te gusta jugar?
¿Se relaciona con facilidad con los demás niños mientras juega?
¿Muestra confianza y seguridad mientras juega?
¿Se divierte mientras juega?
¿Demuestra interés por los juegos?
¿Tiene alguna dificultad para realizar el juego?
¿Capta con facilidad las reglas o la manera como se desarrolla el juego?
¿Se aburre con facilidad o pierde el interés en el juego?
¿Le gusta jugar con su familia?



B.17. Conclusiones

El proyecto recreativo dirigido a niños de 7 a 8 años del barrio El Girón de Chillogallo para mejorar el desarrollo cognitivo mediante juegos recreativos fue un éxito en el logro de sus objetivos. Los niños que participaron en el proyecto mostraron mejoras significativas en su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Los resultados del proyecto sugieren que los juegos recreativos pueden ser una herramienta eficaz para ayudar a los niños con falta de desarrollo cognitivo a alcanzar su máximo potencial. Los juegos recreativos pueden proporcionar a los niños oportunidades para practicar y desarrollar habilidades cognitivas, como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. También pueden ayudar a los niños a aprender a seguir instrucciones, cooperar con otros y resolver conflictos.

A continuación, se presentan algunas conclusiones específicas del proyecto:

Los juegos recreativos fueron efectivos para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños. Los niños mostraron mejoras significativas en su atención, memoria, razonamiento y resolución de problemas.

Los juegos recreativos también fueron efectivos para mejorar las habilidades sociales de los niños. Los niños mostraron mejoras en su capacidad para seguir instrucciones, cooperar con otros y resolver conflictos.

Los juegos recreativos proporcionaron a los niños oportunidades para expresarse y divertirse. Esto fue importante para su desarrollo emocional y social.

En general, el proyecto recreativo fue una experiencia positiva para los niños y sus familias. Los niños disfrutaron de los juegos y actividades, y sus padres apreciaron los beneficios que el proyecto brindó a sus hijos.

B.18. Recomendaciones

El programa recreativo dirigido a niños de 7 a 8 años para mejorar el desarrollo cognitivo del barrio El Girón de Chillogallo mediante juegos recreativos fue un éxito en el logro de sus objetivos. Los niños que participaron en el programa mostraron mejoras significativas en su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Sin embargo, es importante continuar evaluando y mejorando el programa para garantizar que siga siendo efectivo. A continuación, se presentan algunas recomendaciones para el programa:

Ampliar la cobertura del programa para llegar a más niños. El programa actualmente atiende a un pequeño grupo de niños. Es importante ampliar la cobertura del programa para llegar a más niños del barrio El Girón de Chillogallo.

Ofrecer más variedad de juegos y actividades. El programa actualmente ofrece una variedad de juegos y actividades, pero es importante ofrecer aún más variedad para mantener el interés de los niños.

Ofrecer capacitación a los facilitadores del programa. Los facilitadores del programa son responsables de la implementación del programa. Es importante ofrecer capacitación a los facilitadores para garantizar que estén preparados para implementar el programa de manera efectiva.

Además de estas recomendaciones, es importante continuar investigando los efectos de los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo de los niños. Esto ayudará a garantizar que el programa continúe siendo efectivo en el futuro.

Bibliografía

Barbosa, L. L., & Cunha, C. L. (2012). Brincar para aprender: a relação entre o brincar e o desenvolvimento cognitivo na educação infantil. *Revista Brasileira de Educação*, 17(50), 109-126.

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). Informe sobre la salud en el mundo 2022: trastornos mentales, neurológicos y por consumo de sustancias.

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2022). La situación de la salud infantil en las Américas: una mirada hacia el futuro.

Universidad Católica de Quito. (2022). Estudio sobre el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años en Quito.

González, M. (2019). El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. *Revista de Investigación Educativa*, 37(1), 155-170.

López, M., & Fernández, J. (2018). El juego como herramienta para el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años. *Revista de Educación*, 382, 103-120.

Pérez, M., & Gutiérrez, J. (2017). El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 5 años. *Revista de Psicopedagogía*, 32(1), 69-80.

Piaget, J. (1978). *La construcción del mundo en el niño*. Madrid: Morata.

Vygotsky, L. S. (1986). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós. Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa etnográfica en educación. Madrid: Pearson.

<https://www.nataliamorales.com.co/trastornos-neurologicos-en-ninos/discapacidad-cognitiva-ninos/>

<https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/Pediatria/importancia-recreacion-desarrollo-ninos#>:

[https:// www.Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal](https://www.Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal)
Proyecto académico.

<https://stevenmontesdeoca.blogspot.com/2021/01/juegos-tradicionales-de-galapagos-costa.html>

Anexos



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

AVILES CORRO KEVIN GABRIEL 3(4)TSAFQ2

6%
Textos sospechosos

6% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: AVILES CORRO KEVIN GABRIEL3(4) TSAFQ2.pdf
ID del documento: 43a0f12423548872d6cdf353c35a09350bf68454
Tamaño del documento original: 2,06 MB

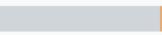
Depositante: Evelyn Cadena
Fecha de depósito: 6/2/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 6/2/2024

Número de palabras: 18.659
Número de caracteres: 132.008

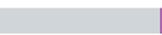
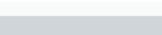
Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 psicologiyajmante.com Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget https://psicologiyajmante.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget 13 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (252 palabras)
2	 cognicion.blogspot.com Piaget y las 4 etapas del desarrollo cognoscitivo. https://cognicion.blogspot.com/2020/04/piaget-y-las-4-etapas-del-desarrollo.html 11 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (249 palabras)
3	 repositorio.utn.edu.ec http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14951/2/05_FECYT_4362_TRABAJO_GRADO.pdf 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (158 palabras)
4	 repositorio.uta.edu.ec https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_3_03.pdf 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (127 palabras)
5	 educacion.gob.ec https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/MINEDUC-MINEDUC-2022-00038... 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (116 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 Documento de otro usuario #284a8a El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (83 palabras)
2	 SILVA ZAPATA VICTOR HUGO 3(4) TSAFQ2.pdf SILVA ZAPATA VICTOR HU... #28a8a6 El documento proviene de mi biblioteca de referencias	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
3	 blogdeeducacionfisicabrian.blogspot.com Las cualidades físicas deportivas https://blogdeeducacionfisicabrian.blogspot.com/2021/03/las-cualidades-fisica-deportivas.html	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	 repositorio.uta.edu.ec http://repositorio.u.uta.edu.ec/bitstream/27000/9924/1/MUTC-001368.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
5	 VERA VILLARRUEL KEVIN MARTIN-MSd NANCY NEIRA.pdf VERA VILLARR... #0718c1 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- 1  <https://www.nataliamorales.com.co/trastornos-neurologicos-en-ninos/discapacidad>
- 2  <https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/Pediatria/importancia-recreacion>
- 3  <https://stevenmontesdeoca.blogspot.com/2021/01/juegos-tradicionales-de-galapagos>
- 4  <https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/Pediatria/importancia-recreacion-desarrollo-ninos>

Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador

Art. 45.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se aplicará el principio de su interés superior, y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno permitirá la satisfacción de las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución De La Republica Del Ecuador, 2008, 20 octubre).

Art. 46.- de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación inicial debe orientarse al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, a través de la atención, cuidado, estimulación temprana y educación en valores. En particular, el artículo establece que la educación inicial debe promover el desarrollo de las siguientes capacidades cognitivas:

B.8.4.2. Ley del Deporte

Art. 12.- de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación de la República del Ecuador, aprobada el 24 de agosto de 2017, protege y representa a los niños para su desarrollo

cognitivo mediante juegos recreativos, al establecer que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación y al deporte, y que el Estado debe garantizar su acceso a estas actividades.

Art. 81 La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel pre básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo. (Asamblea Nacional Del Ecuador, 2010, 11 agosto).

B.8.6. Código de la niñez y Adolescencia

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Juegos recreacionales con niños de 7 a 8 años para mejorar el desarrollo cognitivo



Fuente: Kevin Avilés



Fuente: Kevin Avilés





Fuente: Kevin Avilés

