

Actividades artísticas y recreativas, una forma de potenciar el desarrollo cognitivo en estudiantes universitarios

Artistic and recreational activities, a way to promote cognitive development in university students

DÁVILA-FONG, Jesús Eliseo†, HERNÁNDEZ-CUETO, Jaquelina Lizet*, YAÑEZ-FLORES, Sara Margarita y RIVERA-MORALES, María Teresa

Universidad Internacional Iberoamericana-FUNIBER México

ID 1^{er} Autor: *Jesús Eliseo, Dávila-Fong* / ORC ID: 0000-0002-1069-0469, Researcher ID Thomson: T-3639-2018

ID 1^{er} Coautor: *Jaquelina Lizet, Hernández-Cueto* / ORC ID: 0000-0002-3728-7434, Researcher ID Thomson: S-8588-2018, CVU CONACYT ID: 322702

ID 2^{do} Coautor: *Sara Margarita, Yañez-Flores* / ORC ID: 0000-0002-4750-4244, Researcher ID Thomson: S-9231-2018, CVU CONACYT ID: 352125

ID 3^{er} Coautor: *María Teresa, Rivera-Morales* / ORC ID: 0000-0002-8660-9786, Researcher ID Thomson: S-7744-2018, CVU CONACYT ID: 351513

Recibido 23 de Abril, 2018; Aceptado 03 de Junio, 2018

Resumen

Las actividades artísticas son vistas en la mayoría de los sistemas educativos como extracurriculares; es decir que se asume que su práctica debe llevarse por fuera de la currícula escolar. Sin embargo, esta investigación surge para corroborar relación entre el desarrollo cognitivo y las actividades artísticas y recreativas, con la finalidad de prospectar una variante a los sistemas educativos actuales en México, que se caracterizan por ser restrictivos y dogmáticos. Se plantea la hipótesis de que existe relación entre las actividades artísticas y recreativas y el desarrollo cognitivo de los estudiantes universitarios. Se desarrolló una metodología de investigación cuantitativa, elaborándose un instrumento ex profeso, con análisis de alcance correlacional.

Artístico, Recreativo, Cognición

Abstract

Artistic activities are seen in most educational systems as extra-curricular; that is, it is assumed that their practice should be taken outside the school curriculum. However, this research arises to corroborate the relationship between cognitive development and artistic and recreational activities, with the aim of prospecting a variant to the current educational systems in Mexico, which are characterized by being restrictive and dogmatic. It is hypothesized that there is a relationship between artistic and recreational activities and the cognitive development of university students. A quantitative research methodology was developed, elaborating an ex profeso instrument, with analysis of correlational scope.

Artistic, Recreational, Cognition

Citación: DÁVILA-FONG, Jesús Eliseo, HERNÁNDEZ-CUETO, Jaquelina Lizet, YAÑEZ-FLORES, Sara Margarita y RIVERA-MORALES, María Teresa. Actividades artísticas y recreativas, una forma de potenciar el desarrollo cognitivo en estudiantes universitarios. *Revista de Educación Básica*. 2018, 2-4: 19-30

*Correspondencia al Autor (Correo Electrónico: jaquelina.hernandez.cueto@uadec.edu.mx)

† Investigador contribuyendo como primer autor.

Introducción

Las actividades artísticas y recreativas de los estudiantes universitarios mayormente se efectúan en horarios que no son escolares, lo que propicia que muchos no las lleven a cabo.

Sin embargo, el ser humano es holístico; es decir que su formación debería ser integral en el sentido de que no solamente estamos diseñados para asistir en las primeras etapas a la educación formal y posteriormente a desarrollarnos laboralmente.

El ser humano debe desenvolverse en todos los escenarios y potencialidades del propio desarrollo humano.

El hecho de conocer si existe relación entre este tipo de actividades y el desarrollo cognitivo traerá como beneficio implícito el que no se desdeñen de la conformación de diseños curriculares.

Perspectiva teórica

Actividades artísticas y recreativas

El aprendizaje no sólo está centrado en un contexto educativo, el ser humano procesa diferente información que le permite adaptarse a su entorno, algunas de esas adaptaciones son todas las actividades que el hombre realiza por placer en su tiempo libre, dichas actividades son llamadas actividades recreativas.

Al realizar un acercamiento teórico al concepto de Actividades recreativas, se encuentra el hecho de que son pocos los expertos que han abordado el tema (Waichman, 1998), debido a que normalmente dicho concepto suele confundirse o emplearse como sinónimo de ocio o recreación (Mateo, 2014).

Históricamente el concepto de actividades recreativas se desarrolló a finales del siglo XIX a partir del recreacionismo, un movimiento norteamericano que propició una sistematización de conocimientos y metodologías para intervenir con niños, jóvenes y adultos. El movimiento nació para comprender la recreación como un fenómeno social/educativo. (Elizalde y Gomes, 2010)

De acuerdo al recreacionismo del siglo XIX, las actividades recreativas son todas aquellas actividades saludables, higiénicas, moralmente válidas, productivas y vinculadas a la ideología del “progreso”. Nacieron los playgrounds, que posteriormente servirían de modelo para los centros de recreación, plazas de deportes y jardines de recreo reproducidos en varios países de América Latina. (Elizalde y Gomes, 2010)

El recreacionismo se caracteriza por ser un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre, centrándose en los espacios y medios, tales como instalaciones, instrumentos, materiales, etc. Se desarrollan actividades placenteras y saludables, siendo el juego la actividad más representativa. (Waichman, 1998)

En el recreacionismo, se busca que las personas se distraigan y ocupen su tiempo libre de una forma socialmente satisfactoria, para poder regenerarse. “Permite el goce de la belleza, reestableciendo el equilibrio físico y fomentando la participación de grupos”. (Waichman, 1998)

“La recreación en cuanto práctica ha estado vinculada al recreacionismo y a la recreación dirigida, lo cual en muchos casos contribuye a mantener el status quo vigente en las sociedades latinoamericanas” (Elizalde y Gomes, 2010)

De acuerdo al origen norteamericano, las actividades recreativas permiten llenar las horas vagas de niños, jóvenes, trabajadores adultos y ancianos, colaborando con la construcción de cuerpos disciplinados, obedientes, aptos, productivos y vigorosos. (Elizalde y Gomes, 2010)

Desde un punto de vista conceptual, los principales significados incorporados por la recreación fueron:

- a) Actividades placenteras con potencial educativo, destacándose el juego infantil organizado, las actividades deportivas o pre-deportivas
- b) Disposición física y mental para la práctica de alguna actividad placentera

c) Contenido y metodología de trabajo para el área de educación física. (Elizalde y Gomes, 2010)

La recreación se trata de volver a crear, el conocimiento sólo se aprehende cuando es re-creado, es trabajo y aprendizaje, adquisición de hábitos y destrezas y transformación de la conciencia. (Céspedes, 1987)

Ya que la recreación invita a una transformación consciente del ser, las actividades recreativas se caracterizan por la actitud del individuo, la disposición mental de aquel que decide practicar alguna actividad, por propia elección, en sus horas libres. Lo que para unos constituye un trabajo pesado, para otros es recreo, es pasatiempo dominguero. Cualquier actividad puede ser considerada recreativa, siempre y cuando alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad u que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para recrear. (Waichman, apud Medeiros, 1969)

“Para que exista una experiencia recreativa, debe haber, psíquica y biológicamente, una disponibilidad de energía.” (Waichman apud Loughlin, 1971)

Se debe hacer una limitación importante, ya que el recrear refiere a alegrar, entretenerse, pero sin llegar al refocilio, que consiste en alegrarse con malicia.

La recreación puede entenderse también como cualquier manifestación natural del ser, de la cual no puede prescindir sin que afecte el equilibrio de la persona, además permite el esparcimiento de la persona”. (Waichman, apud Boullon, Molina y Rodríguez Woog, 1984)

Cabe destacar que la recreación no es sinónimo de “tiempo libre”, pero sí es todo el tiempo invertido por interés propio que culmine en la realización de la persona. (Waichman, apud Loughlin, 1971)

Para Waichman (1988), la recreación significa una actividad (o conjunto de actividades) que se desarrollan en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, que son elegidas por el sujeto, ya que le provocan placer, divertimento o alegría.

De acuerdo a Waichman (1988), la recreación se puede entender como un turismo a pequeña escala, ya que cuando se sale a conocer alguna ciudad o parte de ella sin que se trate de día feriado o vacaciones, se puede hablar de recreación.

La recreación, como diversión para alivio del trabajo, invita a volver a ser persona, en pocas palabras transformar la realidad en un proceso lúdico. (Céspedes, 1987)

Cuando se habla de un trabajo que no es creador, que no implica un trabajo creativo de la persona, se habla de un trabajo alienante, un trabajo no realizador, trabajos que evitan crecer como persona, por lo tanto, estas actividades no pueden ser llamadas recreativas. (Céspedes, 1987)

Cabe destacar que hay que hacer una distinción entre recreación y pasar el tiempo, ya que el re-crear invita a volver a crear la experiencia, transformarla, por el contrario, el pasar el tiempo es negarse a hacer historia, sentarse a ver la vida pasar mientras jugamos a algo para no aburrirnos. (Céspedes, 1987)

La recreación es un aprendizaje en vivo desde la realidad, ya que permite la oportunidad de explorar y experimentar el mundo natural y artificial que nos rodea.

Desarrollo cognitivo

Desde hace ya varios años, diversas ciencias se han interesado por determinar de qué forma el ser humano llega a adquirir, manejar y producir conocimiento. Sin embargo, la capacidad de aprender no está circunscrita al género humano, pues sabemos que algunas especies de animales son capaces de llevar a cabo conductas aprendidas y de desarrollar considerables niveles de aprendizaje. (Nieto, 2013)

Si bien la curiosidad le permite aprender, el aprendizaje permite que el hombre cambie su comportamiento, ya que son diferentes autores quienes convergen en esta definición de aprendizaje. Sin embargo, para efectos del presente documento, se tomará en cuenta el aprendizaje por parte de la psicología cognitiva.

Cabe hacer mención de la psicología conductista, para observar el cambio de postura que se tiene acerca del hombre y que es el aprendizaje para él, por parte del conductismo, el aprendizaje es un proceso que se fundamenta en la aplicación o recepción de estímulos que generan determinadas respuestas. El punto estriba en saber cuál o cuáles estímulos utilizar, y bajo qué circunstancias, para prever o conducir las respuestas de un individuo. Esta escuela centra el proceso de aprendizaje desde lo exterior. (Nieto, 2013)

El aprendizaje por parte del conductismo tiene como base el estímulo y la respuesta y por parte de la psicología cognitiva, el aprendizaje se lleva a cabo por estructuras de la mente durante el procesamiento de la información. (Romero y Jara, 2005)

Sin embargo, es importante saber que no sólo se tienen que tomar en cuenta los estímulos que se deben encontrar en determinado contexto para que un individuo aprenda, es por ello que también hay que analizar los factores internos que suceden dentro del individuo.

Es por ello que, la escuela cognitiva ha centrado su interés en investigar qué factores internos suceden en un individuo en el momento del aprendizaje, tales como la memoria, la motivación, la percepción, entre otros, que son los que según esta escuela pueden explicar el proceso del aprendizaje. (Nieto, 2013)

Gagné mencionó en “Las condiciones del aprendizaje” (1987) que el hombre, continuamente está procesando información, debe recibirla, elaborarla y actuar de acuerdo a ella, por lo tanto, el humano no interactúa directamente con el medio, si no con la representación (subjética) que tiene del medio, por lo tanto, se produce un aprendizaje por procesos internos, o cognitivos. Es decir que es el propio individuo quien interpreta y procesa la información.

Al ser el aprendizaje un proceso interno, Gagné postula cuatro categorías de procesamiento de la información:

- Atención: Recibe, selecciona y asimila los estímulos.

- Codificación: Simboliza los estímulos según estructuras mentales propias (físicas, semánticas, culturales).
- Almacenamiento: Retiene de forma organizada los símbolos codificados.
- Recuperación: Uso posterior de la información organizada y codificada.

Para Gagné los procesos más complejos son los que implican la organización y significatividad de la información, puesto que se han agrupado los conocimientos previos con los nuevos, generando una codificación y almacenándolos como información más completa y con procesos internos más desarrollados. (Gagné, 1987) (Condiciones del aprendizaje)

La Psicología cognitiva describe que la memoria a largo plazo es un proceso mental que realiza todo ser humano y además se ha procesado y unido a los conocimientos previos que se tenían (Gagné, 1978). Lev S. Vigotsky, escribió diferentes artículos sobre los procesos psicológicos que lleva a cabo el ser humano.

Vigotsky postula que los procesos psicológicos son una maduración de los mismos, toma como analogía el hecho de la herramienta y el signo, para efectos de dicha analogía, se entiende que las herramientas le permitirán manipular el entorno, mientras que los signos funcionan como el medio para controlar su propia conducta.

La primera utilización del signo permite al ser humano observar que no puede haber un sistema único para cada actividad psicológica, y al percatarse del uso ilimitado de la herramienta, surge un nuevo concepto, la actividad mediata que es la actividad en conjunto del uso de la herramienta y el signo. Esto se traducirá al control voluntario y consciente de la conducta o en una actividad psicológica superior. (Cole apud Vigotsky, 1979)

Para ejemplificar la analogía de la herramienta y el signo, Cole (1979) menciona que una persona puede hacer nudos para intentar memorizar algo, cada individuo podría tener diferentes formas o emplear distintas herramientas para apoyar la memorización, por ejemplo, el uso de post-it o notas adhesivas, entonar alguna melodía, etc.

En los niveles superiores parece haber abandonado toda confianza en los signos. No obstante, esta apariencia no es más que ilusoria.

El desarrollo, como suele ocurrir, avanza, no en círculo, sino en espiral, atravesando siempre el mismo punto en cada revolución, mientras avanza hacia un estadio superior. (Cole apud Vigotsky, 1979)

Al hablar de las actividades psicológicas, Vigotsky mencionó que el niño puede usar formas “rudimentarias” para memorizar algo, sin embargo, conforme avanza el niño en edad, se observa que emplea diferentes métodos para memorizar, haciendo de la actividad mediata un proceso puramente interno.

Por lo tanto, se puede decir que al avanzar hacia estadios superiores, el individuo reinventa el método.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es una idea que apoya el uso y desarrollo de las actividades psicológicas superiores, la ZDP se describe como:

(...) la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Baquero apud Vigotsky, 1988)

De acuerdo a Baquero (1999), la ZDP contiene algunas cláusulas, las cuales mencionan que toda actividad que el niño haga bajo la ayuda de un adulto, deberá realizarla por sí mismo en la próxima ocasión que lleve a cabo tal actividad.

Es claro el factor social en la teoría de Vigotsky, pues menciona en la ZDP que la interacción del niño con sus semejantes y personas en su entorno permiten una evolución general de los procesos psicológicos superiores, que una vez aplicados a los procesos de aprendizaje del niño, éstos despiertan procesos internos al momento de interactuar, y una vez que se interioriza el proceso, el niño tendrá un logro evolutivo independiente. (Baquero, 1999)

El trabajo realizado por Gagné, Vigotsky y demás psicólogos y pedagogos ayudó a sentar las bases de los procesos mentales superiores y básicos, los cuales, años después ayudaron a realizar una taxonomía de los objetivos de la educación, basándose en dichos procesos mentales. Dicha taxonomía estuvo a cargo de Benjamín S. Bloom, cuya taxonomía aborda el dominio cognitivo. El dominio cognitivo hace énfasis en los procesos intelectuales de las personas (Fowler, 2002), el cual está dividido en categorías o niveles.

El dominio cognitivo fue dividido en seis categorías diferentes:

- Conocimiento
- Comprensión
- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Evaluación

Cada categoría evalúa diferentes procesos mentales, los cuales llevan al individuo a profundizar en sus procesos mentales, puede decirse que al ir profundizando o avanzando en cada categoría, la dificultad del procesamiento de la información aumenta.

El primer nivel o nivel de Conocimiento, es el menos complejo de profundidad cognoscitiva, ya que sólo implica las funciones mentales de evocación y recuerdo (Frola, 2012).

Algunos de los verbos que ayudan a diferenciar el nivel de conocimiento son los siguientes: definir, nombrar, recordar, memorizar, entre otros.

El segundo nivel o nivel de Comprensión, el individuo sabe que es lo que se le está comunicando y hace uso de las ideas que se le están transmitiendo, sin embargo, puede no relacionarlo con otro tipo de información o implicaciones de la misma. (Bloom, 1977)

Algunos de los verbos que ayudan a diferenciar el nivel de comprensión son los siguientes: interpretación, extrapolación, comparar, inferir, etc.

El tercer nivel o nivel de Aplicación, refiere a resolver o solucionar problemas aplicando el conocimiento adquirido, además remite a la memoria. (Fowler, 2002)

DÁVILA-FONG, Jesús Eliseo, HERNÁNDEZ-CUETO, Jaquelina Lizet, YAÑEZ-FLORES, Sara Margarita y RIVERA-MORALES, María Teresa. Actividades artísticas y recreativas, una forma de potenciar el desarrollo cognitivo en estudiantes universitarios. Revista de Educación Básica. 2018

Algunos de los verbos que ayudan a diferenciar el nivel de aplicación son los siguientes: aplicar, predecir, experimentar, planear, entre otros.

El cuarto nivel de acuerdo a la taxonomía propuesta por Bloom es el nivel de Análisis, implica la habilidad cognitiva de descomponer un todo en sus partes para descifrar las relaciones y formas en que se vinculan, además, requiere otro tipo de habilidades, tales como la observación, atención, memoria. Se deben explicar las partes y la forma en que se relacionan. (Frola, 2012)

Algunos de los verbos que permiten calificar este nivel son los siguientes: analizar, examinar, distinguir, entre otros.

El quinto nivel o nivel de Síntesis, es complejo y profundo, ya que implica juntar los componentes de algo para conformar un todo, combinando elementos con un nuevo patrón o proponiendo diferentes alternativas de solución. (Frola, 2002)

Algunas palabras clave para este nivel son: combinar, crear, imaginar, inventar, suponer, teorizar, entre otros.

En el sexto nivel se tiene la Evaluación que refiere a exponer y sustentar opiniones realizando juicios sobre la información, demanda una apreciación personal o juicio valorativo, es por ello que se considera alto en complejidad cognitiva. (Fowler, 2002)

Algunos verbos que ayudan a nombrar este nivel son los siguientes: escoger, concluir, recomendar, seleccionar, etc.

Metodología a desarrollar

El diseño de la investigación es no experimental cuantitativo, con recolección de datos numéricos y posterior procesamiento estadístico. La medición es transversal, ya que el fenómeno fue abordado en un solo corte. Pretende establecer las causas del desarrollo de diferentes habilidades cognitivas a partir de actividades artísticas y recreativas.

Se plantea la hipótesis de que existe relación entre las actividades artísticas y recreativas y el desarrollo cognitivo.

La metodología es de investigación cuantitativa con alcance correlacional, para lo cual se procesó un análisis producto momento de Pearson.

Para conocer la información del respondiente se consideraron diez signaléticos: facultad a la que pertenece, sexo, edad, semestre al que pertenecen, con quien vive, nivel socioeconómico, si trabaja, estado civil, actividades que realiza de recreación y predilección por aspectos artísticos.

Las variables simples son numéricas de razón y se midieron de forma decimal.

El alcance es correlacional, para lo cual se llevó a cabo un análisis Momento Producto de Pearson con un n 150, con un coeficiente correlacional de 0.26 (r^2) y a un nivel probable de error de 0.001 (p).

Resultados

Análisis de frecuencia y porcentaje de signaléticos

La muestra se compone de 150 estudiantes de las facultades de Ciencia, Educación y Humanidades, Trabajo Social, Sistemas, Arquitectura, Ingeniería y Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de Coahuila (UAdeC). El 52% son mujeres ($n=78$) y el 48% son hombres ($n=72$). Las edades de los estudiantes universitarios oscilan entre los 17 a 29 años, siendo la de más frecuencia de 20 años (26%, $n=39$).

El semestre más representado fue el segundo, ya que obtuvieron una representación del 24% ($n=37$).

Se observa que la mayoría de los estudiantes viven con sus papás ($n=118$, 78%). Con respecto al nivel socioeconómico, el nivel medio es el más representado con un 91% ($n=137$), sin embargo, es interesante observar que 12 estudiantes (8%) se consideran con un nivel bajo, además nadie se consideró con un nivel socioeconómico alto. Por otra parte, los estudiantes de las diferentes escuelas o facultades encuestados mencionaron que sólo el 30% ($n=45$) trabaja.

En cuanto al estado civil, cuatro personas están casados (2.66%); dos están en unión libre (1.33%); 34 estudiantes tienen una relación sentimental (22%) y la mayoría está soltero (n=109, 72%).

Entre las actividades que realiza el encuestado está el estudio de otro idioma siendo más frecuente el inglés, (n=109, 76%). Con respecto a la realización de actividades deportivas son 108 estudiantes que sí la realizan; entre las prácticas deportivas se encontró que mayormente caminan 24% (n=36); que el 31% (n= 57) lo hace de uno a tres días a la semana y que el 42% (n= 67) lo hace para estar en forma. Resulta interesante destacar que sólo el 14% (n=22) practica su actividad deportiva en algún equipo representativo de su institución.

Las actividades artísticas son realizadas por un 47% de la muestra, siendo pintura la más practicada 16% (n=25), el 64% (n= 64) practica la actividad artística de manera independiente (o autónoma); el 31 % (n= 47) realiza la actividad artística con una frecuencia de uno a tres días por semana; el 42% (n= 64) realiza la actividad artística sólo por placer. Sin embargo, cabe destacar que sólo el 1.3% (n= 2) practica alguna actividad artística en los grupos o talleres que ofrece la Universidad Autónoma de Coahuila.

Dentro de los gustos de los sujetos se encuentra la música, siendo el género pop el más escuchado con una representación del 51% (n=77).

Análisis correlacional de las actividades artísticas y recreativas con el desarrollo cognitivo

En el análisis correlacional se procesaron los datos con el criterio del producto momento de Pearson con un nivel probable de error de 0.001, un *n muestral* de 150 sujetos, resultando un coeficiente correlacional de 0.26.

Las variables que corresponden a los ejes de Actividades artísticas y recreativas fueron procesadas contra el eje de Desarrollo cognitivo.

Lectura de correlación de la variable *dibujo*

Aquel estudiante que opte por el dibujo como una actividad recreativa, tendrá la habilidad de expresar y describir la realidad que él está presenciando, podrá clasificar y organizar la información que conoce, sintetizando la misma podrá emplear y repetir las técnicas apropiadas, diseñando bocetos que le permitan integrar y relacionar la teoría con la práctica, creando una imagen o proponer una idea original.

Además, tendrá el potencial de identificar y experimentar con los elementos que lo rodean, sin embargo, deberá planear y practicar para poder dar pie a esa imagen de su realidad. A la vez que podrá inferir, deducir y juzgar a partir de los trabajos que realiza.

Dibujo			
Expresar	0.30	Juzgar	0.32
Describir	0.29	Inferir 2	0.36
Identificar	0.29	Diseñar	0.43
Experimentar	0.26	Deducir	0.28
Clasificar	0.29	Sintetizarlo	0.27
Emplear	0.29	Crear	0.40
Practicar	0.33	Organizar	0.31
Planear	0.35	Integrar	0.29
Proponer	0.27	Relacionar	0.27

Tabla 1 Dibujo y desarrollo cognitivo

Por lo tanto, se infiere que aquel estudiante que sienta agrado por el dibujo tendrá la habilidad de organizar sus procesos mentales para plasmar cualquier idea que él llegue a tener, además, podrá juzgar entre diferentes maneras de llegar a su cometido.

Aunado a ello, podrá hacer distinciones entre los elementos que ha aprendido para hacer las relaciones necesarias para emplearlas en futuros escenarios. Esto podría deberse a la complejidad de la actividad del dibujo, quien realiza esta labor, además debe planear y diseñar anticipadamente lo que se convertirá en una realidad una vez que sus pensamientos son plasmados en el material seleccionado.

Lectura de correlación de la variable fotografía

El estudiante que presenta agrado por la fotografía expone e induce a una realidad que le gustaría compartir con el público, debiendo encontrar un diseño adecuado para su fotografía, para ello debe planear e idear la forma en que quiera captar una imagen, organizando sus ideas de manera en que la persona que vea sus imágenes, pueda relacionar la visión del fotógrafo con la realidad, creando un vínculo entre la visión del fotógrafo, la idea del espectador y la realidad misma.

Para distinguir y evaluar una buena imagen, el fotógrafo deberá repetir tomas diferentes para poder juzgar entre la toma ideal, examinando los rasgos que quiera destacar y lograr justificar el trabajo realizado.

Así mismo, la persona que quiera tomar una fotografía, deberá sintetizar la información que conoce y especificar los detalles que quiera captar en la fotografía, de esta forma podrán deducir e inferir los detalles importantes a captar en la imagen.

Fotografía			
Repetir	0.31	Diseñar	0.27
Exponer	0.31	Deducir	0.26
Distinguir	0.27	Sintetizarlo	0.32
Examinar	0.26	Evaluarlo	0.41
Inducir	0.26	Especificar	0.34
Planear	0.32	Crear	0.34
Idear	0.34	Organizar	0.34
Juzgar	0.38	Relacionar	0.35
Inferir 2	0.35	Justificar	0.34

Tabla 2 Fotografía y desarrollo cognitivo

Por lo tanto, se infiere que aquel estudiante que le guste la fotografía podrá hacer distinciones entre diferentes elementos que lo rodean para permitirse realizar una integración de dichos elementos en una sola idea que pueda englobar todo lo que él quiere mostrar. Lo anterior refleja que la actividad de fotografiar la realidad o el contexto donde los seres humanos vivimos tiene más allá de una finalidad de remitir un hecho o un momento, la intención de mostrar la realidad como cada quien la visualiza, desde un apartado subjetivo que puede ser convergente, cuando se convierte en arte. Una vez más se aprecia que las actividades recreativas que promueven de cierta forma la cultura también permiten el desarrollo de habilidades cognitivas.

Lectura de correlación de la variable teatro

Los alumnos que practican el teatro exponen una historia en una representación, repitiendo la misma al interpretar un texto, logrando expresar un sentimiento y que el público sea capaz de distinguir y comparar los diferentes personajes y los relacione con la historia. Además, los actores deberán ordenar su tiempo para poder acudir a ensayos, presentaciones y demás, evaluando prioridades para cumplir con todas sus actividades especificando tiempos para cada actividad de su quehacer cotidiano.

Teatro			
Repetir	0.32	Distinguir	0.28
Interpretar	0.32	Comparar	0.26
Expresar	0.26	Evaluarlo	0.28
Ordenar	0.30	Especificar	0.30
Exponer	0.27	Relacionar	0.32

Tabla 3 Teatro y desarrollo cognitivo

Por lo tanto, se infiere que aquellos estudiantes que sienten agrado por el teatro tenderán la habilidad de poder expresar sus ideas, además podrán desarrollar la habilidad de recuperar la información que ellos deseen en cualquier momento, en otras palabras, tienen un buen potencial para expresar sus ideas, memorizar y recordar información.

La representación de situaciones permite que las personas se desprendan de su propia emotividad y visualicen en escenarios problemáticas o vivencias que ellos mismos han tenido, lo que permite que esta actividad lúdica, además desarrolle su estructura de pensamiento.

Lectura de correlación de la variable parques

Los estudiantes que salen a dar paseos en los parques de la ciudad logran describir, comparar y recordar las experiencias que ahí viven, además podrán arreglar ideas, exponiendo con claridad las cosas que ahí vieron, hicieron y que recordarán durante gran parte de su vida, ya que pueden llegar a emplear dichas experiencias como una manera de ejemplificar las vivencias que han tenido. También de practicar e inducir a otros a ejercitarse o a tener actividades lúdicas al aire libre.

Parques			
Describir	0.29	Inducir	0.28
Recordar	0.30	Emplear	0.28
Exponer	0.31	Practicar	0.29
Comparar	0.26	Ejemplificar	0.26
Arreglar	0.28		

Tabla 4 Parques y desarrollo cognitivo

Por lo tanto, se infiere que los estudiantes que pasan parte de su tiempo libre en parques de la ciudad logran desarrollar habilidades cognitivas, pertenecientes a los niveles inferiores. Sólo podrán remitir a habilidades que les permitan recuperar, comprender, analizar y aplicar la información.

Las actividades que se realizan al aire libre son importantes para el ser humano, ya que de forma natural no estamos diseñados para estar en confinamiento, es por tal que observar los escenarios naturales y la convivencia que se da en estos sitios, permite visualizar la integridad del hombre, además al tener fortalecidas las habilidades inferiores, podrán desarrollarse las habilidades cognitivas superiores tales como la síntesis y la evaluación.

Lectura de correlación de la variable escuchar música

Al escuchar música, el estudiante tendrá la habilidad de comparar diferentes géneros para definir y especificar sus gustos musicales. Pero para ello, deberá escuchar diferentes canciones de diferentes géneros que le permitan argumentar sobre los temas que las canciones tratan, así mismo podrá exponer ideas con las letras y sentimientos que uno le brinda a la canción, ya que con las diferentes canciones que uno conoce, puede describir el estado de ánimo que presenta.

Al integrar diferentes pensamientos que le permitan sintetizar la música y letras de la canción, juzgará las ideas que se formó de dicha canción, permitiendo relacionar experiencias anteriores, lo que le permitirá debatir y justificar lo que a él le ha gustado de la música.

La expresión musical hace que las personas perspecten escenarios hipotéticos o ideen, realicen inferencias o logren deducir de su propia experiencia y realidad.

Escuchar música			
Describir	0.29	Sintetizarlo	0.47
Definir	0.30	Especificar	0.30
Exponer	0.27	Crear	0.25
Comparar	0.26	Integrar	0.29
Idear	0.30	Relacionar	0.28
Juzgar	0.28	Justificar	0.30
Inferir 2	0.29	Argumentar	0.38
Deducir	0.39	Debatir	0.34

Se infiere que la música es una expresión del hombre integral, que le permite desarrollar las habilidades cognitivas, además del apartado emocional y compartir con sus pares sus ideas e intenciones. La música es catalogada de forma coloquial como un lenguaje universal, puesto que el gusto por ella no discrimina en el conocimiento o entendimiento de otra lengua, sino en ritmos y en cadencias.

Lo que respecta a la música, se le considera una actividad recreativa compleja, ya que permite la integración de diferentes habilidades cognitivas que le permitan al hombre exponer y entender una realidad, no por nada la música es considerada una de las siete bellas artes.

Conclusiones

A partir de los resultados mostrados, se puede concluir que:

- Todo aquel estudiante que sienta agrado por el dibujo, tendrá la habilidad de organizar sus procesos mentales para plasmar cualquier idea que él llegue a tener, además, podrá juzgar entre diferentes maneras de llegar a su cometido. Aunado a ello, podrá hacer distinciones entre los elementos que ha aprendido para hacer las relaciones necesarias para emplearlas en futuros escenarios.
- Debido a la complejidad de la actividad del dibujo, quien realiza esta labor, además debe planear y diseñar anticipadamente lo que se convertirá en una realidad una vez que sus pensamientos son plasmados en el material seleccionado.

- Aquel estudiante que le guste la fotografía, podrá hacer distinciones entre diferentes elementos que lo rodean para permitirse realizar una integración de dichos elementos en una sola idea que pueda englobar todo lo que él quiere mostrar.
- Lo anterior refleja que la actividad de fotografiar la realidad o el contexto donde los seres humanos vivimos, tiene más allá de una finalidad de remitir un hecho o un momento, la intención de mostrar la realidad como cada quien la visualiza, desde un apartado subjetivo que puede ser convergente, cuando se convierte en arte. Una vez más se aprecia que las actividades recreativas que promueven de cierta forma la cultura, también permiten el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Aquellos estudiantes que sienten agrado por el teatro, tendrán la habilidad de poder expresar sus ideas, además podrán desarrollar la habilidad de recuperar la información que ellos deseen en cualquier momento, en otras palabras, tienen un buen potencial para expresar sus ideas, memorizar y recordar información.
- La representación de situaciones permite que las personas se desprendan de su propia emotividad y visualicen en escenarios problemáticas o vivencias que ellos mismos han tenido, lo que permite que esta actividad lúdica, además desarrolle su estructura de pensamiento.
- Los estudiantes que pasan parte de su tiempo libre en parques de la ciudad logran desarrollar habilidades cognitivas, pertenecientes a los niveles inferiores. Sólo podrán remitir a habilidades que les permitan recuperar, comprender, analizar y aplicar la información.
- Las actividades que se realizan al aire libre son importantes para el ser humano, ya que de forma natural no estamos diseñados para estar en confinamiento, es por tal que observar los escenarios naturales y la convivencia que se da en estos sitios, permite visualizar la integridad del hombre, además al tener fortalecidas las habilidades inferiores, podrán desarrollarse las habilidades cognitivas superiores tales como la síntesis y la evaluación.
- La música es una expresión del hombre integral, que le permite desarrollar las habilidades cognitivas, además del apartado emocional y compartir con sus pares sus ideas e intenciones. La música es catalogada de forma coloquial como un lenguaje universal, puesto que el gusto por ella no discrimina en el conocimiento o entendimiento de otra lengua, sino en ritmos y en cadencias.
- Lo que respecta a la música, se le considera una actividad recreativa compleja, ya que permite la integración de diferentes habilidades cognitivas que le permitan al hombre exponer y entender una realidad, no por nada la música es considerada una de las siete bellas artes.

Finalmente se concluye que el desarrollo cognitivo de los estudiantes universitarios sí tiene vinculación con las actividades artísticas y recreativas que realizan.

Referencias

- Álvarez Cadavid, G. M., & Alvarez, G. (2012). *Análisis de ambientes virtuales de aprendizaje desde una propuesta semiótico integral*. Revista Electrónica de Investigación Educativa.
- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. México D.F.: International Thomson Editores.
- Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4, pp. 278-287). Aique.

- Benítez Gómez, J., Cadenas Sánchez, M., Campón Castro, Ó., Espartero Vázquez, A., & Muñoz Romero, E. (2005). Recreación y sus beneficios en diferentes poblaciones. *Revista Heducasport*.
- Berridi Ramírez, R., Martínez Guerrero, J. I., & Bigge, M. L. (2009 (reimpresión)). *Bases psicológicas de la educación*. México: Trillas.
- Bloom, B. S. (1973). *Taxonomía de los objetivos de educación*. Marfil Alcoy.
- Cabrero Almenara, J. (2006). Tecnología educativa: Su evolución histórica y su conceptualización. En J. Cabrero Almenara, *Tecnología Educativa* (pág. 15). Sevilla: McGraw-Hill.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Sinéctica*, 25, 1-24
- Coll, C., Majós, M., Teresa, M., & Onrubia Goñi, J. (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación socio-cultural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 10(1), 1-18.
- Díaz Barriga Arceo, Frida. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 5(2), 1-13. Recuperado en 07 de marzo de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412003000200011&lng=es&tlng=es.
- De la Lengua Española, D. (2001). *Real academia española*. Vigésima, 1.
- Gagné, R. M., de la Orden Hoz, A., & Soler, A. G. (1987). *Las condiciones del aprendizaje*.
- González, M. D. C., & Tourón, J. (1992). Gross Salvat, B., & Forés Miravalles, A. (18 de Noviembre de 2013). El uso de la geolocalización en educación secundaria para la mejora del aprendizaje situado: Análisis de dos estudios de caso. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 45-53.
- Juarez Pacheco, M. (2003). ¿Qué tan adecuados son los dispositivos Web para el aprendizaje colaborativo? *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Meza Orozco, N. (2014). TICs, oportunidad de desarrollo para México. *Forbes México*.
- Miranda, A., Santos, G., & Stipcich, S. (2010). Algunas características de investigaciones que estudian la integración de las TIC en la clase de Ciencia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Nieto, Patricia, "Estudiar comprender y memorizar. Tomo 7", 2013, cuarta reimpresión, Editorial ECISA, México, 192p, pp20-24.
- Osorio, C. (2002). Enfoques sobre la tecnología. *CTS+ I: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, (2), 7.
- Pool Cibraín, W. J., & Martínez Guerrero, J. (2013). Autoeficacia y uso de estrategias de aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Raquel Salim, S. (2006). Motivaciones, enfoques y estrategias de aprendizaje en estudiantes de Bioquímica de una universidad pública argentina. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
- Romaní, J. C. C. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 14(27).
- Romero-Martínez, M., Shamah-Levy, T., Franco-Núñez, A., Villalpando, S., Cuevas-Nasu, L., Gutiérrez, J. P., & Rivera-Dommarco, J. Á. (2013). Encuesta Nacional de Salud y Nutrición 2012: diseño y cobertura. *salud pública de México*, 55, S332-S340.
- Sastre, S., Bretón, P., Escorza, J., Pascual, M. T., Soares, Y., Lázaro, V., & Merino, N. (2001). Desarrollo cognitivo y educación. *CONTEXTOS EDUCATIVOS*, 4, 9-11.

Vega Agüero, J A; (2012). Análisis de factores asociados a la participación en actividades recreativas de la comunidad universitaria del Tecnológico de Costa Rica: una estrategia recreativa. *Educación*, 36() 1-39. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44024857002>

Vigotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores(pp. 159-178). M. Cole (Ed.). Barcelona: Crítica.

Villalpando Aguilar, M. E. (2014). Consumo cultural del libro y la lectura en estudiantes de secundaria en Jalisco. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.

Waichman, P. (1998). Acerca de los enfoques en recreación. In V Congreso Nacional de Recreación Col deportes Caldas/Universidad de Caldas/FUNLIBRE. Manizales, Caldas, Colombia.