



**UNIVERSIDAD CENTRAL
VICERRECTORÍA ACADÉMICA**

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**LAS ESTRATEGIAS LUDICOPEDAGÓGICAS EN EL
PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE CUARTO
NIVEL: UN ESTUDIO DESDE LA EXPERIENCIA DE LOS
CENTROS EDUCATIVOS SAINT SPIRIT SCHOOL Y
SANTIAGO ALPÍZAR JIMÉNEZ DE LA DIRECCIÓN
REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PURISCAL DURANTE EL
PRIMER SEMESTRE DEL 2024.**

**MODALIDAD DE TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE BACHILLERATO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN I Y II CICLO**

SUSTENTANTES

DANIELA CALDERÓN RIVERA

VALERIA GEN RIVERA

TUTOR

GUISBEL FERNÁNDEZ GARCÍA

SEDE PURISCAL

AGOSTO, 2024

Dedicatoria

A nuestras familias.

Por creer en nosotras, por ser incondicionales cuando más las necesitamos, por permitirnos estar hoy donde estamos, por la motivación que nos brindaron a lo largo del proceso sin la cual no hubiera sido posible finalizar.

Valeria y Daniela

Agradecimientos

A Dios, por darnos la valentía para continuar a pesar de todas las dificultades.

Agradecemos a nuestros padres, hermanos y demás familiares quienes estuvieron junto a nosotras en este largo proceso.

Agradecemos a todas aquellas personas, docentes y administrativos de las escuelas en estudio, compañeros y compañeras, amigos y profesores universitarios que nos apoyaron en este camino con disposición y entrega.

A los niños que fueron parte del proceso pues sin ellos no hubiera sido posible realizarlo.

Valeria y Daniela

Índice

CAPÍTULO I:	9
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.2. Objetivos	11
1.2.1. General.....	11
1.2.2 Específicos.....	11
1.3. Justificación.....	12
1.4. Antecedentes.....	13
1.5. Proyecciones.....	14
1.6. Limitaciones	15
CAPÍTULO II:	16
MARCO TEÓRICO.....	16
2.1. Sistema educativo de Costa Rica	17
2.2. Ley Fundamental de Educación	18
2.3. Teorías sobre los diferentes enfoques educativos.....	19
2.3.1 Constructivista	20
2.3.2 Cognitiva	21
2.3.3 Académicista.....	21
2.4 Establecimientos privados de enseñanza en Costa Rica	22
2.5 Etapas del desarrollo vital	23
2.6 Rol del docente.....	25
2.7 El juego en el niño costarricense.....	28
2.8 Aportes de la ludopedagogía a la educación	30
2.9 Estrategias lúdicas y juego	31
2.10 Tipos de juego	32

2.11 El juego y el desarrollo integral	32
2.12 Teorías clásicas del juego	34
2.12.1. Teoría del juego de Piaget.....	34
2.12.2 Teoría del juego de Vygotski.	38
2.12.3 Teoría del juego de H. Wallon.	39
2.12.4 Teoría de Gross (Teoría del pre ejercicio).	40
2.12.5 Teoría del juego de Newman y Newman.....	40
2.13 Aprendizaje.....	41
2.13.1 Aprendizaje duradero.....	41
2.13.2 Destrezas.....	42
2.13.3 Conocimientos	42
2.14 Importancia de la motivación en las actividades lúdicas	43
2.15 Caracterización de los centros educativos.....	44
2.15.1 Saint Spirit School	46
2.16 Criterios de selección de los centros educativos	47
CAPÍTULO III:.....	50
MARCO METODOLÓGICO.....	50
3.1 Enfoque de la investigación	51
3.2 Diseño de la investigación.....	51
3.3 Fuentes de información	52
3.3.1 Fuentes primarias.....	52
3.3.2 Fuentes secundarias	52
3.4 Sujetos de investigación	53
3.5 Técnicas de recolección de datos	53
3.5.1 Entrevista semiestructurada.....	54
3.5.2 Observación no participante	54

3.5.3 Grupo focal.....	54
3.6 Categorías de análisis.....	55
CAPÍTULO IV:.....	57
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	57
4.1 Categoría 1: Estrategias de mediación pedagógica.....	58
4.2 Categoría 2: Actividades ludicopedagógicas.....	60
4.3 Categoría 3: Rol del docente.....	62
4.4 Categoría 4: Uso de actividades lúdicas.....	64
4.5 Interpretación de resultados.....	66
CAPÍTULO V:.....	69
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
5.1 Conclusiones.....	70
5.2 Recomendaciones.....	71
CAPÍTULO VI:.....	74
ANEXOS.....	74
Anexo 1 – Guía de entrevista semiestructurada.....	75
Anexo 2 – Guía de observación no participante.....	77
Anexo 3 – Guía de Grupo Focal.....	79
Referencias bibliográficas.....	80

Índice de tablas

Tabla 1.....	24
Tabla 2.....	26
Tabla 3.....	45
Tabla 4.....	55

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Capítulo I

Problema de investigación

El presente capítulo contiene la justificación de la incidencia de la actividad lúdica para la adquisición del aprendizaje significativo como tema seleccionado; además, se presentan los objetivos que orientaron la investigación y el planteamiento del problema del tema en cuestión.

1.1. Planteamiento del problema

El juego representa un aspecto fundamental en la infancia de los individuos; es mediante este que el niño comienza a desarrollar de manera innata las diferentes áreas del desarrollo, principalmente la cognitiva, la socioemocional y la motriz. Respecto a esto, Zapata (1988) menciona que el juego “está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño” (p. 15).

Por su parte, Roncancio y Sichacá (2009) definen el juego en función de los beneficios que proporciona, los cuales no se reducen únicamente a aspectos lúdicos o, bien, educativos. Del mismo modo, destacan el carácter innato y natural del juego en los niños, y la importancia que tiene para los diferentes componentes de su desarrollo. De acuerdo con los autores anteriores, podemos afirmar que la actividad lúdica es esencial para el ser humano, ya que brinda grandes aportes para su desarrollo integral a lo largo de su vida.

Durante la lectura de los planes de estudio de I y II ciclo del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica, se observaron similitudes en las propuestas para la aplicación de los contenidos. En las diferentes situaciones de aprendizaje que se ejemplifican, la actividad lúdica tiene un papel fundamental, ya que es por medio de esta que se busca la exploración para la adquisición del aprendizaje significativo. Juegos de mesa, adivinanzas, dramatizaciones y actividades al aire libre son algunas de las actividades lúdicas que propone el MEP para ser aplicadas con las personas estudiantes en los distintos niveles de la educación primaria.

De acuerdo con lo anterior, se considera la importancia de examinar si la actividad lúdica es una estrategia que permite realmente alcanzar el aprendizaje significativo. Como lo menciona Hernández (2010): “Es necesario establecer los límites temporales y espaciales del estudio (época y lugar), y esbozar un perfil de las unidades de observación” (p. 39). Razón por la cual, para esta

investigación, nos basaremos en dos grupos de cuarto grado, uno de un centro educativo privado y otro de un centro educativo público, ambos pertenecientes a la Dirección Regional de Puriscal.

De acuerdo con Sosa De La Cruz (2011):

Los materiales impresos son los medios de enseñanza que transmiten la información mediante impresiones planas, generalmente escrita, elaborada por medio de máquinas. Los materiales impresos y especialmente el libro de texto son los medios de enseñanza más utilizados en cualquier país, independientemente de su nivel de desarrollo, tanto por los profesores como por los alumnos. (pp. 68-69)

A pesar de los múltiples estudios que existen sobre la importancia del juego para el aprendizaje, en la educación tradicional se sigue dando mucha importancia a los recursos impresos. Como lo mencionó Sosa De La Cruz, según lo anterior, nace la incógnita de si solo a través de este tipo de metodologías se logra alcanzar el aprendizaje significativo. Por lo tanto, surge el siguiente problema de investigación:

¿Cuál es la incidencia de las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel de los centros educativos Saint Spirit School y Santiago Alpízar Jiménez de la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante el primer semestre del 2024?

1.2. Objetivos

1.2.1. General

Analizar la incidencia las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel de los centros educativos Saint Spirit School y Santiago Alpízar Jiménez de la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante primer semestre del 2024.

1.2.2 Específicos

1. Determinar las estrategias de mediación pedagógica que invitan a la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.
2. Identificar los beneficios de la utilización de actividades ludicopedagógicas en estudiantes de cuarto grado a través de la conceptualización de juego de las docentes.
3. Examinar la perspectiva de las personas estudiantes del nivel de cuarto grado, respecto al uso de actividades lúdicas para el aprendizaje.

4. Generar recomendaciones que orienten la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.

1.3. Justificación

El juego es una actividad inherente al ser humano; desde que nacen, los niños son, por naturaleza, lúdicos. Es por medio del juego que exploran y conocen su mundo. Una vez que crecen, el objetivo del juego cambia, dado que no solo les permite apropiarse de su entorno, sino que también les proporciona esparcimiento, diversión, conocimientos y experiencias.

De acuerdo con Ullúa (2008), el ser humano nace con un potencial lúdico, es decir, con la posibilidad de desarrollar su capacidad de jugar. Sin embargo, es en el medio social, en el cual la niñez está en contacto con distintos tipos de juego, donde dicho potencial se ve influenciado. El juego se visualiza, entonces, como una actividad altamente compleja que está ligada a los niveles más profundos del ser humano en relación con su esencia.

De igual modo, López (2010) asegura que el juego es uno de los medios más importantes para los niños a la hora de expresar sentimientos, emociones e intereses. A su vez, se asocia con la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje, las relaciones sociales, y las capacidades motoras, intelectuales y afectivas, entre otras. Por tanto, se convierte en un proceso que permite a la infancia conocer y apropiarse del mundo.

Es por lo anterior que la educación pretende hacer uso de este potencial de juego que poseen los niños, y lo convierte en estrategia de mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, el juego permite que ellos aprendan mientras disfrutan y desarrollan aprendizaje significativo.

El juego debe ser el medio principal por el cual se llegue a la formación, para potenciar un desarrollo integral del niño a través de diferentes experiencias que les hagan adquirir conocimientos realmente significativos. Al respecto, Ullúa (2008) menciona que nos resulta imposible separar juego de aprendizaje. Todo niño que juega aprende. No se puede jugar sin aprender.

Por su parte, las investigaciones tanto en el campo de la educación como en la psicología y otras áreas afines se han preocupado por respaldar la importancia del juego en los procesos de

mediación pedagógica, así como su aporte en la estimulación de habilidades propias de las diversas áreas del desarrollo humano.

1.4. Antecedentes

Gran cantidad de estudios demuestran la importancia del juego para el aprendizaje significativo. A continuación, se presentarán algunos autores y sus aportes respecto al juego que sirven como antecedentes a este proyecto de investigación.

Sánchez (2001), en su investigación *Aprendizaje significativo: un asunto de subjetividad e interacción en el aprendizaje*, indica que el aprendizaje significativo es una visión constructivista del aprendizaje, es decir, que considera necesario un rol activo y protagónico por parte de los alumnos en su proceso educativo, además de que todo nuevo conocimiento adquirido está condicionado por los saberes y las experiencias que ya se tienen. Esto significa que, cuando un alumno aprende una información, esta se asocia a la que ya posee y, como resultado, ambas cambian: se añade la información nueva y se reestructura la antigua.

Por otro lado, el INEINA (2007), en la investigación *La importancia del juego para los niños y las niñas*, muestra que, a pesar de las diferencias existentes entre un niño y otro, el juego es una constante que se mantiene en todos, haciendo que el amor por este sea un factor universal. Se indica que no toda actividad que realizan los niños corresponde a jugar, ya que el juego debe responder a ciertas características, como ser placentero, espontáneo, voluntario, entre otras. Describe el juego como una herramienta que permite al niño desarrollar habilidades relacionadas con la inteligencia, como la memoria, la atención y la percepción.

La *Política Nacional para la Niñez y la Adolescencia* Costa Rica (2009) menciona que, cuando los niños tienen oportunidades para el juego, se desenvuelven en un entorno con mayor diversidad y valores, como la tolerancia y la inclusión. Además, se promueve un estilo de vida más saludable y los niños se desarrollan de una manera más integral. También se menciona la importancia que le da el Estado al juego y cómo se debe procurar facilitar las condiciones para que este se pueda dar.

Según Garzón (2011), en su investigación *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*, el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje. Sin embargo, vale la pena mencionar que el juego,

desde hace muchos años atrás, ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y su aprendizaje a lo largo de su niñez y para el resto de su vida.

Parker, Berry y Thomsen (2022), en su investigación *Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice*, buscaron investigar sobre el aprendizaje por medio de juegos, y mencionan que es el aprendizaje en el medio escolar y cómo a través de este se puede obtener educación integral y distintas habilidades en las personas estudiantes. Sin embargo, para que esto se logre, se necesitan estrategias de mediación adecuadas. Para que el juego transmita aprendizaje, este debe ser correctamente planificado, mediado y diseñado.

1.5. Proyecciones

Las estrategias didácticas implementadas por los docentes dentro de las aulas pretenden que el estudiantado obtenga los mejores resultados en su aprendizaje; es decir, la educación en la actualidad promete métodos y estrategias novedosos; sin embargo, en muchas ocasiones se recae en la enseñanza tradicional.

Por medio de todas las actividades lúdicas que se desarrollan en una clase, se pretende examinar y reconocer la importancia que estas tienen en la vida de un ser humano, ya que pueden llegar a promover aprendizajes significativos que, posteriormente, podrán ser aplicados a lo largo de su vida.

Mediante esta investigación, se procurará observar las actividades lúdicas dentro del salón de clases y cómo estas pueden incidir de manera directa en el aprendizaje de las personas estudiantes. Como se ha mencionado a lo largo de la investigación, el juego es natural en los seres humanos; por lo tanto, si se genera conocimiento a través de este, sería muy beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, se pretende orientar a las personas docentes para que puedan aprovechar al máximo el recurso lúdico dentro de sus aulas, con el fin de motivar al aprendizaje, mientras las personas estudiantes están en un ambiente seguro, de disfrute, conviviendo con sus pares y generando conocimiento de una manera natural.

1.6. Limitaciones

Durante la investigación se presentan diferentes limitaciones, las cuales, de alguna u otra forma, pueden llegar a dificultar el proceso. A continuación, se mencionan dichas limitaciones:

- Posible carencia de información teórica actualizada.
- Irregularidades en el curso lectivo que impidan realizar las observaciones para la investigación.
- Dificultad para coordinar las observaciones con la administración de las instituciones.
- Dificultad para observar las distintas variables debido al tamaño de la muestra seleccionada.
- El corto lapso para la ejecución del proceso de investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Capítulo II

Marco teórico

En el segundo capítulo se definen los conceptos clave para el desarrollo de la investigación. Entre ellos se encuentran: la educación en Costa Rica, los enfoques educativos, la lúdica, la conceptualización del juego y sus tipos, el desarrollo de los niños de 10 años, entre otros temas de importancia.

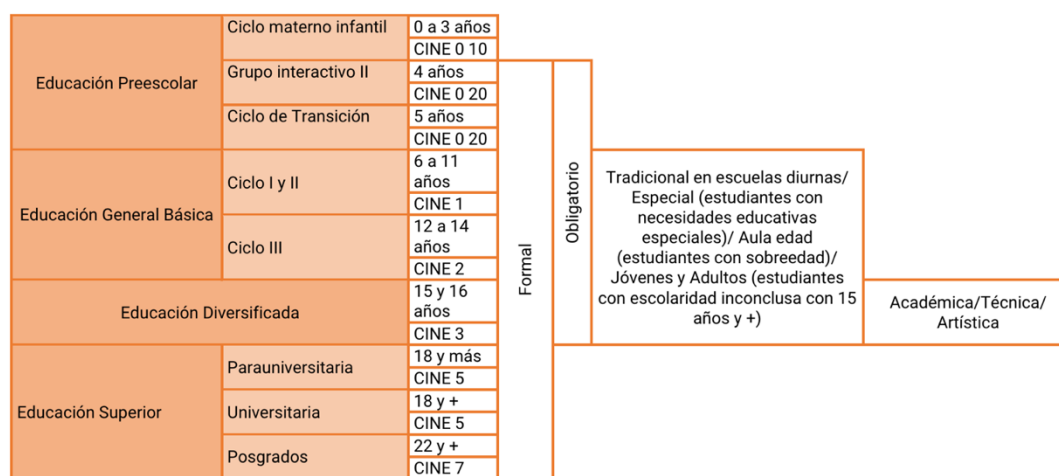
2.1. Sistema educativo de Costa Rica

Todo ciudadano de la República de Costa Rica tiene derecho a recibir educación, y el Estado está en la obligación de ofrecerla de la mejor manera posible. Esta educación, en su mayoría gratuita y obligatoria, busca formar ciudadanos conscientes de sus deberes y derechos, y amantes de su patria. También busca forjar ciudadanos que vivan de una manera democrática y conserven la herencia cultural del país.

Según la Ley Fundamental de Educación, la educación en nuestro país está dividida en diferentes niveles que van desde el Ciclo Materno Infantil hasta los posgrados, los cuales se pueden observar en la siguiente figura:

Figura 1

Estructura del sistema educativo de Costa Rica



Considerando solo el sistema educativo formal, la educación preescolar es el primer acercamiento a la escolarización. Ofrece los niveles de Interactivo II y Transición, los cuales pretenden preparar de manera articulada a las personas estudiantes para el ingreso a la educación primaria. Es integral, de manera que busca trabajar todas las áreas del desarrollo del niño por medio de cuatro unidades: Conocimiento de sí mismo, Interacción social y cultural, Interacción con el medio y Comunicación, expresión y representación.

La educación primaria va de primer grado a sexto grado y se divide en dos ciclos. En estos niveles se busca formar personas no solo en el área académica, sino también fomentar su desarrollo respetando su edad, en valores y buenas costumbres. Las personas estudiantes obtienen resultados sumativos y deben aprobar un nivel para poder avanzar al siguiente. Además de las materias básicas: Español, Matemática, Ciencias y Estudios Sociales, se imparten materias complementarias que buscan impulsar el desarrollo en todas las áreas.

La educación media finaliza en el tercer ciclo y luego continúa la educación diversificada, finalizando así con la educación de carácter obligatorio. La educación superior corresponde a la educación universitaria, que se puede dividir en las categorías de: parauniversitaria, universitaria y posgrados.

2.2. Ley Fundamental de Educación

La Ley N° 2160, Ley Fundamental de Educación, fue creada en septiembre de 1957 con el fin de dar estructura y regular el sistema educativo costarricense. Esta ley busca garantizar una educación digna, igualitaria y de calidad para todos los ciudadanos del país, desde los primeros años de escolarización en el preescolar hasta la educación superior universitaria. Esta ley posee vigencia en la actualidad y fue promulgada durante el gobierno de José Figueres Ferrer.

Es un deber de todos los ciudadanos, principalmente de los docentes, conocer la Ley N° 2160, ya que en esta se abarcan todos los aspectos relevantes a la educación. Al tener este conocimiento, los profesionales en el área podrán desempeñarse de una mejor manera y entender el propósito de sus funciones. La Ley Fundamental de Educación inicialmente trata sobre los fines de la educación y cómo se pretende formar ciudadanos amantes de su patria, conscientes de sus deberes, de sus derechos y respetuosos de la dignidad humana. En su segundo capítulo, se señala la distribución de los niveles en el sistema educativo, previamente explicada.

El capítulo tres de esta ley aborda la formación del personal docente que estará a cargo de la educación del país, definiendo que se formará a los profesionales docentes por medio de institutos especiales y universidades. Además, se asegurará que los educadores posean una cultura general, profesional y los conocimientos especiales necesarios para un buen desempeño docente. La Ley Fundamental de Educación también incluye aspectos como la Educación Especial, la comunidad, los establecimientos privados de educación, las juntas, aspectos culturales, el personal docente, entre muchos otros de importancia.

La Ley Fundamental de Educación, como se pudo observar, incluye muchos aspectos relevantes. Sin embargo, el equipo investigador considera que esta debe ser actualizada, ya que hay temas que no se abordan en la misma. Por ejemplo, los modelos educativos: en ningún capítulo se menciona cómo el docente debe diseñar o preparar sus clases, ni cómo debe ser la dinámica o su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En nuestro país, la Ley N° 2160 establece los parámetros sobre la educación, de ahí la importancia de incluir más capítulos o apartados que puedan orientar de una mejor manera al sistema educativo o a los docentes en su labor. Esto es especialmente relevante porque nos encontramos en un mundo globalizado, y las necesidades de las personas estudiantes actuales son muy diferentes y cambiantes. Aunado a lo anterior, ahora existen muchas formas de educación escolarizada y no escolarizada, y se necesita una guía más estructurada para poder asegurar una educación de calidad y alcanzar todos los fines de la educación que esta ley propone.

2.3. Teorías sobre los diferentes enfoques educativos

A lo largo de los años, la educación tradicional, magistral o memorística, en donde los y las estudiantes aprenden para un examen y no para la vida, ha sido la protagonista. En este tipo de metodologías no se fomenta una educación activa y participativa, sino pasiva, es decir, no se incentiva a que los niños obtengan un conocimiento duradero que puedan poner en práctica a lo largo de su vida.

Como lo menciona Zabalza (2007), la educación tradicional “se caracteriza por tener un currículo inflexible y centrado en el aula. El carácter presencial en el modelo tradicional ha limitado a los estudiantes en su proceso de aprendizaje”; a su vez, Benítez (2014) expresa que es

importante en “un momento determinado y en un lugar determinado donde el experto (profesor) transmitía conocimientos de forma unidireccional a los aprendices (alumnos)” (p. 3).

En este sentido, Robinson (2012) menciona que la educación tradicional está consumida por pensamientos inapropiados y ficticios sobre cómo enseñar, en casos hasta donde se malinterpretan los comportamientos en los jóvenes, como los trastornos de déficit de atención e hiperactividad, acudiendo a la medicina alópata para generar un cambio en la conducta del estudiante, hacerlo más dócil, y no reconociendo que los tiempos han cambiado y que los jóvenes han adquirido un modelo diferente de aprendizaje.

A pesar de que a lo largo de los años se ha trabajado bajo un modelo tradicional, gracias a la innovación e investigaciones, han surgido nuevas teorías con diferentes enfoques educativos, como las que se muestran a continuación:

2.3.1 Constructivista

La teoría constructivista es lo opuesto a la educación tradicional, en esta, se busca construir el aprendizaje por medio de los conocimientos que poseen las personas estudiantes y no solo la repetición mecánica de conceptos dados por los docentes. En el constructivismo, se está en constante aprendizaje, es activo e involucra experiencias previas y las estructuras mentales de los individuos. Ortiz (2015) señala que:

La teoría constructivista, se puede pensar... como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar... están determinadas por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes. (p. 5)

Por su parte, para Vygotsky (1987), el constructivismo es una teoría de transmisión cultural, así como una teoría del desarrollo, ya que la educación no solo implica para Vygotsky el desarrollo del potencial del individuo, sino también la expresión y el crecimiento histórico de la cultura humana. Es decir, la educación no solo es dominante en el desarrollo cognitivo, sino que también es la esencia de la actividad sociocultural.

Además, como señala Vygotsky (1987), los conceptos cotidianos y los científicos deben estar interconectados y son interdependientes; unos no pueden existir sin los otros. A través del

uso de conceptos cotidianos, los niños logran darle sentido a las definiciones y explicaciones de los conceptos, es decir, que los conceptos cotidianos median en la adquisición de conceptos científicos.

2.3.2 Cognitiva

Al igual que en el constructivismo, la teoría cognitiva ve al docente como un mediador, que toma en cuenta los conocimientos de las personas estudiantes para que, a partir de estos, puedan crear experiencias de aprendizaje de una manera íntegra. La teoría cognitiva busca que las personas estudiantes aprendan en etapas, desde sus capacidades más básicas hasta las más complejas, tomando en cuenta sus procesos mentales.

Williams y Burden (1997) mencionan que “desde un enfoque cognitivo, se considera que el estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje utilizando varias estrategias mentales con el fin de organizar el sistema lingüístico que quiere aprender” (p. 23). De acuerdo con los autores, las personas estudiantes van de menos a más, y cada aprendizaje que obtienen les sirve de base para crear nuevos conocimientos más elaborados.

Desde este enfoque, el estudiante debe ser el protagonista del proceso y el docente, un guía que toma en cuenta aprendizajes previos, el contexto y organiza las dinámicas de clase para promover aprendizajes. Williams y Burden (2008), además, mencionan que en el enfoque cognitivo “el aprendizaje implica recibir y obtener información que percibimos de un contexto determinado a través de los sentidos: gusto, vista, oído, olfato y tacto”.

2.3.3 Academicista

Al igual que en la educación tradicional, en la teoría academicista la persona estudiante es un receptor de la información. Se tiene una visión de mundo ordenado, y el docente, el experto, pretende transmitir una gran cantidad de conocimientos, más allá de las necesidades del alumnado y sin tomar en cuenta sus procesos o conocimientos previos. Según Hernández et al. (2018), el enfoque academicista se centra en la valoración del contenido cultural sistematizado y el proceso de transmisión de ese contenido, acentuando el carácter instrumental de la escuela como

transmisora de la cultura universal. Bajo este enfoque, los objetivos se orientan al desarrollo del potencial intelectual del alumno y enfatizan el logro de conocimientos.

El alumno se considera un receptor de información y tiene un rol pasivo; por su parte, el docente se le considera dueño y transmisor de conocimientos. El contenido se valora como un fin en sí mismo, dando preferencia a las teorías, informaciones o datos provenientes de la cultura sistematizada. En la metodología, se da prioridad a métodos y técnicas tradicionales como la exposición magistral o clase dirigida, que posibilitan la transmisión de conocimientos.

2.4 Establecimientos privados de enseñanza en Costa Rica

En Costa Rica, la educación formal es obligatoria y, en su mayoría, gratuita. Esta es ofrecida por medio de centros educativos, como las escuelas públicas del Estado; sin embargo, existen otras modalidades de centros educativos, como las escuelas, colegios y universidades privadas, que se rigen de acuerdo con sus propios principios y normativas, pero siempre bajo la supervisión del Estado, a través del Consejo Superior de Educación.

Según el Reglamento de Establecimientos Privados de Enseñanza N° 20108-MEP, la educación privada que se imparte deberá regirse por los fines y objetivos establecidos en la Ley Fundamental de Educación y por los principios y valores de la Democracia Costarricense y de su régimen jurídico constitucional. Además, las instituciones privadas de enseñanza tendrán acceso para todas las personas estudiantes, sin distinción de raza, religión, posición social, credo político y sin limitaciones contrarias a la dignidad humana.

La educación privada en Costa Rica se ofrece en las categorías de:

- a) Educación Preescolar.
- b) Educación General Básica.
- c) Educación Diversificada en sus diferentes ramas, modalidades y especialidades.
- d) Educación de Adultos.
- e) Educación Especial.
- f) Cualesquiera otras de la educación no formal.

Estas instituciones se dividen en dos clasificaciones: las de Clase A, que trabajan con los mismos planes y programas de enseñanza del MEP, y además expiden títulos, diplomas y certificados iguales a los de las instituciones oficiales; y las de Clase B, que ofrecen tipos de enseñanza, planes de estudio y programas diferentes de los oficiales, pero reconocidos por el Consejo Superior de Educación. Si alguna institución no pertenece a ninguna de las clases anteriores, deberá informar al Consejo Superior de Educación acerca de su funcionamiento, con el propósito de ser registrada para que el Estado pueda inspeccionarla.

La apertura de un centro de enseñanza privada tiene requisitos y requerimientos que deben ser aprobados correctamente. El incumplimiento de las normas será causante de sanciones aplicadas por el Consejo Superior de Educación. Los establecimientos privados de enseñanza ya autorizados podrán continuar sus actividades sin necesidad de nueva autorización, pero deberán mantener actualizado su expediente ante el Consejo Superior de Educación.

En sus inicios, la educación privada no era tan relevante, ya que no había tanta oferta de centros educativos privados y solo tenían acceso a estos personas de clases sociales altas. Con el paso de los años, la educación privada se ha vuelto más accesible, y a pesar de que ahora hay muchos más centros educativos privados, la educación pública sigue teniendo mayor representación en el país en lo que respecta a la educación preescolar, primaria y secundaria.

Contrario a lo anterior, en la educación superior se destacan muy pocas universidades públicas y, en su mayoría, las universidades del país son privadas. Gracias al constante incremento de centros educativos de enseñanza privados, cobra importancia el hecho de tener un control y una regulación de estos para garantizar una educación de calidad.

2.5 Etapas del desarrollo vital

El desarrollo dura toda la vida. Cada etapa recibe la influencia de lo que pasó antes y afectará las siguientes; además, cada una tiene características y valores únicos; ninguna etapa es más o menos importante que otra (Baltes, 2006, p. 45). De acuerdo con Papalia (2011), un elemento de gran importancia para la vida del ser humano es cómo se logra desarrollar. Según la autora: “El campo del desarrollo humano se centra en el estudio científico de los procesos sistemáticos de cambio y estabilidad en las personas. Los científicos del desarrollo... examinan las formas en que las personas cambian desde la concepción hasta la madurez” (p. 29).

Para poder atender las necesidades de las personas estudiantes, es importante conocer en qué etapa del desarrollo se encuentran. En el caso específico de esta investigación, se tomarán en cuenta estudiantes de cuarto grado; estos, según el nivel, poseen en su mayoría 10 años. Por lo tanto, se hará énfasis en las áreas de desarrollo de estas edades.

Tabla 1

Áreas del desarrollo de los niños de 10 años

<p>Habilidades cognitivas</p>	<p>Tienen mayor capacidad para comprender y analizar lo que sucede a su alrededor, además, utilizan el sentido de la lógica para resolver situaciones de su día a día, pueden pensar con mayor facilidad y solucionar conflictos más ágilmente. Los niños analizan más, lo que les permite tomar decisiones con mayor conciencia y empiezan a entender las consecuencias de una acción y actúan acorde a esto. Pueden dar opiniones y ser parte de discusiones, desarrollan más el sentido de la responsabilidad y son más capaces de comprender las situaciones que ocurren a su alrededor y como estas los pueden llegar a afectarlos.</p>
<p>Características físicas</p>	<p>En el área física los niños tienen mayor fortaleza, crecimiento en su masa muscular y su coordinación aumenta, ya que hay mayor control de sus movimientos y habilidades psicomotoras, tanto en su motora fina, como gruesa. Además, inician los cambios típicos de la pubertad, como el desarrollo de los caracteres sexuales secundarios, por lo que tienen mayor conciencia por el cuidado personal y su apariencia física.</p>
<p>Características de personalidad</p>	<p>A esta edad las amistades son más consolidadas, las personas estudiantes conocen más acerca de sus gustos y preferencias, por lo tanto, tienen mayor afinidad con ciertos compañeros de la clase. Suelen preocuparse por obtener la aprobación de sus pares y</p>

	<p>muchas veces tienen vergüenza de participar de las actividades, gracias a esa búsqueda de aprobación.</p>
<p>Características socioemocionales</p>	<p>Pueden llegar a tener cambios en su humor y comportamiento, son más independientes y las amistades que forman son más duraderas. Valoran más la opiniones de sus pares y prefieren la compañía de estos en lugar de la de su familia. Pueden llegar a sentir presión social y problemas de autoestima.</p>
<p>Gustos y preferencias</p>	<p>Como están en una etapa de transición entre la niñez y la adolescencia, algunos aún disfrutan de los juegos más activos como correr, anda, escondido y fútbol, mientras que otros, disfrutan juegos más tranquilos durante los recreos, como sentarse a conversar, utilizar su celular, caminar por los pasillos o juegos más pasivos. En su mayoría, disfrutan mucho de aplicaciones como como TikTok, Instagram y YouTube, por lo tanto, en clase, les llama la atención los videos y juegos interactivos, principalmente si involucran las nuevas tecnologías. También disfrutan de los trabajos grupales y actividades como debates, proyectos y la creación de carteles.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2024

2.6 Rol del docente

Los docentes cumplen un papel fundamental para lograr la eficacia en el desarrollo del proceso educativo. Tienen la gran responsabilidad de llevar a cabo aspectos como el desarrollo de los programas de estudio, el planeamiento didáctico, el uso significativo de los recursos, la evaluación de los procesos y los resultados de los aprendizajes. Estos son algunos de los deberes que cumplen en su día a día.

La labor docente trasciende el aula, ya que su desarrollo involucra una serie de tareas pedagógicas, didácticas y administrativas que deben ejecutarse en tres escenarios: el aula, dentro

del centro educativo y fuera de éste. De la misma forma, se concibe al docente como el profesional responsable de utilizar las estrategias de mediación que mejor se ajusten a las características y necesidades de aprendizaje de las personas estudiantes y a la naturaleza del objeto de conocimiento. En la actualidad, para lograr un aprendizaje significativo se necesita, como lo indica Tedesco (2005):

Un docente que ya no se vea como un transmisor del conocimiento, sino que su función actual, ante el flujo de la información, debe ser de un mediador del aprendizaje, un orientador que contribuya a un aprendizaje no sólo significativo, sino de permanente construcción y para toda la vida.

Como docentes, ejercemos un rol (Freire, 2009, como se citó en Maldonado, 2013): “el rol docente es el desempeño de funciones con un posicionamiento teórico frente a una tarea, un ejercicio cotidiano del educador que se transforma en un rol activo” (p. 51). Es decir, el rol del docente comprende todas las funciones que cumple esta persona, inherentes a su trabajo, que van desde el planeamiento hasta la práctica. Marqués (1999) define una serie de roles para el docente actual, que se describirán a continuación:

Tabla 2

Roles de un docente según Marqués (1999)

<i>Preparar la clase</i>	Organizar anticipadamente las estrategias que se van a implementar en clases, para esto el docente debe conocer al grupo, de manera que pueda identificar las distintas formas de aprendizaje que tiene cada estudiante. Se deben tomar en cuenta los gustos y los estilos de aprendizaje de cada uno, el contexto de los estudiantes y la realidad social.
<i>Buscar y preparar materiales para los alumnos</i>	A la hora de planear, se debe pensar en los recursos con los que se puede contar, ya sean herramientas tecnológicas o materiales didácticos o plásticos. Según Marqués (1999), se debe: “seleccionar los recursos más adecuados en cada momento (según objetivos y contenidos, alumnos, contexto... y las propias características del profesor.). Su eficacia didáctica dependerá del

	acuerdo de esta elección y de la manera en la que se prescriba su uso)”. uso)”).
<i>Motivar al alumnado</i>	La motivación es parte esencial del rol del docente, este debe ser capaz de mantener a los estudiantes interesados, atentos; además un docente que tiene motivados a sus estudiantes, crea un ambiente seguro en el aula y eso genera buena relación entre ambas partes.
<i>Docencia centrada en el estudiante, considerando la diversidad</i>	Parte de esto es mantener una clase con reglas claras, donde los estudiantes conozcan los objetivos del curso y dentro de lo posible puedan ser parte de la planificación de las actividades. Además, se debe asegurar que los estudiantes estén comprendiendo los temas que se están dando, para que así participen en clases y también que se estén utilizando bien los recursos. Se debe ser un guía cuando los estudiantes estén realizando las actividades y seleccionar la mejor estrategia de evaluación para el grupo.
<i>Ofrecer tutoría y ejemplo</i>	Esto quiere decir que cómo docentes tenemos que estar pendientes del actuar de los estudiantes, darles apoyo y retroalimentación cuando sea necesario.
<i>Investigar en el aula con los estudiantes</i>	Según Marqués (1999), esto significa: “Implicarse en la realización de trabajos colaborativos con los estudiantes, utilizando, cuando resulte oportuno, los recursos informáticos y telemáticos”. Esto quiere decir que el docente no solo debe dar la clase si no involucrarse en esta.
<i>Colaboración en la gestión del centro</i>	Encargarse de todo el papeleo administrativo que involucra el ser docente.

Fuente: Elaboración propia, 2024

Respecto al papel del docente durante el juego, Celi (2018) menciona que: “es imprescindible que los docentes otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia de trabajo”. Según el autor, si se ve la lúdica como elemento central dentro del aula, esta puede representar una gran herramienta para transformar la realidad del sistema educativo.

Celi (2018) también afirma que “el juego apunta a enriquecer los sentidos de la enseñanza en general, brindando oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida”. El autor menciona que debe haber un cambio de la escuela tradicional a la escuela actual, y el docente debe estar a la altura, promoviendo metodologías y estrategias que incluyan el juego como medio principal para la obtención del aprendizaje.

Para el autor, promover el juego dentro del aula involucra la planificación, garantizar condiciones, tener disposición y ser motivador del aprendizaje, entre otros aspectos. Ceci (2018) señala lo siguiente:

El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje implica que el docente reflexione sobre qué es jugar, plantear cómo hacerlo, desde qué marco teórico, con qué propósito, pensar si se aprende con el juego elegido, cuándo jugar, quiénes jugaran y qué se hará con los resultados del juego.

2.7 El juego en el niño costarricense

En Costa Rica, el Código de la Niñez y la Adolescencia es una ley que procura proteger de manera integral a las personas menores de edad. Esta establece todos los derechos y obligaciones que deben ejecutarse para que los niños del país puedan desarrollarse de la mejor manera posible. Según el Código de la Niñez y la Adolescencia (1998): “Las personas menores de edad tendrán derecho a jugar y participar en actividades... que les permitan ocupar provechosamente su tiempo libre y contribuyan a su desarrollo humano integral, con las únicas restricciones que la ley señale”.

Por su parte, la Política Nacional para la Niñez y la Adolescencia de Costa Rica (2009) menciona que “El Estado y sus instituciones reconocen la importancia de la promoción del derecho de toda persona menor de edad al juego como elemento esencial y estimulador del proceso evolutivo, del desarrollo de las destrezas, de la imaginación y la creatividad”. Como se indica en el Código de la Niñez y la Adolescencia y en la Política Nacional para la Niñez y la Adolescencia, el juego es una parte esencial para el niño, y el Estado debe procurar que todas las personas menores de edad tengan la oportunidad de obtener los beneficios que este brinda.

Existen muchos tipos de juego, y cada uno brinda habilidades y beneficios diferentes a los individuos. Por ejemplo, el juego libre, en el cual no hay intervención adulta directa, permite la

exploración del mundo, la socialización y la adquisición de aprendizajes, entre muchos otros beneficios. El juego con intencionalidad pedagógica tiene un objetivo definido y su fin es que el niño aprenda de manera natural mientras se divierte. En este tipo de juego, el adulto interviene de manera directa, proponiendo el espacio, los recursos, las reglas y todos los elementos necesarios, siendo este específico esencial para la educación.

A pesar de que en el Código de la Niñez y la Adolescencia y en la Política Nacional para la Niñez y la Adolescencia se habla de la importancia del juego e indican que es parte esencial del niño, los programas de estudio del MEP, en I y II Ciclo, no reflejan la importancia del juego. Estos no tienen un apartado que trate específicamente sobre el juego y, aunque este se menciona de manera implícita en algunas sugerencias de actividades y en el trabajo en clase, no se discute la importancia de obtener el aprendizaje a través de este medio, a diferencia de lo que ocurre con el Programa de Estudios del Preescolar.

El Programa de Estudio de Educación Preescolar: Ciclo Materno Infantil-Ciclo de Transición (2014, p. 28) del MEP menciona que los docentes deben usar el juego como estrategia principal de aprendizaje. Por este motivo, dicho programa sugiere una serie de estrategias de mediación para utilizar el juego, ya sea de manera individual o grupal. Además, la Guía Docente del Programa de Estudio de Educación Preescolar: Ciclo Materno Infantil-Ciclo de Transición (2015), que se encarga de indicar a los docentes cómo se ejecuta dicho programa, establece que el juego, libre y dirigido, debe ser parte de la jornada diaria y estar presente en las distintas experiencias del día.

El equipo investigador considera que es importante que desde los programas de estudio se motive al personal docente a construir el conocimiento de las personas estudiantes por medio de actividades lúdicas y juegos, ya que es una forma muy natural de adquirir conocimientos. Además, no solo desarrolla el área cognitiva, sino que también promueve un desarrollo integral. También se considera que se puede fomentar el uso del juego como medio para introducir temas, desarrollar contenidos, fortalecer la creatividad y las habilidades de los niños, así como para evaluar la construcción de aprendizajes.

2.8 Aportes de la ludopedagogía a la educación

La ludopedagogía se da a conocer por dos grandes conceptos: la lúdica, que hace referencia al juego, y la pedagogía, basada en conocimientos. La Mancha (s.f.) la describe como: “el juego y el conocimiento se encuentran, nos implicamos y comprometemos con la oportunidad de investigar otras formas de mirar la realidad” (p. 3). La ludopedagogía tiene la gran función de entrelazar estos dos términos para formar una metodología que conlleve a la construcción de un buen conocimiento, tomando como base el juego como estrategia principal para el aprendizaje de los niños.

De acuerdo con Gómez Rodríguez et al. (2015):

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (p. 29)

Como menciona el autor anterior, la lúdica tiene un papel fundamental al convertirse en una herramienta primordial para la adquisición de aprendizaje, siendo a su vez una cualidad innata dentro del ser humano, que trae consigo placer y conocimientos que pueden ser expresados de diversas maneras. Por lo tanto, como bien expresa Araya (2016): “la lúdica no debe entenderse como un instrumento en función de un objetivo mayor, sino comprenderse como parte del ser humano y de la vida, conocerla e identificarla porque ella es en el ‘ser’” (pp. 39-40).

Es de gran importancia que la lúdica se implemente desde edades tempranas en los seres humanos para que, a través de esta, se inicien a generar nuevos aprendizajes. Según menciona Araya (2016): “el ser humano genera, dentro de sí y en función de su relación con el contexto, sentimientos y pensamientos, los cuales para hallar su máxima plenitud tienen, necesariamente, que ser expresados” (p. 43). El aprendizaje juega un papel de suma importancia, ya que con el uso de las estrategias se llega a la producción de nuevos conocimientos, de los cuales las personas serán protagonistas a partir de su propia realidad. Por lo tanto, el aprendizaje, según Araya (2016), se entiende como:

Un proceso de evolución permanente y constante; mientras exista vida, habrá aprendizaje. El aprendizaje del ser humano es parte de sí mismo, de su esencia, de su vida; se aprende

desde el primer momento, hasta el último respiro de vida; es un factor imprescindible del ser humano y sucede de forma natural. (p. 141)

La ludopedagogía, como lo dice su nombre, es la unión de juego con pedagogía. Es una estrategia para crear conocimientos y aprendizajes por medio de actividades que brinden diversión, entretenimiento y despierten emociones en los individuos. La ludopedagogía es un medio para desarrollar habilidades cognitivas, sociales, motrices y emocionales en un ambiente de goce y disfrute, de forma natural y placentera.

2.9 Estrategias lúdicas y juego

Se pueden definir las actividades lúdicas como aquellas dinámicas que generan diversión en un contexto natural. Por su parte, Gallardo (2018) hace referencia a que “los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad” (p. 3). De acuerdo con el autor, se puede concluir que los juegos son formas de actividades lúdicas que surgen de manera natural en las personas y las acompañan a lo largo de su vida, generándoles diferentes beneficios según la etapa de desarrollo en la que se encuentren.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en su publicación *El niño y el juego* (1980), afirma que:

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. (p. 7)

Como evidencia la cita, el juego constituye la esencia del niño; es su principal característica y, más allá de ello, es el medio por el cual logran un desarrollo óptimo en todos los aspectos. Sin embargo, a pesar de que se habla acerca de la importancia que el juego tiene en la infancia, no existe una definición única de este concepto. En este mismo documento, la UNESCO (1980) afirma que el concepto de juego es complejo, no tiene una única definición ni tampoco se comporta de una sola manera:

[...] No obstante, nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete. Ningún signo objetivo observable ofrece la posibilidad de concluir con certidumbre y, en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. (p. 8)

A partir de los planteamientos anteriores, se define el juego como aquella actividad que reúne las siguientes características: libre, separada, incierta, reglamentada, ficticia y consistente, que constituye la esencia del niño y es el principal medio a través del cual la niñez se apropia del mundo, experimenta, aprende y desarrolla al máximo sus capacidades. Además, se considera que el juego ha de ser la herramienta que le proporcione al niño una puerta al aprendizaje, pues es la vía por la cual pueden explorar, vivenciar y construir su propio conocimiento.

2.10 Tipos de juego

Existen muchos tipos de actividades lúdicas, Stefani et al. (2014), en su investigación *Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*, indican algunos tipos de juego como lo son:

- a. Juego simbólico: Se refiere a los cuales las personas interpretan un rol o un personaje por, ejemplo jugar escuelita, casita, el doctor, entre otros. Estos juegos se caracterizan por la invitación y reproducen escenas de la vida real.
- b. Juegos motores: Son los juegos de mayor movimiento, como escondido, la anda, carreras. Son juegos con actividad física más intensa y que implican algún nivel de compromiso corporal.
- c. Juegos de mesa: Son los que involucran objetos como cartas, fichas y dados, en su mayoría se juegan en una mesa y con un tablero u otros elementos.
- d. Juegos electrónicos: Son todos los juegos digitales, que se puede realizar por medio de celulares, computadoras o consolas de videojuegos.
- e. Otros juegos: Las autoras incluyen en esta categoría actividades como jugar con plastilina, hacer pulseras, armar rompecabezas, pintar, jugar con legos y otro tipo de juegos de construcción y habilidad.

2.11 El juego y el desarrollo integral

Todos y cada uno de los beneficios del juego tienen relación directa con el desarrollo integral del niño, ya que ejercitan cada una de las áreas de este de una u otra manera. Partiendo de

esta premisa, surge la inquietud de evaluar si verdaderamente esta relación inherente entre el juego y el desarrollo integral se ve reflejada en el nivel y los centros educativos seleccionados para el presente estudio.

Para Gómez (2013), el desarrollo integral del niño se basa en una serie de procesos caracterizados por cambios y transformaciones que suceden y continúan desde la etapa embrionaria hasta la adultez en las áreas física, cognitiva, lenguaje, psicomotora, moral, sexual, social y afectiva. Por lo tanto, consiste en una estimulación simultánea de todas las áreas involucradas en la vida de los seres humanos.

Por su parte, para Manzano y Ramallo (2005), el juego es parte del desarrollo integral, ya que este estimula todas las áreas del desarrollo de la niñez. Mediante el juego, el niño va a “realizar su personalidad” y a “convertirse en personas” en su sentido más completo. Estos autores identifican el juego en cada una de las áreas del desarrollo, de la siguiente manera:

- Desarrollo psicomotor: El juego en esta área prepara el cuerpo para la realización de tareas cotidianas como gatear o escribir, ya que los movimientos anatómicos realizados son los mismos que se ejecutan al desarrollar estas actividades.
- Desarrollo intelectual: En esta área el juego ayuda a desarrollar habilidades como la atención, la memoria, el lenguaje, favorece la imaginación y creatividad y le ayuda al niño a adquirir nociones de cantidades.
- Desarrollo afectivo: El juego interfiere en la estimulación de la confianza en sí mismo y la independencia.
- Desarrollo social: El niño comienza a relacionarse con otras personas y a establecer reglas y roles del comportamiento social. Además, adquieren valores, como la solidaridad, cooperación y tolerancia. Este elemento contribuye con la continuidad de las tradiciones de las regiones geográficas.
- Desarrollo de la personalidad: La niñez logra expresar elementos importantes como miedos, sensaciones, emociones, fantasías, mediante el juego simbólico. Esto contribuye a su

desarrollo, debido a que pueden controlar emociones y logran solucionar conflictos que se le presenten.

Según López (2010), quien también concuerda con lo expuesto anteriormente “[...] el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre” (p. 5). Lo anteriormente mencionado demuestra cómo el juego influye y beneficia cada área del desarrollo del niño de manera sincrónica, exponiendo el juego como un medio para alcanzar el desarrollo integral en los infantes.

Se juega en todo momento y a toda edad; sin embargo, cuando el juego es formalizado e institucionalizado y adquiere distintas funciones pedagógicas, debe llamar la atención a los niños para que, a la vez, aprendan, pero no se sientan obligados a hacerlo, pues el momento de juego es siempre deseado por los infantes y debe ser aprovechado por los docentes.

2.12 Teorías clásicas del juego

Las teorías clásicas, permiten construir un concepto adecuado y completo del juego, gracias a ellas se logra comprender la manera en la que el juego se desarrolla de acuerdo con las diversas etapas del niño, la versatilidad de sus tipos y funciones en el desarrollo de este, así como la forma en la cual lo preparan para su vida en sociedad. Asimismo, es indispensable conocer el planteamiento de ciertos precursores que introdujeron el juego en el campo educativo y el papel que éste representa en la persona estudiante.

2.12.1. Teoría del juego de Piaget

Piaget (1962), en su libro *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, realiza sus primeros aportes a la teoría del juego, ubica y caracteriza la evolución del juego de acuerdo con cada etapa del desarrollo del niño, y ofrece una explicación meramente teórica de este concepto.

De acuerdo con este autor, el juego se evidencia en la infancia durante los primeros meses de vida como parte de sus comportamientos circulares primarios o reflejos. Más adelante, el juego se convierte en parte de los comportamientos adaptativos, por lo que es difícil afirmar dónde comienza realmente.

[...] Todo durante los primeros meses de vida, a excepción de la alimentación y las emociones como el miedo y la ira, es juego. De hecho, cuando el niño mira únicamente por el deseo de mirar, manipula únicamente con el deseo de manipular, mueve los brazos y las manos (y posteriormente objetos y juguetes), está realizando acciones que tienen un fin en sí mismas, al igual que todos los juegos prácticos, y que no forman parte de ninguna acción impuesta por algo o alguien de manera externa. (p. 90)

Como se evidencia en la cita anterior, Piaget considera que el juego es tan básico y esencial para el desarrollo como lo son los comportamientos reflejos y la alimentación, de ahí la importancia de evaluarlo y analizarlo de acuerdo con cada una de las etapas por las cuales el niño atraviesa.

Este hecho, de ser un aspecto inherente a la infancia y a su naturaleza, dificulta el establecimiento de un punto de inicio concreto e inclusive una definición única: “Un esquema nunca es esencialmente lúdico o no lúdico; su carácter de juego depende de su contexto, así como de su intención” (Piaget, 1962, p. 91). Por ello, se hace necesario analizarlo a la luz de la intencionalidad y función que cumple en el desarrollo del niño.

Continuando con lo establecido por el autor, conforme el niño avanza en su proceso de desarrollo y aparecen las reacciones circulares secundarias, involucran en sus acciones no solamente su cuerpo y las actividades sensoriales elementales, sino también la manipulación deliberada de objetos, la incorporación de nuevos esquemas a nuevas situaciones, así como los procesos de adaptación y asimilación, los cuales dan paso al simbolismo lúdico: “[...] Existe el simbolismo y no solo el juego motor, desde que existe una intención de asimilar objetos, esquemas y lograr utilizarlos” (Piaget, 1962, p. 97).

Es decir, en un inicio el juego es un aspecto meramente motor y forma parte de los comportamientos más primitivos del niño. Posteriormente, se van incorporando al juego nuevos elementos que lo enriquecen; además, de acuerdo con la madurez del niño, tiene nuevas implicaciones en su desarrollo tanto cognitivo como integral.

Una vez analizada la génesis del juego, Piaget realiza un estudio crítico de las diferentes clasificaciones del juego y su evolución, luego del inicio de la etapa verbal y del pensamiento intuitivo. Lo anterior, para concluir que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos de los niños y determinan su clasificación: “Existen juegos prácticos, juegos simbólicos, y juegos

con reglas, mientras que los juegos de construcción constituyen la transición de los tres a los comportamientos adaptativos” (Piaget, 1962, p. 97).

De acuerdo con el autor, los juegos prácticos son los primeros en aparecer, ya que son espontáneos, no involucran simbolismos, juicios previos ni reglas, y están relacionados directamente con el área sensoriomotriz. Posteriormente, la presencia de esquemas simbólicos marca la transición entre los juegos prácticos y los juegos simbólicos.

Los juegos simbólicos implican la posibilidad de practicar un comportamiento fuera de su contexto y tienen como factor principal la presencia de la imaginación. Finalmente, los juegos con reglas pueden ser juegos prácticos o simbólicos regulados por códigos y acuerdos socialmente preestablecidos; son, además, los únicos que permanecen hasta la edad adulta (p. 98).

Para ampliar lo anterior, García (2005), en su libro *Fundamentos Teóricos del Juego*, se refiere a esta clasificación realizada por Piaget y caracteriza las etapas de la evolución del juego de la siguiente manera:

Juego sensoriomotriz.

Está presente en los primeros años de vida y se manifiesta a través del descubrimiento del mundo circundante mediante olores, colores, ruidos, sensaciones y sabores. En esta etapa, “al niño le gusta experimentar sobre conductas motrices y sensoriales (lanza, salta, chilla, etc.) intentando dominarlas (asimilación funcional)” (García, 2005, p. 28). Por lo tanto, se afirma que este tipo de juego potencia tanto el desarrollo psicomotor como neuronal a través de la experimentación de diversas sensaciones mediante los sentidos.

Juego simbólico.

En este tipo de juego, el niño asimila el mundo de los adultos e inclusive lo transforman si consideran que hay aspectos que, desde su punto de vista, deben ser modificados. A través del juego simbólico, estos imaginan, crean y recrean elementos propios de su realidad inmediata.

Mediante el juego simbólico “se interioriza la realidad a la forma de pensar del niño, y es así cuando se crean personajes, lugares y ambientes de ficción, normalmente asociados a la imaginación, los cuentos, el cine, la televisión, etc.” (García, 2005, p. 28). Como se puede

evidenciar, el juego simbólico tiene una estrecha relación con el desarrollo cognitivo, debido a que es a través de este que el niño construye conocimientos a partir de las experiencias vividas, hacen uso de un lenguaje propio y del mundo para actuar libremente.

De la misma manera, se menciona que “este tipo de juego es un reflejo de la realidad adulta que rodea al niño, la cual se ve representada mediante el juego de roles; éste les permite representar lugares, personajes, situaciones, entre otros aspectos propios de su realidad” (García, 2005, p.29).

Juego de reglas.

Para García (2005, p. 28), esta etapa del juego “significa un progreso en la inteligencia infantil, con una inteligencia más racional y menos simbólica, una inteligencia colectiva, consensuada e impuesta por la sociedad [...]”.

Como menciona el autor, este tipo de juego requiere de un nivel mayor de madurez cognitiva por parte del niño, ya que implica que estos asuman e interioricen ciertos acuerdos y reglas a seguir para que el juego se desarrolle de manera óptima. Esto se refleja, por ejemplo, cuando los niños, como grupo, establecen acuerdos y reglas a seguir: el espacio que se va a utilizar, el tiempo, las formas de intervenir o interactuar, etc.

Para finalizar, lo establecido por Piaget (1962), es importante mencionar su criterio acerca del juego, ya que afirma que, debido a la gran cantidad de teorías que tratan de estudiarlo, es un fenómeno difícil de entender y más aún de definir.

[...] El juego no es un comportamiento per se, o un tipo particular de actividad entre las demás [...] el juego es un fin en sí mismo [...] cada juego es en cierta forma un asunto de interés, ya que quien juega está verdaderamente consciente del resultado de la actividad que realiza. (Piaget, 1962, p. 147)

De la cita mencionada antes se desprende que el juego no puede definirse como una actividad estática, ya que, al involucrar intereses y fines particulares, va a variar de acuerdo con cada una de las distintas circunstancias o contextos en los cuales se desarrolla.

A partir de lo anterior, el autor establece una serie de características que, más que definir el juego, permiten identificarlo como tal. Entre ellas destacan: la espontaneidad, el disfrute, la poca formalidad y la libertad; estas facilitan establecer una generalización del concepto de juego, siempre teniendo en cuenta que es un fenómeno complejo y poco estático (Piaget, 1962, p. 147).

Es gracias a las características anteriores que se considera que el juego debe ser aprovechado en el aula debido a su versatilidad. El niño y la niña están deseosos de aprender y descubrir el mundo a su alrededor, por lo que un juego con una meta clara será de gran beneficio para formar estudiantes espontáneos, creativos, seguros y con grandes capacidades, tanto cognitivas como en las demás áreas del desarrollo, de manera integrada.

2.12.2 Teoría del juego de Vygotski.

Lev Vygotski fue un psicólogo ruso que brindó grandes aportes a la psicología del desarrollo y, por tanto, al ámbito educativo. Del Río y Álvarez (2007) señalan que, para Vygotski, el juego es “la fuente principal de desarrollo” (p. 115). Lo anterior se debe a que, a través del juego, los niños expresan espontáneamente una serie de necesidades e incentivos propios de su desarrollo.

Por otro lado, estos autores también mencionan que, según Vygotski, en todo juego existen reglas, las cuales se derivan de la situación imaginaria y, por tanto, no son siempre preestablecidas. Es decir, el niño se comporta o actúa de una forma específica en la que interpretan un papel. Del Río y Álvarez mencionan que “En el juego el niño es libre. Pero se trata de una libertad ilusoria” (p. 120).

De la misma manera, los autores previamente citados señalan que, de acuerdo con Vygotski, en el juego los significados de las palabras sustituyen a los objetos. Por ejemplo, un palo de madera se puede convertir en un caballo para el niño que está jugando. Es decir, los niños transforman su ambiente de manera que puedan convertir los objetos en lo que mejor se adapte a sus necesidades durante el juego.

Así, los principales aportes de la teoría de Vygotski se fundamentan en el valor que tiene el juego para el niño, tanto al permitirle desarrollarse en todas sus áreas como en satisfacer sus necesidades socioafectivas, cognitivas, motoras, entre otras.

2.12.3 Teoría del juego de H. Wallon.

Henri Wallon expresa que el juego “es una etapa de la evolución total del niño [...] y se confunde con la actividad total del niño, en tanto que ésta es espontánea y no toma sus objetivos de las disciplinas educativas” (Wallon, 1984, p. 52). En otras palabras, el autor afirma que el juego es un aspecto inherente al niño, que se desarrolla de manera paralela e independiente al proceso educativo. Además, realiza una clasificación del juego y lo relaciona con las etapas evolutivas de la infancia:

- **Juegos funcionales:** Este tipo de juego está más vinculado con la realización de movimientos simples por medio de los cuales el niño busca conocer su cuerpo y saber de qué es capaz; así como identificar qué reacción provoca la realización y ejecución de sus movimientos.
- **Juegos de ficción:** En este tipo de juego el niño crea situaciones ficticias haciendo uso de su imaginación y creatividad, pero al mismo tiempo incluye elementos de su propia realidad, los interpreta, modifica y utiliza a su manera.
- **Juegos de adquisición:** Es a partir de este tipo de juego que se construye y reconstruye conocimientos y conceptos del medio que le rodea. De acuerdo con Wallon (1984), es aquí donde el niño “mira, escucha, se esfuerza en percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones; parecen absorberlo por completo” (p. 52).
- **Juegos de fabricación:** En este, el niño utiliza elementos de su entorno para conformar nuevos y diferentes objetos, propios de su creación e imaginación. Asimismo, Wallon (1984) expresa que probablemente el juego de fabricación se combine con el de ficción y de adquisición; sin embargo, la presencia de estos dos últimos se da en función del primero.

La variedad en el juego y sus funciones es exquisita y diversa por lo que se considera la herramienta más completa para trabajar con niños. Sin duda alguna, uno de los grandes retos como educadores representa el brindar una educación completa e integral a los estudiantes. Y ya que la

teoría respalda el hecho de que el juego está vinculado directamente con el desarrollo y crecimiento del niño, se convierte en factor clave dentro del quehacer docente.

2.12.4 Teoría de Gross (Teoría del pre ejercicio).

Gross (1896, citado en Zapata, 1988) afirma que el juego no solo sirve para favorecer un desarrollo integral del niño, sino que también es un “ejercicio” en el que se preparan para lo que van a enfrentar en varios ámbitos de la vida: la familia, el estudio, el trabajo, su futuro desarrollo como adultos. Por esto, a su teoría se le conoce como Teoría del pre ejercicio. Esta clasifica al juego en dos categorías principales:

- Juegos de experimentación o de funciones generales: aquí se incluyen los juegos que estimulan los sentidos, el área motriz, la imaginación, la resolución de conflictos y la cognición.
- Juegos de funciones especiales: abarcan juegos que implican la imitación de acciones, como actividades familiares y sociales, y juegos de persecución, por ejemplo (Gross, 1896, citado en Zapata, 1988, p. 47).

A partir de los planteamientos del autor, se considera que el juego es una práctica de la vida misma, mediante éste, los infantes pueden desarrollar habilidades que les ayudarán a desenvolverse en sociedad, es una vía de adaptación a etapas y situaciones posteriores de manera que permite formar seres humanos capaces de incorporarse al mundo que los rodea.

2.12.5 Teoría del juego de Newman y Newman

Por su parte, Newman y Newman (1983), en su libro *Desarrollo del Niño*, exponen varios puntos de vista acerca del juego, mencionan que este puede tener una finalidad, pero también puede no tener objetivo alguno. Destacan, además, que algunos de los juegos que los niños realizan provienen de la previa observación e imitación de las actitudes y acciones que los adultos realizan, mientras que otros provienen de su misma imaginación. Además de esto, exponen que el juego

puede producir satisfacción y otros sentimientos agradables, así como puede causar disgusto o angustia.

Por otro lado, Meneses y Monge (2001) mencionan que Newman y Newman creen que el juego entre niños y niñas se da por la gran necesidad de esparcimiento, pues tienen mucha energía acumulada para aprender nuevos conocimientos y habilidades. Además, señala que a través del juego los niños logran alcanzar actitudes más maduras y efectivas.

2.13 Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual una nueva información se relaciona de manera no intencionada y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende. El aprendizaje significativo es el mecanismo que utiliza el ser humano para adquirir y almacenar todas las ideas e informaciones representadas en todas las áreas de conocimiento (Ausubel, 1963, p. 58). Según lo menciona el autor anterior, el proceso de aprendizaje significativo logra desarrollar una nueva adquisición del conocimiento en los seres humanos, que se mantiene a lo largo de la vida y se va perfeccionando con la adquisición de la edad. El aprendizaje forma la base para el desarrollo del ser humano, dándole la facilidad para convivir con su vida diaria.

2.13.1 Aprendizaje duradero

Según Halpern y Hakel (2003):

Estamos enseñando para un tiempo en el futuro, cuando los conocimientos y habilidades que se aprenden en nuestras clases se pongan a prueba en contextos que no podemos conocer y con evaluaciones que no podemos diseñar. Necesitamos proporcionar una educación que dure toda la vida... (pp. 34-35).

Como bien lo refieren los autores anteriores, en la actualidad se busca desarrollar la adquisición de aprendizajes duraderos, es decir, que la persona obtenga un conocimiento que le pueda ayudar a lo largo de su vida y pueda aplicarlo en diferentes contextos y situaciones, facilitando así sus actividades diarias. Como mencionan Maiese et al. (2017), “el aprendizaje duradero requiere práctica (repetición, revisión, elaboración). El aprendizaje resulta de la forma

en que experimentamos y acumulamos eventos a lo largo del tiempo y los patrones que encontramos en tales eventos” (p. 95).

2.13.2 Destrezas

De acuerdo con Ramírez (2013):

Una destreza es la expresión del ‘saber hacer’, que caracteriza el dominio de la acción. Las destrezas cognitivas son el andamiaje de todos los procesos que un estudiante aprende, porque priorizan el saber hacer de los alumnos y posibilitan movilizar hacia la práctica los contenidos, los procedimientos y la dimensión valorativa-actitudinal. Las destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos, participativos y vivenciales de aprendizaje. (p. 83).

Con base en las palabras del autor, se entiende como destreza la capacidad de realizar una acción adecuadamente, teniendo el conocimiento para aplicarlo con facilidad, agilidad y desenvolvimiento en el campo requerido. Por su parte, Pérez y Murzi (2012) establecen que la “destreza significaba lo que se hacía correctamente. Luego, pasó a significar las habilidades motoras requeridas para realizar ciertas actividades con precisión”. (p. 230)

2.13.3 Conocimientos

Los seres humanos son capaces de adquirir conocimiento desde la primera infancia, y esto continúa a lo largo de toda su vida, ya que los conocimientos son un conjunto de habilidades adquiridas para facilitar su desarrollo en sus diferentes áreas. Según Epstein (1991), “Los conocimientos no se asimilan y reproducen, sino que se construyen” (p. 645-646). Esto significa que las personas adquieren el conocimiento y lo adecuan a sus necesidades personales. Por su parte, Prawat (1992) menciona:

La pedagogía constructivista, se ocupa de cómo construimos el conocimiento, mientras que la tradición denominada “objetivista” se centra en los resultados, objetos y contenidos de nuestro saber. El conocimiento es activamente construido por quien está en proceso de aprender y mantiene la motivación intrínseca. (p. 334)

2.14 Importancia de la motivación en las actividades lúdicas

La motivación es el principal aspecto para impulsar con éxito un objetivo, el esfuerzo, la constancia y la dedicación sobre algún tema en específico. El conocimiento de los estudiantes es parte de una motivación intrínseca según sus necesidades. Por esta razón, se vincula la adquisición de conocimientos con la motivación para el aprendizaje. Como lo afirma Córdoba et al. (2017), “el juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del hombre que en ocasiones no puede ser aflorado directamente”.

La educación actual necesita implementar el juego en su proceso de enseñanza para garantizar que el estudiante aprenda de una manera más amena. Sin embargo, no se trata de realizar juegos a todas horas de clase, sino de planificar técnicas y estrategias con propósito para motivar la adquisición de aprendizajes individuales y grupales en los estudiantes.

Para Flores (2018), “el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Moviliza un conjunto de capacidades y habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje” (p. 14). Por su parte, González (2017) establece que:

La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. (p. 44)

Como muestran los autores, la importancia de las actividades lúdicas, como el juego, radica en que generan beneficios en todas las áreas de desarrollo de los seres humanos y, a su vez, proporcionan diversión y esparcimiento en ambientes favorables para las personas que están jugando. El juego es una actividad natural y, aunque sea planeada o involuntaria, siempre resulta beneficioso.

Cifuentes (1998) señala que: “la lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos” (p. 179). Por su lado, Shubert y Piedra (2018) le atribuyen al juego beneficios como:

- Las clases son más dinámicas y participativas, el docente toma el papel de facilitador y lleva a cabo con éxito el proceso-aprendizaje.
- Las clases son más interesantes y agradables para las personas estudiantes, además de que sienten una mayor motivación e iniciativa para participar y construir su propio conocimiento.
- Se fomente la participación constante del estudiante, por medio de los juegos educativos, para que estos contribuyan al desarrollo de los contenidos de estudios.

Los juegos aportan aprendizaje, desarrollan la adquisición de saberes y contribuyen al reconocimiento de las debilidades y fortalezas de estos. Gallardo y Vázquez (2018) mencionan que el juego “es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega, con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad”. El juego va de la mano con la motivación, logrando interés y grandes resultados para alcanzar el aprendizaje en los seres humanos.

2.15 Caracterización de los centros educativos

En Costa Rica se presentan tanto la educación pública como la educación privada. Entre estos dos sistemas de educación existen diferencias en temas de metodología, evaluación, tiempos de asistencia, entre otros. A pesar de que la mayor parte de la población nacional asiste a centros educativos públicos, un porcentaje importante asiste a centros educativos privados, razón por la cual se decidió observar ambos sistemas de educación.

2.15.1 Escuela Santiago Alpízar Jiménez

En primer lugar, se seleccionó la escuela pública Santiago Alpízar Jiménez, ubicada en Jaris de Mora, 50 metros norte del Templo Católico. Esta institución tiene una población de 176 estudiantes, un grupo por cada nivel y se imparte toda la malla curricular en un horario de jornada ampliada. La institución pertenece al Circuito 05 de la Dirección Regional de Puriscal.

Tabla 3*Generalidades sobre la Escuela Santiago Alpízar Jiménez*

Misión	Desarrollar procesos de calidad para la mejora continua de los servicios educativos que se ofrecen en la Escuela Santiago Alpízar Jiménez del circuito 05 de la Dirección Regional de Educación de Puriscal, para el beneficio de la comunidad educativa en Jaris de Mora, conformado por dos distritos Villa Jaris y El Pito.
Visión	Alcanzar los más altos estándares de calidad en los servicios educativos que se ofrecen a los discentes, padres y personal del centro educativo, respondiendo a las expectativas y necesidades del proceso educativo de enseñanza y aprendizaje.
Apoyos externos	Municipalidad de Mora, Patronato Nacional de la Infancia (PANI), Instituto Mixto de Ayuda Social (IMAS), Programa de Alimentación y Nutrición del Escolar y del Adolescente (PANEA), Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS), Fuerza Pública, Red Integrada de Servicios de Atención (RISA).
Asignaturas que se imparten	Matemática, Español, Estudios Sociales, Ciencias, Inglés, Educación Física, Hogar, Artes Industriales, Informática, Artes Plásticas, Música y Religión.
Aspecto socioeconómico	Las personas del cantón se movilizan a Puriscal, Ciudad Colón, Santa Ana y San José a trabajar mayoritariamente debido a la falta de oportunidades. En Jaris el trabajo es en las chancheras y los trapiches.
Aspecto cultural	Hay mucha problemática por población proveniente de precarios de Pavas y Alajuelita, llegan a la comunidad porque no piden permisos para la construcción de viviendas. También hay problemáticas de pobreza y narcotráfico.

Fuente: Elaboración propia, 2024

2.15.1 Saint Spirit School

La segunda institución seleccionada es la Saint Spirit School, escuela privada ubicada en Puriscal centro, Barrio Las Brisas. Tiene una población de 103 estudiantes, principalmente se enfoca en formar personas íntegras y conscientes, comprometidas con la excelencia y con capacidades para poder realizar aportes significativos a la comunidad de Puriscal y al país. La institución pertenece al Circuito 01 de la Dirección Regional de Puriscal.

Tabla 4

Generalidades sobre la Escuela Saint Spirit

Misión	Ser un centro educativo con altos valores humanos, espirituales, morales y éticos que llevamos a la formación de estudiantes felices, respetuosos, críticos y líderes con opinión propia.
Visión	Ser la mejor institución educativa privada de la zona de Puriscal con proyección a tener los mejores bachilleres de la comunidad. Buscar tener en nuestra institución los más altos grados de excelencia académica implementando una educación totalmente bilingüe para las siguientes generaciones.
Apoyos externos	Terapia de Lenguaje, Psicología.
Asignaturas que se imparten	Español, Matemáticas, Estudios Sociales, Science, Valores, Artes Plásticas, Danza, Educación Física.
Aspecto socioeconómico	En Puriscal, el tabaco por mucho tiempo fue la actividad económica principal, sin embargo, en la actualidad entre sus principales actividades económicas están el cultivo del café, hortalizas, caña de azúcar, plantas ornamentales y la ganadería.

Aspecto cultural	Presenta varios patrimonios históricos nacionales, símbolo emblemático; el sapo del parque. Cuenta con algunas superficies protegidas como áreas de conservación del medio ambiente (flora, fauna, como el Parque Nacional La Cangreja u otros recursos naturales).
-------------------------	---

Fuente: Elaboración propia, 2024

2.16 Criterios de selección de los centros educativos

Entre la educación pública y la educación privada del país, hay algunas similitudes, como el programa de estudio, los contenidos, el tipo de evaluación, la malla curricular y muchos otros aspectos. Sin embargo, también existen desigualdades que pueden reflejar diferencias entre ambos centros educativos. En este apartado se busca identificar esas posibles disimilitudes, que caracterizarán a cada uno de los centros educativos investigados.

Cada objeto o elemento que se encuentre en el espacio educativo debe ser elegido con detenimiento y con una clara intención del propósito que tiene en el proceso educativo. De esta forma, como menciona Ullúa (2008, p. 73), los niños aprenden a leer los colores, las texturas, las formas, los olores, entre otros aspectos que fomentan el aprendizaje de determinados objetivos. Dentro de esta perspectiva, los maestros no siempre necesitan decir o enseñar algo por medio de la palabra, sino que hacen uso del ambiente para que los estudiantes aprendan.

García y Llull (2009) también hacen referencia a la decoración del espacio cuando afirman que “[...] debe servir como un marco escenográfico, pero sobre todo como un potenciador de la imaginación y creatividad infantil” (p. 32). Por este motivo, Ullúa (2008, p. 73) señala que se necesitan docentes con mucha percepción y sensibilidad, de modo que no saturen a la niñez de estímulos por el simple hecho de colocarlos en el aula, sino que cada uno de estos diga o signifique algo para los niños.

Se puede afirmar que el docente tiene un papel fundamental en la creación de un ambiente óptimo, pues es el encargado de idear o modificar el espacio como un medio que apoya y contribuye al juego, a la exploración, a la experimentación y, por tanto, al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, el docente está limitado por las posibilidades del centro educativo; por ejemplo, en la escuela pública no hay recursos, y las decoraciones que se

encuentran dentro de la clase son, en su mayoría, las que la docente adquiere o provee, mientras que en el centro educativo privado se le facilita a las docentes todo el material necesario para ambientar la clase de la manera que ellas decidan. Por lo tanto, solo si existen los recursos, se les puede ofrecer a los estudiantes opciones diversas de ambientes donde pueda llevarse a cabo el juego.

Además del aula, se debe pensar en otros ambientes, como mencionan Hervás (2008), los espacios exteriores, los parques y los entornos naturales como fuentes de experiencias lúdicas que invitan al juego compartido, a los grandes movimientos y la ejercitación, y promueven el contacto con materiales como la arena, el barro y el agua, que son muy atractivos para los niños.

De acuerdo con esto, García y Llull (2009) señalan lo siguiente:

[...] el espacio educativo no es solo la sala donde se desarrollan óptimamente las actividades lúdicas, sino todo el conjunto de posibilidades espaciales de que podemos disponer, tanto exteriores como interiores, así como su distribución por zonas. Hay que saber aprovechar todos los recursos que tengamos a nuestra disposición para hacer un lugar de juegos agradable, imaginativo y práctico. (p. 32)

Cuando se habla de espacio educativo, no se puede limitar únicamente al aula, sino que es necesario explorar los distintos espacios con los que cuenta la institución, así como las posibilidades pedagógicas y de juego. En el centro educativo privado, los espacios externos son más reducidos, pero están delimitados con un propósito específico, como la cancha de fútbol, la de vóley y la zona de juegos. Mientras que en el centro educativo público hay extensas zonas verdes, pero sin espacios definidos o delimitados para el juego.

Stein y Szulanski (citados en Ullúa, 2008) hablan acerca de la riqueza de los materiales para el juego. Uno de los elementos que más se encuentran en los jardines de niños son los juguetes. Ullúa (2008, p. 79) comenta acerca del papel de dichos objetos en el aula y señala que es necesario saber para qué los utilizan los estudiantes y los maestros; si todos los materiales que están en el aula son juguetes, para qué sirven y si, a su vez, funcionan para enseñar algo a los niños y las niñas.

Al igual que con los elementos para ambientar la clase, en el centro educativo público hay mucha escasez de recursos. Solo se cuenta con poco material didáctico, y este está incompleto o en mal estado, ya que es reutilizado año tras año. Mientras que en el centro educativo privado se le facilita todos los recursos didácticos y materiales necesarios cada vez que el docente lo solicite. A pesar de que todos los centros educativos del país tienen realidades distintas, los dos centros

educativos seleccionados reflejan en su mayoría las características de los centros educativos públicos y privados de Costa Rica.

CAPÍTULO III:
MARCO METODOLÓGICO

Capítulo III

Marco metodológico

El presente capítulo muestra el enfoque de investigación, el diseño, las fuentes utilizadas, los participantes del proceso, así como el modo en que fueron seleccionados por las investigadoras.

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo, el cual, según Salgado (2007), hace referencia al abordaje general utilizado en el proceso de investigación. Este enfoque es más flexible y abierto, y el curso de las acciones se rige por el campo (los participantes y la evolución de los acontecimientos); de este modo, el diseño se ajusta a las condiciones del escenario o ambiente.

Por su parte, Pérez (2000) señala que lo fundamental de la metodología cualitativa es que trabaja con el análisis e interpretación del lenguaje (verbal o no verbal) obtenido en condiciones de investigación, siendo características la observación participante, las historias de vida, la entrevista abierta y el grupo de discusión.

De acuerdo con lo anterior, se realiza una investigación dentro del enfoque cualitativo, que tiene como principal fin observar la incidencia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes en el nivel de cuarto grado.

3.2 Diseño de la investigación

Esta investigación es de tipo descriptivo, ya que describe los distintos contextos en los que se desarrolla la actividad lúdica en dos centros educativos pertenecientes a la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante el primer semestre de 2024.

Según Hernández et al. (2010), la investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, además de describir tendencias de un grupo o una población. A partir de esto, se establece que el alcance del presente estudio es descriptivo, pues pretende analizar el juego como fenómeno en los diferentes escenarios seleccionados.

De acuerdo con Hernández et al. (2014), “Así como los estudios exploratorios sirven fundamentalmente para descubrir y prefigurar, los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación” (p. 92). Es así como el presente estudio descriptivo expone y caracteriza detalladamente la realidad de la actividad lúdica en los dos contextos institucionales seleccionados.

3.3 Fuentes de información

De acuerdo con Hernández et al. (2010), las fuentes de información pueden clasificarse en tres tipos: primarias, secundarias y terciarias. En este caso, y debido a la naturaleza de la investigación, se utilizaron tanto fuentes primarias como secundarias, las cuales se describen a continuación.

3.3.1 Fuentes primarias

Las fuentes primarias proporcionan datos de primera mano, ya que incluyen los resultados de los estudios correspondientes. Ejemplos de fuentes primarias son: libros, antologías, artículos de publicaciones periódicas, monografías, tesis, entre otros (Hernández et al., 2010, p. 53).

En la presente investigación, se utilizan este tipo de fuentes con mayor frecuencia para sistematizar la información y profundizar en el tema durante la elaboración del referente teórico y en el análisis (Hernández et al., 2010, p. 53). Se utilizan las siguientes fuentes primarias: artículos de publicaciones, tesis, documentos oficiales y páginas en internet. La recolección de datos también se lleva a cabo mediante observaciones no participantes en las instituciones seleccionadas.

3.3.2 Fuentes secundarias

Las fuentes secundarias son listas, compilaciones y resúmenes de referencias o fuentes primarias publicadas en un área de conocimiento particular. Es decir, reprocesan información de primera mano. Comentan brevemente artículos, libros, tesis, disertaciones y otros documentos (Hernández, 2006, p. 23). Este tipo de fuentes se consultará principalmente en los planeamientos, con el fin de obtener datos necesarios para esta investigación.

3.4 Sujetos de investigación

Según López (2004), la población es “el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación”. En nuestro caso, serían todos los estudiantes de cuarto grado del país; sin embargo, no es viable para la investigación, por lo que se empleará un muestreo intencional. Bajo este muestreo, se eligió a dos grupos de cuarto grado, uno de un centro educativo público y otro de un centro educativo privado de la Dirección Regional de Puriscal.

En el muestreo intencional, existe la posibilidad de utilizar un criterio de conveniencia para la selección de la muestra, seleccionando los casos que son de mayor acceso bajo ciertas condiciones dadas (Patton, 2002, p. 213). Esto respalda la elección de las instituciones para esta investigación, la cual se realizó tomando en cuenta aspectos como la localización de los centros y la disponibilidad de tiempo de las investigadoras.

3.5 Técnicas de recolección de datos

De acuerdo con Sampieri (2014), en una investigación cualitativa se busca obtener datos que se convertirán en información y conocimiento.

[...] Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) [...] los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva. Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento. (p. 397)

Por otro lado, y continuando con Sampieri (2014), las herramientas principales para la recolección de datos en este tipo de investigación son aquellas técnicas que permiten recopilar los datos de manera descriptiva, clara y concisa. Entre estas herramientas destacan la entrevista y la observación. Para efectos de la presente investigación se utilizaron estos dos instrumentos como vías principales para la recolección de información: la entrevista semiestructurada y la observación no participante. Además, se desarrollará un grupo focal; todos estos instrumentos se describirán a continuación:

3.5.1 Entrevista semiestructurada

“El entrevistador la efectúa tomando como base un guion, pero las preguntas son abiertas y no tienen una estandarización” (Münch y Ángeles, 2009, p. 76). Con el fin de conocer la percepción de las docentes participantes acerca del juego, así como sus conocimientos sobre éste en relación con el desarrollo del niño, se les aplicará una entrevista semiestructurada de 10 preguntas (ver anexo 1).

Dicha entrevista busca un diálogo fluido y ameno con las participantes, y pretende que la recolección de información sea más efectiva. Además, una entrevista semiestructurada permite a las participantes la libertad de comentar y aportar sus respuestas de manera cómoda y espontánea.

3.5.2 Observación no participante

En la observación externa o no participante, el investigador se mantiene al margen del fenómeno estudiado, como un espectador pasivo, que se limita a registrar la información que aparece ante él, sin interacción, ni implicación alguna. Se evita la relación directa con el fenómeno, pretendiendo obtener la máxima objetividad y veracidad posible. (Valles, 1997, p. 149)

A partir de la cita anterior, se definió la observación no participante como el segundo instrumento a ejecutar, debido a que las observadoras no pretenden involucrarse directamente. Este instrumento se divide en dos observaciones (ver anexo 2), cada una con el fin de obtener datos diversos que enriquezcan el análisis y la discusión de la información.

3.5.3 Grupo focal

El grupo focal es un método de investigación cualitativo que se utilizará con el fin de recolectar información útil para los resultados esperados, mediante entrevistas a un grupo de personas estudiantes, en un entorno natural. Un grupo focal puede ser especialmente útil para observar cómo las personas construyen significados a lo largo de su aplicación. Gibb (1997) menciona:

El propósito principal del grupo focal es hacer que surjan actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en los participantes; esto no sería fácil de lograr con otros

métodos. Además, comparados con la entrevista individual, los grupos focales permiten obtener una multiplicidad de miradas y procesos emocionales dentro del contexto del grupo. (p. 256)

Se realizará un grupo focal como el tercer instrumento a ejecutar, debido a que se busca analizar la perspectiva de las personas estudiantes sobre las actividades lúdicas. Este instrumento se basará en una serie de preguntas generadoras (ver anexo 3) que permitirán crear un espacio de conversación para obtener los datos necesarios para la investigación.

3.6 Categorías de análisis

Tabla 4

Categorías de análisis

Objetivos específicos	Categoría	Subcategorías	Instrumentos	Referencias
Determinar las estrategias de mediación pedagógica que invitan a la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.	1.Estrategias de mediación pedagógica	Tipos de juego Juegos de mesa Actividades al aire libre Juegos de rol Juegos tradicionales	Observación, grupo focal y entrevista	López (2010) García (2010) Machelet (2002)

<p>Identificar los beneficios de la utilización de actividades ludicopedagógicas en estudiantes de cuarto grado a través de la conceptualización de juego de las docentes.</p>	<p>2. Actividades ludicopedagógicas 3. Rol del docente</p>	<p>Concepto Educación tradicional Concepto de Juego Teorías del juego</p>	<p>Observación, y entrevista</p>	<p>Roncancio y Giomar (2009) Zapata (1988)</p>
<p>Examinar la perspectiva de las personas estudiantes del nivel de cuarto grado, respecto al uso de actividades lúdicas para el aprendizaje.</p>	<p>4. Uso de actividades lúdicas</p>	<p>Desarrollo integral Desarrollo del niño acorde a la edad</p>	<p>Grupo focal y observación.</p>	<p>Mansilla (2000) Ceci (2018):</p>
<p>Generar recomendaciones que orienten la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.</p>	<p>5. Actividad lúdica para la adquisición de aprendizaje</p>	<p>Aprendizaje duradero Destrezas Conocimientos</p>	<p>Observación</p>	<p>Claro, S (2011)</p>

Fuente: Creación propia, 2024.

CAPÍTULO IV:
ANÁLISIS DE RESULTADOS

Capítulo IV

Análisis de resultados

En el presente capítulo se analizan los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados. Con este propósito, se organiza la información en las tres categorías planteadas: Estrategias de mediación pedagógica, actividades ludopedagógicas y uso de actividades lúdicas.

4.1 Categoría 1: Estrategias de mediación pedagógica

Haciendo referencia al juego como tal, López (2010) asegura que éste es uno de los medios más importantes para los niños a la hora de expresar sentimientos, emociones e intereses. A su vez, se asocia con la creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje, relaciones sociales, capacidades motoras, intelectuales y afectivas, entre otras. Para esta subcategoría es importante identificar qué tipos de juego se generan a partir de las estrategias lúdicas, como: juego libre, experimentación, sensoriomotriz, de roles, espontáneo, recreativo, de construcción y representación.

Como se menciona en el texto anterior, existen muchos tipos de juego. Mediante la entrevista realizada, ambas docentes de la institución pública y privada coinciden en que las personas estudiantes de cuarto grado prefieren los juegos al aire libre y actividades lúdicas que involucren material concreto. Aun así, también se realizan actividades como las mencionadas por la docente de la institución privada:

Realizo juegos, como rompecabezas, elaboración de material, juegos al aire libre para reforzar temas, estas actividades como lo he mencionado sí dan grandes resultados para la construcción del aprendizaje, a mí me gusta hacer juegos así sean inventados por mí.

Sin lugar a dudas, el juego es un factor primordial para que el niño adquiera diversas habilidades que le permitan desenvolverse de manera idónea en la sociedad y ante el mundo, por lo que la intencionalidad de éste juega un papel de suma importancia. De ahí la necesidad de que existan propuestas lúdicas por parte de las docentes que aseguren la promoción de juegos diversos y variados que permitan al niño y a la niña generar aprendizajes.

Como se mencionó anteriormente, las docentes hacen uso del juego para promover distintas habilidades en los niños, principalmente en el área cognitiva, a través de juegos de reglas, motores, electrónicos y de mesa. Así lo confirman los estudiantes de ambas instituciones:

Jugamos juegos de adivinar palabras, sinónimos, parónimos y antónimos. Memorias, bingos de números pares e impares.

Jugamos juegos de mesa, memoria, rompecabezas, de competencia, adivinanzas, juegos de trabajo en grupo, muchos juegos al aire libre, juegos en línea con las computadoras y tablets, juegos en la pizarra digital.

Además, durante las observaciones, los niños demostraron un gran disfrute de estas actividades, por lo que el grupo investigador considera que, si la docente logra complementar la formulación de estas estrategias lúdicas que promueven el juego para crear conocimiento con un correcto manejo conceptual del mismo, los niños se verían muy beneficiados.

Declory, citado por Michelet (2002), afirma que: “Los juegos educativos no son un fin en sí mismos, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirían una ‘lección’[...]” (p. 33). El autor destaca la importancia del juego como vía para construir conocimiento, es decir, que no son un fin, sino un medio para; como bien lo mencionaron las docentes observadas, el juego sí genera resultados diferentes. Aunado a esto, una de las docentes observadas mencionó:

Las personas estudiantes disfrutan, aprenden y se divierten, hay que ver las caritas de felicidad cuando se realiza algo diferente en la clase por mas más pequeña que sea la actividad, adquieren más fácil el aprendizaje, los cuales son más duraderos.

García (2010) menciona que: “El maestro tiene que dedicarse menos a enseñar y más a dejar vivir, a organizar el trabajo, a no obstaculizar el impulso vital del niño, sino a reforzarlo y darle medios de realización...” (p. 99). La cita anterior hace referencia al papel del docente dentro del proceso educativo y lo invita a ser una ayuda para las personas estudiantes, y a facilitarles estrategias lúdicas que promuevan el juego como medio para desarrollar su aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, es importante destacar que, a pesar de que las docentes mencionan algunos tipos de juegos que se generan a partir de las estrategias lúdicas que ellas promueven, muchas veces las temáticas de clase no se pueden adaptar para incluir dentro de ellas una actividad lúdica. Esto las enfrasca en las actividades más tradicionales, como el uso de fotocopias, cuadernos y clases de tipo magistral, en donde las personas estudiantes dejan de ser los protagonistas del proceso.

4.2 Categoría 2: Actividades ludicopedagógicas

Para esta subcategoría, es importante tener presente que el juego tiene distintas modalidades. Por lo tanto, se define la más relevante para este apartado, basándonos en lo investigado en el referente teórico, las observaciones y las entrevistas realizadas. El juego con intencionalidad pedagógica tiene un objetivo definido y su fin es que el niño aprenda de manera natural mientras se divierte. En este tipo de juego, el adulto interviene de manera directa, proponiendo el espacio, los recursos, las reglas y todos los elementos necesarios.

Según Zapata, el juego “está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño; en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño” (1988, p. 15). Con respecto a la cita anterior, es posible afirmar que las dos docentes coinciden con la conceptualización de Zapata, al menos en alguno de sus aspectos, ya que mencionan que el juego promueve el aprendizaje y crea espacios atractivos e interactivos para las personas estudiantes.

El autor asocia el juego con el conocimiento, y las docentes de las instituciones lo relacionan con el aprendizaje y la adquisición de diversos conocimientos. Por ejemplo, la docente de la institución privada afirmó que:

El juego consiste en promover en la clase una situación atractiva para que las personas estudiantes adquieran aprendizajes significativos por medio de la actividad lúdica.

Por otra parte, contrastando la definición de las docentes obtenida en la entrevista con el trabajo en el aula, a partir de las observaciones realizadas, se puede afirmar que solo en ocasiones

se evidenció una coherencia entre la manera en la que las docentes definieron el juego y su ejecución. Por ejemplo, la docente de la institución pública afirmó que:

Las actividades lúdicas promueven un aprendizaje significativo dentro de las aulas, porque este tipo de actividades crean en los estudiantes motivación, mayor atención, y la comprensión de los temas, de una forma más sencilla.

Sin embargo, al observar el trabajo en el aula de esta docente en particular, es evidente que no posicionó al juego como el principal actor dentro del aula, ni como promotor del aprendizaje del niño, pues dio prioridad a las clases más tradicionales con actividades pasivas en el cuaderno o el libro. No se reflejó la vinculación juego-aprendizaje en el aula, ya que en ninguno de los casos se observó que el juego fuera la principal estrategia de mediación. Por encima del juego, existieron otras actividades.

De acuerdo con lo anterior, podemos inferir que, a pesar de que las personas docentes tienen el conocimiento teórico sobre la importancia del juego y reconocen los beneficios que este aporta a sus estudiantes, por distintas razones se inclinan más hacia una educación tradicional. Algunas de las razones que mencionan son el tiempo y los recursos, como lo indica también la docente de la institución pública:

A veces pensamos que solo nosotros damos la clase y lo que dice el estudiante no tiene importancia, o no queremos que el grupo se desordene, por lo que se evitan las actividades lúdicas más allá de sus ventajas.

Por otra parte, el principal hallazgo entre la conceptualización dada por las docentes y lo observado es que afirmaron que existe una vinculación directa entre el juego y el desarrollo cognitivo, específicamente en lo que respecta a la construcción de conocimientos y al aprendizaje. Sin embargo, dicha relación no siempre se observó en la jornada diaria; en las observaciones, la mayoría de las actividades se realizaron mediante actividades no lúdicas.

El desfase entre teoría y práctica resta valor al manejo teórico que tienen las docentes del juego, pues se contradice y se obstaculiza el aprendizaje y el desarrollo de los niños a través de este. El equipo investigador considera que esta incongruencia entre la conceptualización de las

docentes y su práctica educativa tiene una implicación grave en el desarrollo de los niños, pues, como afirman Roncancio y Giomar (2009, p. 13), el juego es esa actividad innata del ser humano que le permite conocer el mundo que le rodea, conocerse a sí mismo y responder a sus necesidades determinadas.

Es decir, dentro del concepto de juego, es fundamental recalcar su papel en el proceso de desarrollo integral de los niños y en su construcción de conocimientos, por lo que las docentes deberían dominar estos aspectos y su importancia para que el juego prevalezca como estrategia de mediación en las aulas.

4.3 Categoría 3: Rol del docente

Los profesionales en educación desempeñan un rol importante para asegurar la efectividad en el progreso del proceso educativo. Entre sus labores se encuentran el desarrollo de los programas de estudio, la planificación didáctica, el uso efectivo de los recursos, la evaluación de los procesos, entre otros. Por lo tanto, en esta categoría surge la importancia de analizar el rol de las dos docentes observadas.

Como se visualizó en la teoría examinada, uno de los roles más importantes del docente es ser promotor de actividades lúdicas que generen aprendizaje. Para Ceci (M.), promover el juego dentro del aula involucra la planificación, garantizar condiciones, tener disposición y ser motivador del aprendizaje, entre otros elementos.

Según las observaciones realizadas, respecto a la planificación, ambas docentes preparaban sus clases con anticipación, y a pesar de que se evidenciaron actividades lúdicas en ambos planeamientos, en el caso de la docente de la institución pública eran muy escasas. Según Ramírez (2009), “en la mediación pedagógica, el docente es facilitador, en la medida que planea estratégicamente el aprendizaje y media para que el discente construya sus propios significados a la luz de su realidad” (p. 5). Si se analiza esta cita con respecto al juego, se infiere que el docente es facilitador siempre y cuando su función sea orientar el juego hacia la consecución de ciertos propósitos; por tanto, sin una planificación previa, es muy poco probable que se logre promover el juego dentro del aula.

Además de la planificación, el rol del docente también involucra la creación del material y la búsqueda de los recursos necesarios. De acuerdo con la docente de la institución privada:

Es necesario ante todo la creatividad del docente para diseñar material didáctico para sus grupos.

Stein y Szulanski (1997) hablan acerca de la riqueza de los materiales y recursos para el juego y comentan el papel de estos en el aula, señalando que es necesario utilizarlos para potenciar el aprendizaje en los niños, aprovechando su atractivo para desarrollar en ellos habilidades sociales, cognitivas y de otras áreas de aprendizaje. Lamentablemente, estas destrezas que pueden ser potenciadas en los niños a partir de la variedad y riqueza de materiales no se evidencian en la institución pública, y esto puede deberse a la falta de recursos económicos, como lo menciona la docente.

Para implementar actividades, se necesita disponer del tiempo adecuado, materiales, recursos económicos y espacio.

Parte del rol docente también es ser guía, mediador y motivador. El juego, como estrategia de enseñanza y aprendizaje, implica que el docente reflexione sobre qué es jugar, y esto lo tienen muy claro las docentes de ambas instituciones.

La disposición del docente es importante, porque muchas veces nos centramos en dar solo la parte teórica sin importar si el estudiante aprende o no, y nos enfocamos solo en completar los programas de estudio que indica el sistema educativo, dejando de lado la parte de interacción y compartir las diferentes perspectivas de los estudiantes.

Los docentes transmiten el conocimiento a los niños, por ende debe tener la capacidad de transmitir motivación, considero que esta es la clave fundamental para el éxito de los niños ser motivados a aprender y mucho mejor si lo hacen con juegos que ellos están adquiriendo el aprendizaje de una manera divertida

De acuerdo con los resultados obtenidos en las entrevistas, podemos afirmar que ambas docentes conocen su rol dentro del sistema educativo y tratan de ejecutarlo de la mejor manera

posible. Sin embargo, algunos elementos, en su mayoría externos a ellas, pueden impedir que ejerzan su papel de la manera más efectiva.

4.4 Categoría 4: Uso de actividades lúdicas

Para la presente subcategoría, se utilizó el grupo focal con el fin de conocer la perspectiva de los estudiantes respecto al juego en el aula. Además, se busca analizar cómo la mediación docente también cumple un papel dentro de las estrategias lúdicas, mediante entes facilitadores que puedan favorecer el aprendizaje de los niños.

Según Mansilla (2000), “La Segunda Infancia (6 a 11) se caracteriza por su apertura al mundo externo y por la acelerada adquisición de habilidades para la interacción” (p. 109). De acuerdo con lo anterior, se puede inferir que los estudiantes en esta edad tienen mayor capacidad para interactuar con otras personas y una mayor conciencia del mundo que los rodea. El juego les permite experimentar estos cambios.

Como se ha mencionado a lo largo de la investigación, el juego es innato y natural, y es para todas las personas, independientemente de su edad. A través de él se desarrollan múltiples áreas, siendo la cognitiva una de ellas. Por lo tanto, es importante utilizar el juego como medio para permitir que los estudiantes aprendan de acuerdo con sus preferencias y necesidades.

Como se mencionó en el referente teórico en el área cognitiva, a los 11 años los estudiantes comienzan a entender las consecuencias de una acción y actúan en consecuencia. Pueden dar opiniones y participar en discusiones, por lo que dinámicas como el conversatorio observado en la institución pública son muy enriquecedoras para los estudiantes, ya que ellos son más capaces de interiorizar actividades que implican un mayor desafío mental. Además, en el área socioemocional, valoran más las opiniones de sus pares y prefieren su compañía. Esto se reafirma por lo expresado por los estudiantes de la escuela pública durante el grupo focal:

El recreo es chiquitito y cuando jugamos, también nos divertimos en la clase. Además podemos estar con nuestros amigos.

De acuerdo con los resultados obtenidos en el grupo focal, las personas estudiantes de cuarto grado de ambas instituciones disfrutaban del juego, porque se divierten y, además, les genera aprendizaje, como lo mencionan a continuación:

Los juegos son muy bonitos para aprender... Nos divertimos mucho y la pasamos bien.

Nos divertimos mucho jugando, son mas bonitas las clases, disfrutamos y se nos pasa el tiempo muy rápido.

De acuerdo con la opinión dada por los estudiantes, el juego va más allá de la diversión; el juego también les genera aprendizaje. Por esta razón, es importante que se realice con un propósito definido, y el rol del docente es esencial para lograrlo. Según Ceci (2018), “El juego... implica que el docente reflexione sobre qué es jugar, plantee cómo hacerlo, desde qué marco teórico, con qué propósito, piense si se aprende con el juego elegido, cuándo jugar, quiénes jugarán y qué se hará con los resultados”.

Como parte del rol docente, se debe planificar el juego anticipadamente para que pueda ser provechoso y significativo para los estudiantes. Además de una correcta planificación, el docente también es el encargado de mediar los juegos y asegurarse de que su papel dentro de estas actividades sea el de guía, sin interferir con los procesos y permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento, brindándoles las herramientas necesarias para lograrlo. Esto es lo que mencionan los estudiantes de la escuela privada:

Los profes nos motivan por medio de juegos aprendemos de una manera muy bonita.

Celi (2018) menciona que: “es imprescindible que los docentes otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia de trabajo”. Como lo necesita para sacar el máximo provecho del juego, el docente debe entender su importancia y darle el valor que posee, ya que cuando se ejecuta adecuadamente, trae resultados positivos, como los mencionados por los estudiantes de ambas instituciones.

Cuando estamos motivados aprendemos mucho mejor... cuando hay emoción prestamos atención y siempre es divertido jugar para aprender cosas nuevas de una manera diferente. Es más divertido y también aprendemos cuando jugamos...recordamos más la materia después de hacer el juego, que cuando hicimos la práctica.

4.5 Interpretación de resultados

Una vez finalizado el presente análisis, se pueden obtener distintas afirmaciones sobre las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel, las cuales se mencionarán de acuerdo con los resultados obtenidos en cada categoría, finalizando con una serie de recomendaciones que orienten la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.

Con respecto a la categoría 1, se evidenció que las clases tradicionales predominan en ambos centros educativos. Sin embargo, a pesar de que las actividades lúdicas no siempre están presentes en la jornada diaria, cuando se incluyen en el planeamiento, estas son variadas, pero en su mayoría pasivas, ya que los juegos que se proponen solo estimulan el área cognitiva.

Sin lugar a dudas, el juego es un factor primordial para que las personas adquieran diversas habilidades que les permitan desenvolverse de manera idónea en sociedad y ante el mundo, por lo que la intencionalidad de este juega un papel de suma importancia. De ahí la necesidad de que existan propuestas lúdicas por parte de las docentes que aseguren la promoción de juegos diversos y variados que permitan al niño y a la niña desarrollar todo este tipo de habilidades.

Por su parte, en la categoría 2, se evidenció una incoherencia entre teoría y práctica, que impidió que las estrategias de mediación planificadas promovieran el desarrollo integral del niño a través del juego, demostrando que las docentes no aplican el juego en su práctica pedagógica, aunque conozcan su importancia para el niño.

El juego permite desarrollar las diferentes áreas de los niños y aprender nuevos conceptos mientras disfrutan de su propio aprendizaje. Todas estas habilidades se ven limitadas por el poco interés en potenciar el juego dentro del aula, ya que, a pesar de que se evidencian actividades lúdicas y se conoce la importancia de estas, no se les da su lugar como estrategia principal para la adquisición del aprendizaje.

El grupo investigador considera que debería existir una responsabilidad por parte de las profesionales de ambas instituciones para manejar conceptos importantes relacionados con la

ludopedagogía y el desarrollo integral. Por ejemplo, se pueden desarrollar habilidades sociales por medio de la interacción con sus semejantes y la vivencia de experiencias que les permitan enfrentarse a sus emociones y sentimientos, así como estimular destrezas motoras (finas y gruesas) mediante actividades lúdicas que permitan utilizar diferentes partes del cuerpo, desarrollar la capacidad de análisis y pensamiento crítico a la hora de solucionar conflictos, y potenciar el desarrollo lingüístico en el momento de expresar sus propias ideas. Promoviendo el juego de esta manera, las docentes pueden ser verdaderas guías en el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de sus estudiantes.

Lo anterior conduce al tercer aspecto, correspondiente a la categoría 3, donde se puede afirmar que poseer conocimiento teórico sobre el juego y la noción del rol que debe desempeñar un docente no implica que este se ejecute en su totalidad, ya sea por falta de interés u otros factores ajenos al propio docente.

Los seres humanos nacen con un potencial lúdico, es decir, con la posibilidad de desarrollar su capacidad de jugar. Sin embargo, es en el medio social donde el niño está en contacto con distintas oportunidades que le permiten cultivar dicho potencial. Es por esto que la función de las docentes es buscar estrategias lúdicas que brinden la oportunidad de desarrollar esta capacidad.

En la categoría 4, se visualiza el impacto que tienen las actividades lúdicas en las personas estudiantes de cuarto nivel de ambas instituciones, ya que estos expresaron de múltiples formas la satisfacción y los beneficios que genera en ellos el uso de actividades lúdicas durante la jornada diaria. Además de vivenciar las clases de una manera más placentera, pueden aprender los contenidos de una forma más sencilla y efectiva.

El juego es innato; todas las personas, independientemente de su edad, disfrutan de jugar, ya que es una actividad fundamental y básica en la vida de los seres humanos, principalmente en edades tempranas. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también aprenden y son conscientes de esto; además, se desarrollan de manera integral. Razón por la cual, el grupo investigador generó algunas recomendaciones que permitan orientar el juego como medio para adquirir el aprendizaje. Estas se citan a continuación:

1. Distribuir el tiempo de manera que haya un balance entre las experiencias que implican juego y las que no.

2. Incluir el juego a lo largo de la jornada y que no se vea reflejado solo en algunos momentos.
3. Realizar juegos más variados, para promover el desarrollo integral del niño.
4. Tomar en cuenta la opinión, las necesidades y características de los niños a la hora de planear los juegos.
5. Utilizar juegos que estén relacionados con el tema que se trabaja, para que haya un mayor aprovechamiento de este.
6. Planificar estrategias lúdicas que se adapten a las necesidades de sus estudiantes, tomando en cuenta el contexto y los recursos disponibles dentro de la institución.
7. Utilizar estrategias lúdicas no solo en el desarrollo de los temas, también aprovecharlas para introducir o cerrar los mismo. También para evaluar los aprendizajes.

CAPÍTULO V:
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

El presente capítulo incluye, en primera instancia, las conclusiones obtenidas a partir de la investigación, a la luz de los objetivos planteados. En segunda instancia, se generan algunas recomendaciones que tienen como fin orientar la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.

5.1 Conclusiones

- En los momentos en los que se evidenció el juego, los niños demostraron un gran interés y disfrute por este, reafirmando que el niño posee una naturaleza lúdica y que esta es la estrategia por excelencia para promover un desarrollo integral y propiciar el aprendizaje significativo. Esto es lamentable debido a que en las aulas se está dando prioridad a otras estrategias de mediación, dejando el juego de lado y privando a los niños de esta herramienta que les permite desarrollarse de manera lúdica y divertida.
- Con respecto a este objetivo, se concluye que las estrategias de mediación que se promueven para favorecer el aprendizaje del niño son escasas y poco variadas; la mayoría de las veces se limitan a actividades pasivas en el libro o el cuaderno y a clases magistrales en las que la persona estudiante tiene un rol inactivo.
- Desde esta perspectiva, las estrategias que predominan en los centros educativos se centran en el área cognitiva; sin embargo, el juego no es el principal medio para llevarlas a cabo, por lo que no se desarrolla al máximo el potencial de la niñez en esta área.
- La conceptualización que poseen las docentes sobre el juego es básica y limitada, ya que manejan conceptos esenciales respecto a este. Si bien las maestras mencionan aspectos tales como que el juego es necesario para el aprendizaje de los niños, no profundizan en los diversos tipos de juego que existen, sus beneficios o el aporte que estos brindan.

- Aunque las docentes manejan algunos de los aspectos conceptuales del juego, estos no se ven aplicados en la práctica. Por lo tanto, el manejo teórico de las docentes respecto a este no es suficiente y, por ende, pone en duda el impacto que puede tener en la búsqueda de un desarrollo óptimo e integral en las personas estudiantes.
- Las personas estudiantes, sujetos de la investigación, revelan por medio del grupo focal que sus actividades favoritas son las que involucran el juego, ya que estas les permiten compartir con sus compañeros, divertirse y les da la sensación de que el tiempo transcurre más rápido. Además, las personas estudiantes afirman que aprenden por medio del juego.
- En las observaciones realizadas, se evidencia que durante los momentos de juego, las personas estudiantes se mantienen más atentas y participativas; además, tienen un rol más activo ya que se involucran en la lección.

5.2 Recomendaciones

A continuación, se presentan una serie de recomendaciones que surgen a partir de los resultados obtenidos a través de la teoría examinada, los instrumentos aplicados y el análisis. Estas recomendaciones buscan reflexionar sobre los alcances del estudio y orientar a las diferentes partes y entidades que formaron parte del proceso de la investigación, a promover la actividad lúdica para la adquisición de aprendizajes.

A los centros educativos Saint Spirit y Santiago Alpizar Jiménez.

- Se recomienda ampliar las estrategias de mediación pedagógica para abordar todas las áreas del desarrollo. Se sugiere buscar estrategias innovadoras que permitan diversificar las actividades realizadas con los estudiantes.
- Se exhorta a incorporar y reforzar el uso de estrategias ludicopedagógicas en todos los momentos del planeamiento didáctico. Se aconseja asegurar que estas se reflejen en la

ejecución de las clases, utilizando las estrategias lúdicas para el inicio, desarrollo y conclusión de un tema, e incluirlas también en la evaluación de los aprendizajes.

A los profesionales en el área de educación.

- Se recomienda mantenerse en constante actualización y capacitación para responder a las necesidades de los estudiantes en relación con el juego.
- Se aconseja estar abiertos a nuevas estrategias y metodologías de trabajo. Se sugiere innovar en clase mediante la planificación, los materiales, las actividades y otras estrategias que beneficien al estudiantado.

Al Colegio de Licenciados y Profesores (COLYPRO).

- Se recomienda implementar talleres y capacitaciones sobre el juego como estrategia de aprendizaje en las aulas. Se exhorta a proporcionar a las docentes las herramientas necesarias para maximizar el uso del juego en beneficio del desarrollo del niño.

A la Universidad Central y demás universidades formadoras.

- Se aconseja formar a los futuros profesionales en los beneficios de las actividades ludicopedagógicas para el desarrollo integral de los estudiantes.
- Se recomienda preparar a los futuros profesionales para incluir el juego en la aplicación de los programas de estudio del MEP.

Al MEP.

- Se exhorta a incorporar la importancia del juego en los programas de estudio de I y II ciclo para el desarrollo de los niños.

- Se recomienda promover a nivel nacional (familia, comunidad, centro educativo) la importancia del juego para el niño, su desarrollo y aprendizaje. Se aconseja generar una mayor conciencia sobre el papel del juego y eliminar las nociones erróneas que se tienen al respecto.

A futuros investigadores.

- Se sugiere variar el nivel y los meses del año en los que se realicen las observaciones para obtener un panorama más amplio sobre la aplicación de estrategias lúdicas y el quehacer docente a lo largo del curso lectivo.
- Se recomienda ampliar la muestra para obtener una perspectiva más completa de la realidad de los centros educativos.

CAPÍTULO VI:
ANEXOS

Capítulo VI

Anexos

En el presente capítulo se incluyen todos los materiales complementarios y herramientas utilizadas para sustentar y dar forma a las opiniones y conclusiones emitidas a lo largo de la investigación

Anexo 1 – Guía de entrevista semiestructurada

Universidad Central
Escuela Ciencias de la Educación



Sustentantes:

Daniela Calderón Rivera

Valeria Gen Rivera

GUÍA DE ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

La presente entrevista semi estructurada constituye uno de los instrumentos de recolección de información para el trabajo final de graduación: *Las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel: un estudio desde la experiencia de los centros educativos Saint Spirit School y Santiago Alpizar Jiménez de la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante el primer semestre del 2024*. El objetivo de este instrumento es averiguar la perspectiva que la docente posee sobre el juego, así como sus conocimientos sobre este en relación al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

DATOS GENERALES	
Observadora	
Institución	
Grupo	
Fecha	
Cantidad de estudiantes	

DOCENTE	
Nombre	
Edad	
Sexo	
Años de laborar	
Años de laborar en la institución	

PREGUNTAS

1. ¿Cómo definiría usted una actividad lúdica?
2. ¿Usted cree que las actividades lúdicas promueven el aprendizaje? ¿Cómo?
3. ¿Para usted que aspectos son necesarios para implementar actividades lúdicas en la clase?
4. En su trabajo ¿Cómo están presentes las actividades lúdicas?
5. ¿En qué momentos o en qué materias practica las actividades lúdicas?
6. ¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza?
7. ¿Cómo aportan estas actividades lúdicas al aprendizaje de las personas estudiantes?
8. Como docente, ¿Cuál es su papel durante las actividades lúdicas?
9. ¿Qué tipo de actividades lúdicas prefieren las personas estudiantes?
10. ¿Qué resultados obtiene al realizar actividades lúdicas en el aula?

Anexo 2 – Guía de observación no participante

Universidad Central
Escuela Ciencias de la Educación



Sustentantes:

Daniela Calderón Rivera
 Valeria Gen Rivera

GUÍA DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE

La presente guía de observación constituye uno de los instrumentos de recolección de información para el trabajo final de graduación: *las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel: un estudio desde la experiencia de los centros educativos Saint Spirit School y Santiago Alpízar Jiménez de la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante el primer semestre del 2024*. El objetivo de este instrumento es indagar cómo se aborda el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje en centros educativos seleccionados. Lo anterior, se realizará por medio de dos sesiones.

DATOS GENERALES	
Observadora	
Institución	
Grupo	
Fecha	
Docente	
Cantidad de estudiantes	
Tiempo de la observación	

Aspectos a observar	Descripción de lo observado	Apreciación de lo observado
Describir si se evidencia el juego en las diferentes estrategias de mediación docente (sí o no, cuántas).		
Comentar si las estrategias de mediación son		

Aspectos a observar	Descripción de lo observado	Apreciación de lo observado
congruentes con los procesos que se plantean.		
Describir si el juego dentro del planeamiento busca promover el aprendizaje (sí o no, cómo, con qué frecuencia).		
Describir si se hace uso del juego y de qué tipo.		
Describir si se hace uso del juego en la planificación de todas las lecciones.		
Existe coherencia entre lo observado en la práctica y lo que se evidencia en el planeamiento.		
Describir las conductas de los estudiantes durante la realización de juegos en el aula.		

Observaciones:

Anexo 3 – Guía de Grupo Focal

Universidad Central
Escuela Ciencias de la Educación



Sustentantes:

Daniela Calderón Rivera
 Valeria Gen Rivera

GUÍA DE GRUPO FOCAL

A continuación, se presenta una serie de preguntas pertinentes al tema de investigación denominada: *Las estrategias ludicopedagógicas en el proceso de aprendizaje de estudiantes de cuarto nivel: un estudio desde la experiencia de los centros educativos Saint Spirit School y Santiago Alpízar Jiménez de la Dirección Regional de Educación de Puriscal durante el primer semestre del 2024*, cuya finalidad es recopilar información que permita el cumplimiento del objetivo principal de la investigación.

DATOS GENERALES	
Observadora	
Institución	
Grupo	
Fecha	
Docente	
Cantidad de estudiantes	

1. ¿Ustedes realizan juegos dentro de la clase? y ¿En qué momentos o materias?
2. ¿Qué tipos de juegos realizan?
3. ¿Cómo se sienten cuando realizan juegos dentro de la clase?
4. ¿Por qué les gusta hacer juegos dentro de la clase?
5. ¿Creen que se aprende más cuando hacen juegos o cuando trabajan en el libro o el cuaderno? ¿Por qué?

Referencias bibliográficas

- Araya, A. (2016). *La dimensión lúdica del ser humano en el aprendizaje*. Costa Rica: EUNED.
- Ausubel, D (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune and Stratton
- Benitez, J. L (2014). *Education for coexistence in school contexts: an intervention proposal against mistreatment between equals*. *Apuntes de Psicología*.
- Ceci, M (2018) ¿Por qué Jugar en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego. *Lúdicamente*, (7).
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4354>
- Cifuentes, M. (1998). Concepto de Historia y Teorías del juego y la Lúdica. *Revista Seminario Investigativo* (179) 3-5.
- Código de la Niñez y la Adolescencia. Ley N° 7739, 1998. Artículo 20°- Definición. La Gaceta N° 26 de 6 de febrero de 1998 (Costa Rica).
- Código de la Niñez y la Adolescencia. Ley N° 7739, 1998. Artículo 73°- Derechos culturales y recreativos. La Gaceta N° 26 de 6 de febrero de 1998 (Costa Rica).
- Córdoba, M. (2012). *Importancia del juego para los niños y las niñas*. http://www.cide-ineina.una.ac.cr/index.php?option=com_remository&Itemid=76&func=fileinfo&id=

Del Río, P. y Álvarez, A. (2007). *Escritos sobre arte y educación creativa de Lev S. Vygotski*.
Fundación Infancia y Aprendizaje.

Epstein, J., Petersen, A. (1991). Research on Education and Development, American Journal
of Education. 645-646
AUSUBEL, D.P. (1963). *The psychology of meaningful verbal
learning*.

Flores, H. (2018). *Los Juegos Tradicionales Un Recurso Para Desarrollar Competencias
Matemáticas*. [Proyecto de Innovación Educativa, Universidad Antonio Ruíz de
Montoya]. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fe66fae4-0ef3-462d-aae6-9943487552d6/content>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2009). *Política Nacional para la
Niñez y la Adolescencia*. <https://www.unicef.org/costarica/media/1591/file/Politica-nacional-para-la-ninez-y-la-adolescencia-2009-2012.pdf>

Gallardo, J. (20, 21 y 22 de marzo 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.
[Congreso virtual] IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y
Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018. España.

Gallardo López, J y Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como
recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

García, A., Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editorial
Editex.

García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

- García Umaña, A. (2017). *The game as a fun strategy for the inclusive education of good living*.
- Garzón, A.(2011). *La actividad ludica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa niño Jesús de Praga*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Tolima]. Repositorio SIDOEL-U.J.3456.pdf
- Gómez, B. (2013). *Lateralidad cerebral y zurdería: Desarrollo y neuro-rehabilitación*. Editorial Palibrio.
- Gómez, T., Molano, O., Rodríguez, S. (2015). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis de licenciatura, Universidad Javeriana]. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a1557983218a73e7>
- Gibb, A. (1997). *Social Research Update*. Focus group. Teaching for long-term retention and transfer: FETT.
- Halpern, D. y Hakel, M. (2003). Applying the science of learning to the university and beyond: Teaching for long-term retention and transfer. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 35(4), 36-41. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00091380309604109>
- Hernández (2006). *La Elaboración del Marco Teórico: Revisión de la Literatura y Construcción de una Perspectiva Teórica*. Mc GrawHill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc GrawHill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc GrawHill.

Hernández, J. Sánchez, M, Urdaneta, L. Toro, L. (2018). *Planificación curricular: Modelos de la planificación curricular*. PLANIFICACIÓN CURRICULAR: Modelos de la Planificación Curricular: QUIÉNES SOMOS (planificacioncurricularuvmm.blogspot.com)

INEINA. (2007). *Importancia del juego para los niños y las niñas*. [Archivo PDF]. <https://www.cide-ineina.una.ac.cr/index.php/documentos/category/3-folletos>

La Mancha. (s.f). *La Ludopedagogía es*. <http://www.mancha.org.uy/#!/la-ludopedagogia-es/>

Ley 2160 de 1957. Ley Fundamental de Educación. 25 de setiembre de 1957.

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_chamorro.pdf

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 9 (8), pp.69-74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Maldonado, A. (2013). *Rol del docente en el aprendizaje cooperativo*. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Maldonado-Ana.pdf>

- Mansilla, M. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(2), pp.109.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v03_n2/pdf/a08v3n2.pdf
- Manzano, J y Ramallo, C. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Revista isla de Arriarán*, 26, pp. 287-302.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2042367>
- Marqués, P. (1999). *Los docentes: funciones, role, competencias necesarias*.
<http://dewey.uab.es/pmarques/docentes.htm>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista Educación UCR.
- Ministerio de Educación Pública (1996) *División de Control de Calidad, Boletín de Supervisión Nacional. Módulos Horarios para las Instituciones Educativas*, Año: XVI, No. 74. San José, Costa Rica.
- Ministerio de Educación Pública. (2000). *Programa de estudio de Educación Preescolar*.
http://www.drea.co.cr/preescolar/documentos/04_materno_infantil.pdf
- Ministerio de Educación Pública. (2014). *Programa de estudio de Educación Preescolar*.
- Ministerio de Educación Pública. (2015). *Guía de Docente del Programa de Estudio de Educación Preescolar*. <http://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/>

programas/guiadocente.pdf

Morin, A. (s,f). *Hitos del desarrollo en estudiantes de cuarto y quinto grado*. Understood.

<https://www.understood.org/es-mx/articles/developmental-milestones-for-typical-fourth-and-fifth-graders>

Münch, L. y Ángles, E. (2009). *Métodos y técnicas de investigación*. México: Editorial Trillas.

Newman, B., Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño*. Editorial LIMUSA S.A.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].

(1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Universidad Católica del Ecuador.

Parker, R. Thomsen, BS. y Berry, A. (2022). *Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice*. Front. Educ. 7:751801. doi: 10.3389/feduc.2022.75180

Pérez, P. (2000) ¿Deben estar las técnicas de consenso incluidas entre las técnicas de investigación cualitativa? *Revista Española de Salud Pública*, 74(4), 00-00.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1135-57272000000400001&script=sci_arttext

Pérez, L. y Murzi, M. (2012). Destrezas y habilidades como condiciones necesarias para el desarrollo de las actividades de campo. *Revista Digital de Historia de la Educación*, 15, pp. 230.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Editorial WW Norton.

Prawat, R. S. (1992). Teachers' beliefs about teaching and learning: A constructivist perspective. *American journal of education*, 100(3), 354-395.
<https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/444021>

Ramírez, F. (2013). *Desarrollo de las inteligencias múltiples para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los niños de primer año básico del centro de educación general básica n°4 “Once de Diciembre” del cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, durante el período lectivo 2012-2013*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1058/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20FLOR%20RAMIREZ%20D%C3%8DAZ.pdf>

Reglamento de Establecimientos Privados de Enseñanza N° 20108-MEP. 4 de enero de 1991.

Robinson, K., (2012). *The element. Discover your passion changes everything*. Random House Mondadori, S.A.

Roncancio, C., Sichacá, E. (2009). *La actividad física como juego en la educación inicial de los niños preescolares* [Tesis de Bachillerato, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia.

[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/429/1/RoncancioClaudiaSicha
caElba_2009_ActividadFisicaJuego.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/429/1/RoncancioClaudiaSicha%20caElba_2009_ActividadFisicaJuego.pdf)

Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_arttext

Sánchez, A. (2011). *La psicología del aprendizaje y su vital importancia. Aprendizaje significativo: un asunto de subjetividad e interacción en el aprendizaje*. La psicología del aprendizaje y su vital importancia, Pro Veritatem, 1(1), 77-78.

Sosa De La Cruz, H., (2011). *Concepciones metodológicas sobre el trabajo con el libro de texto*. *EduSol*, 11(35), 67-74. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748674007.pdf>

Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Playful transformations: A preliminary study on type of play and type of setting. *Interdisciplinaria*, 31(1). http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S166870272014000100003&script=sci_arttext&tlng=pt

Tedesco, J. C. (2005). *La educación en la sociedad del conocimiento*. Fondo de Cultura Económica.

Ullúa, J. (2008). *Volver a jugar en el jardín: una visión de educación infantil natural personalizada*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Valles, M. (1997) *Técnicas cualitativas de investigación social*, Madrid, España: Editorial Síntesis Sociológica.

Wallon, H. (1984). *La evolución psicológica del niño*. Editorial Crítica.

Williams, M. y Burden. R.L. (1997). *Psicología para profesores de idiomas. Enfoque de constructivismo social*. Edinumen.

Zabalza, M. (2007). *Curriculum design and development*. Ediciones Narcea, S.A.

Zapata, O. (1988). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. Editorial Pax México.