



**UNIVERSIDAD CENTRAL  
VICERRECTORÍA ACADÉMICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**TEMA**

**ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS  
ACTIVIDADES LÚDICAS COMO FACTOR  
PROTECTOR EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE  
DE LAS PERSONAS DISCENTES DE I CICLO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO  
EDUCATIVO SAINT SPIRIT SCHOOL  
PERTENECIENTE A LA DIRECCIÓN REGIONAL DE  
PURISCAL CIRCUITO 01 DURANTE EL PRIMER  
TRIMESTRE DEL AÑO 2024**

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

**SUSTENTANTE**

**ANA PATRICIA AGÜERO GÓMEZ**

**TUTOR**

**JIMMY J. OBANDO CALDERÓN**

**SEDE PURISCAL**

**MARZO, 2024**

## **Resumen**

Agüero, P. (2024). Análisis de la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I ciclo de educación general básica del centro educativo Saint Spirit School perteneciente a la dirección regional de Puriscal circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024

(Trabajo Final de Graduación para optar por el grado de Bachillerato en Ciencias de la Educación con Énfasis en I y II ciclo), Universidad Central.

El propósito de esta investigación fue analizar la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I ciclo de educación general básica del centro educativo Saint Spirit School perteneciente a la dirección regional de Puriscal circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024. Para alcanzar este objetivo general se establecieron los siguientes objetivos específicos: identificar las actividades lúdicas implementadas por las personas docentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School; determinar las ventajas de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School en cada una de las materias básicas, identificar las habilidades desarrolladas en las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School con la inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica.

Este proceso de investigación se realizó desde un paradigma naturalista y desde un enfoque cualitativo con diseño metodológico de tipo fenomenológico hermenéutico para lo cual se llevó a cabo la observación directa, con la participación de 6 discentes de segundo nivel de Saint Spirit School, mismos que tienen 8 años de edad y que fueron observados en su ambiente escolar durante varios días. Se realizó con ellos una serie de actividades lúdicas y se observó su comportamiento ante dichas actividades.

Resultó ser muy enriquecedora la observación ya que la mayoría de niños y niñas responden de una forma muy positiva ante la aplicación de dichos juegos. A pesar de ser infantes tan diferentes entre sí, la respuesta ante estas actividades fue de gran aceptación y participación.

Los resultados obtenidos con esta investigación dejan en evidencia la importancia del juego en el proceso de aprendizaje enseñanza. Son muchos los investigadores que han llegado a la conclusión de que la mejor manera de enseñar a los niños y las niñas es mediante juegos haciendo de este proceso más llamativo, divertido y significativo.

Desde siempre se tiene evidencia de que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza ha sido muy beneficioso en la educación.

Se deja en evidencia que hay muchas y muy diferentes tipos de actividades lúdicas y algunas se pueden variar para adaptarlas a diferentes materias.

Hay actividades lúdicas para todo tipo de población, pero también se pueden adaptar según la edad e intereses de los discentes.

En conclusión, se insta a los y las docentes a poner en práctica este tipo de actividades dentro y fuera de las aulas y así lograrán grupos más felices y motivados a la hora de generar aprendizajes.

**Abstract.**

Agüero, P. (2024). Analysis of the incidence of recreational activities as a protective factor in the learning process of students of the basic general education cycle of the Saint Spirit School educational center belonging to the regional management of Puriscal circuit 01 during the first quarter of the year 2024

(Final Graduation Project to opt for the degree of Baccalaureate in Educational Sciences with Emphasis on the 1st and 2nd cycle), Central University.

The purpose of this research was to analyze the incidence of recreational activities as a protective factor in the learning process of students of 1 cycle of basic general education of the Saint Spirit School educational center belonging to the regional direction of Puriscal circuit 01 during the first quarter of the year 2024.

## **Dedicatoria.**

Dedico este trabajo a todas esas personas que han pospuesto sus sueños para cumplir los de otros, para que sepan que nunca es tarde para alcanzarlos. Todos merecemos luchar por eso que anhelamos sin importar la edad. Somos más capaces de lo que pensamos. Que nadie nunca quiera apartarnos de eso que nuestro corazón anhela.

No hay límites, estos existen solo en nuestra mente. Nunca es tarde.

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer primero a Dios que ha sido mi guía y refugio en todo momento. A mi familia, pero muy especialmente a mi mamá, que ha soñado con verme alcanzar mis metas, siempre con palabras de aliento y de motivación. A mis hijos, Christian y Fabián, que han tenido que soportar mis ausencias en este tiempo, que han estado día a día a mi lado, en mis altos y bajos, cuando estaba con mucha motivación, pero también en mis momentos de flaqueza, cuando creía que no lo iba a lograr.

Pero quiero dar un especial agradecimiento a mi amada mamá Teresa, ya que siempre le pidió a Dios por mí. Siempre me tuvo presentes en sus oraciones y estoy segura de que desde el cielo sigue pidiendo a Dios por mí. Un gracias hasta el cielo.

Gracias a mis niños, que cada día de trabajo me han inspirado a ser mejor. Gracias por tantos abrazos y sonrisas, ellos no me dejaron desistir, sino que me motivaron a no rendirme.

Y por último quiero agradecer a mis profesores, a cada uno de los que me han dejado tan gratas e importantes enseñanzas, no solo académicas sino de vida. Ellos me motivaron con su ejemplo y entrega en este hermoso camino de la enseñanza.

Muchas gracias a todos. Los llevo en mi corazón.

# ÍNDICE

Resumen .....	2
Abstract .....	4
Dedicatoria .....	5
Agradecimiento .....	6
ÍNDICE .....	7
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
CAPÍTULO I .....	10
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	10
Capítulo I .....	11
1.1 Planteamiento del Problema .....	11
1.2. Objetivos .....	14
Objetivo general .....	14
1.2 Objetivos específicos .....	14
1.3. Justificación .....	15
1.4. Antecedentes .....	16
<b>1.4.2. Antecedentes nacionales</b> .....	19
1.5. Proyecciones .....	21
1.6. Limitaciones .....	22
CAPÍTULO II .....	23
MARCO TEÓRICO .....	23
Capitulo II: Marco teórico .....	24
2.1 Actividades lúdicas .....	24
<b>2.1.1 Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje</b> .....	25
2.2 Tipos de actividades lúdicas .....	26
2.3 Juegos .....	28
<b>2.3.1 Tipos de juegos más gustados por los niños</b> .....	29
<b>2.3.2 Adaptación de dichos juegos según el interés de los docentes</b> .....	30
<b>2.3.3 Niños de primer ciclo</b> .....	31
<b>2.4.1 Intereses de los niños en edades entre los seis y ocho años de la Saint Spirit School</b> .....	32
Contextualización .....	32

CAPÍTULO III .....	38
MARCO METODOLÓGICO .....	38
Capítulo III: Marco metodológico .....	39
3.1 Paradigma de investigación .....	39
3.2 Enfoque de la investigación .....	40
3.3 Diseño de Investigación .....	41
3.4. Fuentes de información .....	41
3.5. Población .....	42
3.6. Participantes (muestra).....	43
3.7. Estrategia de recolección de datos .....	44
3.8. Instrumento de recolección de datos.....	46
3.9. Observación directa .....	48
Nota: Elaboración propia, (2024) 3.10 Triangulación.....	51
Definir Triangulación de datos .....	52
Consideraciones éticas .....	53
CAPÍTULO IV .....	54
ANÁLISIS DE DATOS .....	54
Capítulo IV Análisis de resultados .....	55
4.1 Codificación de las ´ personas participantes de la investigación .....	55
Análisis de la categoría #1 Actividades lúdicas .....	56
Análisis de la categoría #2 Tipos de actividades lúdicas.....	61
Análisis de la categoría #3 Actividades lúdicas que promueven habilidades .....	63
CAPÍTULO V .....	67
CONCLUSIONESYRECOMENDACIONES .....	67
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones.....	68
5.1 Conclusiones .....	68
5.2 Recomendaciones.....	70
CAPÍTULO VI .....	71
REFERENCIAS .....	71
CAPÍTULOVII .....	75
APÉNDICES .....	75
CARTAAPROBACIÓN DELTUTOR.....	82

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1 Características de las personas participantes.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 2.....</b>	<b>4G</b>
<b>Tabla 3 Códigos asignados a las personas participantes.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabla 4 Categoría #1: Actividades lúdicas.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabla 5 Categoría #2: Tipos de actividades lúdicas .....</b>	<b>62</b>
<b>Tabla 6 Categoría #3: Actividades lúdicas que promueven habilidades .....</b>	<b>64</b>

**CAPÍTULO I:**  
**PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **Capítulo I**

En este capítulo se plantea el problema de investigación, los objetivos, tanto el general como los específicos. La justificación de la investigación, los antecedentes, tanto nacionales como internacionales. Las proyecciones que tiene dicha investigación y las limitaciones que se pueden encontrar en el proceso.

### **1.1 Planteamiento del Problema**

Según Candela, Benavídez, 2020, la actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades

En las aulas se puede encontrar mucha apatía en los y las estudiantes a la hora de estudiar. En un mundo digitalizado, en el que la información está a mano en segundos, donde se accede fácilmente a cualquier tema de interés, es muy difícil llamar la atención de los estudiantes de primer ciclo, ya que nacieron en una época donde todo está a mano en cuestión de clic. Por otro lado, la pandemia aumentó la necesidad de la educación a distancia, en forma virtual y esto produjo una gran afectación en los y las niñas que ahora están cursando primer ciclo de la educación, especialmente en el área social.

Es por este y por muchos otros motivos, que esta investigación va dirigida a esta población. Pese a tantas situaciones que han influido en el aprendizaje estudiantil, el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a adquirirlos de forma más atractiva para ellos, los aprendizajes necesarios según su edad. Cómo se favorece además el ambiente de compañerismo y fomenta mejores relaciones, no solo entre los compañeros y compañeras, sino además con los y las docentes.

Sigamos las huellas de la lúdica desde la perspectiva histórico - social, a través del tránsito por las cinco etapas en que hemos considerado el degustar de la civilización humana: primitiva, preclásica, clásica, media y moderna. (Fullea, 2005)

Como lo menciona Pedro Fullea, en su artículo, La Lúdica a través de la historia humana, desde épocas primitivas del ser humano, la lúdica ha sido importante en el desarrollo de la humanidad. Los adultos se dividían las actividades de subsidio, aparecía en sus inicios la parte artística, y los niños crearon un mundo paralelo a todo esto, donde podía experimentar sin ponerse en riesgo, en preparación a su adultez. Así nació la Lúdica, entre la preparación para su edad adulta y su ser niños y niñas en busca de actividades aptas para su edad, donde, con juegos simbólicos pasaban de lo serio a los no tan serio.

En la época preclásica, en las primeras comunidades de Oriente y Mediterráneo, donde por no entender los fenómenos naturales que ocurrían alrededor, el esclavismo hizo que las personas se refugiaron irrealistas mediante el culto. El juego se convierte en un procedimiento ritual. Se han encontrado tableros de esta época en algunas ruinas sagradas.

Fue en la época clásica, donde muchos seres humanos se vieron afectados por la esclavitud, utilizados para crear grandes imperios, se marcaba así la división social y se veía con buenos ojos, que las personas libres dedicaran su tiempo libre al esparcimiento y la relajación, además dedicaban este tiempo libre para estudiar.

En la parte no tan seria de la lúdica, usaban el tiempo de esparcimiento para los soldados que llegaban de sus misiones de conquista. Aparecieron además los juegos o circos romanos, donde sus participantes tenían que ingeniárselas para sobrevivir.

En la etapa media, la lúdica entra en riesgo, ya que la religión era quien dominaba todos los ámbitos y al considerar muchas de las actividades como brujería y hechicería, se empezaron a prohibir muchas actividades de diversión ya que fueron catalogadas por la religión, como actividades paganas.

En la época moderna, se mantiene una separación entre la lúdica y la enseñanza. Por un lado, la religión lo basaba todo en el creer, y para el capitalismo lo único importante era tener y estar. Hasta el deporte se empieza a ver en símbolos de colones, se empieza a ver el deporte como una empresa donde se maneja mucho dinero y donde sus protagonistas son los empresarios que invierten para adquirir

mucho dinero por esos deportistas. Se pierde el sentido del juego en sí, de divertirse y compartir.

Los juegos en los niños cambiaron de tal forma, que ya no se juega por diversión sino por una competición violenta e insana donde pasa, según Dumazedier, de la teoría de las tres D: Descanso, Diversión y Desarrollo de la personalidad a la otra teoría de las tres D: Degradación moral que lleva a su Destrucción física y la Devastación ecológica del planeta

Según la Real Academia, Actividad Lúdica es aplicar técnicas o dinámicas propias del juego a actividades o entornos no recreativos para potenciar la motivación y la participación, o facilitar el aprendizaje y la consecución de objetivos.

Algunas posibles causas del problema, de haber dejado de lado el juego en las aulas, es porque durante mucho tiempo se consideró una pérdida de tiempo, restándole así la importancia de este tipo de actividades.

Se desea fomentar el uso de Actividades Lúdicas en el aula, haciendo más atractivo el aprendizaje.

Se sabe que el uso de tecnología es algo muy importante que prácticamente ya no podemos dejarla de lado, pero tampoco podemos dejar de lado las actividades que nos unen, nos divierten y nos permiten realizar trabajo en equipo. No se puede permitir que los niños se deshumanicen y pierdan de vista al que está a la par, al vecino, al hermano.

Se espera, con esta investigación, que los niños de primer ciclo de la Saint Spirit School se vean beneficiados y esto represente un gran cambio en la Educación, no solo de esta escuela, sino de muchas otras.

Por lo tanto, la pregunta que deriva de esta investigación es: ¿Cuál es la posible incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal Circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024?

## **1.2. Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar la posible incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal Circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024

### **1.2 Objetivos específicos**

- ✓ Identificar las actividades lúdicas implementadas por las personas docentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School
- ✓ Determinar las ventajas de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School en cada una de las materias básicas.
- ✓ Identificar las habilidades desarrolladas en las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School con la inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica.

### **1.3. Justificación**

Como se ha dicho antes, la educación pasa por momentos difíciles, en gran parte, porque la tecnología ha impulsado a niños en un mundo de inmediates, donde toda la información verídica o no, está al alcance de un clic. Se ha perdido mucho el interés en el descubrir el porqué de las cosas, ya que toda la información está a mano de forma muy rápida.

Por esto y muchos motivos más es todo un reto llamar la atención de los niños, hacer que las clases sean divertidas y diferentes, que se sientan atraídos y atraídas por aprender y descubrir. Llegar a aprendizajes nuevos por ellos mismos y mucho más aún si es por medio de un juego.

De aquí radica uno de los principales motivos por lo que esta investigación trata de demostrar la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Como lo mencionan Caballero Calderón (2021), la lúdica favorece al desarrollo de la creatividad de los infantes, permitiéndoles resolver problemas cotidianos, la interacción entre la realidad y la fantasía, lo que brinda placer al momento de aprender.

Por lo tanto, el fin de esta investigación radica en fomentar el uso de actividades lúdicas que conlleven un factor protector en la educación. Tratar de demostrar que vale la pena su introducción en la educación y que sería de mucho provecho en las aulas su implementación.

Después de investigar a varios autores es más firme la idea de la necesidad del uso de este tipo de actividades en la educación.

#### **1.4. Antecedentes**

Se tratará de exponer, como a nivel nacional e internacional, la importancia de las actividades lúdicas en edades tempranas ha sido causa de diversas investigaciones, por su relevancia en el desarrollo integral de los niños. Muchos de estos estudios e investigaciones se relacionan con el tema de investigación referido y se dirigen a un mismo fin, implementar este tipo de actividades, tratando de motivar a los estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos.

#### **1.4.1. Antecedentes internacionales**

Como parte de los antecedentes internacionales, podemos citar el artículo de investigación de Paredes (2020) que trata sobre:” Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza- aprendizaje” Se puede notar, al estudiar este trabajo, la importancia de la lúdica en el desarrollo del ser humano. Hace ver que esta práctica no se ejecuta en las aulas, ya que a menudo se mantiene una forma de enseñar muy tradicional, donde los docentes dan una clase basada en la memorización magistral. Siendo así, este tipo de actividades, según dice la investigación, más utilizado en la educación preescolar que en la población de primer ciclo.

En este estudio se dan además ejemplos de ejercicios donde se pone en práctica las actividades lúdicas. Es una recopilación de diez ejercicios con sus respectivas instrucciones.

Por otro lado, las Licenciadas en pedagogía Ramírez, Méndez y Ramos (2020) en su investigación sobre:” Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños...”, hacen hincapié en la capacidad creadora que tienen los y las niñas. Creatividad que muchas veces se ve truncada en un medio muy rígido, donde definitivamente los niños por su naturaleza no logran encajar, haciendo con esto que se vayan desmotivando y perdiendo el interés por su propio proceso de aprendizaje. Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en las personas estudiantes, hacer ver la problemática que existe en los centros educativos, con la falta de creatividad de los docentes. En este punto debemos cuidar la transición de forma clara para que el niño se realice de la manera natural posible y evitar sentimientos de frustración. Hacen ver en esta investigación varios factores que aumentan la creatividad en las personas estudiantes, siendo algunos de ellos: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, análisis, síntesis, entre otros. Nos muestra este trabajo una gran variedad de actividades que pueden favorecer el desarrollo integral de las personas estudiantes.

Tomando en cuenta también, el artículo: “Aprendizaje a través del juego”, de la UNICEF (2018) se reafirma la importancia del juego en el desarrollo integral de las personas menores de edad. Presenta este estudio, enfoques innovadores para

formar a los y las educadoras sobre el valor real del juego en las aulas. En este estudio, cuatro puntos importantes a considerar para lograr el desarrollo y aprendizaje lúdico. Se refiere primero a la adecuación al individuo, viendo y entendiendo a cada estudiante en forma individual. Con sus virtudes y falencias y tomarlas en cuenta para planificar estrategias. Al elegirlos, no todos los juegos son apropiados para todas las edades, por eso se debe tener cuidado. Adecuación cultural. Como lo mencionan otros investigadores, no se debe generalizar el tipo de juegos, ya que, para diferentes contextos, diferentes actividades lúdicas. Por último, indica la trascendencia para los niños, darles protagonismo a las personas estudiantes para que, por medio de juego autónoma, adquieran confianza en sí mismos, independencia y concentración.

### **1.4.2. Antecedentes nacionales**

A nivel nacional se pueden encontrar múltiples estudios e investigaciones que tienen relación con el tema de esta investigación, por ejemplo, Rodríguez( 2021) en su investigación Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina, nos muestra el juego como una actividad esencial para el ser humano (de cualquier grupo etario), que se da de forma intrínseca, natural y placentera. Este tiene lugar en un espacio-tiempo específico y adicionalmente, contribuye de forma integral al desarrollo motor, socioafectivo y cognitivo de quién lo practica. Aparte de esto, hace notar la gran importancia de la contextualización de dichos juegos, ya que según el ambiente en que se desarrollen las personas estudiantes, según sea su realidad económica y cultural, así deben ir dirigidos estos juegos o actividades lúdicas.

Por otra parte, La Universidad de Costa Rica (2010) en su taller A educar jugando con la creatividad, fomenta la idea es que los y las maestras comprendan que pueden entremezclar música, arte, danza, juego, psicomotricidad, teatro, literatura, creatividad, humor y mucho más para que sus alumnos desarrollen su talento de forma creativa y a la vez, las clases sean amenas, reteniendo así los conocimientos para el resto de sus vidas. Se mostró con este taller, diversas formas de incentivar la creatividad de las personas discentes, haciéndolos partícipes en su propia adquisición de conocimientos de una forma divertida y amena.

.Morera (2011), en su trabajo de investigación, se refiere a la importancia de que dichas actividades se empiecen a fomentar desde edades más tempranas. Con sus propuestas de actividades lúdico-pedagógicas se favorecerá el proceso de socialización y la integración social, al ser el juego una actividad humana que estimula el desarrollo socioemocional (al mostrar sus deseos, sentimientos y emociones) y las áreas psicomotriz y cognitiva.

Mediante esta acción se adquieren normas, reglas, hábitos necesarios para la convivencia social al intervenir directamente con las personas que rodean al niño. Además, habilita la posibilidad de resolver problemas sin tener consecuencias

directas, ya que en ocasiones los niños no saben cómo actuar ante los demás o no entienden por qué cierto comportamiento no es aceptado en determinado lugar.

La mayoría de los estudios revisados concuerdan en sus métodos de recolección de datos. El repositorio de investigaciones es muy amplio, y van dirigidos a diferentes niveles, la mayoría se realizaron mediante la investigación y la puesta en práctica de dichos proyectos en la comunidad estudiantil.

No todas las actividades lúdicas son protectoras en el aprendizaje de las personas discentes; de ahí la importancia de investigar cuál sí lo son, para usarlas dentro y fuera del aula.

Para finalizar, los aportes que más se pueden rescatar de esta investigación, llegan a reafirmar la importancia que se le debe dar al uso de actividades lúdicas en el proceso enseñanza- aprendizaje, no solo en los niños de primer ciclo, sino además en todos los niveles de la enseñanza. En todos los artículos y trabajos estudiados, se redonda en la utilidad de dejar atrás los métodos antiguos basados en la memorización y clases magistrales, dando paso a una educación donde los verdaderos protagonistas sean las personas estudiantes. Es cambio que merece la pena fomentar e impulsar.

### **1.5. Proyecciones**

- Dentro de las proyecciones, se pretende fundamentar la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Motivar a los docentes a poner en práctica este tipo de actividades en las aulas para hacer del ambiente del aula un lugar más llamativo, atractivo y estimulante para los y las estudiantes.
- Dejar en evidencia, con la colaboración de estudios anteriores y las experiencias recopiladas, que esta forma de enseñanza promueve un aprendizaje más significativo que las clases magistrales.
- Además, crear un banco de actividades lúdicas que puedan ser para uso de todos los docentes de diferentes áreas.

## **1.6. Limitaciones**

Entre las limitantes que se pueden encontrar están las siguientes

- Metodologías antiguas muy arraigadas en el personal docente que le temen al cambio.
- Uso de libros de actividades en las aulas y una obligación de completarlos, cuestión que limita el tiempo para actividades lúdicas.
- Maestros saturados con requerimientos burocráticos que hacen que se sientan cansados, disminuyendo el interés por innovar en las clases.
- Falta de apoyo del personal administrativo, que algunas veces ven este tipo de actividades como una pérdida de tiempo.
- Desinformación sobre la importancia del uso de actividades lúdicas en los salones de clase.

**CAPÍTULO II:**  
**MARCO TEÓRICO**

## **Capítulo II: Marco teórico**

En este capítulo se tratará de enmarcar la teoría que se necesita para fundamentar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de personas estudiantes de primer ciclo de educación diversificada como factores protectores en la enseñanza de dicho grupo. Se da el concepto de actividad lúdica según varios estudiosos, su importancia y funcionamiento de estos según las materias que se imparten en los Centros Educativos. Además, se pondrá en evidencia el estudio de los diferentes tipos de actividades lúdicas y si representan factores protectores en el proceso de enseñanza- aprendizaje o no, ya que se sobreentiende que todas estas actividades representan factores protectores. Con una lista de diversos juegos, se analiza cuáles son los más y menos gustados por las personas estudiantes.

### **2.1 Actividades lúdicas**

Según (Paredes, 2020) en su investigación “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje” la lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas. Partiendo de ahí, podemos aseverar que las actividades lúdicas son inherentes al ser humano, en este caso a las personas estudiantes.

Pero ¿cómo influye el juego en el desarrollo cognitivo del niño? La actividad lúdica libre se proyecta hacia formas o dones geométricos, cuya significación va a ser una base científica para el desarrollo cognitivo del niño, incluyendo sus sensaciones, tanto en Froebel como en Montessori, puesto que se trataba de estimular integralmente ese desarrollo mental con el aprendizaje. Las formas, los colores, el concepto de unidad y multiplicidad que nace del principio del juguete educativo, estimulan el cerebro de los niños despertando en ellos el interés de crear.

### **2.1.1 Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje**

Según estudios, el cerebro se desarrolla con la estimulación, y las actividades lúdicas estimulan el cerebro. La lúdica favorece, en la 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. Cifuentes, M. (1998)

Como lo indica Borja, (2020) en “Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza”, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En estas actividades hay innumerables beneficios, ya )dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, controla la inhibición voluntaria y de la respiración, fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y más posibilidades al exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades importantes para reconocer al estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo.

### **2.1.2 Funcionamiento de las actividades lúdicas en las aulas.**

Las actividades lúdicas son inseparables de la vida de las personas, no importando edad, cultura, económica y social, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

Según la Revista Cognosis (Shubert y Piedra, (2018) en su artículo “Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos” el funcionamiento que dichas actividades se puede resaltar son las siguientes:

- Se pasa del concepto de clases magistrales a clases dinámicas y por sobre todo participativas, donde el docente sea el facilitador de toda la actividad educativa y que ambos, estudiantes y docente llevan a cabo con éxito el proceso-aprendizaje.

- Se motive al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.

- Se fomente la participación constante del estudiante en los cursos, por medio de los juegos educativos, para que los mismos contribuyan al desarrollo de los contenidos de estudios, a través de los conocimientos previos de cada uno, entonces el docente cumple el papel de facilitador del proceso-aprendizaje.

## **2.2 Tipos de actividades lúdicas**

Existe muchos tipos de actividades lúdicas, aunque no todas presentan factores protectores en el proceso de enseñanza – aprendizaje, nos referiremos en este apartado a las que sí fomentan este factor protector.

Se pueden dividir entre las colectivas e individuales. Cada una de ellas fomenta diferentes actitudes y valores, por lo que los dos tipos son importantes.

Dentro de estas actividades podemos mencionar las educativas, que tratan en forma explícita de comprobar aprendizajes, muchas de estas se identifican desde el principio por sus nombres. Hay las competitivas que estimulan este factor que es muy inherente en la etapa de la niñez, pero no se pueden dejar atrás las que fomentan el cooperativismo. Existen además actividades heurísticas, donde los y las estudiantes juegan libremente con todos los objetos que se les proporcione; otras que estimulan la psicomotricidad, juegos tradicionales que se pueden adaptar según los intereses de las personas estudiantes y de los y las docentes. Las hay también para el aprendizaje del uso de las tecnologías, unas que fomentan el seguimiento de reglas, de construcción, musicales, literarios de movimientos físicos, de artes plásticas.

Como se puede ver, hay gran variedad de actividades lúdicas que se pueden poner en práctica en las aulas.

En diversos estudios se nota la influencia positiva y protectora que ha dejado el implemento de actividades lúdicas en la historia de la educación. La puesta en práctica de muchos estudiosos de estas técnicas, han dejado en evidencia su funcionalidad e importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo, se darán tan algunos ejemplos de la evolución que ha tenido este movimiento, especialmente en Europa.

Para Payá (2007) en su investigación para la Universidad de Valencia “La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea, señala lo siguiente: La renovación pedagógica que surge en Europa a finales del siglo XIX aboga por importantes cambios en la concepción educativa y en el diseño y planteamiento de lo que debe ser y enseñar la escuela, además de definir los nuevos papeles para el docente. Así pues, las ideas de ‘la letra con sangre entra’, las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectualista, cambian e intentan transformarse por la máxima horaciana de ‘instruir deleitando’, con una educación integral, activa y en donde el niño deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

La escuela, anquilosada en el pasado con sus rutinas instructivas, debe cambiar y apostar por una formación integral que aborde el ser humano y llegue a ser agradable y útil tanto para el individuo como para la sociedad. Si se parte de estos postulados, ¿qué mejor actividad para alcanzar estos objetivos que aquella a la que dedica la infancia la mayor parte de su tiempo y el más grande de sus intereses? Será entonces el juego un elemento clave en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética

En su trabajo de investigación, en Las actividades lúdicas se orientan a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo que son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere

capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito. Siendo las actividades lúdicas grandes motivadoras y despertadora de la creatividad, mejoran también el desempeño, consecuentemente su aplicación es extensible a otras organizaciones públicas o privadas.

### **2.3 Juegos**

Como lo menciona Mariotti, (2021) en su artículo “La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil”, en la revista Núcleo del conocimiento

“Los juegos son reconocidos por muchos educadores y otros profesionales involucrados en la educación, como un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje...ya que, jugando, el niño inventa, descubre, aprende, experimenta y refina habilidades. Las actividades recreativas proporcionan el desarrollo del pensamiento, la atención, la concentración y el lenguaje, además de estimular la confianza en sí mismo, la curiosidad y la autonomía”

Se ha dicho que los niños aprenden jugando. Pues esta afirmación ha sido comprobada a través de los años. Son innumerables los estudios que así lo indican. Hay múltiples teorías, como la de Vygotsky: “El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño”.

Por otro lado, para Piaget el juego está integrado a la inteligencia de los niños y es una actividad de gran valor en la construcción del ser humano tanto en lo cognitivo como en lo moral, este pensamiento es totalmente contrario al que se maneja en educación tradicional en donde los alumnos simplemente aprenden por medio de la repetición y la memoria.

Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños.

Para citar nuevamente a Payá (2007) en su investigación para la Universidad de Valencia “La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea, señala el juego como base de toda educación. Resaltar la importancia de la actividad lúdica como base de toda educación, en la historia de la educación española contemporánea ha sido constante. Son muchos los educadores que han hecho mención explícita a la trascendencia del juego para la acción educativa, por lo que dedicaremos unos párrafos a revisar estos planteamientos y manifestaciones que subrayan su relevancia y reclaman la necesidad de tomarlo en consideración.

En el último tercio del siglo XIX, uno de los primeros en hacer referencia a esta idea es Pedro de Alcántara García, el cual, a propósito de los métodos más adecuados para los jardines de infancia, advierte sobre “el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación”; siendo aún más explícito cuando considera “el juego un gran elemento de educación; en él se funda en gran parte el método (...) entretener y a la vez dirigir al niño agradablemente, en educarle haciéndole jugar.

### **2.3.1 Tipos de juegos más gustados por los niños**

A la mayoría de los niños les gusta casi toda clase de juegos. Por ejemplo, los juegos en equipo o individuales, juegos de mesa, de roles, juegos tradicionales, actividades de creación artística y manual; al aire libre o en las aulas. Casi siempre es muy bien recibido por el grupo cuando se les dice vamos a jugar.

### **2.3.2 Adaptación de dichos juegos según el interés de los docentes.**

Ahora bien, todos esos tipos de juegos se pueden adaptar según el interés de los y las docentes. Conociendo el perfil de los discentes y cuáles son sus preferencias, se logra dicha adaptación.

Por ejemplo, en matemáticas cuando se están viendo los números hasta el 50, puede hacer un bingo con dicha numeración. Resolver problemas matemáticos al aire libre con cosas que se encuentran en la naturaleza, como hojas o piedras. Se pueden hacer búsqueda de tesoros, dando pistas con problemas de razonamiento. Se le puede dar valor a las figuras geométricas y hacerlos que hagan un dibujo usando dichas figuras y cumpliendo con determinados márgenes numéricos. Un mini supermercado con artículos que los mismos alumnos aporten, con precios y donde pueden comprar y vender con monedas reales, esto para ver el tema del uso de las monedas,

En Español, se pueden hacer también juegos de cartas, donde la carta que le sale a cada niño va a ser sobre lo que va a escribir un texto. Se ponen varios útiles escolares sobre el escritorio y los discentes deben escribir en el cuaderno los objetos en orden alfabético, el que termine primero se gana una calcomanía, por ejemplo. Otros pueden ser para comprensión lectora, como la papa se quema, al que le toque el turno de responder debe sacar una pregunta sobre la lectura que se hizo anteriormente.

En Ciencias rompecabezas con las partes del cuerpo. Hacer una obra de arte con las partes de las plantas. Un móvil con el ciclo del agua.

En Estudios Sociales búsqueda del tesoro usando los puntos cardinales. Un collage con recortes sobre los espacios de nuestro cantón o ambientes urbano y ambiente rural. Una maqueta sobre la ubicación de nuestro centro educativo. Confeccionar un reloj con materiales de desecho para el tema nociones de tiempo.

Para los estudiantes siempre será más interesante y significativo llegar al conocimiento por él mismo y mucho mejor si es a través del juego.

### **2.3.3 Niños de primer ciclo**

A esta edad el desarrollo físico de la mayoría de los niños es muy notorio. Tienen más estatura, fuerza física que otros niños menores que ellos, ya que experimentan un gran fortalecimiento de sus huesos y músculos, por lo que controla más sus reacciones y su cuerpo.

Son muy activos, capaces de dominar diversos juegos y deportes lo que les proporciona la oportunidad de adquirir fuerza, coordinación, agilidad y flexibilidad.

Las habilidades motoras finas son las que le permiten usar las manos en forma más compleja y realizan muchas acciones con más facilidad que las niñas y los niños de preescolar.

Se exigen a sí mismos mayor precisión en sus movimientos. Presentan en forma más plena diversas habilidades y talentos que poseen. Se prueban a sí mismos y enfrentan los retos que se imponen.

Los que logran superarlos se sentirán más capaces y seguros, sin embargo, es importante recalcar en ellos la importancia de participar, de saber que no siempre ganamos y disfrutar ese proceso, en otras palabras, a ser más tolerantes.

Esto representa para ellos la posibilidad de determinar lo que pueden hacer y construir el éxito genera éxito es decir que si se ejecutan diversidad de acciones acordes con su edad y capacidad sentirán mayor seguridad en sí mismos y se esforzarán por llevar a cabo posteriormente otras con mayor nivel de dificultad.

Adquieren mayor independencia en comparación con la que poseían en años anteriores. Tienen mayor importancia las amistades y las establecen con aquellas personas del grupo de igualdad o quienes comparten juegos, posteriormente las eligen por las cualidades que poseen, se ayudan cuando se necesitan. Tanto en los niños como en las niñas comienza a formarse la actitud de lealtad.

Les gusta participar en juegos con reglas las cuales están aún en proceso de aprender a respetar sentirse parte del grupo y ser aceptado por este, es fundamental a esta edad.

Son capaces de reconocer en ellos mismos, así como en otras personas cercanas distintos sentimientos y Estados emocionales tales como tristeza enojo y alegría.

#### **2.4.1 Intereses de los niños en edades entre los seis y ocho años de la Saint Spirit School.**

Como en casi todos los lugares, los niños han sido bombardeados con la tecnología. Esto se ha notado aún más con el tiempo de pandemia, donde se vieron obligados a recibir clases por medio de un dispositivo electrónico.

Sin embargo, los niños por naturaleza son seres sociales que necesitan la interacción con sus pares, por lo que han ido recobrando después del distanciamiento que trajo consigo la pandemia, la confianza de jugar entre sí.

Este tiempo de aislamiento dejó en evidencia que no hay tecnología que pueda suplantar la relación de tú a tú con compañeros y docentes, siendo una necesidad mutua que se ha ido solventando conforme pasan los meses y años.

Los niños entre seis y ocho años de Sain Spirit School, son dinámicos, entusiastas, curiosos, les gusta explorar y ser partícipes directos en su proceso de aprendizaje. Proponen ideas creativas que ayudan al docente en su papel de acompañante en este proceso. Les gusta los juegos y cantar en clase. Disfrutan participar de concursos de deletreo, matemáticas y cuentos. Son muy participativos.

#### **Contextualización**

Nombre de la Institución: JEC Saint Spirit School

Tipo de Institución: Centro Educativo y de Enseñanza Escolar Primaria I y II Ciclo

Misión: Somos 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. Formamos personas íntegras y conscientes, comprometidas con la excelencia y con capacidades para poder realizar aportes significativos a la comunidad de Puriscal y al país.

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. Aspirar a ser una institución educativa reconocida por su continua innovación tecnológica implementada en su día a día, buscando el cumplimiento con las responsabilidades de tener un bajo impacto en la huella ecológica ambiental

Valores:

- Fe, altos valores espirituales
- Integridad
- Honestidad
- Responsabilidad
- Respeto
- Transparencia
- Calidad y excelencia

Localización: Ubicada en Santiago de Puriscal, San José Costa Rica, en Barrio las Brisas. Del cementerio de Puriscal sobre la carretera nacional, 300m oeste, 100 metros norte y 50 metros este. Calle sin salida, portón verde.

Dirección Regional: Puriscal

Circuito: 01

Población: 63 estudiantes

Apoyos externos: Terapia de Lenguaje, Psicología

Horarios: De lunes a viernes de 7:30 a.m. a 1:50 p.m.

Asignaturas: español, Matemáticas, Estudios Sociales, Science, Valores, Artes Plásticas, Danza, Educación Física.

Diagnóstico Comunal

Ubicación: Santiago de Puriscal

Cantidad de habitantes: 12600

Extensión: Santiago cuenta con un área de 34,52 km<sup>2</sup>

Clima: Tiene un clima tropical, su temperatura durante el día oscila entre los 19° y hasta los 29°

Tipo de suelo: El tipo de suelo es mayormente quebrado, propenso a deslizamientos o hundimientos en gran parte de su territorio.

Recursos naturales: Posee una gran variedad de flora y recursos hídricos.

Datos Históricos: Santiago es la cabecera de del cantón de Puriscal. Como parte de la historia de este cantón josefino, en 1570 existió el Cacicazgo de Pacacua que se extendía desde Escazú hasta el río Picagres en el cantón de Mora; por tanto, lo que hoy es Santiago ya estaba habitado por algunos indígenas huetares de la época precolombina que se encontraban distribuidos en diversos reinos, encontrándose la mayor parte dentro del «Reino de Pacaca», que al momento de la Conquista era gobernado por el Rey Coquiva. En 1871 se estableció la Parroquia de Santiago Apóstol (Patrono de la comunidad central y filiales aledañas), y en 1886 funcionó en el centro de Puriscal una escuela para niñas. En 1891 se inauguró una escuela de música financiada por vecinos del cantón.

Fundación: Declarado distrito en 1910

Personalidades: Una de las personalidades más reconocidas es Andrea Vargas, competidora en los Juegos Olímpicos, puso el nombre de Puriscal en alto, y el de Costa Rica. Don Avilio “Villo” Valverde, creador de famoso sapo de Puriscal, escultura que representa al pueblo puriscaleño, este escultor también fue el creador

de la sirena que se encuentra en playa Esterillos. Neftalí Gómez Zúñiga (DdDG) el fotógrafo del pueblo, famoso por ser el que tomó las fotos de la mayoría de los pobladores de Puriscal durante décadas.

Centros de interés: Aspecto socioeconómico: En el distrito de Santiago existen muchos comercios que hacen que el distrito se fortalezca. En sí, el cantón de Puriscal se caracteriza por ser un cantón donde las personas tienen que trasladarse a trabajar a otros lugares ya que no existen muchas fuentes de trabajo. Sin embargo, en Santiago hay un gran movimiento de comercios, especialmente carnicerías, de muy buena calidad, motivo por el cual personas de muchas partes del país se acercan a comprar la carne de este lugar. Muy famosos los chicharrones. Además de la producción agrícola y ganadera, contamos también con una cooperativa procesadora de lácteos, que ha venido a ayudar a los pequeños y grandes productores de leche a colocar sus productos y ser competitivos en el mercado.

Gobierno local: La Municipalidad de Puriscal tiene sus instalaciones en Santiago. Su actual alcaldesa es la señora Iris Arroyo Herrera, quien se ha preocupado por el desarrollo del cantón en varias áreas, como la infraestructura vial, el embellecimiento del parque y muchas obras que benefician tanto a los pobladores de la comunidad, como al resto de las personas que nos visitan.

Ocupación: Las diferentes ocupaciones que realizan los habitantes de Santiago varían mucho y van desde maestros y profesores, trabajadores de los lugares comerciales, llámese carnicerías, supermercados, zapaterías, panaderías, etc.; hay dentistas, abogados, ganaderos y una parte que mueve grandemente la economía son los agricultores.

Vivienda: La gran mayoría de viviendas son casas en buenas condiciones para ser habitadas, muchas de ellas con la ayuda de bonos de vivienda, especialmente después que en los temblores del 90 muchas casas fueron derribadas o declaradas inhabitables por los fuertes sismos.

Organización Deportiva: Existe el comité cantonal de deportes que es el ente que dirige las otras organizaciones deportivas del cantón, dirige ayudas y fomenta el deporte en diferentes áreas y en todos los distritos del cantón

Aspecto cultural: Desde hace varios años existe una casa de la cultura, donde personas de todas las edades se han beneficiado con los diferentes cursos que ofrecen, desde baile, bordado, enseñanza de instrumentos musicales, clases de ajedrez, entre otros. Puriscal se ha caracterizado por sus grupos folclóricos, tríos y grupos de guitarras, rondallas, coros, bandas como por ejemplo la banda Ignis que ha representado al cantón en muchas oportunidades a nivel nacional e internacional.

Costumbres: Los turnos o fiestas patronales, con sus deliciosas comidas no pueden faltar, venta de comidas típicas, gallos de picadillos como el de chicasquil que es muy característico en la zona. El ir a sentarse en el parque en las tardes de verano es muy característico en Santiago.

Tradiciones: Santiago es una zona donde las tradiciones católicas están muy arraigadas, por lo que sus celebraciones se siguen dando con mucha participación. Las procesiones de semana Santa, las posadas navideñas, los rezos del niño aún se mantienen. Dar serenata a las novias una noche antes de la boda donde se espera a los invitados con chicha y contrabando, bebidas alcohólicas que preparan en sus mismas casas. La feria del chicharrón, muy conocida a nivel nacional, en la que se recibe gran cantidad de visitantes de todo el país Esas y muchas costumbres más caracteriza al pueblo de Santiago de Puriscal.

#### Diagnóstico Estudiantil

- ✓ Matrícula de estudiantes: 63
- ✓ Promoción: 100 %
- ✓ Deserción: 0%
- ✓ Ausentismo: 0,1%

Diagnóstico del grupo

Ciclo: Primer Ciclo

Nivel: Segundo

Asignaturas que reciben las personas estudiantes (básicas y complementarias): español, Matemáticas, Estudios Sociales; Science, inglés, Educación Física, Danza, Valores, Artes Plásticas.

Cantidad de docentes del grupo según asignatura: español, Matemática y Estudios Sociales: 1 docente; Science e inglés: 1 docente. Un docente en cada materia complementaria

Cantidad de estudiantes: 9                      6 Hombres y 3 mujeres: 3

**CAPÍTULO III:**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### **Capítulo III: Marco metodológico**

Esta investigación se realizó bajo la modalidad de tesis, como menciona Marín (2023), la define Guevara (2016) como un documento académico cuyo objetivo es su contribución al conocimiento y la presentación de soluciones innovadoras a problemáticas específicas dentro de una disciplina científica determinada. Esto conlleva a una rigurosa investigación adherido a un enfoque metodológico.

El marco metodológico es el “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”. Este método se basa en formular hipótesis que pueden confirmarse o descartarse por investigaciones relacionadas con el problema.

En este caso en particular, la investigación gira alrededor de la influencia que las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los discentes de primer ciclo del Saint Spirit School, enfocado en la importancia de la implementación de dichas actividades dentro del currículo estudiantil, tomando en consideración los beneficios que conlleva su uso en las aulas.

#### **3.1 Paradigma de investigación**

Un paradigma de investigación es un conjunto de normas que establecen una concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas para estudiar, de la naturaleza de sus métodos y de la forma de explicar, interpretar o comprender los resultados de ésta. Capra (1996).

Esto ayuda en toda la investigación, ya que indica cómo plantear las preguntas y cuáles serán las reglas con las que interpretará las respuestas. También establece conexiones entre todos los componentes de la investigación, ya sea ejemplos concretos de tesis o investigaciones similares, cuáles herramientas o cuáles métodos de investigación se pueden utilizar.

Como bien lo menciona Marín (2023), en otras palabras, las perspectivas que generan imágenes del objeto de estudio, su diseño y el sujeto del conocimiento se consideran componentes integrales del paradigma que los abarca.

Todo esto para guiar a quien ejecuta la investigación, que además deben elegir los enfoques ontológicos y epistemológicos clave, aspectos relacionados entre sí.

Este estudio se lleva a cabo bajo el paradigma humanista o naturalista, ya que la observación se hace en un ambiente real, no en un laboratorio y la forma en que se realiza es en una comunicación entre la persona objeto de estudio y la persona investigadora, esto facilita ver la realidad de ambos, su entorno, haciendo más real y cercana esa colaboración entre entrevistado y objeto de estudio.

### **3.2 Enfoque de la investigación**

El enfoque por utilizar para el desarrollo de este estudio es el cualitativo. Para Piavani (2011) la investigación cualitativa implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias, así como datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen. Por esta razón, los resultados se expresan en palabras. La razón de la elección del enfoque radica en su respuesta a los objetivos planteados.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio.

### **3.3 Diseño de Investigación**

Moreno (2013) menciona que diseño de investigación según Arnau (1995) se define como un plan estructurado de acción que, en función de unos objetivos básicos, está orientado a la obtención de información o datos relevantes a los problemas planteados. Así, el diseño de una investigación se entiende como el plan de actuación que permitirá al investigador recoger los datos para solucionar el problema de su investigación. Para elaborar este plan, el investigador deberá tomar una serie de decisiones. Por ejemplo: decidirá cómo seleccionará la muestra, el número de grupos con los que trabajará, cómo formarán los grupos, el número de observaciones a registrar, la forma de medir las variables y los controles a aplicar sobre el fenómeno que quiere estudiar.

Kerlinger (2002) sostiene que se llama diseño de investigación al plan y a la estructura de un estudio. “Es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener respuestas a las preguntas de un estudio” En ese sentido, el diseño de investigación señala la forma de conceptualizar un problema de investigación y la manera de colocarlo dentro de una estructura que sea guía para la experimentación (en el caso de los diseños experimentales) y de recopilación y análisis de datos.

### **3.4. Fuentes de información**

Las fuentes de información son todos los recursos de donde se puede extraer la información para la elaboración de la investigación. Estas pueden ser tesis, libros, revistas, artículos, bases de datos, entrevistas, entrevistados, profesionales, entre otros. Se clasifican en primarias, secundarias o terciarias según su origen y contenido.

Las fuentes primarias son las que están más cercanas o sea las que no tienen intermediarios entre el que aplica la investigación y la persona observada o evaluada. Son las que están a primera mano de la experiencia directa, sin intervenciones de nadie más. Son las fuentes directas entre el investigador y su fuente. Pueden ser tesis, libros, encuestas, entrevistas, entre otros. Son importantes ya que proporcionan una comprensión directa del tema en estudio.

Las fuentes secundarias son las que analizan información que otros han explicado o publicado anteriormente. Analizan y sintetizan información de fuentes primarias. Los informes de investigación, los artículos de revistas, los testigos de un hecho entrevistados en un noticiero, fuentes secundarias. Estas fuentes son muy importantes para lograr poner en contexto los hechos y poder tener una visión más amplia de un hecho ocurrido o de un tema.

Por último, las fuentes terciarias son las que presentan o sintetizan información de fuentes secundarias. Estas incluyen diccionarios, enciclopedias, directorios, catálogos y otros recursos de referencia. Son útiles para obtener información general sobre un tema, identificar fuentes secundarias relevantes y comprender término.

### **3.5. Población**

Según un artículo de la revista Scielo, López (2004) la población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". PINEDA et al, (1994) la selección se basa en función a ciertas características de las cuales podrán contribuir en lograr obtener la información relevante para estudiar el problema.

En este caso la población es de 63 personas estudiantes de Saint Spirit School en total.

### 3.6. Participantes (muestra)

Según Marín (2023) el muestreo es un procedimiento empleado para obtener información acerca de ciertas características de una población, a través de la selección de una muestra que sea representativa de dicha población. El muestreo no probabilístico es un método en el cual no se puede determinar de manera precisa la probabilidad de que un elemento de la población sea seleccionado para formar parte de la muestra (Tamayo, 2001). Constituye un proceso sencillo y económico que facilita la transición hacia otros métodos a medida que se acumulan los datos.

La muestra utilizada en la presente investigación estuvo compuesta por seis discentes de segundo nivel de Saint Spirit School. Son parte representativa de la población y poseen características parecidas al resto de la población.

Las características se determinaron mediante una exploración previa realizada por la investigadora.

**Tabla # 1**

Características de las personas participantes

<b>Pseudónimo</b>	<b>Edad actual</b>	<b>Nivel que cursa</b>
Anais	7 años	Segundo
Alberto	7 años	Segundo
Dania	7 años	Segundo
Susana	7 años	Segundo
Noah	7 años	Segundo
Ignacio	7 años	Segundo

Nota: Elaboración propia, con base en la exploración previa, (2023).

### **3.7. Estrategia de recolección de datos**

Como indica Marín (2023) una estrategia de recolección de datos a nivel de la investigación cualitativa se centra en las formas en que los individuos definen su realidad y en los constructos que utilizan para organizar su mundo. En general, los datos cualitativos son detalladas descripciones que recopilan una amplia y variada gama de información en un período de tiempo relativamente extenso (Quecedo y Castaño, 2002).

Asimismo, como menciona Marín (2023) según Quecedo y Castaño (2002) indican que, a través de las descripciones de los fenómenos observados, los datos cualitativos permiten explicar procesos, identificar principios generales a partir de la exploración de situaciones y comportamientos específicos, generalizar dentro de cada caso y comparar hallazgos entre diferentes casos.

Existen múltiples formas para recopilar datos cualitativos, entre ellos está la observación participante, la entrevista, el análisis de documentos, entre muchos otros. para esta investigación se eligió el método de observación directa que Díaz (2011) señala como un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

La observación está influida por el marco teórico(s) aprendido por el psicólogo y que, partiendo de él, influirá en esa forma de observación que inicia el proceso de conocimiento de la persona que acude a diagnosticarla y luego intervenida. El Método Clínico utiliza la observación como un primer paso para el conocimiento de la persona sobre la base de lo que representa, lo que es y lo que manifiesta, ya sea en forma verbal y/o en forma no verbal, lo que permite que parta de lo general o conocido, a lo particular o lo desconocido, de lo consciente a lo inconsciente.

Existen dos tipos de observación, la científica y la no científica y la diferencia básica entre ellas dos es la intencionalidad.

Como lo hace ver Díaz (2011) en su texto de Apoyo Didáctico, hay varias claves para realizar este método en forma exitosa

#### Pasos claves de la Observación

- Determinar el objeto, situación, caso que se observará.
- Determinar los objetivos de la observación (para que se va a observar).
- Determinar la forma con que se van a registrar los datos.
- Observar cuidadosa y críticamente.
- Registrar los datos observados.
- Analizar e interpretar los datos.
- Elaborar conclusiones.
- Elaborar el informe de observación

Como bien lo dice Díaz (2011) la Observación Participante es cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir la información “desde adentro”.

La observación participante es una de las técnicas privilegiadas por la investigación cualitativa. Es la observación del contexto desde la participación del propio investigador no encubierta y no estructurada. Suele prolongarse en el tiempo y no se realiza desde la realización de matrices o códigos estructurados previamente, sino más bien desde la inmersión del contexto. Este tipo de observación proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan, pero también, la vivencia, la experiencia y la sensación de la propia persona que observa.

Citando a Díaz (2011) los puntos cruciales en la observación participante son:

- La entrada en el campo y la negociación del propio rol del observador.
- El establecimiento de las relaciones en el contexto que se observa.

- La identificación de informantes claves.
- Las estrategias de obtención de información y ampliación de conocimiento.
- El aprendizaje del lenguaje usado en el contexto que se observa.

Cuando la observación participante se realiza en el marco de un diseño etnográfico o cuasi-etnográfico, el resultado de la observación se materializa en el libro, diario o cuaderno de campo que contiene tanto las descripciones como las vivencias e interpretaciones del observador. Lo que un libro, cuaderno o diario de campo debe contener es:

- Un registro detallado, preciso y completo de acontecimientos y acciones.
- Una descripción minuciosa de las personas y de los contextos físicos.
- Las propias acciones del observador.
- Las impresiones y vivencias del observador.

### **3.8. Instrumento de recolección de datos**

En su artículo Caxi (2018) da esta definición: Un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. Así, el instrumento sintetiza si toda la labor previa de la investigación resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos correspondientes a los indicadores y a las variables o conceptos utilizados. Técnicas de recolección serían el conjunto de mecanismos, medios y sistemas de dirigir, recolectar, conservar, reelaborar y transmitir los datos. Las técnicas se refieren a cómo obtener los datos y los instrumentos son los medios materiales, mediante los que se permite obtener y archivar la información requerida para la investigación.

Como instrumentos tenemos: fichas, formatos de cuestionarios, pautas de la entrevista, listas de cotejos, grabadoras, filmadoras Etc.

Resumiendo, tenemos que los instrumentos son:

- Cualquier recurso que recopile información referente a la investigación.
- Es un mecanismo recopilador de datos.
- Son elementos básicos que extraen la información de las fuentes consultadas.

- Son los soportes que justifican y de alguna manera le dan validez a la investigación.
- Como instrumento de investigación son amplios y variados y van desde una simple ficha hasta un compleja y sofisticada encuesta.

¿Cómo aplicar estos instrumentos?

1. – Debes conocer qué es lo que vas a preguntar o determinar en función del problema planteado, de las variables presentes.
2. – Debes determinar cuál o cuáles son los instrumentos más idóneos para encontrar las respuestas que te inquietan.
3. – Debes conocer ese, o esos instrumentos en particular, cómo se aplica, cómo se elabora, el número de ítems, etc.
4. – Es recomendable una aplicación previa a un número reducido de entrevistados con el objetivo de poder corregir cualquiera falla.
5. – Es recomendable que los ítems formulados sean factibles de cuantificarse, de llevarse a una tabla o gráfico donde puedas observar el comportamiento en detalle de esa variable investigada
6. – En la recopilación de datos debemos seguir entre otros los siguientes pasos: la selección de la técnica, su diseño, su aplicación y la recopilación de la información, para finalmente procesarla.

¿Qué es lo que se recopila?

Cualquier información o dato referente al contenido de la tesis que elaboramos en consonancia directa con el problema planteado, la verificación de las variables y de la hipótesis formulada, la naturaleza del instrumento a utilizar dependerá del tipo de investigación. Debemos indicar que la aplicación de un instrumento no excluye a otro por

cuanto puede ser que los complemente, por ejemplo, una entrevista puede ser ampliada con una observación directa de los hechos: Es importante recalcar que cualquier instrumento debe estar en relación estrecha e íntima con la variable(s) formulada, la vamos a tratar, de manosear, descomponer, analizar y estudiar a partir de ese instrumento.

¿Cómo deben ser las técnicas?:

Según Caxi (2018) deben ser válidas y confiables

Válidas cuando mide lo que desea medir, es su eficacia para predecir el comportamiento de los fenómenos que estudiamos y serán confiables cuando se relacionen con factores como la consistencia y exactitud de los resultados, si se vuelve a aplicar el resultado debería ser muy parecido o similar.

¿Cuándo deben aplicarse las técnicas de recolección de información?

Durante todo el proceso de la investigación, tanto para conformar el marco teórico, como en el marco metodológico; en el teórico dependemos más de la consulta bibliográfica y su fichaje; mientras que en el metodológico por ser el trabajo operativo de desmenuzar y escrutar las variables se requiere del manejo de instrumentos más detallados, específicos y diversificados, los cuales debemos conocer suficientemente en cuanto a elaboración y aplicación, al respecto hay abundante bibliografía que nos daría la información que necesitamos.

### **3.9. Observación directa**

La observación

La técnica de recolección de datos más fácil y directa es la observación. La forma más común de observación en la recopilación de datos consiste en observar los comportamientos o acciones de un sujeto en un entorno específico para comprenderlos y registrar lo observado.

En este caso, se observa a niños en su ambiente normal de clase, aplicando técnicas lúdicas para comprobar su carácter protector en los salones de clase. Con ello se espera que medir:

- La actividad planteada, su organización y desarrollo;
- Sucesos inesperados, sorprendentes o preocupantes;
- Reacciones y opiniones de los niños respecto a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje, entre otros.

## Tabla # 2

### Categorías de análisis

<p><b>TEMA:</b> Análisis de la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel de educación general básica del centro educativo Saint Spirit Shool perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024</p>				
<p><b>PROBLEMA:</b> ¿Cuál es la posible incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal Circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024?</p>				
<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Analizar la posible incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal Circuito 01 desde noviembre de 2023 hasta febrero de 2024.</p>				
Objetivo específico	Categoría de análisis	Subcategorías	Ítems	Fuentes de información.
Identificar las actividades lúdicas implementadas por	Actividades lúdicas.	Importancia del juego.	1 2 3	Paredes, Importancia del factor lúdico en el

las personas docentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School		Actividades lúdicas en la educación.		proceso enseñanza-aprendizaje (2020)
Determinar las ventajas de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School en cada una de las materias básicas.	Tipos de actividades lúdicas	Variedad de actividades existentes.  Las más apropiadas para su edad.	<b>4</b> <b>5</b> <b>6</b>  <b>7</b> <b>8</b> <b>9</b>	Liberio (2019) Paredes (2020)
Identificar las habilidades desarrolladas en las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School con la	Actividades lúdicas que promueven habilidades.	El juego como actividad lúdica.	<b>10</b> <b>11</b> <b>12</b>	Landazabal (2005)

inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica.				
--	--	--	--	--

**Nota: Elaboración propia, (2024)**

### **3.10 Triangulación**

#### **Definir Triangulación de datos**

Se define la triangulación de datos como el uso de dos o más métodos de recolección de datos para estudiar un fenómeno en particular. Referente al trabajo de Jakob (2001) quien indica que "...combinando múltiples observadores, teorías, métodos y materiales empíricos, los investigadores pueden esperar superar la debilidad o los prejuicios intrínsecos y el problema que provienen de estudios de método único, observador y teoría únicos. A menudo, los propósitos de la triangulación en contextos específicos son obtener la confirmación de los resultados a través de la convergencia de diferentes perspectivas. Se considera que el punto en el que convergen las perspectivas representa la realidad".

La triangulación se ve como un procedimiento de verificación mediante el cual los investigadores buscan la convergencia entre múltiples y diferentes fuentes de información para formar temas o categorías en un estudio. Es un sistema de clasificación a través de los datos para encontrar temas o categorías comunes al eliminar áreas superpuestas.

La triangulación dentro de un método consiste en analizar los datos utilizando un solo método, pero seleccionando diversas técnicas de recogida de información enmarcadas dentro de la línea estratégica de dicho método.

En este proyecto de investigación se analiza la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel del centro educativo Saint Spirit School, siendo la realidad que no todas las actividades lúdicas son provechosas y convenientes dentro del marco educativo, nos enfocaremos en las que sí aportan en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La experiencia al aplicar las herramientas indica que los discentes están ansiosos por aprender y, a diferencia de lo que muchos creen, que la tecnología los ha absorbido, queda en evidencia que los niños necesitan jugar, y están dispuestos a experimentar formas de aprendizaje que los haga moverse, esforzarse por alcanzar un conocimiento desde su perspectiva desde un juego simple.

Se debe luchar por provocar un cambio donde los juegos estén en todas las clases de todos los niveles escolares y en todas las materias.

### **Consideraciones éticas**

Según Marín (2023), el consentimiento informado se refiere a un procedimiento en el que una persona que cumple con los requisitos de competencia física, mental y ética expresa explícitamente su decisión de participar en una investigación, considerando las circunstancias y condiciones que implica, y demuestra la capacidad de comprender riesgos y beneficios y las posibles consecuencias o desafíos que surjan. Este proceso se origina en la relación profesional entre el investigador y el individuo, en la cual la persona manifiesta su voluntad y ejerce su autonomía al aceptar o rechazar la participación en una investigación (Carrasco, Rubio y Fuentes; 2012).

Para llevar a cabo las observaciones, se procedió a solicitar la autorización de la directora del Centro educativo y de los padres de familia de los discentes de segundo grado encargada del grupo de apoyo de la institución correspondiente. Además, se coordinó de manera eficaz con las personas participantes la programación de las actividades. Paralelamente, se preparó un consentimiento informado detallado que abordaba aspectos esenciales del proyecto, que incluye su propósito, los objetivos que se perseguían, así como los posibles riesgos y beneficios asociados a su participación. Se destacó explícitamente el derecho de los participantes de retirarse de la investigación en cualquier momento sin consecuencias adversas.

Además, y por ser menores de edad, se hace hincapié en la confidencialidad del estudio, al asegurar la protección de la identidad de los discentes participantes usando seudónimos para garantizar la privacidad de la información suministrada.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS DE DATOS**

## Capítulo IV Análisis de resultados

En esta sección se detalla el proceso de análisis de las observaciones realizadas al grupo de niños sujetos a esta investigación. Estas observaciones han sido fundamentales para evaluar la posible influencia del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas, en este caso del grupo de segundo nivel de Saint Spirit School.

Se incluyen además en este análisis las características de los discentes participantes en esta investigación y el entorno del centro educativo al que pertenecen ya que es fundamental para comprender su respuesta ante la investigación que se realizó.

### 4.1 Codificación de las personas participantes de la investigación

Dado que a las personas a las que se les aplicó este instrumento son menores de edad, se les nombrará con un pseudónimo y se les pidió un permiso informado a los padres de familia antes de realizar la observación. Se detalla también algunas condiciones especiales de algunos miembros del grupo.

La codificación específica para nombrar a cada participante de la investigación es, la letra inicial de cada nombre en mayúscula y la numeración del 1 al 6, que es la cantidad de participantes.

**Tabla # 3**

*Códigos asignados a las personas participantes*

<b>Pseudónimo</b>	<b>Edad</b>	<b>Código asignado</b>
Anais	7 años	A1
Alberto	7 años	A2
Dania	7 años	D3
Susana	7 años	S4
Noah	7 años	N5
Ignacio	7 años	I6

Nota: Elaboración propia, (2024).

Para darle mejor estructura a la información y que sea más fácil de entender, se presentan tablas con comentarios personales de la persona observadora y características individuales de los discentes observados. Además, las categorías y subcategorías. Estas tablas facilitan la interpretación y el análisis de los resultados por parte de la persona investigadora.

### **Análisis de la categoría #1 Actividades lúdicas**

Como se mencionó en capítulos anteriores, las actividades lúdicas van más allá del simple juego, o juego sin intencionalidad. Este tipo de actividades donde los discentes adquieren conocimientos a través de juego, son herramientas esenciales en la educación y debería formar parte de la maya curricular que se ofrece en los centros educativos.

Según González y Rodríguez (2018) La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivándolo en su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje. La aplicación de esta actividad permite a los niños alcanzar el aprendizaje de manera atractiva y natural desarrollando sus aptitudes y actitudes.

**Tabla # 4**

Categoría #1: Actividades lúdicas

<b>Subcategoría</b>	<b>Instrumentación</b>	<b>Observaciones de la persona investigadora</b>
Importancia del juego.	Observación ¿Todos los discentes del grupo muestran interés en los juegos?	<p><b>A1</b> Se muestra muy interesada en todas las actividades propuestas por la observadora. Es una niña muy activa y competitiva.</p> <p><b>A2</b> Muestra gran interés en las actividades, pero parece que se le dificulta el reconocimiento de letras y números por lo que continuamente observa lo que los compañeros hacen.</p> <p><b>D3</b> Muestra gran interés en los juegos propuestos por quien observa. Es una niña muy participativa y se muestra muy feliz.</p> <p><b>S4</b> es una niña con una condición especial, se llama mutismo selectivo. No habla en la escuela, sus expresiones faciales son casi nulas, por lo que se dificulta saber si le interesan los juegos o no.</p> <p><b>N5</b> Al principio no muestra interés por los juegos, pero conforme va pasando el tiempo empieza a mostrar interés. Es un niño en apariencia un poco tímido, pero después de entrar en confianza se muestra feliz y confiado.</p> <p><b>I6</b> Muestra interés por los juegos. Es un niño</p>

	<p>¿Todos los dicentes participan en las actividades propuestas por el observador?</p>	<p>En apariencia vergonzoso pero la idea de los juegos le atrajo mucho.</p> <p><b>A1</b> Participa activamente de los juegos y todo lo resuelve con mucha facilidad.</p> <p><b>A2</b> Participa en los juegos, pero se le dificulta resolver las actividades ya que en apariencia no domina los temas referentes a números y letras.</p> <p><b>D3</b> Participa con gran entusiasmo, si se equivoca corrige y continúa con el juego.</p> <p><b>S4</b> Participa tímidamente de los juegos. Es entendible dado a la condición de mutismo que presenta.</p> <p><b>N5</b> Al principio no quería participar, pero después de un rato de motivarlo, lo logra, participa y lo hace muy bien.</p> <p><b>I6</b> Participa tímidamente en los juegos. Se muestra un poco inseguro al inicio.</p>
	<p>¿Siguen las indicaciones del Investigador?</p>	<p><b>A1</b> Se adelanta a las indicaciones y al ser aparentemente tan rápida quiere ganar en todos los juegos, aparentemente no se le dificulta practicar la empatía.</p> <p><b>A2</b> Se muestra un poco perdido ya que en apariencia no reconoce letras y números.</p>

		<p><b>D3</b> Sigue las indicaciones y guía a sus compañeritos a que hagan lo mismo que hizo ella.</p> <p><b>S4</b> Sigue las indicaciones, pero sin mostrar mucho entusiasmo al principio, pero con el transcurso del tiempo muestra cada vez mayor interés.</p> <p><b>N5</b> Sigue las indicaciones sin ningún problema, aunque interrumpe frecuentemente.</p> <p><b>I6</b> Sigue las indicaciones, se le dificulta seguir más de una indicación a la vez.</p>
	<p>Juego de bingo de letras</p>	<p>Quien aplica comparte con los discentes un cartón de bingo personalizado utilizando las letras que componen el nombre de cada uno. Una a una va sacando las fichas con las letras del abecedario. El primero que complete su nombre dice bingo y recibe una calcomanía de premio.</p> <p>Con esta práctica, por medio de un juego, se fomenta el interés por las letras, los niños se sienten motivados al ver el interés de la persona investigadora de conocer el nombre de cada uno e intentan reconocer cada una de sus letras de algo tan personal como es su nombre propio.</p>

	<p>Rompecabezas del mapa de Costa Rica</p>	<p>La persona investigadora muestra un mapa de Costa Rica y sus provincias, éstas divididas por colores y les muestra el nombre de cada provincia, luego se le da a cada participante un mapa desarmado, ellos deben armarlo y colocarle el nombre a cada provincia. No hay ganadores, lo importante es que intenten hacerlo y que poco a poco logren reconocer cada provincia del país.</p> <p>Este juego estimula varias partes del cerebro, no solo se trabaja el espacio, la discriminación visual, sino que hace despertar en los niños el interés por la geografía, especialmente de nuestro país.</p>
	<p>Bingo de los números Bingo de los números</p>	<p>Se le entrega a cada participante un cartón de bingo diferente con números variados hasta el 99. Se van cantando los números diciendo además a qué fila pertenece, por ejemplo, de la B, el número 2 y así se sigue hasta que alguno complete una línea según las indicaciones del investigador, pueden ser verticales, horizontales o diagonales. Si a algún discente se le dificulta reconocer algún número, quien aplica le enseña la ficha.</p> <p>Con este juego se trabajan varias áreas. La atención intencional, el reconocimiento, no solo de números sino de letras, se despierta en ellos la escucha y la participación.</p>

	<p>Ordenar alfabéticamente</p>	<p>La persona que aplica pone sobre el escritorio varios objetos: libro, lápiz, borrador, tajador, marcadores, lapiceros, diccionario, cuaderno, tiza, ábaco, tijeras, goma; en fin, cuantos objetos crea necesarios. Dice el nombre de cada objeto, cuentan cuantos son y les pide que hagan una lista en orden alfabético de todos los objetos que hay en el escritorio. El primero que termine y lo haga en forma correcta, es el ganador. Esta actividad favorece la atención, el repaso y reconocimiento del alfabeto, la competitividad, pueden hacer variantes como una palabra que rime con cada objeto del escritorio, por ejemplo.</p>
--	--------------------------------	--

Nota: Elaboración propia, (2024)

## **Análisis de la categoría #2 Tipos de actividades lúdicas**

Hay gran variedad de actividades lúdicas y según Paredes- Terán (2020) hay juegos para que los estudiantes apliquen su capacidad de memoria, expresión oral, razonamiento, pensamiento crítico, trabajo en grupo, entre otros. Los juegos servirán de apoyo para estudiantes y docentes, ya que contribuirán para que el aprendizaje sea motivador y divertido, debido a la implementación del factor lúdico en el aula.



	<p>¿Qué actividades realizan durante los recreos?</p>	<p><b>que antes no se comunicaba con sus pares y docentes.</b> El juego ha sido de gran ayuda para mejorar su condición.</p> <p><b>N5</b> El prefiere los juegos competitivos ya que esa es una de sus características, ser muy competitivo.</p> <p><b>I6</b> Prefiere los juegos en equipo, es muy participativo.</p> <p>En los recreos realizan actividades diferentes, pero el juego es primordial para cada uno. Juegan futbol, tanto hombres como mujeres. Juegos de roles, hamacas, escondido, saltar la cuerda, entre muchos otros. Son niños que realizan mucha actividad física.</p>
--	---	---

Nota: Elaboración propia, (2024)

### **Análisis de la categoría #3** Actividades lúdicas que promueven habilidades.

Las actividades lúdicas promueven muchas habilidades en las personas que las practican, ya que les permite usar sus capacidades y destrezas físicas, visuales y mentales, para cumplir los objetivos de determinado juego. Adquieren nuevas experiencias y fortalecen las habilidades que ponen en práctica en el desarrollo de la actividad.

Con este tipo de juegos facilita en los niños a encadenar o unir ideas y pensar más rápido ante juegos de presión. Es muy útil para los discentes con problemas de concentración.



	<p>Bingo de los números</p>	<p>hacerlo y que poco a poco logren reconocer cada provincia del país.</p> <p>Este juego estimula varias partes del cerebro, no solo se trabaja el espacio, la discriminación visual, sino que hace despertar en los niños el interés por la geografía, especialmente de nuestro país.</p> <p>Se le entrega a cada participante un cartón de bingo diferente con números variados hasta el 99. Se van cantando los números diciendo además a qué fila pertenece, por ejemplo, de la B, el número 2 y así se sigue hasta que alguno complete una línea según las indicaciones del investigador, pueden ser verticales, horizontales o diagonales. Si a algún discente se le dificulta reconocer algún número, quien aplica le enseña la ficha.</p> <p>Con este juego se trabajan varias áreas. La atención intencional, el reconocimiento, no solo de números sino de letras, se despierta en ellos la escucha y la participación.</p>
	<p>Ordenar alfabéticamente</p>	<p>La persona que aplica pone sobre el escritorio varios objetos: libro, lápiz, borrador, tajador, marcadores, lapiceros, diccionario, cuaderno, tiza, ábaco, tijeras, goma; en fin, cuantos objetos crea necesarios. Dice el nombre de cada objeto, cuentan cuantos son y les pide</p>

		<p>que hagan una lista en orden alfabético de todos los objetos que hay en el escritorio. El primero que termine y lo haga en forma correcta, es el ganador. Esta actividad favorece la atención, el repaso y reconocimiento del alfabeto, la competitividad, pueden hacer variantes como una palabra que rime con cada objeto del escritorio, por ejemplo.</p>
--	--	---

Nota: Elaboración propia, (2024).

**CAPÍTULO V:**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1 Conclusiones.

Con respecto al primer objetivo que era Identificar las actividades lúdicas implementadas por las personas docentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School se llega a las siguientes conclusiones:

- Los docentes de segundo nivel se destacan por ser muy activos.
- No utilizan métodos antiguos ni imparten clases magistrales, más bien son guías para sus estudiantes, permitiéndoles alcanzar aprendizajes basados en sus propias experiencias.
- En su aula se destacan toda clase de juegos interactivos, muchos de ellos confeccionados por sus propios estudiantes.
- Se puede observar una máquina para hacer sumas, hecha con material reciclado, títeres de medias, confeccionados por sus alumnos y que utilizan cuando dramatizan alguna historia, rompecabezas, juegos de memoria, entre otros más.

En torno al segundo objetivo que trata de determinar las ventajas de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School en cada una de las materias básicas se obtienen las siguientes conclusiones:

- Al hacer de la clase un lugar más atractivo para los discentes, estos se muestran felices cuando reciben sus clases.
- Los niños manifiestan estar motivados y con ganas de ir a clases el día siguiente.
- Los docentes al ver los avances en sus alumnos y la motivación de estos, también se sienten motivados a seguir poniendo en práctica las actividades lúdicas en el aula.

- Se logran aprendizajes más significativos, ya que en muchos casos los alumnos realizan las actividades y llegan a alcanzar las habilidades y conocimientos esperados.

Para concluir, en el tercer objetivo que trata de identificar las habilidades desarrolladas en las personas discentes de segundo nivel de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School con la inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica se llegó a las siguientes conclusiones:

- Las habilidades que estos discentes presentan son múltiples, pero se puede enumerar unas cuantas, por ejemplo, el razonar ante una situación determinada, ya no se inclina a responder sin pensar, sino que analiza la situación y después actúa.
- Aunque en algunas actividades se fomenta la competitividad, en otras es el cooperativismo el que brilla.
- Se logra el trabajo en equipo luchando por un bien común y no por el totalitarismo y el egoísmo.
- Se utiliza mucho más la razón y el pensamiento crítico, característica que se ha perdido mucho especialmente en una era digital donde todo está a un clic de distancia.
- Con los ejercicios físicos se logra un mayor movimiento corporal, fomentando mejoras en la salud del cuerpo y en la salud mental.

En fin, se destaca que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje se debería implementar en todas las aulas y lugares de enseñanza, haciendo que niños sigan viviendo y disfrutando su niñez practicando algo que los caracteriza y que es inherente a esa etapa maravillosa de la vida como el juego.

## **5.2 Recomendaciones**

### **Para los docentes**

- Después de mucha investigación y compartir opiniones con otros docentes, lo único que puedo hacer es recomendar el uso continuo de actividades lúdicas dentro y fuera de las aulas.
- No se debe dejar pasar la posibilidad de enriquecer las lecciones con este tipo de actividades que harán mucho más ameno su lugar de trabajo.
- Si no sabe mucho sobre el tema, instrúyase, busque información veraz sobre el uso de estas actividades en las aulas.
- Si es de la vieja escuela, implemente poco a poco alguna actividad lúdica dentro de sus planeaciones verá que no se va a arrepentir.
- Si se siente ajeno a este tipo de actividades, organice un grupo con sus compañeros y planifiquen actividades entre todos, compartan ideas, es muy enriquecedor.

### **Para las universidades públicas y privadas**

- Ofrezcan cursos sobre actividades lúdicas.
- Las actividades se pueden organizar por áreas.
- Ofrezcan especialidades en cada área, que sea un extra para un docente obtener un título o una especialidad en el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Formen a sus docentes para que, en los cursos de educación, sea cual sea la materia, den pinceladas de lo que se puede lograr al implementar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**CAPÍTULO VI**  
**REFERENCIAS**

## Referencias

- Calderón, C (2021) *Las Actividades Lúdicas para el aprendizaje*. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, Nº. 4, 2021, págs. 861-878  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela, B y Benavides, B (2020) *Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior*. *Revista de Ciencias Humanísticas y sociales*. Vol. 5. Num.3 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Candela, B y Benavides, B (2022) *Actividades Lúdicas En El Proceso De Enseñanza aprendizaje*
- CONARE, (2010) *Educar jugando con la creatividad Taller lúdico*  
<https://www.ucr.ac.cr/noticias/2010/10/13/a-educar-jugando-con-la-creatividad.html>
- Fulleda P (2005) *La Lúdica a través de la historia Humana*.  
[pedrofulleda.blogspot.com/wattpad.com](https://pedrofulleda.blogspot.com/wattpad.com) <https://webdelmaestrocmf.com/portal/pedro-fulleda-la-ludica-a-traves-de-la-historia-humana/>
- Fulleda, (2005) *La lúdica a través de la ciencia Humana*  
<https://webdelmaestrocmf.com/portal/pedro-fulleda-la-ludica-a-traves-de-la-historia-humana/#:~:text=La%20L%C3%BAdica%2C%20en%20su%20vertiente,contemplaci%C3%20%B3n%20y%20al%20di%C3%A1logo%20filos%C3%B3ficos.>
- Kelly, D Ramírez, M et al (2020) *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua  
<https://repositorio.unan.edu.ni/16184/1/20293.pdf>

Morera, A (2011) *El efecto de un Programa de Actividades Lúdico- Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas*  
<https://repositorio.uned.ac.cr/bitstream/handle/120809/1266/El%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-%20Pedagogicas%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paredes E,(2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Piovani, J. *La escuela de Chicago y los enfoques cualitativos: términos y conceptos metodológicos*. *Papers: revista de Sociología*, 2011, Vol. 96, Núm. 1, p. 245-258,  
<https://raco.cat/index.php/Papers/article/view/229243>.

Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales  
Universidad Andina Simón Bolívar  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Ramírez, K et al (2020) *Importancia de las Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Creatividad en niños y niñas de Segundo y Tercer nivel de preescolar en el Centro los Cumiches en la comunidad de Mussolini municipio de Palacagüina Segundo Semestre 2020*  
<http://repositorio.unan.edu.ni/16184/>

Rodríguez, R (2021) *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina (Costa Rica, Universidad Nacional de Costa Rica Diciembre*  
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/22686/TFG%20MERC%20Reichel%20Rodr%C3%ADguez%20Miranda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sampieri (2018) *Triangulación en la investigación cualitativa*  
<https://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/download/1009/985#:~:text=La%20triangulaci%C3%B3n%20dentro%20de%20un,l%C3%ADnea%20estrat%C3%A9gica%20de%20dicho%20m%C3%A9todo.>

UNICEF, (2018) *Aprendizaje a través de juego* (Fondo de las naciones unidas para la infancia)  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## **CAPÍTULO VII:**

### **APÉNDICES**

**APÉNDICE A****TESIS DE INVESTIGACIÓN****OBSERVACIÓN DIRECTA DE DISCENTES DE SEGUNDO NIVEL DE SAINT SPIRIT SCHOOL****Instrucciones:**

Esta guía ha sido elaborada exclusivamente para uso de la persona investigadora.

Contiene varios puntos a observar y varias actividades lúdicas a poner en práctica con los sujetos del estudio, dígame estudiantes de segundo nivel del Centro Educativo Saint Spirit School.

Estas observaciones son con el afán de llegar a conclusiones sobre posibles aportes que las actividades lúdicas puedan ofrecer a la educación.

Las observaciones se hacen en forma directa en el ambiente de aula, donde cada menor de edad se desenvuelve.

**Subcategoría 1. Importancia del juego**

- ¿Todos los discentes del grupo muestran interés en los juegos?
- ¿Todos los dicentes participan en las actividades propuestas por el observador?
- ¿Siguen los niños y las niñas las indicaciones del Investigador?

**Subcategoría 2. Tipos de actividades lúdicas**

- ¿Disfrutan los discentes los juegos en grupos?
- ¿Qué tipo de juegos son los preferidos por los discentes?
- ¿Qué actividades realizan los discentes durante los recreos?

### **Subcategoría 3. El juego como actividad lúdica.**

- Juego de bingo de letras
- Rompecabezas del mapa de Costa Rica
- Bingo de los números
- Ordenar alfabéticamente

En este apartado la investigadora pone en práctica las actividades lúdicas que aporta y observa el comportamiento de cada uno de los y las participantes.

## APÉNDICE B

### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE INVESTIGACIÓN

Análisis de la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de segundo nivel del centro educativo Saint Spirit School perteneciente a la dirección regional de Puriscal circuito 01 durante el primer trimestre del año 2024

Nombre del padre o madre de familia: \_\_\_\_\_

Medios para contactar a la persona encargada legal del menor de edad: números de teléfono \_\_\_\_\_ correo electrónico: \_\_\_\_\_

Un cordial saludo,

Mi nombre es Ana Patricia Agüero Gómez, soy estudiante de la Universidad Central y estoy haciendo un estudio sobre la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Me gustaría observar la rutina diaria de su hijo o hija en el centro educativo y poner en práctica algunas actividades lúdicas dentro del aula con el fin de observar el posible beneficio que el juego representa en el proceso educativo. Por tal motivo solicito su autorización para observar a su hijo o hija en su entorno educativo.

Toda la información recopilada durante la participación de su hijo o hija en esta investigación se mantendrá de manera confidencial. En el caso de que los resultados se utilicen en una publicación científica o se divulguen en una reunión científica, se hará de manera anónima, preservando su privacidad y confidencialidad.

Indicar si está de acuerdo en que su hija(o) participe en dicha observación. Por favor marque con una X a continuación:

Sí

No

\_\_\_\_\_  
Nombre del encargado legal del niño(a)

\_\_\_\_\_  
Firma y cédula

\_\_\_\_\_  
Fecha

\_\_\_\_\_  
Nombre de la persona investigadora

\_\_\_\_\_  
Firma y cédula

\_\_\_\_\_  
Fecha

## APÉNDICE C

## **APÉNDICE D**

### **SOLICITUD DE DEFENSA DEL ESTUDIANTE**

**APÉNDICE E**  
**CARTA APROBACIÓN DEL TUTOR**



## **APÉNDICE F**

Se adjuntan identificaciones.

## **APÉNDICE F CÉDULA DE IDENTIDAD**

**Apéndice G**  
**Carta de la Filóloga**



**INFORMACIÓN DE LA PORTADA:**

**UNIVERSIDAD CENTRAL  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
Bachillerato con énfasis en I y II ciclo**

**ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO  
FACTOR PROTECTOR EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS  
PERSONAS DISCENTES DE I CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
DEL CENTRO EDUCATIVO SAINT SPIRIT SCHOOL PERTENECIENTE A LA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE PURISCAL CIRCUITO 01 DURANTE EL PRIMER  
TRIMESTRE DEL AÑO 2024**

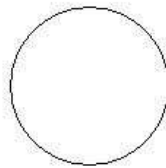
**AUTOR: ANA PATRICIA AGÜERO GÓMEZ**

**TUTOR JIMMY J. OBANDO CALDERÓN  
SEDE PURISCAL , MARZO, 2024**



**UNIVERSIDAD CENTRAL  
VICERRECTORÍA ACADÉMICA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Modalidad de tesis para optar por el grado de Bachillerato en  
Ciencias de la Educación con énfasis en I y II ciclo.



Análisis de la incidencia de las actividades lúdicas como factor protector en el proceso de aprendizaje de las personas discentes de I Ciclo de Educación General Básica del Centro Educativo Saint Spirit School perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal Circuito 01 durante el Primer Trimestre del año 2024.

SUSTENTANTE:  
Ana Patricia Agüero Gómez.

NOMBRE DEL TUTOR.  
JIMMY J. OBANDO CALDERÓN.

SEDE PURISCAL.  
Marzo, 2024.



