

La evaluación lúdica como técnica de motivación del aprendizaje desde el rol docente

Play Evaluation as a Learning Motivation Technique from the Teaching Role

Cecilia Cristina Calderón Chonillo 

Escuela Pluridocente José de Vasconcellos

Ecuador

cecriscal-1990@hotmail.com

Jairo Rolando Rizo Vélez 

Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia

Ecuador

jairorizo24@hotmail.com

Enrique Verdecia Carballo 

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Programa Cuba

Universidad de La Habana, Cuba

enrique@flacso.uh.cu

Fecha de enviado: 04/11/2023

Fecha de aprobado: 10/02/2024

RESUMEN: El juego está indisolublemente ligado al desarrollo del ser humano desde sus primeras edades. Es la primera forma de interacción con el mundo que le rodea, con sus elementos, con el resto de las personas que conviven en su entorno, es, sin duda alguna, el acercamiento a los aprendizajes más primarios. Es por ello que el objetivo de este trabajo es diseñar una alternativa pedagógica que contribuya a potenciar la evaluación lúdica como técnica de motivación del aprendizaje desde el rol docente. Para la investigación fue seleccionada como muestra 19 alumnos y 3 docentes de la Escuela Pluridocente “José de Vasconcellos”, ubicada en el sector cuatro esquinas de la parroquia Francisco Pacheco en Portoviejo, provincia Manabí, Ecuador. La articulación de diferentes juegos con los contenidos de las materias permitió mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, además de transformar su expresión y comportamiento social.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje; evaluación; juego; motivación.

ABSTRACT: Play is inextricably linked to the development of human beings from their earliest ages. It is the first form of interaction with the world around you, with its elements, with the rest of the people who live in your environment; it is, without a doubt, the approach to the most primary learning. That is why the objective of this work is to design a pedagogical alternative that contributes to promoting playful evaluation as a learning motivation technique from the teaching role. For the research, 19 students and 3 teachers from the “José de Vasconcellos” Pluridocent School, located in the four corners sector of the Francisco Pacheco parish in Portoviejo, Manabí province, Ecuador, were selected as a sample. The articulation of different games with the contents of the subjects made it possible to improve the academic performance of the students, in addition to transforming their expression and social behavior.

KEYWORDS: learning; evaluation; playful; motivation.

El juego como actividad física o intelectual es parte intrínseca del desarrollo de la humanidad. Durante diferentes etapas de la historia ha tenido una función social y cultural, como expresión de la sociedad en su conjunto. Desde el punto de vista teórico y práctico el juego mantiene el debate abierto en cuanto a la calificación de sus influencias en los más jóvenes, su dosificación y su relación con estados de adicción.

Juegos nuevos y viejos viajan entre países de diferentes latitudes para descubrir lugares comunes, enriquecerse o transformarse de acuerdo a los tiempos que corren. Lo cierto es que desde lo más tradicionales hasta los más contemporáneos conservan su propio lenguaje, atraen, seducen, cautivan a sus seguidores, sin importar la edad.

Según Sáez y Monroy (2010):

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. (p. 1)

Se puede decir, entonces, que desde su surgimiento el juego constituyó no solo una forma objetiva y creativa de entretenimiento, sino también una expresión cultural, una forma de pensamiento, un espacio para recrear estilos de vida y expresiones sociales.

Así lo confirma León (2019) cuando expresa que:

A nivel histórico, el juego es una expresión de todas las civilizaciones, a lo largo de la historia el juego expresa conceptos tales como el rito, lo sagrado, expresa cultura, lo cultural, social de un pueblo. Así el juego representa una sociedad determinada. Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego, es imprescindible para el crecimiento y la salud física y mental. (p. 28)

Se insiste en la idea del juego como instrumento para construcciones sociales, interacciones, intercambio de experiencias, motivaciones y cobra mayor importancia cuando se revela como medio de enseñanza y aprendizaje, en tanto se advierte que el ser humano, en su etapa más temprana del desarrollo mediante el juego capta con mayor facilidad las influencias del medio.

En 1959, la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) aprobó la Declaración de los Derechos del Niño y el 20 de noviembre de 1989 se aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño, documento que tiene un carácter vinculante para los 191 países firmantes.

En el artículo 31 de dicho texto se refrenda el derecho al juego:

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y

propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (UNICEF, 2006, p. 23)

Esto implica que los docentes y quienes diseñan el currículo escolar deben repensarlo en función de otorgarle al juego la relevancia y el papel que realmente merece dentro de la formación del escolar, cuestión que reconoce el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) cuando plantea que “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (2018, p. 7).

Según Linaza (1990), “juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa” (p. 2).

En ocasiones, dentro del entorno educativo se pondera con mayor fuerza la realización de tareas teóricas formales, sugiriendo la formación de habilidades investigativas o de análisis que no son propias de la primera infancia, la que necesita de un aprendizaje mucho más dinámico, activo, lúdico y desarrollador.

Al decir de Varela et al. (2021), “el binomio juego y escuela no encaja como las piezas de un puzle. El juego y el currículum chocan en una serie de contradicciones debido a su propia naturaleza: la rigidez de la escuela y sus procesos frente a la espontaneidad y el placer del jugar” (p. 29).

Montero (2017) reafirma esta idea al expresar que:

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases, y principalmente para mejorar el rendimiento académico mostrado en las diversas materias (ciencias, estudios sociales, matemática, inglés, español, entre otras), conlleva un recurso valioso para el estudiantado. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones. (p. 76)

De acuerdo con este autor, el juego debe ser considerado también dentro del contexto educativo, más allá de un hecho meramente recreativo, como un soporte a la actividad cognitiva que se genera desde cada materia para encontrar otra vía de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Un breve análisis a los resultados de la aplicación del Plan Educación Básica durante el 2023 en la Escuela Pluridocente “José de Vasconcellos”, ubicada en el sector cuatro esquinas de la parroquia Francisco Pacheco en Portoviejo, provincia Manabí, Ecuador, permite apreciar que de un total de 80 estudiantes evaluados en Lengua y literatura, más del 50 % alcanzaron la categoría insuficiente, por lo que, entre otras soluciones, podría sugerirse la introducción de juegos en las clases de dichas materias para incentivar el estudio y el aprendizaje.

En ese sentido el objetivo de este trabajo es diseñar una alternativa pedagógica que contribuya a potenciar la evaluación lúdica como técnica de motivación del aprendizaje desde el rol docente.

Desarrollo

Los presupuestos teóricos que ofrecen las obras de Piaget (2005) y Vygotsky (1979) acerca del juego y su influencia en el desarrollo armónico del escolar resultan premisas fundamentales para

poder generar cualquier propuesta de transformación en la práctica educativa.

Piaget estableció una serie de etapas del desarrollo cognitivo en los niños de acuerdo con su edad, según se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Etapas del desarrollo cognitivo en el niño según Piaget.

Etapas	Edad	Característica
Sensoriomotora	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos
Preoperacional	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado.
Operaciones concretas	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales	De 11 a 12 años	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Fuente: Linares (2007, p. 3.).

De acuerdo con el grupo de estudiantes que constituyen el objeto de estudio de esta investigación, el análisis se centrará en las dos últimas etapas, por cuanto es la que corresponde a la edad de estos estudiantes. Desde el punto de vista intelectual, en estas edades comienza a formarse un pensamiento lógico y coherente que hereda las herramientas cognitivas adquiridas de las operaciones concretas.

En el desarrollo intelectual, se puede apreciar que si con anterioridad se han ido creando las condiciones necesarias para un aprendizaje reflexivo, en estas edades este alcanza niveles superiores ya que el alumno tiene todas las potencialidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación, clasificación, análisis, síntesis y generalización, entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más

significativos en el plano teórico. (Rico, 2021, p. 11)

Esta autora insiste en la idea de trabajar el pensamiento abstracto con los estudiantes puesto que ya tienen mayores capacidades para ello, sobre todo, para interactuar con los conceptos, desde la base de un pensamiento reflexivo que precisa de altos niveles de comunicación e intercambio con sus pares, entre los que se pueden dar los procesos lógicos que menciona.

El niño en esta etapa también es capaz de formular hipótesis y deducir posibles consecuencias. Además, comienza a desarrollar patrones de pensamiento abstracto donde el razonamiento se ejecuta utilizando símbolos puros sin necesidad de datos perceptivos. Las habilidades de razonamiento dentro de esta etapa se refieren al proceso mental involucrado en la generalización y evaluación de argumentos lógicos e incluyen aclaración, inferencia, evaluación y aplicación (Linares, 2007).

La aclaración requiere que los estudiantes identifiquen y analicen los elementos de un problema, permitiéndoles descifrar la información necesaria para resolverlo. Al alentar a los estudiantes a interpretar un texto, el docente puede contribuir a mejorar la comprensión.

Asimismo, los estudiantes en esta etapa están preparados para hacer inferencias inductivas y deductivas. Las inferencias deductivas involucran el razonamiento de conceptos generales a instancias específicas. Por otro lado, las inferencias inductivas se basan en extraer similitudes y diferencias entre objetos y eventos específicos y llegar a generalizaciones.

La evaluación implica el uso de criterios para juzgar la idoneidad de la solución de un problema. Por ejemplo, el estudiante puede seguir una

rúbrica predeterminada para juzgar la corrección de su solución a un problema. La evaluación lleva a formular hipótesis sobre eventos futuros, asumiendo que la resolución del problema es correcta hasta el momento.

La aplicación implica que los estudiantes conecten conceptos con situaciones de la vida real, porque cada uno de los contenidos que se trabajen con los estudiantes deben tener un sentido y un significado para ellos, aun cuando sean abstractos. La realidad en la que viven estos alumnos tiene un peso importante en el desarrollo de su personalidad, por tanto, esto es un aspecto relevante que no puede obviarse en ningún momento.

Es válido agregar que todos los estudiantes en una clase no necesariamente están operando al mismo nivel. Los docentes podrían beneficiarse al comprender los niveles en los que se desempeñan sus alumnos y deberían tratar de determinar los niveles cognitivos de sus alumnos para ajustar su enseñanza en consecuencia. Al enfatizar en los métodos de razonamiento, el maestro proporciona una dirección crítica para que el niño pueda descubrir conceptos a través de la investigación. Se debe alentar al niño a autoevaluarse, aproximarse, reflexionar y razonar mientras el maestro estudia el trabajo del niño para comprender mejor su forma de pensar (Piaget, 1996).

En este sentido, Rico (2021) explica que la organización y dirección del proceso de enseñanza y aprendizaje debe

potenciar esas posibilidades de fundamentar sus juicios, de exponer sus ideas correctamente en cuanto a su forma y en cuanto a su contenido, de llegar a generalizaciones y ser crítico en relación a

lo que analiza y a su propia actividad y comportamiento. (p. 11)

Sin dudas el trabajo con el pensamiento es fundamental en esta etapa donde, por un parte, están culminando sus estudios primarios para acceder a un nuevo nivel de educación que les exigirá mayores herramientas cognitivas, habilidades, capacidades y competencias para enfrentarse y resolver problemas de mayor complejidad. Por tanto, formar a un individuo creativo resulta imperante en los contextos actuales, donde cada uno debe demostrar quién es y cuánto puede aportar desde su inteligencia para transformar la realidad con soluciones novedosas.

En este sentido, Linares (2007) advierte que:

la capacidad de pensar en forma abstracta y reflexiva se logra durante la etapa de las operaciones formales, la cual tiene cuatro características fundamentales de pensamiento: la lógica proposicional, el razonamiento científico, el razonamiento combinatorio y el razonamiento sobre probabilidades y proporciones. (p. 17)

Según este autor, la lógica proposicional está muy relacionada con la inferencia y las conclusiones que de ella se deriven, lo que evidencia un nivel de razonamiento que permite reflexionar acerca de determinados problemas científicos (Linares, 2007). Quienes dominan “esta habilidad, no sólo discuten más, sino que saben defender mejor sus ideas. Pueden descubrir las falacias de nuestro razonamiento y atacarnos con un contraargumento apropiado” (Linares, 2007, p. 18).

El razonamiento científico propicia la sistematicidad en el trabajo con los problemas

desde el pensamiento para dar lugar a planteamientos hipotéticos-deductivos que no siempre están enraizados en la realidad, es decir, al pensamiento concreto, pero que el estudiante si es capaz de monitorear, valorar y criticar. Entonces, aparece la llamada metacognición que se convierte en una revisión profunda y personal de los métodos y estilos de aprendizaje que cada quien se ha estructurado para interactuar con el contenido e incorporarlo a su actividad creadora.

El razonamiento combinatorio se asocia a la capacidad de determinar causas múltiples en un mismo problema, una demostración de un pensamiento más reflexivo y abierto a las valoraciones sobre un fenómeno. Mientras que el razonamiento sobre las probabilidades y las proporciones es un estadio superior dentro del pensamiento lógico cuando asocia cantidades y razones.

De forma general, los docentes pueden utilizar el desarrollo intelectual en los niños para entrenar la capacidad de razonamiento; centrarse en habilidades de pensamiento complejas que piden a los estudiantes que apliquen sus conocimientos y habilidades para que la tarea valga la pena; pedir a los estudiantes que tomen decisiones y persigan su propio interés; proporcionar oportunidades de aprendizaje cooperativo, retroalimentación individual y tiempo para la reflexión personal; y brindar la oportunidad de crear proyectos individuales.

Sobre la teoría piagetiana del juego se ha estado discursando hasta el momento, por lo que en esta ocasión se abordará el juego desde la óptica general de Vygostky y su teoría histórico-cultural, la que considera que la historia del desarrollo humano es una interacción compleja entre los procesos de desarrollo natural,

biológicamente determinado, y el desarrollo cultural creado por la interacción de un individuo en crecimiento con otras personas. El resultado de estas interacciones demuestra más que la simple adquisición de valores, expectativas y competencias promovidas por una cultura específica. Más bien, todo el sistema de funciones mentales naturalmente determinadas, como la atención involuntaria, la memoria y el pensamiento sensorio-motor, se reestructura para producir lo que Vygotsky describió como funciones mentales superiores (Vygotsky, 1979).

En el juego, las acciones internas, consideradas por Vygotsky (1979) como operaciones sobre los significados, siguen dependiendo de las operaciones externas sobre los objetos. Sin embargo, la aparición misma de las acciones internas señala el comienzo de la transición de un niño de formas anteriores de procesos de pensamiento (sensorial, motor y representación visual) a un pensamiento simbólico más avanzado. El juego es fundamental para lograr el dominio del objeto y fomentar la capacidad simbólica. A propósito, el autor señala que:

El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto (por ejemplo, un palo) se convierte en el punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo del caballo real. El niño todavía no puede desglosar el pensamiento del objeto. El problema del niño es que, para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de «el-caballo-en-el-palo» como punto de partida. La estructura básica que determina la relación del niño con la realidad se halla, en este punto, radicalmente invertida, porque cambia la estructura de sus percepciones. (Vygotsky, 1979, p. 149)

Por lo tanto, Vygotsky ve el juego como una etapa de transición desde el pensamiento de un niño limitado por las propiedades de una situación actual a un pensamiento totalmente libre de estas limitaciones. En esta etapa, un niño aún no puede asignar arbitrariamente un nuevo significado a un accesorio de juego; este accesorio debe tener algunas propiedades que le permitan usarlo de manera similar a como usaría el objeto real. Es menos importante que el accesorio se parezca al objeto que pretende representar que el niño sea capaz de realizar una acción similar o un gesto usando el accesorio como lo haría con el objeto.

Vygotsky enfatiza que, en esta etapa, el niño aún no es capaz de usar símbolos, sino que domina los requisitos previos del pensamiento simbólico, por tanto, ve el juego como una “etapa de transición” en el desarrollo de la imaginación, oponiéndose a la creencia común de que la imaginación precede al juego y es necesaria para su aparición.

Otra forma en que el juego contribuye al desarrollo de las funciones mentales superiores es mediante la promoción del comportamiento intencional. Se vuelve posible debido a la relación inherente que existe entre los roles que juegan los niños y las reglas que deben seguir al desempeñar estos roles.

Aunque las situaciones y los roles imaginarios a menudo se consideran características definitorias del juego imaginario, la idea misma de que el juego no es totalmente espontáneo, sino que depende de que los jugadores cumplan con un conjunto de reglas puede sonar completamente contradictorio. Sin embargo, “el papel que el niño desempeña, y su relación con el objeto (si el objeto ha cambiado su significado),

estarán siempre sujetos a las reglas correspondientes” (Vygotsky, 1979, pp. 145-146).

En el juego aparecen los primeros signos de emociones generalizadas, lo que significa que las emociones ahora están asociadas con una amplia categoría de personas y situaciones en lugar de un evento específico. Para Vygotsky, la generalización de las emociones es otro logro del desarrollo infantil, por lo que asegura que el juego sea su principal catalizador durante la infancia.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo. (Vygotsky, 1979, p. 156)

Sin embargo, las palabras de Vygotsky sobre un niño que es asistido por un adulto o un compañero con más conocimientos a menudo se han tomado literalmente, limitando la aplicación de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) a situaciones de enseñanza o tutoría uno a uno.

Agregar el juego como un medio específico de asistencia no solo amplía las aplicaciones prácticas de ZDP sino que también hace repensar el significado mismo de este concepto para incluir la asistencia brindada por un grupo de pares. En tal caso, este grupo puede actuar colectivamente como un otro más informado, incluso, si los niños individualmente no difieren en sus niveles de conocimiento.

Métodos

El proceder metodológico investigativo asumido tiene como fundamento general la utilización consecuente de la inducción, la deducción, el análisis, la síntesis y la generalización como procesos lógicos del pensamiento. Para cumplir con el objetivo general establecido se proponen las siguientes técnicas de recolección de información: revisión de documentos, observación cualitativa, grupos de enfoque y entrevista cualitativa.

En la Tabla 2 se muestra la distribución de la población y la muestra seleccionada intencionalmente en los diferentes contextos, quienes servirán como fuentes de información para la presente investigación.

Tabla 2. Distribución de la población y la muestra de la investigación.

Informantes	Población	Muestra
Estudiantes de educación básica elemental	50	25
Estudiantes de educación básica	40	20
Profesores	4	4
Total	94	49

Resultados

Durante el proceso de investigación fue necesario revisar y analizar los programas de estudio de la asignatura Lengua y literatura que

se imparten en los niveles seleccionados para identificar en qué medida contribuyen o limitan el empleo de juegos como parte de las actividades de aprendizaje.

El currículo de estudio tiene una adecuada estructuración didáctica y metodológica, al tiempo que propone explícita o implícitamente la realización de algunas actividades lúdicas vinculadas al aprendizaje práctico de los contenidos como, por ejemplo, la realización de prácticas sociales del lenguaje donde los estudiantes deben asumir roles de la vida real.

En cuanto al promedio general de los estudiantes en la materia Lengua y literatura no superaba los siete puntos. Estos resultados, de forma general, pueden calificarse de regular, desde el punto de vista cualitativo. Además, en el propio documento aparecen alusiones a un comportamiento pasivo y apático de los estudiantes durante las clases, con escasas participaciones e interés en los contenidos que se imparten.

Mediante una guía de observación se constató que los estudiantes no tenían interés ni motivación por la materia, manteniendo una actitud apática y pasiva ante el estudio. Al mismo tiempo, fue notable el hecho de que las niñas y los niños no estuvieran habituados a jugar en clases para interactuar con el contenido.

Desde lo moral, puede señalarse que, de forma general, los estudiantes manifiestan una correcta actitud, son receptivos a las críticas y los señalamientos, así como mantienen una buena relación entre todos los miembros del grupo.

Durante el horario del recreo algunos niños juegan fútbol, las niñas solo platican y en ocasiones se puede observar comportamientos agresivos por parte de algunos estudiantes, quienes perturban la tranquilidad del centro, provocando peleas entre alumnos de diferentes sexos.

De forma general, en la escuela se cumple con el horario escolar, aunque en ocasiones se puede registrar la ausencia de algún maestro o maestra por motivos personales, lo que provoca que se deban unificar grupos del mismo nivel para que no se atrasen en el ciclo escolar.

Fuera de la escuela el panorama no es diferente y lo lúdico se reduce, principalmente, a la interacción con los dispositivos móviles y las redes social. La mayoría de los niños y las niñas del grupo objeto de estudio tiene celulares. Estas últimas, dedican gran parte de su tiempo libre a revisar las publicaciones de la red social TikTok. Los niños se inclinan más por lo videojuegos y en ocasiones por el fútbol.

El grupo de enfoque permitió conocer de forma individual y colectiva, cuáles son sus juegos preferidos de los estudiantes, entre los que se ratifican el fútbol, el basquetbol y los videojuegos. No obstante, si bien ellos reconocen que las redes sociales no son un juego o deporte como tal, si lo consideran un tipo de entretenimiento muy importante que les provoca gran satisfacción y placer. A propósito de esta interacción con las redes sociales y los dispositivos móviles, varios estudiantes declararon que a veces prefieren dedicar la mayor parte de su tiempo a eso que asistir a la escuela, porque no se sienten motivados, se aburren, encuentran las materias monótonas o repetitivas, y a algunas no las consideran útiles para la vida.

Todas y todos coincidieron unánimemente en que les gustaría tener más tiempo para jugar y que no existieran tantas actividades evaluativas en las materias, las que tienen que cumplir una vez lleguen a casa al salir del centro. Señalan como la materia más divertida a la Educación Física porque pueden practicar deporte, aunque

manifiestan que es muy poco el tiempo que tienen para eso durante la semana.

Durante la entrevista realizada a los docentes se pudo constatar que, aunque consideran que el juego puede ser positivo para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, no lo emplean como algo habitual en sus clases, en primer lugar, porque no saben cómo articular los juegos con los contenidos, y, en segundo lugar, alegan que durante su etapa de formación no los prepararon en ese sentido, por lo que no conocen ninguna de las teorías que existen alrededor del tema.

Los docentes señalaron que jugar en el aula durante el desarrollo de las clases puede subvertir el orden y la disciplina, lo que no sería adecuado para la escuela y pondría en juego el prestigio antes las familias que llevan a sus hijos para que se eduquen y aprendan. Esto, en opinión de los autores de esta investigación, es una visión prejuiciada y ortodoxa de la enseñanza.

También coinciden en que de la forma en que está concebido el currículo escolar no es posible dedicarse a jugar en las clases porque el tiempo es muy reducido. Sin embargo, fuera del horario docente tampoco propician o participan de alguna actividad lúdica con los estudiantes, manifestando explícitamente que no están interesadas en ello.

Respecto a la preparación y superación profesional, los docentes dieron respuestas ambiguas que no permiten establecer un tiempo concreto de dedicación a este aspecto, donde también aparecen justificaciones asociadas, en su mayoría, a la dinámica de vida.

Alternativa pedagógica

A partir del amplio estudio teórico que abarcó, por una parte, las corrientes teóricas del juego y, por otra, su influencia en el desarrollo armónico

del escolar, esta investigación diseñó una alternativa pedagógica que contribuye a potenciar la evaluación lúdica como técnica de motivación del aprendizaje desde el rol docente y de esta forma incidir sobre las esferas cognitiva y afectivo-motivacional de los estudiantes para transformar la realidad develada durante el diagnóstico.

Este instrumento de trabajo se organizó mediante el establecimiento de acciones con una secuencia y concatenación lógica:

1. Revisión de los contenidos dentro de los programas de las materias y los libros de textos.
2. Búsqueda de juegos para trabajar en las clases y fuera de ellas.
3. Aplicación de los juegos durante las clases.
4. Retroalimentación.
5. Autoevaluación individual y colectiva de los estudiantes (cognitiva y emocional).

El programa de Lengua y literatura en los niveles básico elemental y básico se propone que los estudiantes:

- Participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.
- Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.
- Participen en la producción original de diversos tipos de texto escrito.
- Reflexionen consistentemente sobre las características, funcionamiento y uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).

- Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.
- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.

El enfoque didáctico del programa, si bien mantiene vigente los principios y aspectos relativos a la concepción de la lengua, propone una nueva forma de organizar y abordar la materia debido a que se utilizan como vehículo las prácticas sociales del lenguaje. Estas permiten que los temas, conocimientos y habilidades se incorporen a contextos significativos para los alumnos, lo que facilita recuperar los usos sociales del lenguaje en la escuela.

En este sentido, las competencias comunicativas que se pretenden desarrollar son:

emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender; identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas; analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones; y valorar la diversidad lingüística y cultural de Ecuador. Asimismo, el programa organiza las prácticas sociales del lenguaje en tres ámbitos: estudio, literatura y participación social, este último potencia el empleo de juegos como parte del proceso.

De acuerdo con dichas prácticas planteadas en el programa de estudio de la materia y los contenidos del libro de texto, se determinó cuáles serían las correspondientes evaluaciones lúdicas para llevarlas a cabo, como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3. Evaluaciones lúdicas propuestas para la materia Lengua y literatura.

Prácticas sociales del lenguaje	Evaluaciones lúdicas	Tipo de actividad
Elaborar guías de autoestudio para la resolución de exámenes	Guía de estudio para Lengua y literatura	Se divide al grupo en tres equipos. Cada uno de ellos tendrá que analizar las guías elaboradas y responderlas.
	A la búsqueda de exámenes y cuestionarios	Los mismos equipos se darán a la tarea de buscar exámenes realizados en el ciclo actual o en el anterior para comparar e identificar qué tipo de preguntas tienen.
	El equipo ganador será el que logre recopilar mayor cantidad de ejemplos de exámenes y cuestionarios, sus guías estén adecuadamente elaboradas y hayan respondido correctamente las del resto de los equipos.	
	Redacción de autobiografías ilustrada.	Trabajo individual

Escribir biografías y autobiografías para compartir	Redacción de una breve biografía de algún familiar cercano.	Trabajo individual
	Redacción de una breve biografía de alguna figura histórica.	Trabajo en equipo
	Dramatización de la biografía de la figura histórica seleccionada.	
	Todas las autobiografías y biografías serán compartidas para, colectivamente, analizar los estilos de redacción, la utilización de los signos de puntuación y la ortografía. En este caso no se declaran ni ganadores ni perdedores.	
Elaborar un programa de radio	Juego de roles	Se divide el grupo en tres equipos y cada uno se encargará de concebir una novela radial. Para ello se distribuyen los roles de: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Director ▪ Guionista ▪ Operador de audio ▪ Efectista ▪ Locutores

Para la mayoría de las niñas y los niños el aprendizaje de la lengua puede resultar un tanto tedioso, de ahí que incorporar actividades lúdicas permita transformar esa percepción que tienen.

La aplicación de cada una de las actividades lúdicas presentadas inició un proceso de transformación en los estudiantes, lo que pudieron confirmar los docentes involucrados en esta investigación.

Como parte de los momentos de retroalimentación y autoevaluación concebidos para valorar el impacto del trabajo realizado, las niñas y los niños manifestaron sentirse más activos, colaborativos y comunicativos; con

deseos y motivaciones para asistir a la escuela. En ocasiones, muchos de ellos sugirieron actividades o narraron anécdotas de su vida personal o familiar relacionadas con el contenido impartido en determinada materia.

Los docentes de Lengua y literatura confirmaron que los estudiantes alcanzaron niveles académicos superiores y que tenían un mayor nivel de atención e interés en sus clases, por lo que solicitaron a los autores de esta investigación asesoría y capacitación para poder diseñar evaluaciones lúdicas que aumentaran la motivación por la asignatura.

Conclusiones

La sistematización de los referentes teóricos y metodológicos relacionados con el juego permitió conocer la evolución del concepto y el desarrollo de sus teorías.

El estudio de las características cognitivas, afectivas y emocionales de los estudiantes del nivel básico y básico elemental, de acuerdo con las teorías de Piaget y Vygotsky, permitieron comprender la función que tiene el juego en su desarrollo armónico.

El diagnóstico del escenario escolar objeto de estudio permitió conocer aquellos elementos que favorecen o limitan el aprovechamiento del juego como medio de enseñanza que contribuye al desarrollo armónico de los estudiantes objetos de estudio.

La articulación de diferentes juegos con los contenidos de la materia Lengua y literatura permitió mejorar el rendimiento académico de las niñas y los niños, además de transformar su expresión y comportamiento social.

Referencias bibliográficas

- León, A. (2019). *La importancia del juego en la formación de valores* [Tesis de doctorado, Universidad Contemporánea de las Américas]. https://acervodigitaleducativo.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/34373/MLNITT661_La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20formaci%c3%b3n%20de%20valores.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Linares, A. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky* [Archivo PDF]. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_de_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Linaza, J. (1990). El juego en el desarrollo infantil [Archivo PDF]. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*, VII (1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/600065.pdf>
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Grupo Editor Aique.
- Rico, P. (2021). *Técnicas para un aprendizaje desarrollador en el escolar primario*. Editorial Pueblo y Educación.
- Sáez, G. & Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*, (143). <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. 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>
- Varela, A., Fraguera, R. & López, S. (2021). Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confinamiento por la COVID-19. *Revista Estudios sobre Educación*, 41, 27-47. <https://doi.org/10.15581/004.41.001>
- Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Grijalbo.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses

Contribución de los autores

Cecilia Cristina Calderón Chonillo: Conceptualización, metodología, validación, redacción- revisión y edición, y aprobación de la versión final

Jairo Rolando Rizo Vélez: Análisis formal, visualización y aprobación de la versión final.

Enrique Verdecia Carballo: Análisis formal, visualización y aprobación de la versión final.