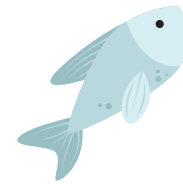
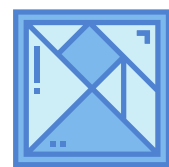


¿Sabías qué el juego en la etapa escolar es una herramienta para estimular las áreas social y cognitiva?

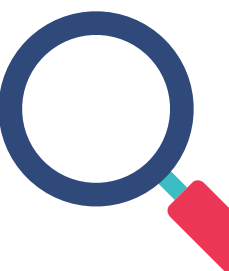
En la educación primaria de Costa Rica existen pocos programas para la estimulación a estudiantes mayores a los ocho años, en las zonas rurales es donde menos se invierte en proyectos educativos y el **cantón de Matina en Limón** no escapa de esta realidad. Resultados de estudios epidemiológicos en la zona indican que aplicaciones frecuentes de plaguicidas en monocultivos, como el banano, **pueden afectar el desarrollo cognitivo y emocional infantil.**

Por su parte, el sistema nervioso central posee una capacidad de adaptarse a situaciones del entorno conocida como **plasticidad cerebral**, lo cual, genera una **oportunidad de estimular** las conexiones cerebrales involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo anterior, se creó esta estrategia lúdico-pedagógica flexible para estimular las habilidades cognitivas y sociales de niños y niñas en edad escolar, presentada como una **Caja de Herramientas** con cuatro juegos: **Memoria, Tangrama, Dominó y Pesca.**



Los resultados sugieren que la estrategia brindó espacios de **acompañamiento** para contribuir al quehacer pedagógico de la docente a través del modelo de Bandura sustentado en la Teoría social-cognitiva y en principios pedagógicos. Le apoyó en **potenciar habilidades** como la observación, el aprendizaje y la apropiación de prácticas innovadoras y, contribuyó en la reflexión del quehacer educativo, en el empleo de recursos contextualizados y en el crecimiento de la autonomía docente.

Se encontró que el juego en el aula **estimuló** la socialización, la comunicación, la motivación, la participación, permitió a los niños/as consolidar aspectos relacionados con la autonomía, promovió el disfrute y la creatividad y dio apertura a los primeros pasos para convertirse en un aula inclusiva. Las habilidades estimuladas fueron abordadas desde el lenguaje positivo.



La estrategia propició experiencias de provecho para el **proceso de enseñanza-aprendizaje**, logró la autorregulación, motivó la atención y concentración de los niños/as, promovió la comprensión de distintos escenarios e impulsó la resolución de problemas por medio de la construcción de los juegos y la búsqueda de respuestas a situaciones cotidianas. Se rescata que la estrategia fue particularmente importante al estimular a niños/as en los ámbitos social y cognitivo, en un período post-confinamiento.

Se concluyó que las **metodologías lúdico-pedagógicas** como presentadas como una **Caja de Herramientas** son oportunas para la estimulación de distintas áreas que constituyen el desarrollo infantil. Se **recomienda** el **uso y la adaptación** de la estrategia a otros estudios y contextos (rurales o urbanos), donde se desee potenciar integralmente las capacidades de los niños/as mientras se disfruta.

