

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua-León**  
**Área de Conocimiento Ciencias de la Educación y Humanidades**



**UNAN - León**  
**FUNDADA EN 1812**

**Maestría en Educación Rural**

**Título:**

Creación de Ludoteca, El juego como experiencia estratégica de aprendizaje en la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la Comunidad Los Pocitos de la ciudad de León

Tesis para optar al Título de máster en Educación Rural

Elaborado por:  
Winston David Pérez Maradiaga

Tutor  
M.Sc. Nelson Isaac Quiroz Baca

León Nicaragua, julio 2024.

**2024:45/19 ;La patria, La Revolución!**

### **Carta aval**

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación – Acción: Creación de Ludoteca, El juego como experiencia estratégica de aprendizaje en la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la Comunidad Los Pocitos de la ciudad de León, hago constar que dicha Tesis cumple con los requisitos científicos y metodológicos, por lo tanto, considero que se encuentra preparado para su exposición y defensa ante un tribunal evaluador.

Se extiende la presente en la ciudad de León, República de Nicaragua, a los cinco días del mes de septiembre del año 2024.

Atentamente,

---

M.Sc. Nelson Isaac Quiroz Baca  
Tutor de Tesis

## Dedicatoria

A Dios padre Celestial sobre todas las cosas, por permitirnos la vida, observar el mundo que nos rodea, adquirir conocimientos y con ellos alcanzar nuestras metas.

A mí madre a la mujer que me trajo al mundo y que, gracias a ella, soy lo que soy, por su comprensión, cariño, apoyo moral, por creer en mí y sobre todo por su amor.

A todos los integrantes de mi familia por su apoyo moral e incondicional, durante este tiempo de estudio de profesionalización.

A mis profesores y tutor que con su guía fueron una luz en el camino de la perseverancia y constancia elementos que me permitieron lograr metas.

A la pastora, directora y docentes del proyecto de Discipulado Infantil en Los Pocitos que me acompañaron en este estudio y que también han sido partícipes de la culminación de mis estudios de Maestría.

Winston David Pérez Maradiaga

## Agradecimientos

A Dios por haberme brindado la vida y la fuerza para seguir adelante en la culminación de mis estudios como Maestrante.

Al Master Nelson Quiroz, tutor de mi trabajo de tesis, quien me brindó siempre, todo su apoyo, comprensión y conocimientos y que sin su ayuda no hubiese sido posible la culminación de este trabajo. A ella mil gracias

A Julio Rivas, que más que un compañero de trabajo, ha sido un amigo, quien me ha brindado todo su apoyo moral, material incondicionalmente, a quien aprecio y respeto mucho.

A todos los excelentes profesores que me instruyeron en esta Maestría y compartieron sus experiencias.

A los maestrantes Domingo Samuel Bermúdez y Gabriel Martínez, quienes desde un inicio me dieron ánimo y me brindaron todo su apoyo, también de manera incondicional.

A todas aquellas personas que contribuyeron a que superara los obstáculos, que se me pusieron en el camino

Winston David Pérez Maradiaga

## Índice

### Tabla de contenido

1. Introducción .....	1
1.1. Presentación .....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.3. Contexto social donde se realizó la investigación .....	3
1.4. Preguntas de investigación: .....	5
1.5. Justificación.....	5
1.6. Objetivos .....	6
2. Planificación de la investigación .....	7
2.1. Diagnóstico de la situación problema.....	7
2.2. Organización y caracterización del equipo de investigación: motivación y roles	7
2.3. Hipótesis –acción .....	8
3. Planificación estratégica .....	8
3.1. Paradigma y modelo escogido: .....	8
3.2. Diseño metodológico.....	10
3.3. Fundamentos teóricos, teorías y enfoques sobre el tema).....	12
3.3.1. Antecedentes.....	12
3.3.2. Ludotecas .....	14
3.3.3. Funciones de las ludotecas .....	16
3.3.4. Los espacios de juegos. ....	16
3.3.5. El fondo lúdico: los juguetes. ....	18
3.3.6. El Juego.....	18
3.3.7. Tipos de juego .....	19
3.3.8. Característica del juego .....	21
3.3.9. El niño y el juego .....	22
3.3.10. Bases metodológicas.....	23
4. Desarrollo de la planificación estratégica.....	24
4.1. Plan de acción - Actividades Implementadas .....	24
4.2. Organización de los talleres .....	25
Taller: Educar en la motivación. ....	25
El juego de la rayuela: .....	25

Juego de las Sillas: .....	26
Juego de las Escondidas: .....	27
Taller: Educar en la implicación, la responsabilidad y la motivación .....	27
Juego de la Pelota: .....	27
Juego de los Animales: .....	28
Taller: Educar en la creatividad, la plasticidad y la apertura.....	28
Juego de Derribar Vasos: .....	28
Juego de las Bolas: .....	29
Taller: Educar en igualdad.....	30
Juguetes Montessori: .....	30
Juguetes para Socializar:.....	30
Juguetes para la Destreza Motriz: .....	30
Juguetes para Enseñar Competitividad: .....	30
Taller: Educar en amor y paz .....	30
Juguetes para Enseñar Individualidad: .....	30
Juguetes para Enseñar Colaboración:.....	31
Otros Juguetes Útiles para el Desarrollo Integral: .....	31
5. Reflexión y evaluación .....	32
5.1. Resultados de la Acción .....	32
5.2. Análisis de los resultados .....	34
5.3. Evaluación del Proceso: Logros, Limitaciones .....	37
5.4. Reflexión para nuevas acciones .....	38
6. Conclusiones y recomendaciones .....	39
6.1. Conclusiones.....	39
6.2. Recomendaciones.....	40
7. Bibliografía.....	41
8. Anexos.....	42

# **1. Introducción**

## **1.1. Presentación**

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia.

Durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad. El juego, aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, iteramos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

Cada uno de los juegos que realizamos durante nuestra vida contiene rasgos intrínsecos que son capaces de revelar diversos factores de nuestra personalidad, necesidades, motivaciones e intereses que se hacen presentes en cada una de las etapas del desarrollo que nos son propias como seres humanos. En cada uno de los mundos imaginarios y reales que nos construimos existen mensajes que comunican afectos, sentimientos, temores, angustias, deseos, etc., propios de cada jugador. Al jugar, niños y niñas desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen.

Las ludotecas escolares son lugares llenos de color, entretenimiento y aprendizaje. Cualquier niño puede encontrar ahí una variedad de juegos y elementos lúdicos con un único fin: que tanto profesores y alumnos disfruten de un mejor proceso de enseñanza, y que éste no se transforme en algo tedioso. Hoy son parte de una actualización del sistema educativo, que está impactando positivamente en el aprendizaje escolar.

Las ludotecas escolares funcionan como verdaderos “laboratorios pedagógicos” para profesores, y les permite enseñar a través de juegos nuevas formas educativas que profundicen en la innovación, la creatividad, la emoción y el compañerismo.

La finalidad de una ludoteca es promover la importancia del juego para el desarrollo infantil, además el ambiente lúdico y de entretenimiento, puede impactar positivamente en el factor socioemocional, ayudando de esa manera a una sana convivencia escolar.

Para ello se requiere de una gran variedad de juegos de mesa o juegos didácticos. Se pueden realizar las siguientes actividades: enseñar a los niños a autogestionar su tiempo, fomentar habilidades para comunicarse, respetar reglas, facilitar la cooperación entre niños, trabajar valores humanos para la convivencia y el desarrollo del niño/niña a nivel individual y colectivo

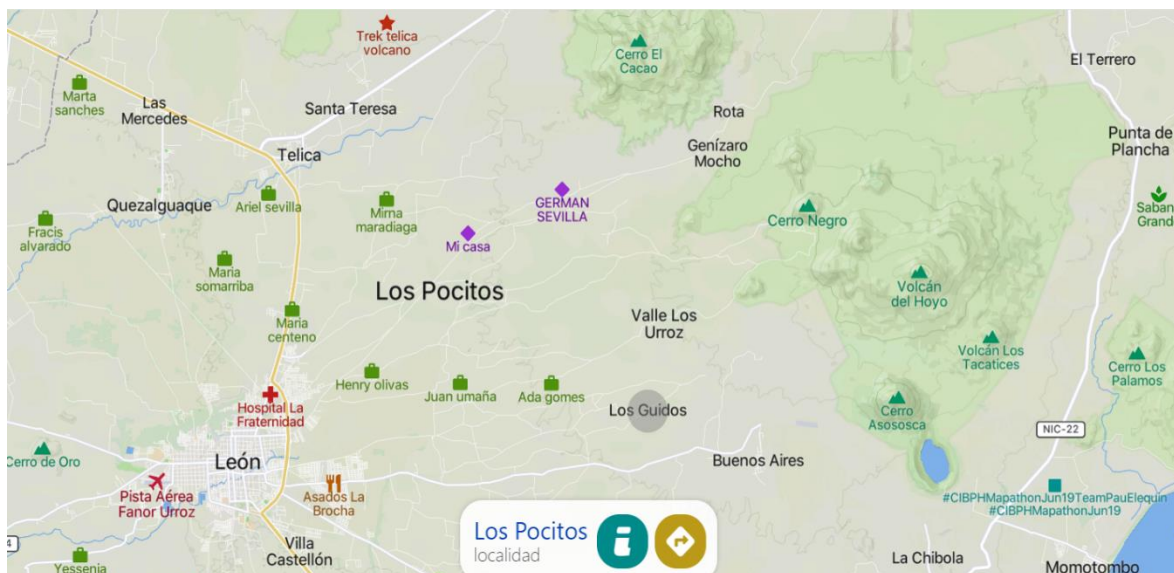
## **1.2. Planteamiento del problema**

¿Cómo se desarrolla el juego como estrategia de aprendizaje para la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años



### 1.3. Contexto social donde se realizó la investigación

#### Comunidad Los Pocitos, León



La comunidad de Los Pocitos limita

Al norte con Tololar

Al sur con lechecuagos

Al Este Palo de lapa

Al oeste con Monterredondo

Coordenadas de GPS:

12.4872780-86.8192500

Número de familias:145

Número de habitantes:725

Numero de niñas de 5 años: 145

Número de niños de 5 años: 115

Las comunidades del sector noreste de León (Nicaragua), y de Los Pocitos y Palo de Lapa en particular, tienen su origen en el asentamiento de fincas agrícolas y ganaderas alrededor de las cuales existían inicialmente pocas viviendas propiedad

de las familias que trabajaban en las fincas o donde sus pobladores se dedicaban a las labores del campo de forma independiente. Este origen determinó el crecimiento y distribución territorial de estos núcleos poblacionales.

Los Pocitos surgió en 1938.

En el desarrollo de la comunidad fue determinante la construcción del Ferrocarril del Pacífico de Nicaragua, hace más de 70 años, ya que por estas comunidades se trazó la vía férrea, siendo unos de los lugares que hacían estación en su recorrido León - Malpaisillo - El Sauce.

Ha habido varias catástrofes naturales que han marcado el devenir de ambas comunidades, como la erupción del Cerro Negro en 1968, o el Huracán Mitch, en 1998.

En todas las comunidades del sector noreste de León se observa que su crecimiento conservó el carácter rural, es decir, son asentamientos en forma lineal que siguen el curso de los caminos principales, distribuidos en parcelas con suficiente extensión de tierra para la crianza de animales, la siembra de granos, frutales y hortalizas y otras actividades productivas.

Hoy día, la mayoría de la población vive de la producción agrícola, especialmente del maíz, frijoles, ajonjolí, maní y en menor escala de la ganadería y el comercio.

En la actualidad se está incrementando el empleo en el sector industrial en la ciudad de León; en dicha actividad están participando especialmente las personas menores de 25 años.

#### **1.4. Preguntas de investigación:**

Para guiar este trabajo de Investigación acción – Acción participativa (IAP) se plantea las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los aportes de la ludoteca escolar en los procesos de aprendizaje en los niños y niñas?

¿Cómo se desarrolla en el aula, el juego como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas?

#### **1.5. Justificación**

Si la educación es considerada la base del desarrollo de cualquier país, entonces se convierte en factor clave principalmente para los niños y jóvenes que son la esperanza para un futuro mejor. Por tal motivo el cuidado esencial de estos seres humanos tan preciados debe ser la educación desde edades tempranas, de manera que se sientan las bases de una educación duradera y continuada que nos conduzca a una vida digna, sin violencia, en el marco de los derechos humanos y de las artes, a como se pretende desarrollar el juego.

Las sociedades no son estáticas ni mucho menos inmutables, es por ello que los que lideran las comunidades, los gobiernos, las escuelas deberían estar alertas no sólo para responder al presente, también ser preventivos en todo lo que pueda acontecer en una sociedad. De esta manera se reducen los sufrimientos en la población, se ennoblecen las personas a través de la cooperación y de la solidaridad, se establecen mejores relaciones entre hombres y mujeres, con nuestros vecinos más allá de las fronteras y también con la naturaleza a la cual se explota indiscriminadamente. Cada uno de estos aspectos son temas de discusión en la escuela, sensibilizando a los niños y niñas a través del Juego con una nueva visión de ser humano.

La educación integral y las relaciones que establezcamos con otras sociedades comunitarias serán fortaleza para su propio desarrollo. Uno de los factores que

provoca aceleradamente transformaciones y cambios en las personas, son las artes, ellas ennoblecen, sensibilizan y nos transportan a la espiritualidad. Encontremos en el juego ese amor y esa comprensión que tanto necesitamos los seres humanos para convivir en este mundo que se ha tornado violento y autodestructivo.

Para poder jugar se necesita una serie de condiciones que nos permita llevar a cabo esta actividad, el espacio es una de ellas puesto que es fundamental disponer de un lugar donde poder jugar sin peligro, donde poder gozar de objetos que proporcionen juego y donde poder tener compañeros para llevarlo a cabo.

La ludoteca ofrece a la sociedad ese espacio, disponiendo de unos servicios en los que el niño y la niña se seguirán desarrollando mientras se divierten, jugando con niños y niñas nuevas y por tanto aprendiendo a relacionarse con libertad y naturalidad.

Por ello, este trabajo está enfocado a fomentar el juego como estrategia de aprendizaje para la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años.

## **1.6. Objetivos**

### **General**

Contribuir en la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos.

### **Específicos**

1. Identificar los tipos de juego que constituyan fuente de aprendizaje para la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños
2. Estimular las capacidades creativas de aprendizaje, mediante juego como una actividad recreativa - cultural que favorezca el desarrollo psicomotor, afectivo de los niños.

3. Potenciar científicamente las capacidades de los docentes de la Ludoteca y de algunos líderes religiosos, a través de un Sistema de capacitación centrado en el juego como estrategia de aprendizaje.

## **2. Planificación de la investigación**

### **2.1. Diagnóstico de la situación problema**

La ludoteca (el juego como experiencia estratégica de aprendizaje), es motivador, estimulante y favorecedor de cualidades morales y éticas en los niños y en las niñas como son: la honradez, el amor al trabajo, la sociabilidad, pues por su medio se entra en relación afectiva con los demás, el respeto por las diferencias y otras que forman su personalidad; además de sentir el placer de usar con libertad sus fuerzas físicas y psicológicas, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, entre otros, son factores que además contribuyen al aprendizaje, ayudan a que la clase sea más gratificante y los niños prestan más cuidado de lo que pasa en su aula y el entorno que en una clase tradicional.

Tomando conciencia de que son muchos los retos y desafíos que el país tiene frente a la educación, se implementa la dinamización de la ludoteca en la Iglesia de Dios Pentecostal MI, por razones de factibilidad y de compromiso para responder no solo a la universidad sino a los comunitarios principalmente. Esto fue objeto de una reflexión profunda, hasta la llegar a la elección de la comunidad Los Pocitos como el sitio idóneo para generar cambios en la comunidad a través de la participación en un proceso continuo y sistemático de intervención pedagógica. Tanto los comunitarios, líderes religiosos como todos los implicados dimos algo de sí, más allá de nuestras individualidades para encontrar los puntos claves que beneficien al colectivo.

### **2.2. Organización y caracterización del equipo de investigación: motivación y roles**

Para llevar a cabo este apasionante proyecto educativo, contamos con el asesoramiento y apoyo de experimentados profesionales

### 2.3. Hipótesis –acción

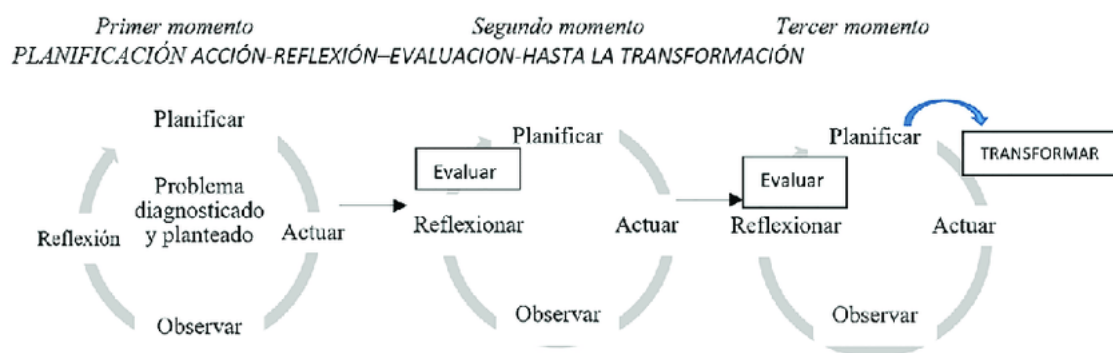
¿Con la implementación de la ludoteca (juego como estrategia de aprendizaje) se mejora el desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años

## 3. Planificación estratégica

### 3.1. Paradigma y modelo escogido:

Este Trabajo de investigación se realizó en base a la metodología Investigación-Acción-Participativa (IAP). La IAP constituye siempre un proceso continuo.

Organización y característica	
<b>Objetivo:</b>	Contribuir en la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos
<b>Organización</b>	El equipo de investigación se organizó por: Experiencia, capacidades, pro actividad, dinamismo, responsabilidad, dedicación, entrega y creatividad
<b>Equipo</b>	Lic. Winston David Pérez Maradiaga (Maestrante) Docente y responsable de la Ludoteca. Lideres comunales Lideres Religiosos



Investigación Acción Participativa como método (IAP) 2009, Ciclos metodológicos adaptados de Kemmis y McTaggart

<i>IT</i>	<i>FASES</i>	<i>PERIODO</i>
1	Planificar	Julio – diciembre 2022
2	Actuar	
3	Observar	
4	Reflexionar	

Para Kemmis y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación-acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios.

Lo correcto, es que partamos de los hechos de la propia práctica, es decir, porque estamos en una situación en la que tenemos un problema real: una incoherencia o inconsistencia entre nuestras intenciones y lo que realmente ha pasado. Entonces comenzaremos con una pregunta inicial, que es lo que nos pone en el proceso de explorar y transformar nuestra práctica.

Necesitamos, en segundo lugar, profundizar en el significado de ese problema; ¿por qué es un problema?, ¿cuáles son sus características?, ¿cómo podemos describir el contexto en que se produce y los diferentes aspectos de la situación, así como las distintas perspectivas que puedan existir sobre el mismo. Para ello, tendremos que obtener cuantos datos podamos que nos ayuden a analizar las claves del problema.

Posteriormente, deberemos analizar los datos e interpretaciones obtenidas, a la luz de nuestras pretensiones educativas, de modo que sea posible vislumbrar el sentido de la mejora deseable.

A continuación, decidiremos el curso alternativo de acción que pretendemos llevar

a cabo. A partir de aquí comenzaría un segundo ciclo, en el cual se recopilarían de nuevo evidencias de la práctica, que nos llevarán a un nuevo análisis y a la detección del estado actual del problema, o a las nuevas circunstancias y problemas que se han desencadenado al introducir el nuevo curso de acción.

### **3.2. Diseño metodológico**

#### **Tipo de Estudio:**

El presente estudio se encuentra enmarcado en el paradigma cualicuantitativo, por cuanto permite una mayor profundidad y comprensión de la temática estudiada.

**Es cualitativo:** porque analizó a profundidad la problemática que es objeto de estudio de manera valorativa emitiendo acertado juicio de valor sobre los del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años.

**Es cuantitativa:** porque se utilizó métodos estadísticos, así como la encuesta la que permitirá la recopilación de datos cuantificables y medibles.

#### **Según el análisis y el alcance de los Resultados:**

**Es analítico:** porque en la investigación, para poder transformar la realidad, se aplicó diversos instrumentos y técnicas que permiten alcanzar el objetivo propuesto en el presente estudio.

#### **Área de Estudio:**

La presente investigación acción se desarrolla en la comunidad Los Pocitos Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI.

#### **Universo:**

Está compuesto por 264 miembros de la comunidad involucradas en este estudio 205 niñas y años, 55 padres de familias, 3 líderes religiosos, 1 docente y responsable de la Ludoteca.



**Muestra:**

La muestra representativa seleccionada es de un total de 132 miembros del personal que constituyen el 50% del universo.

**Tipo de Muestra:**

Las características del tipo de muestra que se va a consultar son aleatoria simple. Se utiliza este tipo de muestra por cuanto todas las personas del universo tienen las mismas posibilidades de ser incluidos en la muestra y por qué todos conocen la información en relación con los objetivos de este tema de investigación.

**Unidades de Análisis:**

Las unidades de análisis para el trabajo investigativo previsto lo constituyen:

- 1- 102 niñas y niños
- 2- 2 líderes religiosos,
- 3- 27 padres de familias
- 4- 1 docente responsable de la Ludoteca.

**Métodos de obtención de la Información:**

Para la recolección de información se utilizarán los siguientes instrumentos:

- a) **Entrevista a profundidad:** Esta técnica se dirigirá a los padres de familias y líderes religiosos.
- b) **Entrevistas a Informantes Claves:** Esta técnica se va a emplear con docente de la Ludoteca

**Plan de Tabulación, Procesamiento y Análisis de Resultados:**

Concluida la recolección de la información mediante la aplicación de los instrumentos antes señalados, procederé a la introducción de datos para su respectivo análisis mediante el uso de la informática, programa específico de procesamiento y agrupamiento de resultados en forma gráfica.

Posterior al procesamiento de los datos recolectados y al detalle de los gráficos, se procederé a la interpretación de los mismos para lograr el adecuado análisis de

resultados, las conclusiones y recomendaciones necesarias y pertinentes.

La exposición de estos resultados se hará de conformidad con los objetivos específicos previstos al inicio de este estudio.

### **3.3. Fundamentos teóricos, teorías y enfoques sobre el tema)**

#### **3.3.1. Antecedentes**

Friedrich Froebel fue un influyente educador del Siglo XIX, debido a la forma en que introdujo el principio de la psicología y la filosofía en la ciencia de la educación. Fue alumno de Pestalozzi entre 1801 y 1810. De ahí su contacto con un gran pedagogo, pero agregando su particular visión religiosa y cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad. Sobre estas bases comenzó a trabajar, enfocado principalmente en las etapas pre - escolar, y consecuentes con su formación en Ciencias Naturales concibió este espacio como un “jardín” donde el niño y niña debían ser “cultivado” en condiciones seguras y controladas.

Según Froebel el jardín de infancia es la forma de Educación preescolar en la que el niño y la niña aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresión natural. El jardín de infancia estaba basado en las ideas de la importancia del juego en la formación ideas de niño y niña. En un ambiente en el que Froebel intentaba educar a los niños y niñas tan libremente como las flores de un jardín (de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán el jardín de los niños), utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historia dirigidas a las necesidades de los pequeños.

Por otra parte, Friedrich Froebel influyó, posteriormente, sobre María Montessori en lo que respecta a considerar el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes. Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación del desarrollo social de los niños y niñas. Así fue como Froebel se convirtió en el padre del

kindergarten cuando en 1837 fundo su primera casa de estudio en Blakenburg Alemania

Para sostener la educación en un ambiente lúdico, puso especial cuidado en la capacitación de maestro de buen carácter, amistoso y accesibles para el niño y la niña, enfatizando su capacidad para transmitir el simbolismo profundo de la Educación en cada una de sus educaciones. Posteriormente fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca.

En la actualidad están recomendados por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas ludotecas; estas se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en Mayo de 2011.

Cabe destacar, que, en la mayoría de los casos, las ludotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura, o estructuras ya existentes, como los casos del niño y las bibliotecas infantiles, así como las escuelas y jardines de infancias, aunque algunas funcionan de forma independiente de estructuras públicas y/o asociaciones, constituidas como una identidad por sí mismo.

Hoy en día los especialistas responsables de ellas, estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre. De esta manera, han surgido a nivel mundial diferentes tipos de ludotecas: ludotecas fijas, ludotecas itinerantes (circulantes), ludotecas escolares, entre otras.

### **3.3.2. Ludotecas**

Monroy Antón & Sáez Rodríguez (2012), afirman que las ludotecas cumplen una función social clara que a su vez facilita el juego a los niños, UNESCO en (1960) lo propone como principal objetivo y lanza la idea de estos como facilitadores de juego.

Los objetivos de las ludotecas han ido evolucionando y hoy por hoy son mucho más concretos (Monroy Antón & Sáez Rodríguez, 2012):

- Garantizar el derecho del niño al juego, mediante el préstamo de juguetes lúdicos y didácticos y del espacio para jugar.
- Estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivo de los niños y niñas.
- Facilitar las relaciones sociales entre los niños y niñas, a través del juego en grupo, es decir fomentando el juego cooperativo.
- Garantizar la diversión de los usuarios, ofreciéndoles actuar con libertad y naturalidad.
- Dinamizar la participación infantil en los juegos. Que todos sientan que se sumergen en la actividad.
- Compensar la carencia de espacios para el juego existente en la mayoría de las sociedades de la actualidad.

De Borja y Solé (1980), en su libro sobre el juego infantil, destaca que las ludotecas ofrecen ese espacio en el cual se obtiene la oportunidad de sentirse libres, de obtener compañeros de juego y poder disponer de un adulto que te guíe, te apoye y te abra un mundo lleno de diversión y aprendizaje.

Así pues, si queremos ir a una definición más precisa para dicha institución, continuamos con De Borja y Solé (1980, p.36) quien afirma que entiende la ludoteca como, “aquellas instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los

niños, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad del niño a través del juego y el juguete. Para ello posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil, ofreciendo a los niños tanto los juegos cerrados y abiertos, como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego”.

Para Cortiella, la ludoteca es un recurso, es un espacio que invita a jugar y para conseguir estimular el juego ofrece materiales lúdicos y educativos, orientaciones y ejemplos de personal cualificado, quienes se responsabilizarán en todo momento de la dinámica de la ludoteca, acompañando, apoyando y animando a los niños y niñas (2007).

Martínez Medrano (1983) define la ludoteca como un lugar abierto a los niños para atenderles y guiarles durante su tiempo libre, donde los niños y niñas podrán dar rienda suelta a su imaginación, dejando atrás el juego en soledad y pudiendo hacer uso de diversidad de juguetes para sus juegos, que quizá en casa no tenga por falta de espacio o por la situación económica de la familia.

El objetivo principal de la ludoteca, es estimular, potenciar el juego libre y educar a través del juego y juguetes seleccionados previamente. El personal de dichas instituciones tendrá como objetivo orientar y asesorar a los niños sobre sus actividades en este tiempo de ocio, así como estimularles y proponerles diversas opciones de juego. Las ludotecas son instituciones que complementan a la escuela y que tratan de cubrir ese tiempo libre, donde los niños y niñas siguen aprendiendo, jugando, conociendo niños y niñas nuevos, socializando, respetando, interiorizando valores y normas, desarrollándose como personas y a su vez reforzando conocimiento previamente aprendidos en la escuela, todo esto mientras ellos/as juegan y se divierten (De Borja y Solé, 2000).

### **3.3.3. Funciones de las ludotecas**

Hemos señalado lo que da nombre a la palabra ludoteca, estas instituciones además de ofrecer ese espacio donde jugar, aprender, socializar, crear... llevan a cabo una serie de funciones (Barbarroja Vacas, 2008, p. 6.):

Educar en el tiempo libre, ofreciéndoles a los niños y niñas la oportunidad de aprovechar ese tiempo lúdico adquiriendo nuevos conocimientos y actitudes mientras se divierten divirtiéndose, teniendo en cuenta su desarrollo integral.

- Socializar: Ofreciendo un espacio donde poder comunicarse y tener oportunidades de relación con iguales, adultos, oportunidad de formar parte de un grupo, de ser tenido en cuenta facilitando de esta manera su integración.

- Recrear: En actividades propiamente de la edad, con el juego y el juguete y con actividades adaptadas, garantizando en todo momento la diversión.

- Socio-económica: A nivel particular no todo el mundo puede permitirse la gran variedad de juguetes que se encuentran en la ludoteca para el juego de los niños y niñas, y a parte de lo material el poder contar con espacios y compañeros/as para llevarlo a cabo.

- Comunitaria: Las ludotecas ofrecen ese espacio de juego para todos, tanto niños y niñas como para adultos, formando parte del entorno comunitario y desarrollando su papel educativo.

### **3.3.4. Los espacios de juegos.**

El diseño del espacio de juego es una de los elementos claves. El espacio no sólo es el lugar donde niños y niñas desarrollaran su actividad, sino que es el juego que presenta, estructura y motiva la actividad. Desde esta perspectiva, es un inestimable recurso Educativo.

Desde esta concepción de espacio que educa la ludoteca tiene que ofrecer un lugar:

**Sugerente.**

El espacio debe ser un estímulo al juego, diversión y a la relación con los otros niños y niñas. Los juguetes deben estar presentados bonitos, en buenas condiciones, dispuestos para ser utilizados tratados con mimo y respeto. Para ello es necesario velar por una impecable puesta en escena, en la que evitar juguetes rotos o deteriorados o zonas en las que en vez de colocar juguetes se amontonan. El espacio debe estar organizado teniendo en cuenta la actividad que desarrollarán.

**Estructurado.**

El espacio debe estar organizado teniendo en cuenta las actividades que desarrollarán los niños y sus edades. La disposición del material en la Ludoteca es un recurso Educativo más que estimula la autonomía y la adquisición de hábitos de orden y cuidado de las cosas. Cuidar lo que es de todos es un acto de generosidad, responsabilidad y de respeto, además un buen indicador del sentimiento de pertenencia que los niños y niñas sienten hacia la ludoteca.

**Dinámico.**

Por último, debemos proponer una ludoteca con capacidad de cambiarse y transformarse, que sorprenda a los niños con una nueva zona de juego o un nuevo juguete. Así, cabe tener en cuenta que no es necesario que todos los juegos y juguetes estén a disposición de los niños en todo momento, sino que es conveniente que algunos juegos permanezcan guardados y planificar en qué momento sacarlos, para asegurar su incidencia entre los niños(as). Presentar a los niños pequeños escenarios sugerentes, estimulante y bonitos en los que desarrollen sus guiones de juegos. Clasificar los juguetes en pequeños espacios facilitando a los niños la recogida y el orden. Ofrecer una imagen más dinámica puesto que cambiando un rincón, ofrecemos un nuevo escenario de juego dentro de la ludoteca.

### **3.3.5. El fondo lúdico: los juguetes.**

Los juguetes son el principal material educativo de una ludoteca, ya que esta parte de la consideración que los niños y niñas, necesitan contar con juegos y juguetes de calidad para desarrollar su juego en buenas condiciones, Pero, para asegurar su papel educativo es preciso que se tenga en consideración diversos aspectos. Criterios de selección: Si nos detenemos en las características principales de un fondo lúdico bien seleccionado, vemos que el juguete debe ser: 2.1.10.1 Estimulador. De cualquier aspecto del desarrollo infantil: motriz, cognitivo, social o afectivo. Un juguete debe hacer disfrutar a los niños y niñas del agua, de la luz y de la oscuridad, de las sombras, del viento, de su capacidad de razonar, de deducir, de hablar, de imaginar de crear.

#### **De calidad.**

Sólido, bien hechos y seguros para cumplir el objetivo para el cual ha sido creado, porque es frustrante que un juguete se estropee sin motivo aparente. Por otra parte, el niño debe aprender a tratar los objetos con cuidado, que sean sólidos no debe significar que se pueda maltratar. Antes de escoger el juguete debemos de tener presente los indicadores de seguridad, pero además es necesario, tener un serio control de los fondos lúdicos y asegurar un estado adecuado para el uso, evitando aquellos que puedan suponer un riesgo para la salud (juguetes rotos que presentan bordes cortantes o puntiagudos, juguetes demasiados pequeños en manos de un niño menor de tres años, muñecos de peluche sucios...). Variados y que respondan a las necesidades y gustos de niños y niñas teniendo en cuenta que lo que gusta a uno no tiene por qué coincidir con los intereses de otros. En su justa medida, es decir, juguetes suficientes, pero no excesivo porque el exceso en vez de favorecer el juego lo dificulta. Adecuados a la edad de cada niño teniendo presente aspectos de desarrollo físico (ergonomía del juguete) y de desarrollo psicológico.

### **3.3.6. El Juego**

Friedrich Froebel fue un influyente educador del Siglo XIX, debido a la forma en que introdujo el principio de la psicología y la filosofía en la ciencia de la educación. Fue



alumno de Pestalozzi entre 1801 y 1810. De ahí su contacto con un gran pedagogo, pero agregando su particular visión religiosa y cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad. Sobre estas bases comenzó a trabajar, enfocado principalmente en las etapas pre - escolar, y consecuentes con su formación en Ciencias Naturales concibió este espacio como un “jardín” donde el niño y niña debían ser “cultivado” en condiciones seguras y controladas.

Según Froebel el jardín de infancia es la forma de Educación preescolar en la que el niño y la niña aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresión natural. El jardín de infancia estaba basado en las ideas de la importancia del juego en la formación ideas de niño y niña. En un ambiente en el que Froebel intentaba educar a los niños y niñas tan libremente como las flores de un jardín (de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán el jardín de los niños), utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historia dirigidas a las necesidades de los pequeños.

### **3.3.7. Tipos de juego**

Dentro del juego, distinguimos entre dos tipos de juego:

#### **- Juego libre:**

El juego libre potencia en los niños el poder de elección de querer o no querer jugar, lo cual al sentirse acompañados y respetados en sus decisiones ayudamos a fomentar su autoestima y confianza ( Tripero, 1991).

Para Bondioli (1996), el juego libre o espontáneo, lleva intrínsecas unas características, entre las cuales se encuentran la libertad de elección, la improductividad, la incertidumbre de no saber cómo finalizará el juego ni cuándo terminará la actividad y el placer de jugar (citado en Bonastre Gellida & Fusté Aquilué, 2007).

El juego es lenguaje, es comunicación, es inquietud, curiosidad, imaginación... por eso al jugar libremente, los niños experimentan, tienen curiosidad por las cosas, por descubrir, tienen iniciativa porque sienten que son partícipes en todo momento,

aceptan y aprenden a respetar. En el juego se involucra la persona entera, psíquica y físicamente puesto que se somete su cuerpo, su mente, su creatividad... A menudo los niños y niñas no saben qué hacer durante su tiempo libre, a partir del juego libre se aprende a utilizar, administrar y disfrutar de ese tiempo en el que no hay obligaciones. El juego ofrece una oportunidad para salir de ese aburrimiento en el cual muchas veces se encierran, el juego libre les enseña a salir de él por ellos mismos, disfrutando de este y aprendiendo a organizarlo (Vial, 1988).

### **Juego dirigido:**

Este tipo de juego requiere la presencia y el control de un adulto quien será el encargado de poner las normas del juego y será el que establezca los tiempos y el /los objetivos del juego. Durante el desarrollo del juego, el adulto será el encargado de establecer correcciones de errores, orientar y aconsejar para alcanzar mejor el/los objetivos y mediar entre los dos equipos y eliminar, si se diese el caso, la dificultad de defectos que impiden a los niños lograr el fin de la actividad. Estos tipos de juegos, al contrario que los juegos libres y espontáneos, limitan la libertad de los niños ya que es el adulto el que dirige en todo momento, y por otra parte, le limita la espontaneidad puesto que ya hay unas normas establecidas desde el momento de empezar para llevar a cabo correctamente el juego y el niño/a no puede improvisar el desarrollo de dicho juego. Del mismo modo, aporta positivamente, en cuanto a que al tener unos objetivos predefinidos el adulto sabe los efectos que causará en los niños/as, ya sea a nivel motriz, intelectual, social... (Monroy Antón & Saez Rodriguez, 2012).

El juego como actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas exige de un tiempo y un espacio adecuado, a su vez el juego responde a las siguientes características (Pérez Cordero, 2010):

- Es una actividad espontánea puesto que no tiene por qué ser planificada, aunque en el ámbito educativo pueda planificarse.
- Produce placer, hay diversión por lo que los niños y niñas disfrutan y se recrean.

- Fomenta el aprendizaje.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño, lo que le crea mayor interés.
- Implica actividad lo que favorece motrizmente.
- Permite el uso de distintas capacidades y requiere es uso de esfuerzo.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.
- No exige el uso de un material específico para ser llevado a cabo, los niños y niñas inventan y utilizan diferentes recursos para llevar a cabo su actividad. Se puede llevar a cabo el juego con objeto o con ausencia de, no hace falta “jugar con...”.
- Evoluciona con el desarrollo del niño y la niña.
- Favorece las relaciones sociales y la comunicación, el niño y la niña a la vez que juega se relaciona, establece interacción con otros y estimula su lenguaje.

### **3.3.8. Característica del juego**

En esta etapa, el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos.

En este momento niñas y niños, cuando juegan, están imitando a las personas adultas y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el interés por promover el juego simbólico ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas. Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre el juego motor y el juego simbólico hay un “innegable parentesco” pues entre ellos hay una gran relación. Sin embargo, aunque estos son los juegos que caracterizan a cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juego que son también muy comunes, que son el juego de construcción y el juego de experimentación. Romero y Gómez (2008)

afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad donde los materiales utilizados cobran especial relevancia”.

Estos además afirman que cuando un niño o una niña construye un elemento de la realidad no la está representando sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella.

El otro tipo de juego que se da durante toda la etapa de 2 a 5 años es el juego de experimentación. Este juego les gusta desde sus primeros meses de vida que ya intentan descubrir el mundo que les rodea. Thió y otros (2007) afirman que “cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación”

### **3.3.9. El niño y el juego**

El juego, junto con otras formas de expresión, es una actividad común a todas las civilizaciones. Todas las culturas crean formas lúdicas propias como parte esencial de sus actividades comunitarias recreativas.

Aunque el juego es una constante en la vida de las personas, es especialmente en la infancia cuando adquiere una importante relevancia, La vida infantil no puede concebirse sin juegos.

El juego es un impulso que desde pequeños nos empuja a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea, es jugando que descubrimos al amigo, aprendemos a relacionarnos con los demás, ejercitamos nuestras habilidades y capacidades, nos aventuramos a asumir pequeños riesgos que nos ayudan a crecer y a conocer lo que tenemos a nuestro alrededor.

La Declaración Universal de los Derechos de la infancia reconoce el juego como un derecho fundamental, porque sin lugar a dudas, jugar posibilita situaciones óptimas para el desarrollo que influyen directamente en el sano crecimiento de los niños(as).

Así, podemos afirmar que una actividad lúdica rica en propuestas, posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia; la afectividad, la sociabilidad y creatividad. Es, sin lugar a duda, una de las más importantes fuentes de aprendizaje para la infancia.

Según lo mencionado anteriormente, considero que el Ministerio de Educación Cultura y Deporte (MINED), debería retomar en su reforma Curricular la enseñanza lúdica, proporcionando a todos los Centros Educativos las literaturas infantiles requeridas, juguetes y las capacitaciones constantes a los maestros (as), para su aplicación y no solamente preocuparse por el vaso de leche y la galleta y el acceso de todos los niños a la educación, pero sin condiciones y calidad, porque la enseñanza sigue siendo la misma tradicional, simplemente lo que hacen es cambiar el nombre de Preescolar a Educación Inicial y no desarrollar esas habilidades, capacidades creativas, la afectividad, la sociabilidad, en fin el desarrollo de la inteligencia que necesita todo niño(a), para enfrentar con éxitos los subsiguientes niveles educativos.

### **3.3.10. Bases metodológicas**

Es evidente que la ludoteca basa su metodología de intervención en el juego, ya que tiene la finalidad de promover el juego entre los niños y las niñas de la comunidad en la que interviene, pero a su vez tiene también en este mismo juego la más importante herramienta de intervención: el juego libre.

El juego libre se basa, principalmente, en hacer recaer en el niño y la niña la decisión de a qué juega, como juega y con quién juega. Ésta es una actividad fundamental que les permite relajarse, divertirse, expresarse y experimentar porque es vivida en primera persona, el niño es el principal protagonista de su juego, pero a su vez

supone una metodología que permite al educador/a conocerlos a fondo, ya que observando su juego recibe una valiosa información sobre sus gustos, sus intereses, sus compañeros o los hábitos de juego adquiridos.

Junto al juego libre, base metodológica de la intervención en la ludoteca, conviven otras actividades, relacionadas con el juego y el juguete, que tienen una intervención más dirigida por parte del adulto. A través de estas actividades se ofrece la oportunidad de dar a conocer nuevos juguetes, potenciar los juegos populares o realizar talleres de construcción de juguetes. Para no entrar en contradicción con el carácter libre del juego, estas actividades deben poder ser escogidas por los niños, porque para jugar es preciso escoger, el juego no puede ser “impuesto” (aunque sí animado, sugerido o estimulado).

#### **4. Desarrollo de la planificación estratégica**

El objetivo principal de la ludoteca, es estimular, potenciar el juego libre y educar a través del juego y juguetes seleccionados previamente. El personal de dichas instituciones tendrá como objetivo orientar y asesorar a los niños sobre sus actividades en este tiempo de ocio, así como estimularles y proponerles diversas opciones de juego.

##### **4.1. Plan de acción - Actividades Implementadas**

Es importante destacar que la ludoteca es un espacio diferente al aula de clase convencional, creado para brindar a los niños y las niñas un espacio de aprendizaje a través de la lúdica y el juego, orientado al fortalecimiento de la interacción social, la formación ciudadana, la convivencia y el aprovechamiento del tiempo, lo que hace que sus aportes en el proceso educativo sean oportuno y pertinente.

El juego es una actividad innata del ser humano que se va transformando a medida que pasa el tiempo, pues los juegos de los niños y niñas suelen ser diferentes al de los adultos.

## 4.2. Organización de los talleres



9:00 A 9:30 **Bienvenida. Individual y colectiva.**



9:30 A 11:00 **Juego libre en el exterior.**



11:00 A 11:30 **Rutinas y hábitos de limpieza.**



11:30 A 12:00 **Merienda. Colectiva, tranquila, para disfrutar.**



12:00 A 14:00 **Cuentos y narraciones.  
Propuesta de actividades combinadas con juego libre en el interior.**

### Taller: Educar en la motivación.

#### El juego de la rayuela:

Este es un juego ampliamente conocido en la familia nicaragüense, se observan las cinco dimensiones que habla Coleman, en una cantidad de saberes necesarios para sostener el juego. Los que participan necesitan saber: saltar, tirar la piedra, calcular la distancia, cambiar los pies para saltar, detectar el límite que demarcan las líneas de la cuadrícula, no pisar las líneas, saltar hacia adelante, girar, entre otros.

Así podemos detectar los distintos saberes para poder sostener un juego, teniendo presente que todos estos saberes no se encuentran al mismo nivel o grado de apropiación, unos en mayor o menor dominio. En este entramado el niño-jugador podrá tirarse sin temor a errores, puede probar, realizar ensayos sobre la realidad, sin que las consecuencias le perjudiquen.

Como el niño (a) o la persona es el que decide jugar, se convierte en un acto de la voluntad, entra con sus saberes previos que son suficientes (según él) para poder entrar en el campo lúdico. Si él ha decidido jugar es porque ha detectado que tiene algún conocimiento para entrar al juego, activa sus saberes y los profundiza como conceptos que le permiten tejer su nueva estructura de conocimientos a medida que avanza en el juego. Desde esta concepción no es posible separar el JUEGO del aprendizaje.

*Para jugar, el niño aprende. Aprende la estructura del juego, aprende sobre los saberes que son necesarios para jugar.*

*Cada jugador entra al juego desde sus saberes. Y a su vez se encuentran en distintos grados de desarrollo.*

*Al jugar, cada uno de los saberes se desarrolla en función de la enseñanza que el jugador ha realizado al campo lúdico.*

*Para aprender de modo significativo es necesario que el material a ser aprendido tenga una estructura y que la misma esté a la altura de la estructura de conocimientos del aprendiz*

### **Juego de las Sillas:**

- **Edad Recomendada:** Niños de diferentes edades.
- **Materiales:** Sillas.
- **Instrucciones:**
  1. Coloca sillas en el centro de la sala, con un número de sillas igual al número de niños menos una.
  2. Reproduce música y deja que los niños bailen alrededor de las sillas.
  3. Cuando la música se detiene, cada niño debe sentarse en una silla. El niño que no consigue una silla queda eliminado.
  4. Retira una silla y repite el proceso hasta que quede un ganador.



- **Beneficios:** Desarrolla habilidades motoras, agilidad y fomenta la competencia sana. **Reglas adicionales:** no se vale arrebatarse la silla ni empujar a los demás.

### **Juego de las Escondidas:**

- **Edad Recomendada:** 4 a 6 años.
- **Materiales:** Ninguno.
- **Instrucciones:**
  1. Un niño es elegido para ser el buscador, los demás se esconden.
  2. El buscador cuenta hasta 20 mientras los demás se esconden.
  3. El buscador tiene entre 10 y 15 minutos para encontrar a todos los demás.
  4. Cuando encuentra a alguien, lo lleva de la mano de regreso al punto de partida.
  5. El juego termina cuando todos han sido encontrados o cuando el tiempo del buscador se acaba.
- **Beneficios:** Desarrolla habilidades sociales, cooperación, manejo del tiempo y creatividad

### **Taller: Educar en la implicación, la responsabilidad y la motivación**

#### **Juego de la Pelota:**

- **Edad Recomendada:** 2 a 4 años.
- **Materiales:** 1 Pelota por equipo.
- **Instrucciones:**
  1. Divide a los niños en dos equipos, colocados en extremos opuestos del espacio de juego.
  2. Un niño de cada equipo es elegido para ser el lanzador.
  3. El lanzador trata de lanzar la pelota a los miembros de su equipo, quienes la regresan al lanzador.
  4. Después de que todos hayan pasado la pelota al lanzador, otro niño asume el rol de lanzador.

5. El último lanzador debe tirar la pelota a una cesta en el centro del espacio de juego.
  6. Si falla, la pelota pasa al siguiente lanzador hasta que alguien del equipo acierte.
- **Beneficios:** Fomenta la coordinación, trabajo en equipo y precisión, y la comunión. **Reglas adicionales:** si la pelota toca el piso, el lanzador tiene que volver a empezar su turno pasándole la pelota de nuevo a todos los que son receptores.

### **Juego de los Animales:**

- **Edad Recomendada:** 3 a 5 años.
- **Materiales:** Ninguno.
- **Instrucciones:**
  1. Divide a los niños en dos equipos.
  2. Un niño de cada equipo es elegido para ser el líder.
  3. El líder guía a su equipo a través de un recorrido específico, imitando el movimiento de un animal.
  4. Los miembros del equipo deben seguir al líder y escoger un animal para imitar.
  5. Cada paso debe incluir un movimiento característico del animal sin repetirlo dos veces seguidas.
- **Beneficios:** Desarrolla la imaginación, coordinación motora y trabajo en equipo.

### **Taller: Educar en la creatividad, la plasticidad y la apertura**

#### **Juego de Derribar Vasos:**

- **Edad Recomendada:** 4 a 6 años.
- **Materiales:** 24 vasos y una pelota pequeña.
- **Instrucciones:**
  1. Coloca 6 vasos en forma piramidal y alinea seis pelotas a 2 metros de los vasos.

2. Los niños se colocan en fila detrás de las pelotas.
  3. Cada niño debe recoger una pelota e intentar meter cada bola en un vaso.
  4. Cada bola en un vaso cuenta como dos puntos
  5. Cada niño tiene seis tiros por ronda y hay tres rondas en total.
  6. El niño que tiene el mayor puntaje al final gana la partida.
- **Beneficios:** Mejora la coordinación ojo-mano, precisión y concentración y habilidades de suma. **Reglas adicionales:** si dos bolas caen en el mismo vaso la segunda o adicionales a ese mismo vaso, solo cuentan 1 punto cada una.

### **Juego de las Bolas:**

- **Edad Recomendada:** 4 a 7 años.
- **Materiales:** 24 bolas y una canasta.
- **Instrucciones:**
  1. Coloca las bolas en filas de 8.
  2. Los niños se colocan en un círculo alrededor de las bolas.
  3. El objetivo es responder una pregunta correctamente para tener derecho a lanzar una bola.
  4. Los niños lanzan las bolas a una canasta canasta; al terminar, se cuenta cuántas bolas acertaron.
  5. El niño con menos aciertos es eliminado, y el juego continúa hasta que quede un ganador.
- **Beneficios:** Fomenta la competitividad saludable, precisión y agilidad mental.

## **Taller: Educar en igualdad**

### **Juguetes Montessori:**

- **Bloques de Construcción:** Los niños pueden construir torres y estructuras, fomentando la creatividad y la coordinación motora. Un juego divertido es construir la torre más alta sin que se caiga, promoviendo el equilibrio y la precisión.

### **Juguetes para Socializar:**

- **Juegos de Mesa:** Juegos como el Ajedrez Infantil desarrollan el pensamiento estratégico y la interacción social. Organiza un torneo de ajedrez donde los niños aprenden a planificar y anticipar movimientos, promoviendo la competencia sana.

### **Juguetes para la Destreza Motriz:**

- **Juguetes de Motricidad Fina y Gruesa:** Incluyen juguetes de encaje y juegos de equilibrio como el balance board, ideales para desarrollar habilidades motoras. Un juego divertido puede ser una carrera de equilibrio, donde los niños caminan sobre el balance board sin caerse.

### **Juguetes para Enseñar Competitividad:**

- **Juegos de Competencia:** Los juegos de bolos para niños enseñan sobre la competencia saludable. Organiza un mini torneo de bolos donde los niños compiten para derribar el mayor número de pinos, promoviendo el esfuerzo y la resiliencia.

## **Taller: Educar en amor y paz**

### **Juguetes para Enseñar Individualidad:**

- **Juegos Individuales:** Rompecabezas y juegos de lógica como el rompecabezas de madera ayudan a los niños a desarrollar concentración y autonomía. Un juego divertido es ver quién puede resolver el rompecabezas más rápido, mejorando la concentración y la resolución de problemas.

### **Juguetes para Enseñar Colaboración:**

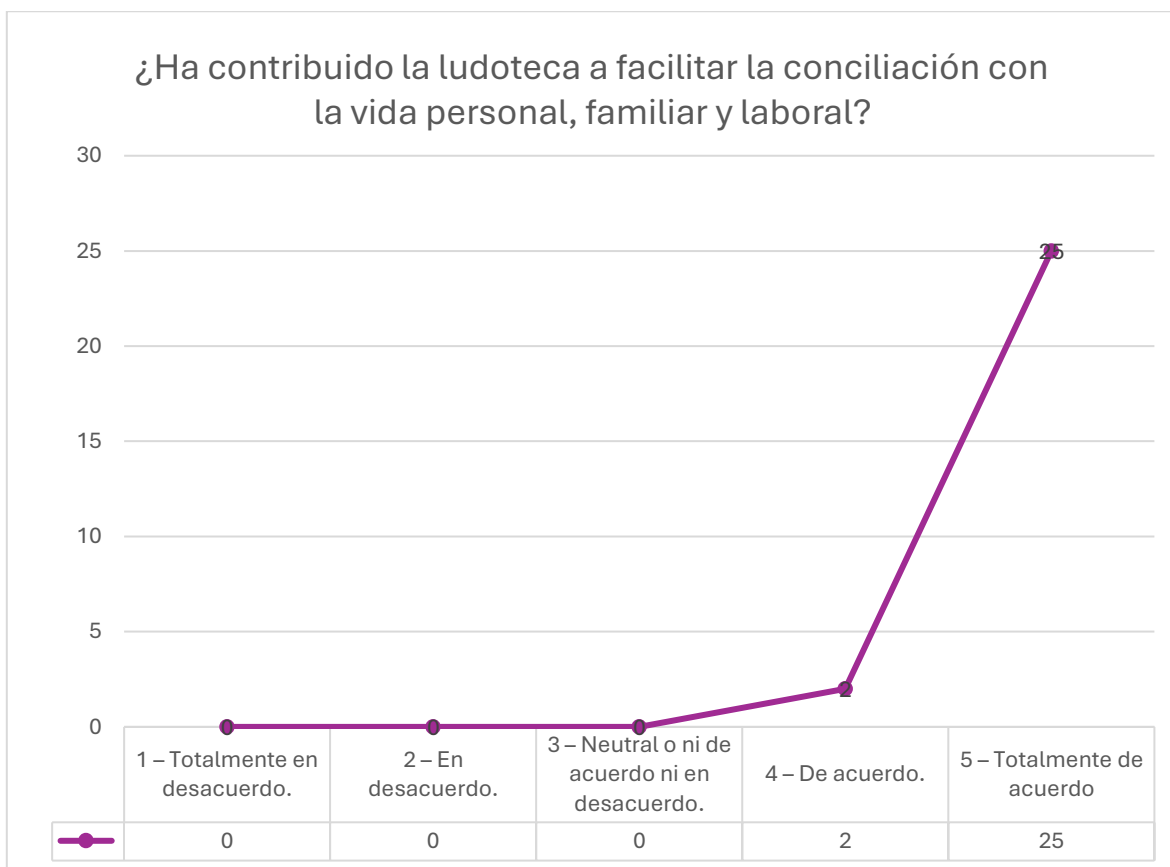
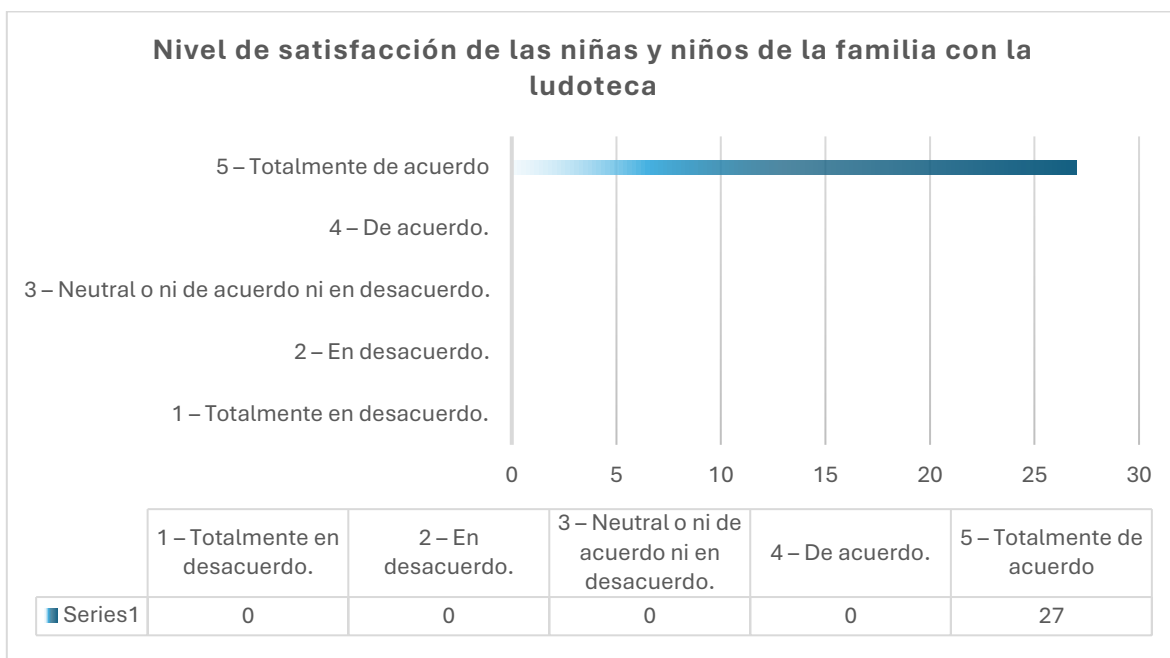
- **Juegos Colaborativos:** El kit de construcción colaborativa es excelente para enseñar a trabajar en equipo. Un juego colaborativo puede ser construir una estructura en equipo, donde cada niño aporta piezas y ideas para completar el proyecto.

### **Otros Juguetes Útiles para el Desarrollo Integral:**

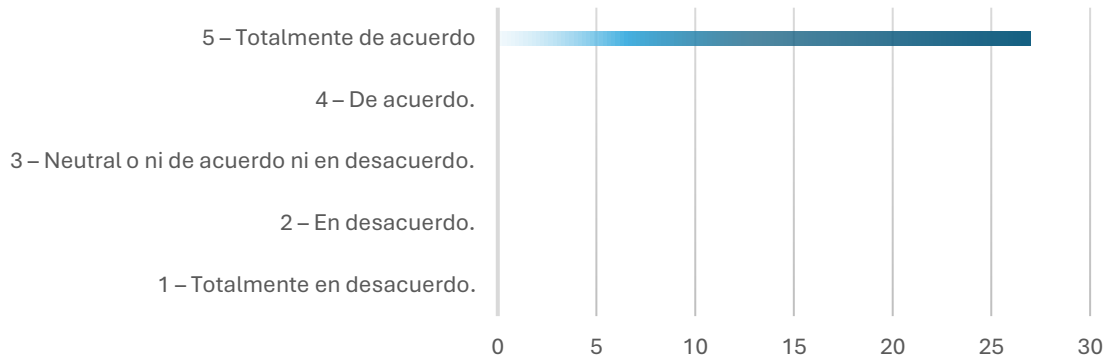
- **Figuras de Juguete:** Las figuras de animales y personajes permiten a los niños crear historias y desarrollar su imaginación. Un juego divertido puede ser inventar una historia en grupo usando las figuras de animales, promoviendo la creatividad y la colaboración.
- **Libros para Niños:** Libros interactivos fomentan la lectura y la imaginación. Un juego divertido puede ser leer un libro interactivo en grupo y luego actuar la historia, mejorando las habilidades de lectura y expresión.

## 5. Reflexión y evaluación

### 5.1. Resultados de la Acción

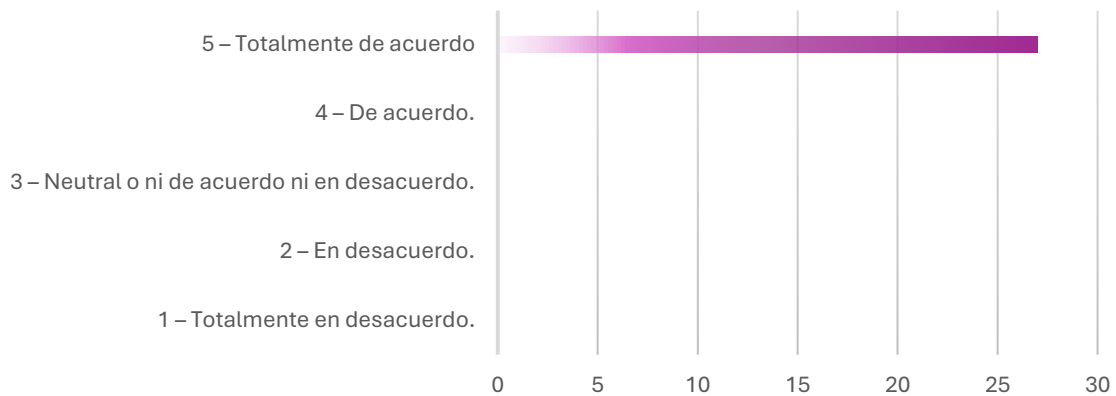


### ¿Ha contribuido la ludoteca al desarrollo de las habilidades psicomotoras?

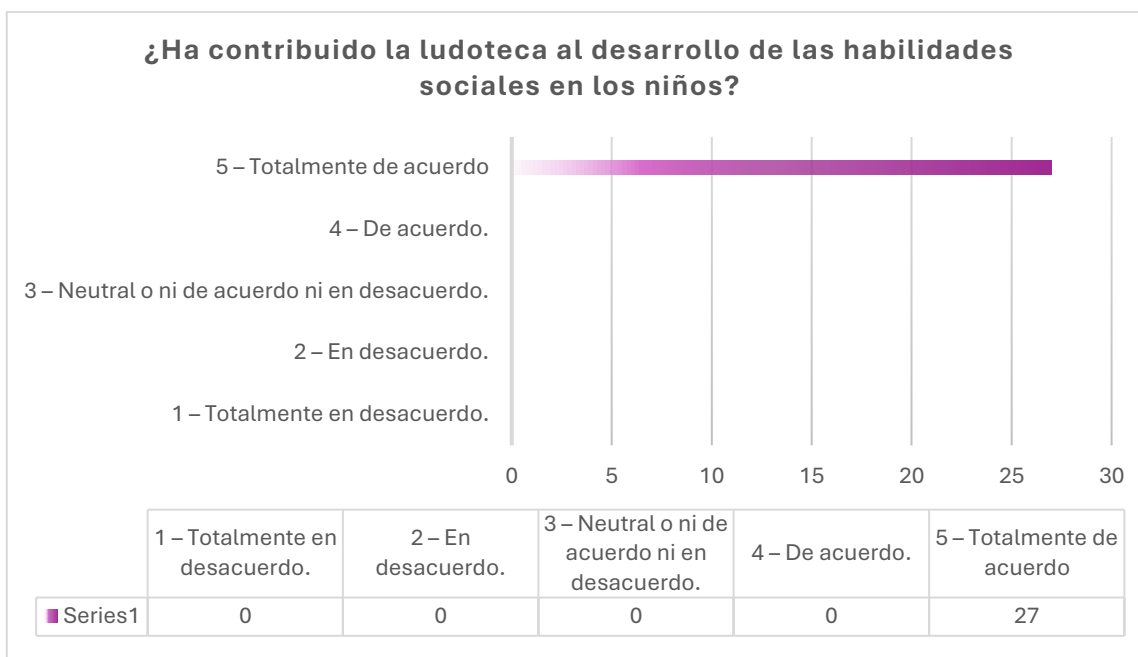


	1 – Totalmente en desacuerdo.	2 – En desacuerdo.	3 – Neutral o ni de acuerdo ni en desacuerdo.	4 – De acuerdo.	5 – Totalmente de acuerdo
■ Series1	0	0	0	0	27

### ¿Ha contribuido la ludoteca a desempeño escolar?



	1 – Totalmente en desacuerdo.	2 – En desacuerdo.	3 – Neutral o ni de acuerdo ni en desacuerdo.	4 – De acuerdo.	5 – Totalmente de acuerdo
■ Series1	0	0	0	0	27



## 5.2. Análisis de los resultados

En base al objetivo general propuesto: Contribuir en la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos y los subsiguientes específicos y una vez aplicados los tres instrumentos de recolección de datos, de conformidad con lo establecido en el diseño metodológico y a fin de conocer los beneficios obtenidos. De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de estos instrumentos y habiendo hecho el proceso de triangulación de la información recabada podemos analizar los siguientes aspectos:

1. Lo más importante de la investigación acción son los sentimientos de los beneficiarios, lo que piensan acerca de lo que puede cambiar sus vidas, su crítica, su posición ante el cambio, el nivel de aceptación, su disponibilidad de involucrarse directamente, es un resultado que se convierte en premisa o el sustento para la implementación del Plan de Mejora. Este proceso complejo y de mucho cuidado para el logro del objetivo, se considera la acción que permite desarrollar las demás acciones.



Al ser preguntados a cada una de las unidades de análisis (líderes religiosos, docentes y padres de familias) sobre si los niños y niñas han mejorados su desempeño escolar, el 100% en general, afirma que, si han mejorado en su desempeño escolar desde que asisten a la ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos:

1. Observa y explora su entorno familiar, natural y social.
2. Conoce su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprende a respetar las diferencias.
3. Desarrolla progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
4. Desarrolla sus capacidades afectivas.
5. Se relacionan con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
6. Desarrolla habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
7. Desarrolla habilidades lógico-matemáticas, de lecto-escritura y para el movimiento, el gesto y el ritmo.

El clima educativo familiar, en el que se incluye tanto la actitud de los padres hacia los estudios de sus hijos como el clima afectivo familiar en el que se desarrolla el hijo, junto con las expectativas que han depositado en él, es la variable familiar que mayor peso tiene en relación al desempeño escolar.

A la interrogante sobre si han mejorado sus habilidades psicomotoras, todos los entrevistados en un 100% consideran que sí, que estos talleres en la ludoteca les ha permitido:

1. Corren, brincan y saltan.
2. Hacen movimientos de baile sencillos.
3. Arrojan y patean una pelota, y la atrapan con ambas manos.
4. Copian letras y formas geométricas.
5. Se cepillan los dientes.
6. Usan correctamente las cucharas y los tenedores.

7. Pueden empezar a tocar un instrumento musical.
8. Muestran destrezas deportivas como atrapar una pelota pequeña.
9. Hacen deberes domésticos como barrer o tender la cama.
10. Se atan los cordones de los zapatos y suben cremalleras sin ayuda.
11. Coordinan movimientos como rebotar y lanzar la pelota de básquetbol.
12. Utilizan herramientas y dibujan con menos frustración.

Para aprender, no sólo es necesario poder hacerlo y saber cómo hacerlo (disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias) sino también querer hacerlo, es decir, tener la disposición, intención y motivación suficientes (variables afectivo-motivacionales) que permitan poner en marcha los mecanismos cognitivos en la dirección de los objetivos o metas que se pretenden alcanzar

En cuanto a la consulta sobre si han mejorado sus habilidades sociales, el 100% afirman que sí han mejorado sus habilidades sociales básicas: escuchar, iniciar una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas y realizar un cumplido y sus Habilidades sociales complejas: empatía. Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona, inteligencia emocional, asertividad, capacidad de escucha, capacidad de comunicar sentimientos y emociones, capacidad de definir un problema y evaluar soluciones, negociación, modulación de la expresión emocional, capacidad de disculparse y reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás.

En la formación del autoconcepto y las atribuciones causales tienen importancia las pautas de socialización de la familia. Es dentro del seno familiar donde el individuo construye la base de su personalidad, allí aprende los primeros roles, los primeros modelos de conducta, empieza a conformar la primera autoimagen de sí mismo, aprende las normas, la jerarquía de valores que pondrá en práctica cómo autorregularse

### **5.3. Evaluación del Proceso: Logros, Limitaciones**

#### **Logros:**

Cuando aprenden algo por su propia motivación y curiosidad de cosas nuevas, tienen una sensación de logro y autosuficiencia mayor, y por lo tanto este aprendizaje se retiene de mejor manera, además de ser más significativo.

- 1- La asistencia de profesionales idóneos en diferentes áreas permitió que los niños y niñas, padres de familias, docente y líderes religiosos obtuvieran un conocimiento más asertivo.
- 2- Los talleres se convirtieron en un espacio para compartir experiencias y retroalimentar conocimientos, favoreciendo y facilitando el juego entre los niños y niñas
- 3- La autogestión de los comunitarios para general igualdad de oportunidades en los niños y niñas
- 4- El apoyo de carácter legal que permiten el desarrollo de las acciones
- 5- Propiciar un espacio placentero, alegre, sorpresivo, curioso y vivo.
- 6- Desarrollo de las capacidades locales que le darán sostenibilidad al proyecto
- 7- Implementación de talleres de motivación para los involucrados.
- 8- Transmitir valores humanos y el desarrollo de la expresión de la creatividad.

Todo lo antes mencionado son todos los logros alcanzados durante la ejecución de la investigación acción participativa, donde se evidencio la dinamización del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos.

**Limitaciones:**

Entre las principales restricciones de este estudio es posible nombrar las siguientes:

1. Limitaciones en la movilización de recursos humanos, materiales didácticos y recursos tecnológicos necesarios para la puesta en acción de las capacitaciones.
2. Limitaciones ambientales, las fuertes lluvia eran causantes de las irregularidades de la realización de los talleres.

**5.4. Reflexión para nuevas acciones**

La dinamización, seguimiento y permanencia de la Ludoteca, en la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos, es de suma importancia para los niños y niñas, los padres y sobre todo para la comunidad en general. Deben de tener a su alcance todos los recursos educativos posibles para desarrollar las actitudes, valores y habilidades, hacia la consecución de una personalidad completa, y al menos deben comprometerse consigo mismos en alcanzarlos.

En la educación de los niños y niñas la responsabilidad principal corresponde a los padres, mientras que la responsabilidad de ayuda y complemento es de los profesores. La ludoteca puede y debe complementar a la familia en sus funciones educativas, pero nunca sustituirla.

La colaboración o complemento de la Ludoteca se centra fundamentalmente en la función delegada que tiene esta para la enseñanza de materias y disciplinas, pero lo que se refiere a los principios básicos de la educación y formación como persona corresponde a la familia. Dada la importancia y la necesidad del acompañamiento de los padres en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus hijos, es necesario reflexionar en nuevas acciones para el futuro.

De esta manera, ellos implementarán y llevarán a cabo dichos talleres para capacitar a los padres en la agotada, pero grata labor de acompañar a sus hijos en su proceso educativo.

## **6. Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1. Conclusiones**

Las conclusiones más relevantes son coherentes con los objetivos específicos que se plantearon y con las razones que justificaron la ejecución de la investigación para dar respuesta al problema central. Ellas confirman que la hipótesis es verdadera al obtener productos que incidieron en el cambio de actitudes mostradas en las diferentes acciones ejecutadas.

El proceso de diagnóstico participativo en la selección del problema, fue un proceso continuo, sistemático y complejo, cuyo resultado puede considerarse como la primera señal de cambio de actitud de los comunitarios en cuanto a credibilidad y autoestima personal en la mejora de la educación de sus hijos e hijas con su aporte y trabajo voluntario.

La dinamización de una ludoteca, despertará interés, desarrollará el pensamiento, lenguaje, compañerismo, sociabilidad, así como niveles de autonomía personal y grupal, sensaciones de exploración y descubrimiento del mundo, la imaginación, estimulación de fantasía y el pensamiento divergente, en fin, la ludoteca sería una mejor manera de enseñar.

Las competencias emocionales del niño y la niña se ven fortalecidas con el juego, dirigido por un docente que lo adecua al currículo, sabe que es una estrategia que permite el ensayo de sus emociones y el crecimiento motriz, cognitivo y social.

La participación de los líderes religiosos, padres de familias y personal docente de la ludoteca es de un alto nivel, lo que tiene motivado en la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos

El Programa de capacitación acerca del juego como estrategia de aprendizaje es un hecho trascendental para la comunidad, afecta su vida emocional y social. Así lo han mostrado sus líderes prestando su trabajo voluntario.

## **6.2. Recomendaciones**

Tal y como se expresó en la justificación de la investigación, uno de los intereses particulares que se fijó es mejorar el desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11 años que asisten a Ludoteca de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, en la comunidad Los Pocitos. En este sentido y en base a los resultados obtenidos, se establecen las siguientes recomendaciones:

A las lideres religiosos de la Iglesia de Dios Pentecostal MI, miembros de la comunidad Los Pocitos, que procuren como sostener, mantener y preservar este proyecto de ludoteca.

A los padres de familia que, de forma sistemática, continúen desarrollando hábitos de estudio en sus hijos e hijas, ya que éstos le permitirán en el transcurso del tiempo el desarrollo de habilidades psicomotoras y sociales de igual manera, la culminación de sus estudios.

Que los docentes de la ludoteca apliquen métodos y técnicas a través de dinámica (juego), para que estas despierten el interés de los niños y niñas.

## 7. Bibliografía

1. Borja Solé, María (1980). El juego infantil. Organización de Ludotecas. Editorial: Oikos-tau,s.a. España
2. Centro de documentación virtual en recreación, tiempo libre y ocio. Ludoteca un espacio comunitario de recreación
3. Dinello, Raimundo. (1993) La expresión lúdica en la educación infantil. SantaCruz, Universitaria de Apesa
4. Frabboni, Franco (1998). El Libro de la Pedagogía y la Didáctica. Editorial: Popular. México
5. Fullea Bandera, Pedro. (1995) Introducción a las Ludotecas en cuba. Habana,Cuba
6. Grinner, Ana (2008). Material didáctico y juegos para el Jardín Maternal. Ediciones: Puerto Creativo. Argentina
7. López Matallana, María, VILLEGAS, Jesús. (1996) Organización y animación de ludotecas. Editorial CCS. Alcalá 164
8. Marín, Imma. Et al (2008). El placer de jugar. Ediciones: CEAC. España
9. Martínez Roca, Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje
10. Ministerio de Educación de Nicaragua. Índice del Estado Educativo Municipal (IEEM) <http://www.mined.gob.ni/>
11. Rosales, Gladys Emma (2020). Niño Escuela y Juegos Tradicionales. Editorial: Brujas. Argentina
12. Zizzias Bianchi, Elia Ana. (1997) Juegos, Ludotecas - Proyecto Ludo niño. Fundación Educar. Mendoza

## 8. Anexos

Entrevista a informante claves para elaboración de diagnóstico.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.  
Área de Conocimiento de Ciencias de la Educación y Humanidades.  
UNAN-LEÓN.  
Elaboración de diagnóstico

**El presente instrumento de recolección de información está dirigido a los líderes religiosos y padres de familias**

- 1) ¿Considera usted que la dinamización de la Ludoteca contribuirá en la mejora del desempeño escolar y habilidades psicomotoras y sociales en los niños de 3-11
- 2) ¿Qué entiende usted por Ludoteca?
- 3) ¿De qué forma contribuiría la creación de una Ludoteca en los Educandos?
- 4) ¿Considera usted que los padres de familia están acompañando a sus hijos en la elaboración de sus tareas?
- 5) Considera necesario que los estudiantes tengan un acompañamiento de sus padres en su proceso educativo?
- 6) ¿Describa las temáticas de los talleres que, en el proceso de implementación de la Ludoteca, usted considera necesarios impartir?
- 7) ¿Qué capacidades considera usted que desarrollará en los Estudiantes la creación de la Ludoteca?



Instrumento de evaluación de talleres.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.  
Área de Conocimiento de Ciencias de la Educación y Humanidades.  
UNAN-LEÓN.  
(PLAN DE ACCIÓN)  
Encuesta aplicada a docente

Día: \_\_\_\_\_ Mes: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

**1. Datos generales del encuestando:**

Edad:

**Estado civil:**

Nivel escolar:

Casada:

Profesión:

Acompañada:

Ocupación:

Soltera:

Viuda:

**2. Datos específicos del taller:**

Nivel de satisfacción de las niñas y niños de la familia con la ludoteca. Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

Nivel de satisfacción de las personas adultas de la familia con la ludoteca. Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

¿Ha contribuido la ludoteca a facilitar la conciliación con la vida personal, familiar y laboral? Si/No

¿Ha contribuido la ludoteca a facilitar la conciliación con la vida personal, familiar y laboral? Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

¿Ha contribuido la ludoteca al desarrollo de las habilidades psicomotoras? Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

¿Ha contribuido la ludoteca a desempeño escolar? Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

¿Ha contribuido la ludoteca al desarrollo de las habilidades sociales en los niños? Respuesta en escala lineal: 1 2 3 4 5.

Destaca las cuestiones que valoras más positivamente de la ludoteca. (Espacios, actividades, trabajo educativo del personal, satisfacción y bienestar de las niñas y niños...). Respuesta de párrafo.

Destaca las cuestiones que valoras más negativamente de la ludoteca. (Espacios, actividades, trabajo educativo del personal, satisfacción y bienestar de las niñas y niños...). Respuesta de párrafo.

- 1 – Totalmente en desacuerdo.
- 2 – En desacuerdo.
- 3 – Neutral o ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- 4 – De acuerdo.
- 5 – Totalmente de acuerdo

! GRACIAS POR SU COLABORACIÓN ¡



Ejecución de los Talleres



El juego descubre a las otras y otros, que hay más personas con las que se puede y debe contar, que el mundo no acaba en una misma o en uno mismo



Las niñas y niños de 2 a 5 años están desarrollando su capacidad de empatía, están estructurando su concepto del yo diferenciado del otro y del objeto, están adquiriendo el concepto de pertenencia.





Importancia de los vínculos con educadores: La mirada, el vínculo afectivo generado, el amor, la alegría, la paciencia y, sobre todo, la creencia que tenga la persona sobre las posibilidades de acción de la infancia.





