

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA**

**UNAN- LEÓN**

**UNIVERSIDAD ZARAGOZA, ESPAÑA**



**TESIS**

**EL JUEGO COMO EXPERIENCIA ESTRATÉGICA DE APRENDIZAJE**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREPARADO PARA LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PARA OPTAR AL GRADO DE  
MÁSTER EN EDUCACIÓN RURAL Y DESARROLLO**

**ELABORADO POR**

**XIMENA MARÍA GURDIÁN TIJERINO**

**TUTORA:**

**LIC. NIDIA ESPERANZA MEJÍA ARIAS - MSc. Y Mtra.**

**LEÓN, JULIO DE 2011**



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA**

**UNAN LEÓN**

**UNIVERSIDAD ZARAGOZA, ESPAÑA**

**CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA**

Máster

Ester Marina Vanegas

Coordinadora

Maestría en Educación y Desarrollo Rural

UNAN-León

Estimada profesora:

Por medio de la presente carta y en calidad de Tutora de tesis designada por la UNAN-León, tengo a bien informar a las autoridades universitarias que coordinan la Maestría en Educación y Desarrollo Rural que la estudiante:

**Ximena María Gurdián Tijerino**

Ha realizado a satisfacción la Tesis de Maestría que tiene por título:

**“El JUEGO como experiencia estratégica de aprendizaje”**

Estudio realizado en la “Escuela de la ciudadela de Salinas Grandes” del municipio de León, durante el primer semestre de 2011, para optar al grado de:

**Máster en Educación Rural y Desarrollo**

Dado en la ciudad de León, 8 de Julio de 2011

Firma de la Tutora: \_\_\_\_\_  
Lic. Nidia Esperanza Mejía Arias - MSc. y Mtra.  
Tutora de Tesis

## **TEMA DELIMITADO**

EL JUEGO COMO EXPERIENCIA ESTRATÉGICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA MULTIGRADO “CIUDADELA DE SALINAS GRANDES”, DEL MUNICIPIO DE LEÓN, DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DE 2011

## **AGRADECIMIENTOS**

*A todos los profesores que con su conocimiento y  
mediación pedagógica contribuyeron al logro de mi meta.*

*Con especialidad a las profesoras*

*Ester Marina Vanegas , Nidia Esperanza Mejía por sus  
valiosos aportes en la construcción de seres humanos  
comprometidos con la educación .*

*A todos mis compañeros que durante los años que duró la Maestría  
logramos ser, solidarios, afectivos y profundamente humanos en la  
formación de los niños y niñas de los sectores rurales.*

*A Víctor Gutiérrez y a los organismos que creen en la educación,*

*Por ayudarnos a construir sueños*

*con la comunidad de Salinas Grandes.*

*Ximena*

## **DEDICATORIA**

*A Dios por guiar nuestros pasos.*

*A mi esposo, hijos e hija*

*que fortalecen cada día mi espiritualidad por los demás.*

*A mis padres por haberme dado una infancia feliz*

*A mis hermanos, gracias por ser lo que son*

*y contar con su apoyo incondicional todo el tiempo.*

*A mis queridos tíos y primos porque son parte de mi vida*

*A mis amigos queridos,*

*y a dos educadoras*

*Doña Elbita y Doña Eva por ser fuente de motivación*

*Y muy especialmente a la comunidad de la ciudadela*

*por permitirme entrar a sus vidas.*

*Ximena*

## **ÍNDICE**

|                                                                                                                                                                 |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....</b>                                                                                                                            | <b>8</b>  |
| <b>1.1 PRESENTACIÓN.....</b>                                                                                                                                    | <b>9</b>  |
| <b>1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>                                                                                                                     | <b>10</b> |
| - Contexto social e institucional donde se realizó la investigación.....                                                                                        | 10        |
| - Pregunta Central de la Investigación.....                                                                                                                     | 13        |
| - Antecedentes .....                                                                                                                                            | 13        |
| - Justificación .....                                                                                                                                           | 15        |
| - Viabilidad y Consecuencia.....                                                                                                                                | 17        |
| <b>1.3 OBJETIVOS .....</b>                                                                                                                                      | <b>18</b> |
| Objetivo general .....                                                                                                                                          | 18        |
| Objetivos específicos.....                                                                                                                                      | 18        |
| <b>CAPÍTULO II: PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>                                                                                                      | <b>19</b> |
| <b>2.1 DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN PROBLEMA .....</b>                                                                                                           | <b>20</b> |
| 2.1.1 Organización y caracterización de la investigación: motivación y roles .....                                                                              | 20        |
| 2.1.2 Población en estudio, Métodos y técnicas para recopilación de la información.....                                                                         | 22        |
| 2.1.3 Recopilación de la información: qué, cómo, quién, donde .....                                                                                             | 27        |
| 2.1.4 Presentación, análisis e interpretación de la situación-problema.....                                                                                     | 33        |
| 2.1.5 Hipótesis – acción.....                                                                                                                                   | 41        |
| <b>2.2 PLAN DE ACCIÓN .....</b>                                                                                                                                 | <b>42</b> |
| 2.2.1 Paradigma y modelo escogido: Fundamentos teóricos, teorías y enfoques sobre el JUEGO .....                                                                | 42        |
| 2.2.2 <i>Plan de mejora</i> : funciones de los participantes en la investigación, descripción de actividades, instrumentos para su aplicación y evaluación..... | 62        |
| <b>CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA.....</b>                                                                                            | <b>66</b> |
| <b>3.1 Actividades de implementación del plan de mejora .....</b>                                                                                               | <b>67</b> |
| <b>3.2 Uso del enfoque del marco lógico como herramienta de dirección durante el proceso de implementación .....</b>                                            | <b>69</b> |
| <b>3.3 Un sistema de monitoreo del progreso físico y alcance de los objetivos .....</b>                                                                         | <b>72</b> |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| 3.4 Cronograma .....                                 | 77  |
| 3.5 Presupuesto.....                                 | 78  |
| CAPÍTULO IV: REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN .....            | 79  |
| 4.1 Resultados de las acciones.....                  | 80  |
| 4.2 Validación de los datos.....                     | 92  |
| 4.3 Evaluación de proceso: logros, limitaciones..... | 94  |
| 4.4 Reflexiones para nuevas acciones .....           | 97  |
| CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....      | 98  |
| 5.1 Conclusiones .....                               | 99  |
| 5.2 Recomendaciones .....                            | 101 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA .....                      | 102 |
| A N E X O S.....                                     | 103 |
| GALERÍA DE FOTOS.....                                | 109 |
| INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA                         |     |
| - Programación didáctica de capacitación             |     |
| - Planificación didáctica de aula                    |     |



Salinas Grandes del municipio de León-Nicaragua

8



## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

*“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes,*

*sin los cuales no podría vivir.*

*El niño que no juega no es niño,*

*pero el hombre que no juega perdió para siempre*

*al niño que vivía en él y que le hará mucha falta”.*

**Pablo Neruda (1904-1973)- Poeta chileno**



## 1.1 PRESENTACIÓN

La investigación *“El Juego como estrategia de aprendizaje”*, se realizó en la escuela multigrado de la “Ciudadela Salinas Grandes” ubicada en el sector rural de la costa de la Playa Salinas Grandes del océano Pacífico del Departamento de León-Nicaragua. El estudio presenta las características y principios de una investigación acción participativa, que se fundamenta en el marco del paradigma cualitativo. Esto permitió desde el inicio y durante todo el proceso el protagonismo de los docentes de la escuela, líderes comunitarios, padres de familia, personas voluntarias de la comunidad y algunos organismos preocupados por la mejora de la educación rural.

La selección del problema a investigar, *¿cómo se desarrolla en el aula, el JUEGO como estrategia de aprendizaje en los estudiantes?* es el resultado de un proceso de reflexión y auto reflexión de los protagonistas, dentro de las prioridades que demandan pronta solución para la permanencia en la escuela de una población de 160 estudiantes del nivel de educación primaria, y además, otros 30 niños y niñas en edad escolar que están fuera del sistema educativo.

Los resultados de la investigación se presentan en 5 capítulos: Introducción, Planificación de la Investigación, Desarrollo de la Planificación estratégica, Reflexión y evaluación, Conclusiones y recomendaciones, y la Propuesta de un Proyecto de Intervención Psicopedagógica centrada en el JUEGO, con apoyo de un Centro de JUEGOTECA, el cual está en proceso de construcción.

La importancia del JUEGO como estrategia en educación es reconocida universalmente en los sistemas educativos contemporáneos. Así lo expresa, la Declaración de los derechos del Niño (N° 1,386) adoptada por las Naciones Unidas en 1959 y ratificada posteriormente en la Convención de 1,989, reconociendo los derechos del niño al JUEGO: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **- CONTEXTO SOCIAL E INSTITUCIONAL DONDE SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN**

La comunidad de Salinas Grandes sede de la investigación, pertenece al sector rural del Departamento de León y está frente al mar Pacífico de Nicaragua. Su nombre obedece a la principal actividad económica de los comunitarios como es la producción de sal a través de las diferentes salineras, que constituyen una producción artesanal y con mucha demanda de mano de obra. Otra parte de la población se procura ingresos de la pesca, la extracción de conchas, leña y otras actividades costeras, siendo estos trabajos muy mal remunerados, por lo que los ubica como personas pobres y de pobreza extrema, situación que se refleja en la realidad educativa que vive la comunidad y se ha venido heredando de generación en generación.

Geográficamente, la comunidad situada frente al mar, limita al oeste con los terrenos de Ramón Hernández, cercanos a la isla “Juan Venado”, zona protegida por la riqueza de su flora, fauna y la anidación de tortugas; al norte siempre con los terrenos del señor Hernández, líder actual de la comunidad, y al este con la Villa Esperanza, al Sur con los terrenos de la señora Rosa Escorcía. Se puede observar que la naturaleza donde residen es muy rica, para su cuidado y explotación los comunitarios requieren de mejores niveles de organización, capacitación de sus líderes y una educación técnica y formal escolarizada de los niños, jóvenes y adultos, que les ayude a salir del círculo vicioso de la pobreza por falta de habilidades.

La “Escuela de la Ciudadela Salinas Grandes”, sede de la investigación es la única escuela para toda la comunidad, alberga una población estudiantil de 160 alumnos de primaria de primero a sexto grado, pero también cuenta con un preescolar comunitario cuya docente es voluntaria, empírica y solamente recibe una pequeña ayuda monetaria de 500 córdobas. No todos los niños en edad escolar de la comunidad están inscritos en la escuela, según datos de la investigación se reportan 30 estudiantes, entre niños y niñas que están fuera del sistema educativo. La escuela cuenta con la ayuda de las madres de familia que se han organizado para elaborar los alimentos que son proporcionados por el Programa de Inversión Nutricional Estudiantil (PINE) del Ministerio de Educación, los padres de familia al inicio de esta investigación no estaban organizados para participar en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes, aunque ayudaban de vez en cuando a la limpieza y reparación de la escuela. Esta situación ha cambiado en la actualidad logrando su participación de manera organizada.

El área donde está ubicada la escuela es aproximadamente de un cuarto de manzana. La construcción actual de la escuela es de tres aulas pedagógicas con una infraestructura precaria; como anexo, a una cuadra de la escuela se ha ubicado el preescolar por falta de espacio físico, aunque se espera que en el presente año 2011 se termine de construir su respectiva aula en los predios de la escuela, ya que toda la escuela necesita reparación en estructura y aspecto físico.

La modalidad educativa que se implementa es el multigrado: un primer grado con una profesora titular, segundo y sexto grado juntos con un profesor, tercer grado con una profesora, y, cuarto y quinto juntos con una profesora, quien a la vez es la directora de la escuela.

Las condiciones del ambiente de aprendizaje de la escuela son inapropiadas, carecen del material didáctico para los diferentes grados, solamente cuentan con los programas oficiales del Ministerio de Educación (MINED), asisten a los Talleres de Evaluación, Planificación y Capacitación Educativa (TEPCE), pero los requerimientos para el desarrollo de las artes, el juego la música, la danza y otras, quedan a la iniciativa y creatividad del docente. Por otro lado existen espacios de áreas verdes para el juego, huerto escolar, que no han sido aprovechados por los comunitarios.

Es importante señalar que los cuatro maestros que laboran en la escuela tienen alta disposición para la capacitación, pero ésta nunca llega. Ellos están conscientes que tiene que actualizarse para mejorar la calidad de los aprendizajes. Últimamente se han sumado personas voluntarias que de alguna manera están financiando algunas mejoras para la escuela y educación de sus maestros. Dentro de unos años la escuela puede enfrentar serios problemas en cuanto a la falta de sostenibilidad técnica y también económica, si se llegara a aumentar la matrícula y la escuela permaneciera inmutable en el tiempo.

Otra situación es la falta de trabajo permanente de los padres, es por ello que llevan consigo a sus hijos en edad escolar, a que les ayuden en sus faenas de pesca y también en las labores domésticas, a la hora que deberían estar en la escuela. También obligan a que los niños mayores cuiden a los más pequeños, es decir, desde pequeños asumen responsabilidades de adultos y los alejan de la escuela.

El panorama del futuro de esta generación joven es de desesperanza, porque después de los estudios de educación primaria no pueden darle continuidad, ya que no existe un centro de educación media en la comunidad; el centro de secundaria más cercano dista de 4 kilómetros de distancia con sede en otra comunidad. Tampoco existen centros de capacitación y de recreación para que la juventud oriente sus energías en actividades saludables, están en riesgo de caer en acciones de vandalismo y comportamiento sociales indebidos.

**- PREGUNTA CENTRAL DE LA INVESTIGACIÓN**

*¿Cómo se desarrolla el JUEGO como estrategia de aprendizaje, en los estudiantes de la Escuela Multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes”, del municipio de León, durante el primer semestre de 2011?*

**- ANTECEDENTES**

Un grupo investigador, estudiantes de maestría rural, preocupados por la calidad de la educación nicaragüense, principalmente en las zonas rurales, realizaron visitas exploratorias a comunidades rurales del municipio de León, acercándose de esta manera a las realidades que se viven en las escuelas de educación primaria bajo la modalidad de multigrado que son aproximadamente el 50% de las escuelas rurales en Nicaragua.

Es así, como la autora de la presente investigación, centra el estudio en la escuela “Ciudadela de Salinas Grandes”, después de varias visitas que permitieron el diálogo con los niños, jóvenes y adultos acerca de la vida de la escuela y sus prioridades más sentidas para el logro de una educación de calidad.

Entre las prioridades que mencionaron los comunitarios está la ausencia de herramientas didácticas que faciliten el desarrollo de actividades lúdicas y genere situaciones de aprendizaje, socialización, cooperación y solidaridad entre los estudiantes de la Escuela de Salinas Grandes. En el recorrido por la ciudadela se observó la ausencia de un punto de encuentro como un parque, una biblioteca un campo de juego u otro lugar donde se realicen actividades recreativas saludables, solamente cuentan con una cancha para toda la juventud comunitaria.

Esta situación ha generado últimamente en los estudiantes de primaria comportamientos violentos, desinterés en la escuela, recreaciones no saludables fuera del ámbito escolar además de embarazos precoces en las adolescentes. Otra consecuencia que reconocen los comunitarios es el abandono escolar y la falta de continuidad hacia estudios secundarios.

Basado en los resultados de las visitas exploratorias, se profundizó en la problemática con el personal de la comunidad, jóvenes interesados, maestros de la escuela para discutir, e identificar el problema prioritario que ha venido evolucionando y está generando otros nuevos problemas. Es así, como en forma participativa se da el consenso que el problema de la investigación debería centrarse en el JUEGO y además el compromiso de todos en desarrollar un proceso participativo en la búsqueda de alternativas de solución al problema planteado.

**- JUSTIFICACIÓN**

Las razones que justifican la realización de la investigación en la comunidad de Salinas Grandes, son de carácter educativo, social, cultural y de beneficio para los estudiantes, la escuela y la comunidad:

**Educativo:** 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 en la Escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes.

**Social:** 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 de la Ciudadela, sensibilizando a los niños y niñas a través del JUEGO con una nueva visión de ser humano.

**Cultural:** Si bien es cierto que nuestra cultura ancestral merece respeto y admiración por su legado, esto no significa que debemos quedarnos en un pasado. 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 la 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.

**De beneficio para los estudiantes, la escuela y la comunidad:** La escuela de hoy se presenta tan tradicional y estática, que los estudiantes se alejan de ella y ya algunos padres empiezan a considerarla innecesaria, porque no educan a sus hijos, no motiva a los estudiantes y así buscan otras motivaciones insanas que tienen preocupados a todos los comunitarios. Esto precisamente se percibe que está pasando en la Escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes, y de ahí la esperanza de que el JUEGO como estrategia de aprendizaje aporte cambios que beneficien a los estudiantes y a la comunidad.



**- VIABILIDAD Y CONSECUENCIA**

La investigación es *viable* desde el punto de vista técnico y metodológico, porque contamos con los conocimientos adquiridos en el proceso de formación que ofreció la maestría en la universidad y con el apoyo de tutores que ayudan a enfocarnos en el problema central y objetivos para el logro de nuestra meta. Desde el punto de vista financiero, aunque se carece de tal por parte de la universidad, los estudiantes asumimos los costos y lo consideramos una inversión por todos los aprendizajes que se generan.

Por ser la investigación eminentemente participativa, se cuenta con la colaboración y participación directa de una variedad de actores que se implican durante el proceso en sus diferentes etapas: Centro de información y Servicios de Asesoría en Salud (CISAS), Fundación Lazos de Amistad UTRECHT-LEON, Consejo de Hermanamiento Holanda-Nicaragua, Hermanamiento Zaragoza-León, Hermanamiento País Vasco, el Ministerio de Educación de Nicaragua (MINED), Alcaldía Municipal de León, Instituto Técnico-Creativo, Hermanamiento Oxford-León, Empresa Privada Hotel Los Balcones.

Las *consecuencias* solamente son de beneficios para todos, si los niños y niñas se educan con aprendizajes duraderos, todos somos felices, y que consecuencia más positiva sentirse feliz en este mundo. No todas las cosas que realizamos nos producen felicidad, pero los aprendizajes escolarizados de calidad si generan felicidad a todo un pueblo principalmente a los países como Nicaragua que pertenece al tercer mundo.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer el nivel científico y metodológico de los docentes, que facilite el desarrollo del JUEGO como estrategia de aprendizaje y permita la participación activa y organizada de los diferentes actores jóvenes y adultos comprometidos con la mejora de la educación de los estudiantes de la Escuela Multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes”, del municipio de León.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Analizar la evolución del JUEGO como un elemento intrínseco del ser humano que potencia y motiva el aprendizaje de los niños y niñas en su contexto con una nueva visión de mundo.
2. Identificar los tipos de JUEGO que se desarrollan en la escuela y en su ambiente familiar, propios de su cultura ancestral, los cuales constituyen fuente de aprendizaje para toda la comunidad educativa.
3. Desarrollar el “Proyecto educativo centrado en el JUEGO” con la participación de los estudiantes, docentes, padres de familia, líderes de la comunidad, instituciones que apoyan la educación, de manera organizada y comprometida.
4. Potenciar científicamente las capacidades de los docentes de la escuela y de algunos agentes claves de la comunidad, a través de un Sistema de Capacitación centrado en el JUEGO como estrategia de aprendizaje.
5. Establecer una organización comunitaria en la autogestión de la construcción y equipamiento del centro “Juegoteca”, y la organización interinstitucional en “Mesa de Educación” que dé sostenibilidad técnica y financiera al proyecto.

**Panorama Salinas Grande, León de Nicaragua**



## **CAPÍTULO II: PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

*“La infancia tiene sus propias maneras de ver, pensar y sentir;  
nada hay más insensato que pretender sustituirlas por las nuestras”.*

*Jean Jacques Rousseau (1712-1778) Filósofo francés).*

## **2.1 DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN PROBLEMA**

### **2.1.1 ORGANIZACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: MOTIVACIÓN Y ROLES**

#### **Motivación y Roles**

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.

Otros aspectos de carácter motivacional que sucedieron en el proceso: Las visitas con carácter didáctico, planificadas por la universidad para acercarnos a la cultura y vivencias de las comunidades rurales del occidente de Nicaragua: Pueblo Redondo, Salinas Grandes y el Chague, todos situados en el Departamento de León. Sensibilizaron nuestro espíritu investigador. Las conversaciones abiertas y al azar con algunos residentes confirmaron la percepción de seleccionar alguna de estas comunidades, como una oportunidad de aportar a la educación y poner en práctica, conocimientos adquiridos como investigadora en mi paso por la Maestría.

Tomando conciencia de que son muchos los retos y desafíos que el país tiene frente a la educación, pero 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 Escuela Multigrado de la Ciudadela de Salinas Grandes 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 como todos los

implicados dimos algo de sí, más allá de nuestras individualidades para encontrar los puntos claves que beneficien al colectivo.

Los *roles más relevante* a lo que se hace referencia desde la investigación, se mencionan:

Planificación y elaboración de instrumentos para el levantamiento de la información.

Indagación exploratoria a padres de familia, líderes comunitarios, escuela, agrupaciones organizadas.

Trabajo de campo para recoger de información a través de entrevistas, observaciones a clase, reuniones y análisis de documentos.

Procesamiento, análisis y validación de la información.

Capacitación en la marcha a profesores y con la participación de algunos miembros de la comunidad.

### **2.1.2 POBLACIÓN EN ESTUDIO, MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

#### *Población en estudio:*

La comunidad en su totalidad de una u otra manera se implica en todo acontecimiento que los saca de la vida rutinaria, se realizaron reuniones informales para comentar sobre dichos acontecimientos, unos se interesaron más que otros, y es así como van acercándose poco a poco a las convocatorias para informarse directamente. Una vez que tienen una idea de las intencionalidades del investigador visitante o cualquier otra persona que no es de la comunidad y pretende entrar en sus vidas, inicia su cooperación, señalando, opinando, discutiendo, quién o quienes deben representar a la comunidad.

La población consultada fue de 339 personas seleccionadas de un conjunto de individuos cuyo nivel de formación y ocupacional los convierte en agentes idóneos para contribuir al mejoramiento de la educación de la escuela y fundamentalmente el aprendizaje de los niños (as): los padres de familia de la escuela, los líderes de grupos organizados (políticos, cooperativas, asociaciones, consejos), estudiantes, entre otros, conocedores de la realidad y con alto sentido de pertenencia en su comunidad.

En el cuadro siguiente, se expresa cuantitativamente, la población consultada



| Grupos consultados                                  | Número de consultados | Masculino | Femenino  | %           |
|-----------------------------------------------------|-----------------------|-----------|-----------|-------------|
| Funcionarios del MINED                              | 7                     | 3         | 4         | 2.07        |
| Personal de instituciones claves                    | <b>11</b>             | 6         | 5         | 3.25        |
| Directivos comunales                                | 8                     | 6         | 2         | 2.36        |
| Personal de la escuela                              | 4                     | <b>1</b>  | 3         | <b>1.18</b> |
| Padres y madres de familia con hijos en la escuela  | 82                    | 38        | 44        | 24.19       |
| Padres de familia que no tienen hijos en la escuela | <b>16</b>             | 7         | 9         | 4.72        |
| Estudiantes de la escuela                           | 160                   | 66        | 94        | 47.19       |
| Estudiantes de otras escuelas                       | 17                    | <b>11</b> | 6         | 5.02        |
| Jóvenes que no estudian                             | 14                    | 6         | 8         | 4.13        |
| Hombres y mujeres trabajadoras                      | 20                    | 9         | <b>11</b> | 5.89        |
| TOTAL                                               | 339<br>(100%)         |           |           | 100 %       |

### **-Proceso inductivo**

*Análisis de necesidades prioritarias* en la escuela, objeto de investigación a través de reuniones que obedecían al siguiente formato:

Episodio o situación: reuniones, conversaciones, historias contadas, episodios históricos.

Fecha y hora: Generalmente de día y durante la semana

Participantes: docentes y directivos, líderes, maestro y estudiantes de la comunidad

Lugar: Generalmente en la Escuela Multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes”.

*Explicaciones de objetivos* de la investigación y alternativas: Sin crear falsas expectativas, se explica detalladamente, en forma sencilla y clara en qué consiste el objetivo central del proyecto, a quienes beneficiará, el grado de participación y compromiso que se requiere de los directivos, líderes comunitarios y docentes.

*Observaciones descriptivas* realizadas directamente por la investigadora, anotando todo lo que considera pueda influir en el logro de los objetivos de la investigación, en la forma de acceder con más seguridad en el contexto, y todo aquello que pueda convertirse en unidad de análisis.



**- Proceso de ejecución**



*Observación investigativa:* Relacionarse directamente con los comunitarios para percibir sus sentimientos, esperanzas, limitaciones y situaciones socioeducativas: ambiente físico, de aprendizaje, social y humano con formatos de observación correspondiente.

*Entrevistas focales:* centrada en focos de interés de cada objetivo específico, lo que se puede hacer y no hacer para el logro final, que es la creación e implementación de la Juegoteca.

*Entrevistas cualitativas:* Estas entrevistas son abiertas y flexibles, adecuadas a las características de los participantes, que son trabajadores artesanales que viven más de la pesca, de manera, que en un plano amistoso y de confianza, se obtengan criterios y opiniones que nos lleven a conocer con profundidad la situación- problema, para ayudar a su solución, centrada en la educación de los niños y niñas de la Ciudadela.

*Análisis de documentos:* Revisión de bibliografía relacionada con el objeto de estudio, El JUEGO como estrategia de aprendizaje, utilizando fichas de contenido (ver anexo)

Plan de Intervención para realizar la Investigación

| ACTIVIDADES                                                                                                                                                 | Función de los participantes                                                                                       | Instrumentos de aplicación                                                                                                          | Instrumento de Evaluación                                                                                              | Recursos                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Fase Exploratoria:</i><br>Visitas<br>Indagaciones<br>Identificaciones<br>Observaciones                                                                   | Participación<br>Divulgación                                                                                       | Guías de visita<br>Fotografías<br>Notas de campo<br>Revisión documental                                                             | Número de interesados<br>Inventario                                                                                    | -Financieros: recursos propios<br>-Materiales: papelería, computadora teléfono<br>-Humanos: Coordinador encargado |
| <i>Fase de Preparación:</i><br><br>Contactos Consultas<br>Sensibilización<br>Aplicación de instrumentos                                                     | Participación<br>Comunicación<br>Asumir compromisos                                                                | Selección de lecturas<br>Selección de informantes<br>Internet<br>Teléfono<br>Correo electrónico                                     | Número de informantes<br>Nivel de participación                                                                        |                                                                                                                   |
| <i>Fase de Campo</i><br>Reuniones<br>Organización<br>Talleres<br>Seguimiento<br>Validación                                                                  | Participación<br>Búsqueda de información<br>Control<br>Colaboración<br>Realimentación                              | Notas de apuntes<br>Guía de visita<br>Conversatorio<br>Grupos focales<br>Formatos estadísticos<br>Formatos financieros              | Nivel de asistencia y participación<br>Nivel de control y cooperación                                                  |                                                                                                                   |
| <i>Fase de Análisis y Seguimiento</i><br><br>Ordenamiento de datos<br>Verificación<br>Cumplimiento de tareas<br>Control financiero<br>Control de motivación | Participación en<br>-Revisión de información<br>-Control y ahorro de recursos<br>-Realimentación                   | Guía de análisis de información<br>Cuadro de análisis comparativo objetivos- resultados<br>Cuadro de análisis de ingresos y egresos | Nivel de participación<br>Revisión de la Operacionalización de objetivos<br>Verificación de costos, ingresos y egresos |                                                                                                                   |
| <i>Evaluación de proceso y de producto</i><br><br>Informes<br>Realimentación<br>Evaluaciones<br>Ajustes<br>Validaciones                                     | Ejecución de tareas y responsabilidades<br>Control de la calidad del producto<br>Validación de toda la información | Guía de análisis objetivo/producto<br>Guía de análisis problema/hipótesis                                                           | Guías de evaluación<br>Formatos de control<br>Guía de evaluación acerca de niveles participación                       |                                                                                                                   |

### **2.1.3 RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN: QUÉ, CÓMO, QUIÉN, DONDE**

#### ¿Qué Actividades se realizaron en la Fase de Campo?

##### *Acceso*

Las primeras acciones de acceso al trabajo de campo se orientaron a los aspectos normativos y legales que fortalecieran el trabajo de campo, tales fueron:

- Presentación del Protocolo de investigación acción a las autoridades de la Universidad, a fin de obtener una tutoría científica que realimentara cada etapa del proceso con sus comentarios y observaciones.
- En la ciudad de León se obtuvo el aval de la Delegada Departamental del MINED para poder intervenir en la comunidad de Salinas Grandes con las acciones antes planteadas. Agradeció el apoyo que se estaba brindando a la mejora de las condiciones de la educación.
- Por parte de CISAS se estableció la convocatoria a los organismos colaboradores, se expuso la propuesta con el fin de sensibilizar la necesidad del apoyo financiero, al cabo de un tiempo se obtuvo la aprobación
- Establecimiento de la Mesa de Educación, en la cual se concertaron todos los organismos e instituciones colaboradoras que apoyarían el presente proyecto de investigación.
- Se institucionalizaron los equipos de trabajo de la comunidad que acompañarían el proceso de investigación con una participación activa, voluntaria y de colaboración en los procesos de gestión y toma de decisiones.

*b) Seguimiento y Realimentación en el proceso*

- El Seguimiento al Plan de trabajo está a cargo de la Mesa de Educación conformada por los organismos donantes, Directora de la Escuela y un representante de los padres de familia
- La Realimentación en el proceso se realiza a través de reuniones con el Equipo de trabajo de la comunidad conformado por los líderes y el personal de la escuela, liderado por la Directora de la Escuela Multigrado.
- La comunicación siempre es continua y rápida a través de vía teléfono, visitas presenciales a la comunidad, de los comunitarios a la investigadora y a la Mesa de Educación, donde se informa de los avances del proyecto, se retroalimentan acciones, se seleccionan los materiales, y se encuentran vías de solución a los obstáculos que se presentan en el proceso de ejecución.

*c) Procesos de gestión*

Las acciones más relevantes del proceso de gestión para el logro de los objetivos fueron:

- Aspectos legales: aval de las autoridades departamentales y locales de educación
- Aspectos técnicos: apoyo de organismos que tienen experiencias y que cuentan con personal especializado en la temática.
- Apoyo financiero: la comunidad con el aporte de su trabajo y los organismos a través contribuciones monetarias.
- Gestión de Materiales: a) Juguetes: Donación del organismo CISAS, b) Mobiliario: Donado por la fundación Nicaragua- Americana
- Gestión comunitaria: Los comunitarios organizados colaboran con su trabajo voluntario cada vez que se requiere de su servicio.

d) ¿Cómo se realizó la recopilación de información?

- Información documental:

Los enfoques teóricos que fundamentan la presente investigación acción participativa son el resultado de consultas a libros de diversos autores reconocidos por la comunidad científica internacional, los cuales realizan un análisis histórico del origen del JUEGO desde tiempos ancestrales, su evolución e importancia en la educación actual.

Indagación de declaraciones mundiales sobre los derechos del niño y la niña promovidos por la UNESCO, declaraciones de la necesaria utilización del JUEGO en la formación integral de la personalidad de los niños en todas sus dimensiones

Consultas a internet de estudios comparativos en diversos países de cómo están tratando el tema del JUEGO en la educación formal actual que lideran los sistemas educativos a través de los Ministerios de Educación. Reconocidas universidades de Europa y América Latina integran el JUEGO en los currículos de aula y orientan las formas metodológicas de llevarlos a su operativización en el aula de clase. No se trata de jugar por jugar, éstos deben ser seleccionados con criterios científicos, planificados y evaluados sus efectos en el desarrollo del niño en sus diferentes dimensiones.

Esta información es el parte del fundamento teórico conceptual de la propuesta de la intervención psicopedagógica que se realizará en la Escuela Ciudadela de Salinas Grandes.

- Información del contexto:

El punto de partida del análisis del contexto es la *situación educativa de Nicaragua* principalmente en las zonas rurales, donde se carece de escuela, de materiales didácticos, de docentes con la preparación adecuada , y una población en condiciones de pobreza, donde la educación no es importante porque hace falta lo primero que es el alimento diario de la familia. Con hambre no se puede estudiar.

Como educadora sensible ante esta problemática nacional, considero que como sociedad civil no estamos involucrados responsablemente por la educación de nuestro mejor capital humano que son los niños. Tengo la plena convicción de que cada ser humano está obligado dejar una huella positiva en este mundo para dar vida a otros seres humanos en el marco de una sociedad saludable y constructiva.

Un recorrido por algunas comunidades rurales de occidente, fueron *motivación* en la selección de la sede de la investigación acción participativa que es la Ciudadela de Salinas Grandes por sus características comunitarias de gente trabajadora, llena de esperanzas que algún día habrá trabajo digno para todos, igualdad de oportunidades de una educación para todos y derechos a los beneficios que genera la riqueza de nuestro país.

- Información para la identificación del problema:

El *acercamiento* adecuado con los residentes de la comunidad en diferentes momentos se logró la sensibilización necesaria para que en forma voluntaria y espontánea se fueran acercando poco a poco a la selección de su problema prioritario, compartiendo sentimientos y preocupaciones para que su comunidad supere el bajo índice educativo por el que atraviesan sus hijos, fueron los aspectos centrales de la discusión entre ellos, hasta llegar a consenso de que sus hijos necesitan recrearse y orientar sus energías en actividades sanas como es el JUEGO.

- Obtención de información en la búsqueda de solución al problema seleccionado:

Los instrumentos de investigación elaborados en la planificación se aplicaron en forma individual, en grupo, en plenario, en forma oral y escrita, según las posibilidades académicas del participante. Las observaciones directas e indirectas en los diferentes contextos de la vida comunitaria: la escuela, hogares, lugares de concentración de los jóvenes, captando sus costumbres, alimentación, vestimentas, formas de recrearse, como se educan en las escuelas y la influencia que reciben del entorno.

Otros instrumentos de ayuda fueron la cámara fotográfica, el internet, el teléfono, correo electrónico e historias contadas por los comunitarios de sus esperanzas y engaños de que han sido objeto por organismos y personajes de la política.

Las visitas a hogares, permitió entrevistas cara a cara con los jefes de familia que a veces son hombres y en algunos casos son mujeres. De esta manera se conoció interesantes historias de cómo era la vida de sus antepasados, cómo se divertían los niños y los adultos, los juegos tradicionales que permitían la socialización de los niños y también la socialización de las familias. Esto se ha ido sustituyendo por lo que ofrece la televisión y la radio, y otros adelantos tecnológicos que de manera incipiente han llegado a su comunidad.

No se presentaron limitaciones en el levantamiento de la información porque los comunitarios son muy conversadores, extrovertidos, les gusta contar historias de la vida en el mar, su valentía para desafiar la naturaleza y todos los dramas para subsistir.



#### **2.1.4 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA SITUACIÓN-PROBLEMA**

##### *Presentación: Actividades desarrolladas durante la fase de exploración:*

##### *Familiarización*

La fase exploratoria en la ciudadela de Salinas Grandes permitió al investigador familiarizarse con los comunitarios, como un primer acercamiento a la realidad en que ellos viven. El primer encuentro se dio en la escuela pensando que sería el punto de partida de la idea de investigación, ya que se orientaba al ámbito de la educación rural, dentro de la línea de investigación de la Maestría en Educación Rural y Desarrollo, ofertada por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

La conversación abierta y espontánea con los docentes de la escuela, facilitó el conocimiento general del ambiente físico de la “Escuela de la Ciudadela”, su entorno social y humano, donde a primera vista afloran múltiples necesidades para la educación de la población estudiantil en edad escolar.

La visita a la escuela se difundió rápidamente a toda la comunidad y empezaron a llegar algunos interesados, ya sea por curiosidad o con alguna expectativa, ya que es una comunidad muy pequeña y además muy pobre. Esta situación fue oportuna para indagar acerca de los líderes y personas de alta credibilidad en la comunidad que pudiesen participar en la idea de proyecto educativo que llegaba a ofertar.

Una vez explorada la situación en términos de aceptación, de apertura y motivación de los comunitarios por algo nuevo en la comunidad, se inició el proceso de reflexión de identificación de la necesidad o problema prioritario. Para ello se partió de las opiniones y criterios de los mismos actores que se beneficiarían más adelante con el proyecto.

*Convocatoria inicial:*

La primera convocatoria comunitaria requirió del apoyo del personal docente de la escuela multigrado, se precisó en un primer momento invitar a todas las personas identificadas como líderes de la comunidad, independiente de su credo político, religioso, edad, etc. y otros interesados en participar. Una vez reunidos en la escuela el primer consenso que se hizo de manera conjunta fue mantener el respeto mutuo entre todos los participantes, sin menosprecio de su cultura, forma de hablar o nivel de vida, incluyendo el investigador.

La reunión se inicia cuando el investigador se presenta y agradece a los presentes: líderes comunitarios, docentes y directora, su presencia. El investigador expone el rol mediador que desempeñará durante el proceso y con espíritu de servicio hacia la comunidad, así mismo enfatiza el papel protagónico que mostrarán los miembros de la comunidad como persona y colectivo en el proceso de investigación para la transformación de su propia realidad.

La conversación con 14 líderes se centró en *la intencionalidad de seleccionar un problema* de los más prioritarios a los cuales se enfrentaban en ese momento la comunidad. Utilizando la técnica de lluvias de ideas surgió un listado de problemas y necesidades, lo cual fue objeto de una larga discusión y se concluyó, que era necesario reflexionar un poco más para que en una segunda sesión determináramos las prioridades.

*Proceso de auto reflexión y reflexión del equipo comunitario*

Se dejó pasar un tiempo prudente, que permitiera la autoreflexión de los comunitarios y en una segunda vuelta, estas prioridades se clasificaron en dos tipos de problemas: los de la comunidad, y los problemas de la escuela; estos se describen a continuación:

| Problemas prioritarios en la comunidad | Problemas prioritarios en la escuela         |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| Desempleo                              | Deserción escolar                            |
| Pobreza Embarazo                       | Niños fuera del sistema escolar              |
| precoz Preescolar                      | Puertas de los servicios higiénicos          |
| precario Falta de                      | Falta de material didáctico                  |
| recreación sana Baja                   | Infraestructura escolar deficiente           |
| escolaridad                            | Desmotivación de los estudiantes             |
| Ausencia de servicios como salud       | Algunos padres no colaboran y                |
| No siempre hay agua potable            | no motivan a sus hijos para ir a la escuela  |
| No hay secundaria                      | Los alumnos encuentran aburridas las clases. |

### *Análisis e interpretación de la situación-problema*

*-Resultado de grupos focales con los organismos donantes:* En un proceso de consulta con diferentes grupos, el investigador y los comunitarios conversan de los posibles puntos de apoyo que pudiesen ayudar a cumplir el sueño de los comunitarios: organismos que apoyan la educación (ONG), organismos de la sociedad civil, instituciones públicas y personas independientes que quisieran contribuir.

Es así, como se llegó al primer acercamiento del problema a resolver como es el JUEGO, pero a su vez con sostenibilidad en el tiempo a como lo solicitaron los comunitarios. En el intercambio de ideas, surgió así la idea de parte de los organismos de un centro de JUEGOTECA para que ambas acciones hagan de la escuela un punto de encuentro educativo.

Las opiniones de los organismos llevan al investigador a reflexionar acerca del potencial de sus capacidades adquiridas en la universidad a través del estudio de la maestría en educación rural y en segundo lugar el tiempo y los recursos con que se cuentan para el cumplimiento de las dos acciones fundamentales de la investigación: EL JUEGO Y LA JUEGOTECA.

*Resultado de grupos focales con líderes de la comunidad:* Esta convocatoria tenía como propósito la sensibilización de los principales agentes comunitarios, se procuró que fuera liderada por un miembro de la misma comunidad como es la Directora y personal docente de la escuela. El resultado fue evidente, el interés por la iniciativa iba creciendo, la asistencia fue numerosa: personas de la comunidad, hombres y mujeres de diferentes edades, padres y madres de familia con y sin hijos en la escuela además de los líderes que hasta este momento habían sido los protagonistas permanentes del proceso, Se formaron varios grupos de trabajo

Los líderes y la investigadora dirigen la reunión exponiendo los avances de la idea de una intervención comunitaria en la educación centrada en la escuela con el fin de ayudar a los niños en un aprendizaje motivador.

*Auto reflexión y reflexión de los comunitarios* : Después de muchas consideraciones y con mediación de la investigadora, se llegó al primer consenso de la idea clara del proyecto:

| De los comunitarios                                                                                                                                                                                                                                                 | Idea de proyecto consensuada                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Los niños no tienen espacios para jugar, no cuentan con juguetes de ningún tipo solamente juegan lo que aprenden en sus hogares: futbol con pelotas de trapo, a correr, cero escondido, anda la anda, pelota, seis, se desconocen los juegos contemporáneos.</i> | El JUEGO como estrategia de aprendizaje y la construcción de un centro de JUEGOTECA que le dé sostenibilidad técnica a la estrategia |

La investigadora amplía la idea de lo que puede significar el JUEGO en la vida de los niños, en la formación de la personalidad y su impacto en la vida comunitaria. Explica a su vez el concepto de Juegoteca y lo que puede significar no sólo en vida de los escolares, sino en toda la comunidad.

*Resultados de entrevistas sobre el problema planteado como prioritario:* El objetivo de esta entrevista es que todos se sintieran involucrados y que hicieran suyo el proyecto. Es así como abordaron con sus opiniones lo que lo que se podía o no se podía hacer en la escuela para que los niños se motivaran en el aprendizaje: juegos para niños pequeños, juegos para los jóvenes, juegos libres para distracciones; enfatizaron que este proyecto no fuera algo fugaz sino que quedara instalado en el centro por un largo tiempo, en vista que hay muchos niños fuera del sistema educativo, algunos que no completan la primaria y los que terminan no están interesados en seguir estudios secundarios.

*Auto - reflexión y reflexión que concluye con acuerdos y compromisos*

Una vez discutida y considerada la idea del JUEGO como prioritaria e importante se inicia el proceso de la organización de los equipos de trabajo. Este momento es crítico, porque una vez interesados todos quieren participar en todo, y así poco a poco se fue organizando, hasta llegar compromisos de participar en el proceso más allá de su finalización de la primera etapa.

Por su parte la investigadora se compromete a elaborar la planificación técnica de la investigación acción tomando como insumo todo lo acordado en las reuniones previas, de manera que su contenido oriente todo el proceso: contexto, problema, objetivos, fundamentos, plan de trabajo, etc.

Se finalizó la reunión con mucha alegría e ilusión por parte de los comunitarios y docentes remarcando que se logran soluciones cuando existe un compromiso real y sincero, compartiendo tareas y responsabilidades.

Compromisos del MINED local: En la ciudad de León se concertó la primera cita con Delegada Departamental del MINED con el objetivo de obtener su aval para poder intervenir en esa comunidad con las acciones antes planteadas, la Delegada aprobó la propuesta y agradeció el apoyo de la comunidad en la mejora de condiciones para la educación.

Compromisos con los organismos donantes: Por parte del organismo donante Centro de Información y Servicio de Asesoría en Salud (CISAS) se estableció la convocatoria a los otros organismos colaboradores presentando la propuesta de acción en sus dos componentes: Capacitación acerca del JUEGO como estrategia de aprendizaje, y la creación de un centro de JUEGOTECA, con el fin de conseguir apoyo financiero. En poco tiempo se obtuvo la aprobación y se estableció una Mesa de Educación, en la cual se concertaron todos los organismos e instituciones colaboradoras que apoyarían este proyecto de investigación, técnica y financieramente.

Compromiso de la investigadora: Esta etapa finaliza con una visión clara de los pasos a seguir en la Planificación del proyecto que se concretiza en un documento técnico “Protocolo de investigación”, el cual requiere de la aprobación de la universidad y de la tutoría de tesis designada.

*Sentimientos compartidos por los comunitarios:*

El planteamiento de las necesidades comunitarias que son muchas, unas de corto y largo plazo, otras requerían de altos costos financieros, llevó a los comunitarios al análisis reflexivo hasta selecciona la problemática que respondiera a sus expectativas y factible económicamente y en tiempo de realizarse. Las consideraciones expresadas con mucho calor humano fueron las siguientes:

Algunos padres plantearon la situación de que los niños no se divierten porque no tienen donde hacerlo y debido a su falta de recursos tampoco tienen la posibilidad de comprarles juguetes.

Los docentes plantearon que no disponían de material didáctico, las clases resultan monótonas.

La necesidad de una investigación para buscar soluciones a los problemas relacionados con la desmotivación escolar que está incidiendo en sus aprendizajes de los escolares.

La carencia de un espacio lúdico para los niños; de manera que los docentes, padres de familia y comunitarios pudieran involucrarse directamente en la solución, pues los niños una vez que salen de la escuela entran en riesgo de la vagancia.

Preocupa a todos lo que se genera de la deserción escolar: desmotivación por el estudio, los niños que no estudiaban se vuelven vagos y se inclinaban a realizar pequeñas acciones vandálicas como la destrucción de señalización o reunirse en grupos para perder el tiempo en una esquina sin hacer ninguna actividad sana y productiva.

Llegando a la *conclusión* que pensáramos primero en los niños de la comunidad haciendo algo que los motivara para que no abandonen la escuela, asistan con regularidad, se interesen por aprender, los impulse a seguir estudiando y otras consideraciones que nos llevaron a precisar la idea de la investigación-acción, expresada en palabras de los propios comunitarios:

*Los niños no tienen espacios para jugar, no cuentan con juguetes de ningún tipo solamente juegan lo que aprenden tradicional y rústicamente en sus hogares: futbol con pelotas de trapo, a correr, cero escondido, tú la andas, pelota, seis seis, trompo, entre otros.*

Otros aspectos relevantes que se conocieron en el proceso de diagnóstico:

Tradicionalmente los niños y niñas juegan permanentemente en las escuelas, principalmente desde que la transformación curricular del MINED adoptó el enfoque constructivista. Lo que no está claro es si el juego ha sido una herramienta didáctica que influya en una enseñanza integral y a los estudiantes se les facilite el aprendizaje y todas las dimensiones del desarrollo de su personalidad. La escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes no se escapa de esta situación – problema que motivó a la investigadora a profundizar la temática, de manera que el aprendizaje provoque felicidad en los niños, eleven su autoestima personal, quieran permanecer en la escuela, haya proyección de una nueva visión de educación hacia la comunidad, genere conciencia en los padres de familia de que el JUEGO es un factor fundamental en el aprendizaje y desarrollo emocional, físico, cognitivo y social de sus hijos.

Es así, que después de un proceso de exploración y reflexión de parte de la



investigadora con los docentes y comunitarios se toma la decisión en forma conjunta de seleccionar el JUEGO como estrategia de aprendizaje, fortalecido con la creación de un centro de Juegoteca ubicado en la Escuela Multigrado y que sea punto de encuentro lúdico-educativo de los estudiantes, padres de familia, docentes y comunitarios.

El proceso de diagnóstico finaliza con criterios concretos de iniciar con la mayor prontitud el proyecto del JUEGO en la escuela para beneficiar principalmente a los niños y niñas, y si es posible también a los jóvenes.

#### **2.1.5 HIPÓTESIS – ACCIÓN**

Si se fortalecen las capacidades científicas metodológicas de los docentes, implica que se facilitará en los estudiantes el uso de la juegoteca y la práctica del juego en todas sus dimensiones como estrategia de aprendizaje en la Escuela Multigrado de la Ciudadela de Salinas Grandes, ubicada en el municipio de León.

## **2.2 PLAN DE ACCIÓN**

### **2.2.1 PARADIGMA Y MODELO ESCOGIDO: FUNDAMENTOS TEÓRICOS, TEORÍAS Y ENFOQUES SOBRE EL JUEGO**

#### Fundamentos teóricos:

#### *Enfoque de Investigación Acción Participativa (IAP):*

Al considerar como participantes al personal de la escuela y miembros de la comunidad como equipos integrados, desempeñando roles protagónicos en la transformación de su realidad educativa, estamos caracterizando el presente estudio como *investigación acción participativa*. Uno de los principales aspectos del proceso es la interacción directa que se da desde el inicio y durante todo el proceso entre el investigador y los grupos comunitarios donde se realiza la investigación; primero porque son los conocedores de su realidad y de su mundo comunitario, y por lo tanto son los llamados a ser los propios constructores de los cambios y transformaciones que beneficiarán a la sociedad comunitaria de la Ciudadela, más allá de sus individualidades.

La IAP toma en cuenta el potencial individual y colectivo, desarrolla acciones colaborativas, organizadas, dinamiza las capacidades para que de manera consciente, reflexiva, autónoma y comprometida, sean capaces de solucionar sus problemas, hacer realidad sus sueños, mejorar sus vidas y hereden huellas positivas a las futuras generaciones.

Es así, como la escuela y comunidad de la Ciudadela de Salinas Grandes juntos en comunión y con la mediación pedagógica de la investigadora, identificaron los principales problemas que limitan el aprendizaje y permanencia de los niños y niñas de la escuela multigrado; reflexionaron sobre ello, considerando lo prioritario, necesario y factible de realizar en el más corto plazo, establecieron metas, compromisos compartidos para la implementación del “JUEGO” como estrategia metodológica, sea un factor que ayude al aprendizaje efectivo. Al mismo tiempo se fortalezca la estrategia con la construcción de un centro de “Juegoteca” como punto de encuentro de los niños (as) y juventud comunitaria.

#### *Paradigma Cualitativo:*

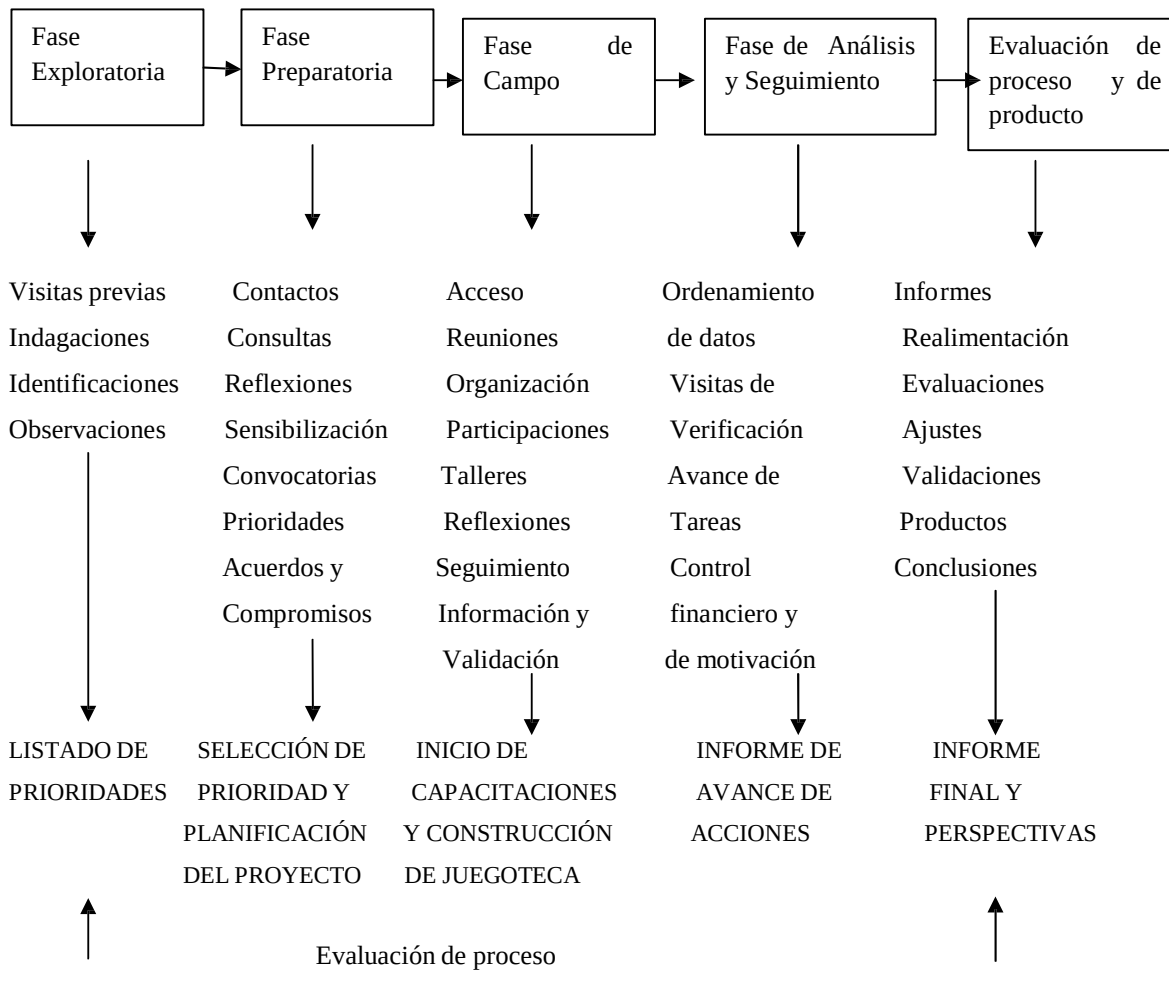
El paradigma seleccionado para la ejecución de la investigación es el *enfoque cualitativo*, porque tiene un énfasis en la participación voluntaria, parte de las inquietudes y sentimientos que brotaron de los comunitarios de la ciudadela Salinas Grandes, al ser visitada por la investigadora, compartiendo así, sensibilidades y esperanzas de niños, jóvenes y adultos.

El enfoque cualitativo se caracteriza por ser *un proceso de reflexión, conceptualización, acción simultánea y sistemática que se desarrolla en las diferentes fases y etapas con la intervención y participación de todos los involucrados.*

Los pasos de un enfoque cualitativo no son rígidos ni lineales pueden ser ampliados, de manera que guíen y orienten la investigación, porque según Cano (2003) “más que una actividad investigativa es un proceso eminentemente educativo de autoformación y autoconocimiento de la realidad, en el cual las personas que pertenecen a la comunidad o a grupos, sobre quienes recae el estudio tienen una participación directa en el proceso de definición del proyecto de investigación y en la producción de reconocimientos sobre su realidad”.

La ruta metodológica siguiente es por donde se transitó para el logro de los objetivos:

### **Ruta Metodológica**



Todo el proceso se desarrolló dentro del contexto socioeconómico y cultural de la comunidad, que les permitió proponer e implementar alternativas de solución a sus problemas y necesidades más sentidas. En conjunto con la investigadora se planteó una *ruta metodológica* que se realimentó en el proceso en un ir y venir tomando en cuenta el rol voluntario de los participantes y el mediador de la investigadora.

Teorías y enfoques sobre el JUEGO

*El JUEGO y la Juegoteca - Concepto*

El término “JUEGO” en singular se distingue del término “juegos” en plural para los ingleses. En castellano se consideran sinónimos, pero son distintos. Cuando se habla de *juegos* nos estamos refiriendo a invenciones coherentes con la cultura que se viven. En cambio JUEGO en mayúscula y en singular es sobre todo “*Una actitud existencial, una manera particular de abordar la vida que se pueda aplicar a todo sin que se corresponda a nada en particular. Puro apetito de vivir*” (Bousquet, 1991) citado por Marín (2008).

Hay confusión al mezclar ambos conceptos. El juego no solamente debe entenderse como la representación de los juegos con que los niños se entretienen, sino que el juego es un aspecto esencial que define una actitud vital, que a su vez define a la persona (Frederic Von Schiller, 1990) citado por Huizinga (1995). Entendido así, jugar es una actividad libre y espontánea, una fuente inagotable de alegría, placer y satisfacción y que depende de la situación en que se realiza. Es así como deberíamos implementarla los docentes en las escuelas, principalmente en las edades tempranas.

Maite Garaigordobe (2004) citada por Marín (2008) señala siete características de una situación de JUEGO, que bien podría ser el marco estratégico en que se desarrolle esta acción:

*Placer:* diversión, satisfacción y alegría, acompañadas de risa y carcajadas.

*Libertad:* espontaneidad y libertad de elección, sin imposiciones.

*Proceso:* Jugar por jugar es la finalidad, el proceso es más valioso que los resultados.

*Acción:* vivencia, implicación, participación, se vive la emoción

*Ficción:* me convierto en el personaje que deseo, me muevo entre la realidad y la fantasía:

*Seriedad:* ponemos en práctica todas nuestras capacidades, mostramos afán de conquistas de superación, reconocemos nuestros límites

*Esfuerzo:* el éxito sin esfuerzo, no produce el placer deseado. Concentración, perseverancia.

La *Juegoteca (Ludoteca)*, que entenderemos como Centro de educación, con la finalidad de que fortalezca el juego como estrategia de aprendizaje, atendiendo a la población estudiantil en su tiempo libre. Es por ello que este proyecto educativo se basa no solamente en el *juego* sino también en el *juguete*, porque ambos componentes son carencias de que adolecen los escolares y la juventud de la Ciudadela. El centro funcionará con metodología que tome en cuenta la vida comunitaria, de manera que la base metodológica sea el juego libre, juego infantil y también familiar.

El JUEGO como estrategia metodológica en la escuela multigrado de la Ciudadela Salinas Grandes de León, encontrará su mejor aliado en el centro JUEGOTECA para el desarrollo integral de los niños y la juventud de la comunidad, con perspectivas de convertirse en un punto de encuentro educativo que relacione la escuela con la comunidad, y con otras comunidades cercanas, es el sueño de los protagonistas locales y que comienza a ser realidad con el apoyo financiero de algunos organismos donantes, el apoyo técnico de la investigadora y legal del Ministerio de Educación (MINED)

#### *El JUEGO como elemento intrínseco del ser humano*

El JUEGO es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento, es un componente básico de la naturaleza humana, ha estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas, y dada su naturaleza e importancia ha ido evolucionando hasta llegar hoy como un elemento fundamental en la educación de la sociedad moderna.

El JUEGO no lo hemos inventado los seres humanos, sino, que como descendientes de nuestros ancestros animales, los cachorros de muchos mamíferos han utilizado el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida: como la persecución, la lucha y la caza, por ello se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida, a como debiera ser también en los humanos. Existen testimonios gráficos de especies de seres vivos que manifiestan comportamientos lúdicos, así aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias y mayas de América, como disfrutaban de la música, el baile y el juego en una perfecta armonía con la naturaleza.

Si nos remontamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que eventualmente encontraban, los niños participaban, desde que les era posible en marchas independientes, como una tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía, el período lúdico de los niños era mucho más corto que los tiempos posteriores. Hoy a pesar de los adelantos de la civilización, millones de niños y niñas ven reducida su infancia y maltratada por el abuso y falta de sensibilidad de los que tienen la responsabilidad del cuidado esencial de esta etapa tan maravillosa del ser humano.

El JUEGO para el ser humano siempre ha tenido importancia, así lo describe la tesis de Huizinga (1995) al estudiar su *evolución*, afirma que el juego es anterior a cualquier cultura de los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que *“ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*.

*En el paleolítico*, describen los antropólogos, la naturaleza del juego 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, se va generando en la sociedad.

De la información conservada de estas *épocas prehistóricas* se puede extraer conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino para el ser humano. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso, se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero la actividad física la realizaba por la necesidad de existir como especie.

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos como estrategia:

-Los *mayas* prehistóricos jugaban con tableros, juegos de pelota, la jabalina y la equitación, con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo,

-En *Babilonia* aparece un juego parecido al actual boxeo.

-En *Egipto*, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota, una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre.

-En la *India*, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.



Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos con un alto grado de especialización: Los mayas, los aztecas, los etruscos y los indios jugaban pelota con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso; posteriormente algunos juegos de raqueta en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual.

*-La época clásica:* tanto en Grecia como en Roma el juego estaba presente como actividad en toda la vida cotidiana de los niños.

*-En el mundo medieval:* los juegos representan figuras animales o humanas, se difundía la costumbre entre las clases altas de elaborar juguetes para sus niños.

*-La etapa moderna:* en el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje; un siglo más tarde se impone con fuerza como instrumento pedagógico. Así comienza la búsqueda de un sistema educativo útil y agradable, que a la fecha no se logra, porque los niños y jóvenes cada día abandonan a edades más tempranas la escuela.

*-A partir del siglo XIX:* a pesar de que la revolución industrial le quita tiempo de juego a los niños, en esta época surge un gran número de juguetes que ampliarán las propuestas de JUEGO (Huizinga J.1995) en la vida de los seres humanos. Llegamos al presente milenio y las desigualdades son más profundas y millones de niños en todas las partes del planeta tierra sueñan con tener un juguete.

*El “JUEGO” en el desarrollo integral de la persona*

Ya se reconoce en el ámbito educativo que el JUEGO influye en el desarrollo integral de la persona porque afecta al niño (a) en todos los niveles de su crecimiento: motriz, cognitivo, social y emocional, por lo tanto se convierte en un derecho del niño de aprender jugando en este marco conceptual:

*Desarrollo motriz:* El ser humano está constantemente en movimiento. En el momento de nacer comienzan las experiencias de aprendizaje de un bebé como ser humano, al vivir sensaciones senso-motoras, respondiendo con reflejos incontrolados al pasar a un medio de gravedad en el que tiene que aprender a respirar por sí mismo. La protección perdida de que gozaba en el vientre de su madre la recupera a través del afecto y el amor que le prodigan sus padres y todo su entorno familiar. Empieza a conocerse a sí mismo, interiorizando la transformación de su propio cuerpo provocadas por acciones que le causan sensación de gusto, de placer, comodidad o incomodidad u otras.

A partir de los 6 meses, *el juego* que empieza a mostrar es centrado en su propio cuerpo, tocándose, llevando las manos a su boca y con las estimulaciones visuales y auditivas de su entorno. En los primeros 3 años de vida *el juego infantil* pasa a ser muy importante porque ayuda a sentir las bases de su desarrollo futuro, puesto que pone en juego diversas capacidades evolutivas. Esta necesidad de movimiento va intrínsecamente unida a la evolución del organismo y siempre asociada a su desarrollo y salud:

- \* Experimenta placer
- \* Madura el tono muscular
- \* Repiten acciones que permiten descubrimientos
- \* Desarrollo de motricidad fina
- \* Favorece su coordinación espacial
- \* Desarrollan la lateralidad
- \* Estimulan habilidades
- \* Aprender a conocer algunas de sus limitaciones
- \* Aprenden donde están los límites del mundo.

El área motriz es la responsable de que el niño y la niña aprendan a controlar su

cuerpo y a regularlo de manera autónoma.

*Desarrollo cognitivo:* El desarrollo cognitivo del ser humano encuentra el JUEGO su mejor aliado. Es imprescindible para la maduración de las estructuras mentales: percepción, memoria, atención, adquisición del lenguaje o sea la estructuración de su pensamiento. Y no solamente en la edad infantil sino a cualquier edad (Marin, 2008). En los primeros años de vida, la percepción es un factor importantísimo para conocer el mundo que le rodea.

Esto llega en forma de texturas: colores, gustos, olores y otras. Si se dan las condiciones, *el juego* llega a constituir para el niño y la niña un gran laboratorio de experimentación, comenzando así a construir mentalmente todo lo que le rodea. A través del juego los niños/as muestran su universo interior consciente e inconsciente, ayudados por el lenguaje, reconstruye escenas de su vida, recrea su percepción de la realidad, participa en estrategias para lograr objetivos. Todos estos procesos están asociados a capacidades que históricamente han sido necesarias en la vida de las personas y útiles para la humanidad: la imaginación y la creatividad, que le permitirán, entre otros factores:

- \* Adaptarse a una realidad cambiante
- \* Desarrollar un pensamiento divergente
- \* Buscar varias soluciones a un mismo problema
- \* Ser innovador
- \* Favorecer la curiosidad y la exploración
- \* Ser persistente
- \* Desarrollar pensamiento productivo

Con todo ello, reforzarán su autoestima, descubrirán habilidades y aprenderán que todo tiene una solución, si sabe mirar el problema en forma adecuada.

*Desarrollo social:* Jugar es una capacidad innata, pero se necesita de otros niños y niñas para jugar y así su desarrollo sea integral. El ser humano es sociable por naturaleza, lo sabemos desde los tiempos de Aristóteles, aunque no siempre tenemos este comportamiento ante nuestros semejantes, la debilidad de los sistemas educativos en la formación de las personas ha llevado a una situación de destrucción y hasta de autodestrucción del mismo ser humano, mostrando su falta de relación y armonía con la naturaleza y con la especie humana.

Vivir en sociedad significa interiorizar unas normas que la misma sociedad ha creado para la convivencia en la diversidad de los grupos. Jugar es constantemente entender normas y respetarlas sin trampas, con ética y como moral, para cualquier persona que quiere ser la respetada de la misma manera. Jugar no es sólo la razón de pasar un rato agradable con los amigos, lo que debemos estar conscientes es el aprendizaje que las horas de juego han aportado, principalmente cuando se realiza en grupo:

- \* Necesidad de relación
- \* Necesidad de negociar
- \* Interiorización y respeto de normas
- \* Toma de decisiones
- \* Interiorización de patrones culturales
- \* Respeto por el otro.
- \* Resistencia a la frustración
- \* Desarrollo de la capacidad de superación
- \* Estimulación del lenguaje

El JUEGO debe ser observado por los mediadores del aprendizaje, porque de ello depende en gran medida el desarrollo de la personalidad y tener siempre presente que mientras juegan construyen los cimientos de su individualidad como un valor que sustentará toda su vida cotidiana.

*Desarrollo emocional:* La risa es una muestra del estado emocional, es un indicador de buena salud emocional. A todos nos encanta la risa de un niño o niña. El mantener este estado emocional dependerá mucho de las personas más cercanas como la madre, la familia y las(os) que atienden los primeros años del niño o la niña, porque estos vínculos son la base del desarrollo de las capacidades afectivas que lo acompañarán durante toda su vida. En la medida que crece la persona e interactúa con su entorno, su capacidad emocional adquirida en los primeros años va evolucionando porque le facilitan su propio desarrollo emocional en la adolescencia en su camino a la edad adulta.

Según el científico Eduard Punset, la falta de competencia emocional y social es uno de los factores de los excesos y problemas de nuestra sociedad actual, existe un vacío emocional en la educación que se ofrece a los niños u jóvenes de la presente generación. Una buena base emocional y afectiva garantiza un óptimo desarrollo como persona (Marín, 2008). Pilares que permiten estructurar la base del desarrollo emocional:

- El entorno social
- Diálogo interno
- Equilibrio entre la proximidad y la distancia
- Sensibilidad estética.

Coleman (2000) citado por Marín (2008) aconseja cinco competencias emocionales decisivas para el desarrollo humano: *el reconocimiento y autocontrol de las emociones, la voluntad, la capacidad de motivarse, el reconocimiento de las emociones ajenas y control de las relaciones*. Estas competencias se ven fortalecidas por el JUEGO, porque este es el banco de pruebas donde los niños ensayan sus emociones y los efectos que se derivan de ello para lograr un desarrollo saludable y armónico.

El JUEGO como experiencia metodológica de enseñanza y aprendizaje.

El Proyecto psicopedagógico que pretende contribuir a la formación integral de los estudiantes de la escuela multigrado “Ciudadela Salinas Grandes”, está centrado en el JUEGO como una estrategia metodológica fundamental para enseñar, aprender y evaluar en el aula de clase de un modo natural.

Para ello los educadores debemos de estar claros lo que implica educar bajo este paradigma. De acuerdo al enfoque naturalista el concepto de Educación se considera como proceso y como producto:

*“Se entiende por educación – como proceso en sentido subjetivo – al conjunto de operaciones psico-gnoseológico morales por las cuales un sujeto humano desarrolla sus capacidades naturales. El sentido objetivo alude a todas las actividades que se organizan para permitir el proceso subjetivo. El resultado objetivo es un determinado nivel cultural de un grupo social alcanzado por medio de ese proceso, y el subjetivo es el hombre educado, el sujeto en cuanto ha adquirido una nueva forma accidental que lo ha especificado en determinado sentido”* (Vásquez, 1981) citado por Frabboni(1998)

La educación es un proceso que se da en el ser humano y también en la realidad social. Un resultado intrínseco, y a la vez un resultado objetivado en el orden socio-político-cultural, donde la persona es el sujeto y el agente principal de la educación. Desde esta perspectiva, *la educación* es un proceso de desarrollo intencional de capacidades, desarrollo que requiere de realidades externas al sujeto, de orden natural y socio-cultural, que en interacción con el niño o el sujeto que aprende, van configurando un nuevo y original modo de ser y actuar.

Entendido así, el quehacer pedagógico tiene como objeto inmediato la persona, y mediatamente, la sociedad. Sin embargo, la educación se encuentra con una brecha en cuanto su desarrollo en su manera de ver, sentir y entender el mundo que se presenta entre el niño y su maestro. Esto se complejiza si el profesional de la docencia carece de un profundo conocimiento del desarrollo evolutivo del niño y del desarrollo de la humanidad, ¿de dónde venimos? ¿Quiénes somos? ¿Hacia dónde vamos?.

La educación escolarizada es compleja principalmente en los niños menores de seis años. Dada esta complejidad *la enseñanza* se presenta como una construcción teórica – práctica, sujeta a tensiones, revisiones, ajustes que surgen de las propias prácticas de trabajo, es decir que la enseñanza está sujeta a constantes procesos de construcción y reconstrucción. Desde esta perspectiva la meta de la escuela y sus maestros es la búsqueda de situaciones de enseñanza que tengan sentido o significatividad para los estudiantes.

En este marco conceptual de educación y enseñanza entenderemos la *importancia del JUEGO* como una actividad altamente compleja, ligada a los niveles más profundos de la persona en relación con su esencia de ser humano. El juego se da en un entramado de saberes que pone en acto un jugador para dar existencia a la actividad del juego. Al jugar, estos saberes interactúan, se entretajan conformando una situación única e irrepetible. El juego tal vez se repita, pero el estado de saberes habrán cambiado en algunos aspectos y en la preponderancia de sus motivaciones para sostener el juego nuevamente.

### Ejemplo 1: 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.

*Ullúa ( 2008) afirma: Todo niño que juega aprende. No puede jugar sin aprender. Si entendemos el aprendizaje como el proceso de apropiación del mundo que realiza el sujeto. Aprender implica hacer propia la realidad.*



*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*

*Título del Juego: “Doña Ana”*

*Área de Conocimiento: Lengua y Literatura*

*Competencias: Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*

*Que los niños y niñas desarrollen competencias de comunicación con los vecinos y amigos*

*Que los niños y niñas practiquen valores de solidaridad y fraternidad*

*Que los niños y niñas desarrollen habilidades físicas para mantener salud física y mental.*

*Que los niños y niñas conozcan elementos de la cultura nicaragüense*

*Contenidos: (Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.*

*Habilidades sociales*

*Juegos y rondas nicaragüenses*

*Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

*Juego de ronda*

*Audiencia a la cual va dirigido: Preescolar y primaria.*

*Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

*Entre 8 y 20 niños*

*Duración: De 20 a 30 minutos*

*Materiales utilizados: Recursos del medio*

*Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.*

Una niña hará el papel de doña Ana acompañada por dos niños, el resto de los niños formarán una ronda cantando, al final de cada estrofa preguntarán por doña Ana y sus acompañantes darán una respuesta.

Al final del canto los niños salen corriendo y doña Ana y sus acompañantes salen corriendo detrás de ellos.

Doña Ana

Vamos a la huerta  
de toro toronjil  
a ver a doña Ana  
comiendo perejil.

CORO: Doña Ana no está aquí,  
anda en su vergel,  
abriendo la rosa  
y cerrando el clavel,

-- ¿Qué tal está doña Ana?  
-- Está con calentura.

CORO: Doña Ana no está aquí... etc.

-- ¿Qué tal está doña Ana?  
-- ¡Doña Ana está al morir!

CORO: Vamos a la huerta  
toro, toronjil... etc.

¿Qué tal está doña Ana?  
--Vamos a rezarle:  
Doña Ana ya murió.  
¡Santo Mocarro  
cabeza de jarro!

*Título del Juego: “Los deditos”*

*Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.*

*Lengua y Literatura*

*Competencias: Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*

*Que los niños y niñas dominen los nombres de los dedos*

*Que los niños y niñas desarrollen y practiquen valores y normas de buen comportamiento*

*Que los niños y niñas desarrollen la memoria*

*Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.*

*Nombre de los dedos*

*Valores y normas de buen comportamiento*

*Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

*Canto dramatizado*

*Audiencia a la cual va dirigido: Preescolar y primaria.*

*Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

*Niños en parejas (según la cantidad de niños)*

*Duración: De 10 a 15 minutos*

*Materiales utilizados: Los dedos de los niños*

*Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.*

Se ponen en pareja dos niños, uniendo sus dedos de la forma que van cantado se van desapareciendo los deditos.



## LOS DEDITOS

Los deditos, los deditos.....  
¿Donde están, donde están?

Aquí están, aquí están  
Ellos se saludan, ellos se saludan y se van y se van

El meñique, el meñique  
¿Donde están, donde están?

Aquí están, aquí están  
Ellos se saludan, ellos se saludan y se van y se van

El del anillo, el del anillo  
¿Donde están, donde están

Aquí esta, aquí estas  
Ellos se saludan ellos se saludan y se van y se van

El de en medio, el de en medio  
¿Donde están, donde están?

Aquí están, aquí están  
Ellos se saludan, ellos se saludan y se van y se van

El que apunta el que apunta  
¿Donde están, donde están?

Aquí están, aquí están  
Ellos se saludan ellos se saludan y se van y se van

El gordito, el dedo gordito  
¿Donde están, donde están?

Aquí están, aquí están  
Ellos se saludan ellos se saludan y se van y se van

El JUEGO se convierte así en propuesta didáctica de aula donde el maestro combina estratégicamente los procedimientos previstos en la planificación de su tarea, partiendo de los saberes previos del estudiante.

### **2.2.2 PLAN DE MEJORA: FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES EN LA INVESTIGACIÓN, DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES, INSTRUMENTOS PARA SU APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Potenciar el JUEGO en el aula científicamente, como estrategia de aprendizaje, son los profesores los primeros que fortalecerán sus conocimientos en un proceso continuo de actividades de formación y capacitación, centradas en una variedad de juegos cuidadosamente planificados. Asimismo se elaborarán fichas para cada juego (ver anexo)

El plan de mejora es una matriz donde se plasman las acciones que cambiarán la situación inicial, temporalizadas con los responsables, recursos, indicadores e instrumentos o medios de verificación.

**Plan de Mejora**

| Acciones                                                                                           | Responsables                                                                      | Tiempo                                   | Recursos                                          | Indicadores                                                             | Instrumentos o Medios de verificación                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 1. Encuentros de Sensibilización con miembros de la comunidad                                      | Investigadora                                                                     | 2 meses                                  | Propios de la investigadora                       | Comunitarios participando voluntariamente                               | Líderes de la comunidad, Padres y madres de familia Maestros |
| 2. Construcción de un aula escolar                                                                 | Organismo donante: Centro de información y servicios de asesoría en salud (CISAS) | 2 meses                                  | De organismos donantes                            | Una aula construida para tercer grado                                   | Escuela Organismos MINED local Padres de familia Líderes     |
| 3. Ejecución de un Plan de capacitación continua a docentes (Plan de Intervención Psicopedagógica) | Investigadora                                                                     | 1 día por taller: 4 días no consecutivos | Investigadora 50% CISAS 50%                       | Cuatro Talleres ejecutados acerca del JUEGO                             | Escuela Organismos MINED local Padres de familia Líderes     |
| 4. Construcción de un centro de Juegoteca                                                          | Investigadora y el Ingeniero                                                      | 1 mes y medio                            | Investigadora CISAS Empresa privada               | Un centro de Juegoteca construido                                       | Escuela Organismos MINED local Padres de familia Líderes     |
| 5. Gestión de materiales:<br>-Juguetes diversos<br>-Equipamiento del aula y de la Juegoteca        | Investigadora                                                                     | 3 meses                                  | CISAS Investigadora American Nicaragua Foundation | Materiales Didácticos y Mobiliario usándose en uso                      | Escuela Organismos MINED local Padres de familia Líderes     |
| Acciones complementarias                                                                           |                                                                                   |                                          |                                                   |                                                                         |                                                              |
| 6. Organización:<br>- Comunitaria<br>- Mesa de Educación                                           | Investigadora                                                                     | 2 meses                                  | Recursos propios                                  | Comunidad organizada Mesa de educación funcionando                      | Líderes de la comunidad Representantes de los organismos     |
| 7. Taller de desarrollo de habilidades:<br>Construcción de materiales didácticos, con poro plast.  | Investigadora                                                                     | 1 día                                    | Recursos propios y Empresa privada                | Materiales en uso en el Núcleo Educativo Rural (NER) de Salinas Grandes | Maestros capacitados Estudiantes                             |
| 8. Capacitación especializada del Ludotecario                                                      | Investigadora y Especialista de CISAS                                             | Donantes: Hermanamiento de Zaragoza      | 1 día                                             | Maestro capacitado                                                      | Madres de familia Estudiantes Líderes comunitarios           |

*Plan de Intervención psicopedagógica en la Escuelas Multigrado*

64

El Análisis de información y de actividades preliminares en la investigación-acción participativa constituyeron los insumos básicos en la determinación de ejecutar un Programa de Capacitación que logre el objetivo general planteado, resolviendo así parte del problema que enfrenta la educación en el sector de la Ciudadela de Salinas Grandes.

*- Descripción General de la estructura organizativa del Primer Programa de Intervención Psicopedagógica:*

Nombre: “El juego como experiencia estratégica de aprendizaje”

Lugar: Escuela Multigrado Ciudadela de Salinas Grades

Duración: de julio de 2011 a octubre 2011

Responsable: Ximena Gurdíán (investigadora)

Participantes: 45 ( entre docentes, padres de familia, miembros de la comunidad)

Apoyo financiero: Organismos invitados

Metodología: Seminario-Taller

Contenido:

- \* Seminario-taller 1: ¿Por qué el juego en la formación integral del ser humano?
- \* Seminario-taller 2: Enseñemos jugando
- \* Seminario-Taller 3: Organización y manejo de la Juegoteca comunitaria
- \* Seminario-Taller 4: Construcción de juguetes con material de deshechos



El personal que participará en el sistema de Capacitación fue seleccionado por los representantes de la comunidad con el fin de que se conviertan en agentes claves y de fuerte convicción por lo que hacen en beneficio de su principal recurso comunitario como son los niños y los jóvenes, que en un buen número trabajan en la pesca, otros acompañan a sus padres en las labores del campo y otros simplemente deambulan por las calles.

Se espera tener un personal bien capacitado para transformar la escuela y sea orgullo de la comunidad.

(Ver en anexo)

*Compartiendo el trabajo con la comunidad*



### **CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA**

*“El hombre sólo es verdaderamente*

*humano cuando juega”*

**Frederic Von Schiller**

### **3.1 ACTIVIDADES DE IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE MEJORA**

- Uso del Enfoque del Marco Lógico (EML) como herramienta de dirección durante el proceso de implementación
- Uso de un sistema de monitoreo del progreso físico y alcance de los objetivos
- Calendarización
- Presupuesto

El desarrollo de la Planificación estratégica generalmente está referido a la implementación del plan de mejora.

En esta sección se introduce el Enfoque del Marco Lógico como un medio también para la mejora de la gerencia durante la vida del *pequeño* proyecto “*El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*” que se plantea. La idea es utilizar el EML como herramienta de dirección durante el proceso de implementación, ya que con su uso ayuda a:

- Establecer estrategias y líneas directrices para la implementación del pequeño proyecto.
- Explicar con más detalle la lógica que sustenta el proyecto y si se suceden cambios necesarios no altere sus componentes ya planificados sino que los fortalezca.
- Controlar y monitorear el progreso de las acciones y la forma como va impactando en la comunidad, los cambios que se van generando, aunque sea un pequeño proyecto.

Por tratarse de un pequeño proyecto no se aplica el EML con toda su rigurosidad, se puede decir que casi es un Proyecto- Evento, cuyo apoyo financiero depende de la cooperación voluntaria de los donantes y lo más relevante está centrado en los seminarios-talleres y pequeñas construcciones levantadas con el trabajo voluntario.

Lo más importante del pequeño proyecto son los cambios de actitudes que mostrarán los comunitarios en el enseñar y el aprender en la escuela multigrado de Salinas Grandes cuyos principales beneficiarios son los maestros y los niños, y *los efectos* como es el involucramiento de los padres de familia y de la comunidad, porque llegan a tener consciencia de la importancia para sus hijos, y no el proyecto en sí mismo.

Después de contar con los antecedentes, información y un alto nivel de entendimiento con la comunidad, el trabajo interdisciplinario con los donantes, así como un estudio pertinente del problema planteado, y la toma de decisiones del alcance de emprender las actividades; cabe presentar un plan de implementación con el EML, un sistema de monitoreo, calendarización y presupuesto.

### **3.2 USO DEL ENFOQUE DEL MARCO LÓGICO COMO HERRAMIENTA DE DIRECCIÓN DURANTE EL PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN**

Proyecto-Evento: “El juego como experiencia estratégica de aprendizaje”

Descripción: El pequeño proyecto-evento consiste en el desarrollo de cuatro acciones que conduzcan al fortalecimiento científico y metodológico de los docentes, de manera que con su mediación adecuada se practique el JUEGO como experiencia de aprendizaje en las diversas asignaturas de parte de los docentes de la Ciudadela de Salinas Grandes.

Fin o Meta: Es un Objetivo de desarrollo que describe el impacto a mediano y largo plazo, al cual el pequeño proyecto espera contribuir.

Propósito: Son los cambios de comportamiento que se espera lograr después de ejecutado, en otras palabras es el resultado esperado al final del pequeño proyecto después de ejecutado

Indicadores: Resultados específicos en cada uno de los componentes del proyecto.

Fuentes y Medios de verificación: Fuentes existentes donde se puede obtener la información acerca de los indicadores, ya sea en forma visual, estadística, documental, oral o escrita etc.

Componentes del proyecto: Los productos que entregará el proyecto

Actividades: Las actividades más relevantes que se desarrollarán y el costo por actividad.

**Resumen del proyecto:**

| Objetivos y Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Indicadores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Fuentes y Medios de verificación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Riesgos o premisas                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Fin o Meta</b><br/> <i>¿Por qué el proyecto es importante para los beneficiarios y la sociedad comunitaria de la Ciudadela?</i><br/>                     Contribuir al fortalecimiento científico y metodológico de los docentes facilitando así el buen uso del JUEGO en el aula con los estudiantes de la escuela multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes” de León.</p> | <p><i>¿Qué entregará el proyecto?</i><br/>                     -Docentes que laboran en la escuela multigrado capacitados científicamente en el JUEGO como estrategia metodológica de aprendizaje.<br/>                     - Aumento de material didáctico sobre el JUEGO para escolares de diferentes edades.<br/>                     -Integración del JUEGO en el currículo de aula como estrategia de aprendizaje<br/>                     - Centro de Juegoteca construido</p> | <p><i>¿Dónde se puede obtener la información?</i><br/>                     -Delegación de educación del MINED-León<br/>                     -Escuela “Ciudadela de Salinas Grandes”<br/>                     - Fundación Nicaragua-Americana<br/>                     - Consejo de padres de familia<br/>                     -Mesa de Educación de León</p> | <p>Premisas:<br/>                     -Apoyo técnico de la Mesa de educación<br/>                     -Apoyo financiero de la Fundación Nicaragua-Americana y contribuciones de personas preocupadas por la educación.</p> |
| <p><b>Propósito</b><br/> <i>¿Por qué el proyecto es necesario para los docentes y estudiantes de la escuela “Ciudadela de Salinas Grandes”?</i><br/>                     Mejora la educación integral con prácticas estratégicas de aprendizaje como el JUEGO</p>                                                                                                                | <p>-Niños y niñas que permanecen y que asisten puntual y regularmente, pasando de un 60% a un 80%.<br/>                     -Mayor promoción de niños al grado superior inmediato<br/>                     -Aumento de matrícula después de construido la Juegoteca.<br/>                     -Docentes con mayor calificación académica.<br/>                     - Uso del juego como medio de aprendizaje</p>                                                                     | <p>-Resultados del diagnóstico realizado<br/>                     - Profesores de la escuela multigrado<br/>                     - Técnicos y asesores de la Mesa de Educación<br/>                     - Autoridades la comunidad<br/>                     -Padres de familias organizados</p>                                                              | <p>-La sensibilización mostrada a través de la participación voluntaria de los miembros de la comunidad<br/>                     -La alta disposición al trabajo y la cooperación por la construcción de la Juegoteca.</p> |
| <p><b>Componentes</b><br/> <i>¿Qué entregará el proyecto?</i><br/>                     C1. Aula de construida.<br/><br/>                     C2. Plan de intervención: Capacitación sistémica a docentes a corto y mediano plazo.<br/><br/>                     C3. Centro de JUEGOTECA Construido a corto plazo</p>                                                             | <p>-Un aula pedagógicamente diseñada y construida para la educación de 38 estudiantes de tercer grado de la escuela Salinas Grandes.<br/>                     - Cuatro Talleres que conforman el Plan de intervención “El juego como experiencia estratégica de aprendizaje”<br/>                     - Un centro de Juegoteca construido y equipado para su</p>                                                                                                                     | <p>-Comunidad de Salinas Grandes<br/>                     -Delegación del MINED de León<br/>                     -Mesa de Educación<br/>                     -Estudiantes de la escuela<br/>                     -Líderes de la comunidad<br/>                     -Padres de familia<br/>                     -Personal docente de la escuela</p>           | <p>-Comunidad organizada para la colaboración voluntaria<br/>                     -Aporte financiero de donantes garantizado<br/>                     -Control y seguimiento de parte de la Mesa de educación</p>          |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C.4. Dotación de materiales: Juegos diversos y mobiliario escolar                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | funcionamiento a partir del 2012<br>-Dos equipos: uno de juegos diversos y otro del mobiliario del centro de Juegoteca                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                            |
| <p>Actividades relevantes por componente<br/><i>¿Qué se hará?</i></p> <p>Act.1. Construcción de un aula de educación</p> <p>Act.2. Ejecución de 4 talleres de capacitación a docentes</p> <p>Act.3 Construcción de un centro de Juegoteca</p> <p>Act.4 Gestión de adquisición de materiales didácticos: Juegos diversos.</p> <p>Act.5 Adquisición del mobiliario escolar</p> | <p>El costo total es 10,000 dólares</p> <p>El costo total es 850 dólares</p> <p>El costo total es 5,500 dólares</p> <p>El costo total compra de juegos es 1,500 dólares</p> <p>El costo total de compra de materiales es de 3,500 dólares</p> | <p>Escuela ciudadela de salinas grandes.</p> <p>Mesa de Educación</p> <p>Organismos donantes</p> <p>Autoridades locales del MINED</p> <p>Padres de familia organizados</p> <p>Personal docente</p> | <p>Financiamiento por parte de:</p> <p>Organismos donantes</p> <p>Investigadora</p> <p>Empresa privada</p> |

### **3.3 UN SISTEMA DE MONITOREO DEL PROGRESO FÍSICO Y ALCANCE DE LOS OBJETIVOS**

El monitoreo es la supervisión continua o periódica de la implementación del pequeño proyecto. El monitoreo se realiza en el propio medio ambiente donde se ejecuta, y comprende el avance de las obras, la opinión de los comunitarios y beneficiarios directos, es decir las actitudes que van desarrollando a la luz del objetivo de desarrollo planteado. Esta actividad de monitoreo se realiza por escrito tipo informe

Act.1. Construcción de un aula de educación para tercer grado

| Acciones de Actividad 1                | Indicadores (Resultados específicos a alcanzar)  | Responsables                               | Tiempo  | Instrumento o medios de verificación                                 |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| Contratación del ingeniero responsable | Un Ingeniero contratado                          | CISAS                                      | 2 MESES | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Contratación del equipo de trabajo     | Equipo de cuadrilla de 7 trabajadores            | CISAS                                      | 2 MESES | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Compra de materiales                   | 15 tipos de materiales de construcción comprados | CISAS                                      | 2 MESES | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Traslado de materiales                 | 6 viajes de traslado de materiales               | CISAS                                      | 6 DIAS  | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Almacenamiento de los materiales       | 1 aula para bodega asegurada                     | Directora de la escuela de Salinas Grandes | 2 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Levantamiento físico de la obra        | 100% de la obra construida                       | CISAS<br>Miembros de la comunidad          | 2 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |



Act.2. Ejecución de 4 talleres de capacitación a docentes



| Acciones de Actividad 2                                              | Indicadores                                                                                                                      | Responsables  | Tiempo | Instrumento o medios de verificación                                 |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|----------------------------------------------------------------------|
| Taller 1: ¿Por qué el juego en la formación integral del ser humano? | 22 participantes de la comunidad capacitados                                                                                     | Investigadora | 1 día  | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Taller 2: Enseñemos jugando                                          | 5 profesores capacitados<br><br>15 profesores invitados y capacitados                                                            | Investigadora | 1 día  | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Taller 3: Organización y manejo de la Juegoteca comunitaria          | 12 miembros de la comunidad entrenados<br><br>5 profesores capacitados                                                           | Investigadora | 1 día  | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Taller 4: Construcción de juguetes con material deshechos            | 16 estudiantes de 5º y 6º grado capacitados<br><br>5 profesores de la escuela capacitados<br><br>6 padres de familia capacitados | Investigadora | 1 día  | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |

Ver anexo más detalles en la Planificación por Taller

Act.3. Construcción de un centro de Juegoteca



| Acciones de Actividad 3                | Indicadores                                      | Responsables                               | Tiempo        | Instrumento o medios de verificación                                 |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------|
| Contratación del ingeniero responsable | Un Ingeniero contratado                          | CISAS                                      | 1 SEMANA      | ORGANISMOS                                                           |
| Contratación del equipo de trabajo     | Equipo de cuadrilla de 3 trabajadores            | Investigadora                              | 1 SEMANA      | Escuela<br>Organismos<br>Padres de familia<br>Líderes                |
| Compra de materiales                   | 15 tipos de materiales de construcción comprados | INVESTIGADORA<br>CISAS                     | 1 MES Y MEDIO | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Traslado de materiales                 | viajes de traslado de materiales                 | INVESTIGADORA<br>CISAS                     | 4 DIAS        | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Almacenamiento de los materiales       | 1 aula para bodega asegurada                     | DIRECTORA DE LA ESCUELA<br>SALINAS GRANDES | 1 MES Y MEDIO | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Levantamiento físico de la obra        | 70% de la obra construida                        | CONSEJO ESCOLAR                            | 1 MES Y MEDIO | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |

Act.4 Dotación de materiales: Juegos y juguetes diversos

| Acciones de Actividad                                | Indicadores                         | Responsables                            | Tiempo  | Instrumento o medios de verificación                                 |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| Gestión ante organismos                              | 2 organismos apoyando               | Investigadora                           | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Selección de juguete                                 | 350 juguetes y juegos seleccionados | CISAS                                   | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Traslado de juguetes                                 | Un viaje de traslado de juguetes    | Investigadora                           | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Almacenamiento de juguetes                           | 350 juegos y juguetes resguardados  | Directora de la Escuela                 | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Inventario de la existencia de los juegos y juguetes | Un inventario organizado.           | Investigadora<br>Responsables Juegoteca | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |

Act.5 Adquisición de mobiliario

| Acciones de Actividad                     | Indicadores                             | Responsables                               | Tiempo  | Instrumento o medios de verificación                                 |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| Gestión ante organismos                   | 2 organismos apoyando                   | Investigadora<br>Empresa privada           | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Selección de mobiliario                   | 56 unidades de mobiliario seleccionadas | Donante                                    | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Traslado de mobiliario                    | Un viaje de traslado de mobiliario      | Investigadora                              | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Almacenamiento de mobiliario              | 56 unidades de mobiliario almacenados   | Directora de la Escuela                    | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |
| Inventario de la existencia de mobiliario | Un inventario organizado de mobiliario  | Investigadora<br>Responsables<br>juegoteca | 3 meses | Escuela<br>Organismos<br>MINED local<br>Padres de familia<br>Líderes |

### **3.4 CRONOGRAMA**

| Resultados<br>(por componente)                                                          | Tiempo        | Inicio | Finalización |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|--------------|
| C1. Aula de tercer grado construida.                                                    | 2 meses       | Mayo   | Junio        |
| C2. Plan de intervención:<br>Capacitación sistémica a docentes a corto y mediano plazo. | 4 meses       | Julio  | octubre      |
| C3. Centro de JUEGOTECA<br>Construido a corto plazo                                     | 1 mes y medio | Agosto | Septiembre   |
| C.4. Dotación de materiales: Juegos diversos y mobiliario escolar                       | 3 meses       | Julio  | Septiembre   |

### **3.5 PRESUPUESTO**



Resumen de costos:

| Actividad                                                 | Concepto de gasto                         | Estimación de monto<br>En dólares |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------|
| Act.1. Construcción de un aula de tercer grado            | Materiales de construcción y mano de obra | 10,000.00                         |
| Act.2. Ejecución de 4 talleres de capacitación a docentes | Docencia y viáticos                       | 850.00                            |
| Talleres complementarios                                  | Materiales , docencia y viáticos          | 250.00                            |
| Act.3 Construcción de un centro de Juegoteca              | Materiales de construcción y mano de obra | 5,500.00                          |
| Act.4 Dotación de materiales didácticos: Juegos diversos. | Compra de materiales                      | 1,500.00                          |
| Act.5 Adquisición del mobiliario escolar                  | Compra de materiales                      | 3,000.00                          |
| TOTAL (en dólares)                                        |                                           | \$21,100                          |
| TOTAL (en córdobas)                                       |                                           | 477,915.00                        |

*Estudiante de la escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes  
Aportando al trabajo*

79



## REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

### CAPÍTULO IV:

*“Un niño que no sabe jugar es un pequeño viejo*

*Y será un adulto que no sabrá pensar”*

**Jean Chateau (1896-1977)**

#### **4.1 RESULTADOS DE LAS ACCIONES**

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, que es la que describe como resultado uno.

#### ***Resultado 1: Encuentros de Sensibilización con miembros de la comunidad acerca de la Situación actual de la práctica del JUEGO en las escuelas públicas rurales***

La escuela multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes” no escapa de la situación actual del JUEGO en las escuelas públicas de Nicaragua. Esta situación fue descrita por los diferentes miembros de la comunidad, cuya expresiones literales se respetan en la presente investigación. A continuación:

#### ***Testimonios de los principales protagonistas de la investigación acción participativa***

Las opiniones de los padres y madres de familia se pueden sintetizar en los testimonios que expresaron y que se transcriben textualmente, respetando sus sentimientos y el color de sus expresiones. Estas opiniones que son productos de sus vivencias y del pleno conocimiento que tienen de las necesidades de aprendizaje de sus hijos, no difiere de lo que expertos a través de investigaciones científicos descubrieron acerca de la importancia del JUEGO en la educación del ser humano durante toda su vida, pero fundamentalmente en las edades tempranas.



*¿Qué piensan los padres y madres de familia en cuanto a la relación del JUEGO con el aprendizaje de sus hijos?*

La respuesta de los padres de familia nos permite visualizar lo que realmente está sucediendo en la escuela:

“Los niños se desarrollan a partir del juego, porque además de tener diversión sana, adquieren habilidades que se desarrollan en su mente. Es muy bueno la alegría que muestran al tener juguetes nuevos o diferentes de los que todos los días usan. El juego les desarrolla las emociones y conocimientos, los cuales se ven limitados por las dificultades económicas difíciles que estamos viviendo y no podemos comprarles juguetes. De ahí la importancia del regalo que hacen las instituciones o personas conscientes de las necesidades de los niños para aprender. Los juegos que practican generalmente nuestros hijos en la escuela son:

- Juegos con carritos inventados, como pedazos de madera o piedras.
- Juegos a que pescan con cuerdas de deshechos de los pescadores.
- Juegos con trastos y comida de tierra, simulando cocinar alimentos.
- Juegan a que las hojas de los árboles son billetes para comprar y vender.
- Saltan a la cuerda: una cuerda sostenida por sus extremos se le da vueltas y vueltas y otra persona salta la cuerda y pierde cuando la toca.
- El trompo: es un pedazo de madera que termina en una punta, se le enrolla manila y con mucha habilidad se tira de la manila para que dé vueltas muy rápidas en el suelo.
- El jack: bolita que la hacen brincar para tomar una piedrita del suelo, el que más piedritas colecciona, gana el juego.
- El fútbol con bolas de trapo en campos de tierra improvisando equipos.
- El ratón y el gato: uno hace de ratón y el otro de gato y se esconde simulando que el gato se come el ratón.

- Cero escondido: se esconden a la cuenta de un número y comienza la búsqueda
- Juegos de manos acompañados al ritmo de canciones.
- Mirón, Mirón: es una canción que todos cantan formando un tren para dar en un momento determinado el paso al rey y el conde se queda atrás.
- Doña Ana no está aquí: es una canción donde las niñas se agarran las manos y van girando y cantando, de repente rompen filas para buscar a doña Ana
- Pica pollo: todos corren y uno persigue a los demás, al tocarlo vuelve nuevamente a perseguirlos y así sucesivamente.
- La rayuela: es una estructura compleja donde el jugador cumple reglas muy estrictas. Saltan cuadros en un pie sin equivocarse, pues no pueden tocar la orilla del cuadro.
- Casitas de cartón. Las construyen simulando sus propias viviendas
- Cucharitas de jícaro. Las elaboran de un jícaro que es un fruto de un árbol muy común a la orilla del mar, y que en la realidad lo utilizan para comer”. *Josefa Ramona Hernández (madre de familia)*

Si bien es cierto que existe el juego de una u otra manera porque es una acción inherente al ser humano, la intencionalidad del tipo de JUEGO que se pretende implementar, son aquellos que se seleccionan porque cumplen un propósito de aprendizaje educativo en los niños (as), aprovechando los resultados y orientaciones de investigaciones ya comprobadas por expertos como los que señala la UNESCO para ser incorporados al currículo escolar, los que se describen en el marco teórico de la presente investigación.

*¿Qué se debería hacer, y que no se ha hecho con relación al JUEGO?*

Una de las respuestas más relevantes que expresaron los padres de familia es la siguiente:

“El juego como experiencia de aprendizaje debería acompañarse de música, para ello se les debería enseñar a los niños el uso de instrumentos musicales y conocimientos técnicos de música, danza, bailes. Todo esto le interesa a los niños, pero en la escuela solamente se juega en los recreos, sin ningún provecho y se aburren porque todos los días juegan lo mismo. Otro aspecto importante del juego, señala la señora es que se puede usar la computadora, pero esto es como inalcanzable para nuestros hijos” (*Madre de familia*)

Parte de estas necesidades que demandan los padres de familia para la educación de sus hijos serán satisfechas con la creación del centro JUECOTECA y los maestros capacitados en diversas artes que hagan de la estadía en la escuela una experiencia feliz.

Otra aspecto de lo que se debe hacer y que la señora madre de familia lo califica como un sueño, se convierte en perspectivas de investigación por una educación permanente de los maestros de la Escuela Ciudadela de Salinas Grandes y de otras (os) que surjan con vocación de maestro para elevar los niveles educativos de su comunidad.

*Otros Testimonios de lo que sienten y piensan los comunitarios protagonistas en la investigación acción participativa:*

“Estoy muy contento con el proyecto de JUEGO porque las clases a veces son alegres, pero la mayoría de las veces son aburridas”.

*Luis Francisco Solis (estudiante)*

“Debe existir el centro de Juegoteca porque así tendremos una gran ayuda, ya que el juego se relaciona con el aprendizaje y lo acelera”.

*Rosa Mercedes Somarriba (docente)*

“Es necesario que los padres de familia nos capacitemos para ayudar también al maestro y a nuestros hijos en su aprendizaje”

*Felícita Rodríguez (madre de familia)*

“El JUEGO es bueno porque así los niños pueden desarrollar su mentalidad, su educación sana y el aprendizaje también se vuelve educativo”

*Emelina Hernández (líder comunitaria)*

*¿Qué se debe hacer en la escuela que todavía no se ha logrado hacer?*

“Que la escuela sea un espacio para entretenerse y que el niño jugando ejercita la mente, se distrae y además tiene mayores habilidades e ideas”.

*Andrea Tenorio (madre de familia)*

“Se les debería enseñar los JUEGOS tradicionales o sea los que jugaban nuestros antepasados para ir enseñándolos de generación en generación”

*(Padre de familia)*

Se conoció que El JUEGO que se practica en las escuelas públicas rurales de Nicaragua, según estudio documental de documentos oficiales (Transformación Curricular, 2010) carecen del fundamento científico que sustente su selección y aplicación adecuada en el currículo de la educación primaria.

Si bien es cierto que los niños juegan, los maestros lo desarrollan fundamentalmente para distraer a los estudiantes, calmar la indisciplina, o cambio de actividad para los estudiantes.

Los planes de clase oficiales del MINED carecen del JUEGO como un factor necesario que desarrolle integralmente a los niños, por lo tanto su implementación en el aula no obedece a ninguna estructura curricular que logre objetivo educativo sujeto a control, a sistematización y seguimiento para observar sus efectos en el aprendizaje y desarrollo del niño. Las escuelas no presentan rincones de aprendizaje donde se observe la diversidad del juego integrado al currículo, tampoco las evaluaciones dan cuenta de la importancia de este componente curricular tan necesario.

Parte de los resultados es la carencia de información científica que tienen los docentes acerca del JUEGO y su importancia en el aprendizaje de los estudiantes.

## **Resultado 2: Organización comunitaria participando los diferentes componentes del proyecto**

La participación de todos los comunitarios al inicio era de desconfianza, por antecedentes de promesas incumplidas de otros investigadores. El proceso de sensibilización para el logro de la participación voluntaria fue el proceso más complejo que requirió un alto grado de tolerancia, comprensión y firmeza ante los desafíos que se presentan en la vida cotidiana.

El proceso se inicia en la escuela y se fue extendiendo a todos los miembros de la comunidad como efecto mariposa, y de ahí a otras comunidades cercanas. El conocimiento previo del contexto comunitario, de las características de sus residentes, el entorno que los rodea, la identificación de los líderes y del perfil profesional de los docentes de la escuela facilitó el acceso al trabajo de campo, la planificación flexible que permitió despertar la curiosidad en un primer momento, después el interés por conocer qué estaba sucediendo.

Esta situación fue aprovechada por la investigadora para un acercamiento respetuoso, amistoso que fueron interiorizando poco a poco los líderes de la comunidad, hasta llegar a organizarse y adquirir cuotas de compromiso ante los organismos que se sumaron al desarrollo del proyecto. Tales grupos organizados son:

*Mesa Educativa:* Conformada de delegados representativos de los diferentes grupos de organismos donantes y grupos comunitarios para dar seguimiento a la donación de recursos financieros de las diferentes acciones y además toma de decisiones cuando se requiere

*Consejo escolar:* Conformado por 6 padres de familia su función es participación, seguimiento y control.

*Consejo de profesores:* Conformado por 5 docentes, su función es coordinación de acciones.

*Comité de apoyo de líderes comunitarios:* Conformado por cinco líderes cuya función es seguimiento, control y verificación.

*Consejo de estudiantes:* Conformado por siete miembros, y tiene como funciones participación y seguimiento.

*Trabajadores comunitarios amigos de la escuela:* Conformado por 35 personas que tienen participación directa en trabajos concretos.

### **Resultado 3: Taller *complementario de sensibilización***

Taller: Desarrollo de habilidades

El Taller consistió en una capacitación acerca de la construcción de materiales didácticos, con poro plast. Esta actividad que surge en el proceso, como una necesidad de desarrollo de habilidades, con fines de motivación y sensibilización a los que participarían en el proyecto “EL JUEGO como estrategia de aprendizaje.

Los participantes fueron: 24 docentes del NER y de la escuela Multigrado de la Ciudadela de Salinas Grandes, 2 miembros de la comunidad, 3 participantes de instituciones y 4 invitados especiales de otras comunidades. Se observaron muy regocijados al ser atendidos con la estima que se merecen, participaron creativamente en las grupos de trabajo demostrando sus habilidades y actitudes de trabajo colaborativo con los miembros del grupo.

Hubo exposición de una variedad de trabajos diseñados y contruidos por ellos. Los profesores construyeron: 132 diseños para ambientar el aula como figuras geométricas, letras del alfabeto, tablas de multiplicar, etc. Se interiorizó, el concepto de que se aprende, jugando, compartiendo, haciendo trabajos significativos y útiles para la vida y que la ambientación del aula es un elemento importante de estímulo para el aprendizaje.

Al realizar visitas posteriormente en las escuelas del NER de Salinas Grandes observamos que ya hay ambientación escolar, los maestros le han dado mayor importancia a decorar el aula con ilustraciones adecuadas a los niños y que estimulen su aprendizaje.

#### **Resultado 4: Aula de Educación para el tercer grado construida**

Al gestionar la información para profundizar en el problema central, los organismos principalmente CISE, opinaron que era necesario atender algunas acciones de forma inmediata, porque eran básicas para iniciar el Proyecto de JUEGO y de JUEGOTECA. La actividad básica que se había detectado en la marcha, es la construcción de una aula de clase, porque los niños (as) estaban en condiciones inadecuadas recibiendo clases debajo de un simulacro de aula improvisada, poniendo en riesgo el estado físico y de salud de los niños (as).

La construcción del aula era una prioridad. De esta manera participaron aproximadamente 35 miembros de la comunidad en forma voluntaria. Ya está construida el aula, en sus 48 metros cuadrados, convirtiéndose en el primer producto concreto generado por la investigación acción participativa.

Esta actividad no planificada surgió en proceso porque los organismos donantes lo consideraron necesario realizarse antes de iniciar el proyecto, pues la sensibilidad de los donantes y para cualquier otra persona consciente de los valores del ser humano, era difícil ser indiferente ver a los niños en condiciones tan precarias recibir sus clases, casi a la intemperie en un lugar tan lluvioso en invierno donde la corriente pasaba bajo sus piecitos que en su mayoría son descalzos; y en verano un inclemente calor que calentaba su cerebro, quitando todo deseo de aprender y mucho menos de estar en una escuela tan deprimente.

La Construcción de un aula de clase en el menor tiempo posible, llenó de entusiasmo a toda la comunidad, pues representa el primer producto de sus esfuerzos compartidos. Los organismos que participaron en esta ayuda son los antes mencionados en la Mesa de Educación: CISAS, Utrech de Holanda, Zaragoza, entre otros y algunos aportes de los recursos propios de la investigadora. Todas estas acciones con la autorización del MINED local.

La inversión ascendió a 10,000 dólares, a esta cantidad hay que sumarle el aporte de mano de obra que realizaron miembros de la comunidad, padres de familia de estudiantes de la escuela, y se llevo a cabo en dos meses. Existe una gran motivación en la escuela al ver concluido el proyecto del aula para tercer grado, lo más importante es que han vuelto a creer en ellos mismos , en la importancia del trabajo en equipo , en la solidaridad de la comunidad y de otras personas ajenas a la comunidad, los niños están felices de tener el aula, los padres muy contentos porque sus hijos no se mojan en el invierno y ellos están más protegidos, los niños no faltan al colegio cuando llueve porque están más seguros, se les ha despertado el deseo de soñar y de lograr sus sueños, ahora en las últimas reuniones han propuesto llevar a cabo actividades para recoger fondos y hacer mejoras en su escuela, tienen mayor confianza en la Directora y en los profesores y tiene confianza en ellos mismos , en ser una comunidad que puede salir adelante. Los niños que estaban fuera del sistema escolar ya se insertaron a partir de que la construcción se finalizó, se les ha brindado a poyo también con material escolar, uniformes, mochilas y a algunos también se les entregaron zapatos.



## **Resultado 5: Avance de la Construcción de la JUEGOTECA**

Desde el inicio los comunitarios respondieron con entusiasmo, aunque un poco incrédulos ante los organismos que estaban dispuestos a financiar una parte de los costos, y la otra parte provendría del trabajo cooperativo y solidario de los residentes comunitarios. A la fecha no se conoce otro centro similar que haya construido para tal fin en todo occidente. El *propósito educativo* de un centro de JUEGOTECA es desarrollar la personalidad del niño (a) y de los jóvenes que se educan bajo este nuevo paradigma a través del juego y el juguete.

La JUEGOTECA consiste en una construcción física diseñada pedagógicamente para que el niño pueda tener acceso a jugar directamente con los juguetes que ofrece el centro, apoyado por una persona especializada que se conoce como Ludotecario o animador infantil con otros niños.

La construcción tendrá una medida de 24 metros cuadrados

Instalada en los predios de la escuela

La juegoteca está casi para finalizarse, solamente le falta el techo, el piso, la puerta, las verjas y la pintura, está planificado terminarla para las fiestas patrias, ya que se programaron varias actividades a finales de septiembre como un concurso para escoger el nombre de la juegoteca, una kermes y un acto cultural para festejar e inaugurar el aula y la juegoteca, en estas actividades la comunidad educativa y los padres de familia agradecerán a los organismos donantes su apoyo.

## **Resultado 6: Dotación de materiales didácticos Juegos diversos**

Como se puede apreciar esta iniciativa genera otras iniciativas. De nada serviría contar solamente con la construcción vacía de materiales.

Entonces paralelo a ello el equipo organizado de la comunidad gestionó ante los organismos donantes los JUGUETES, los cuales se han seleccionado científicamente de manera que fortalezcan el JUEGO como estrategia de aprendizaje.

La gestión para obtener los juguetes de la Juegoteca ya fue realizada, los juguetes se encuentran almacenados en las instalaciones de CISAS, estos juguetes no serán entregados a la comunidad hasta que se realice el taller sobre juegotecas y su administración.

Los juguetes son variados, desde rompecabezas, caballitos para montar, resbaladeros, muñecas, carritos etc., ningún juguete incita a actitudes bélicas como armas, rifles, pistolas de juguete, en la juegoteca no se va a promover la compra o la adquisición de este tipo de juguetes más bien se pretende educar al padre de familia para que le compre a sus hijos juguetes que formen y desarrollen integralmente al niño.

## ***Resultado 7: Propuesta de Capacitación especializada de un grupo de Ludotecarios Comunitarios***

De aquí surge en la marcha otra nueva necesidad como es la capacitación especializada de la persona que se desempeñará como Ludotecario en el centro. En primer lugar tiene que ser de la comunidad, segundo elegido por voto popular por los comunitarios y tercero que la persona seleccionada tenga la aspiración de seguir estudiando y mostrar vocación de servicio en su puesto de trabajo.

Este trabajo será voluntario, es un aporte de la comunidad, será capacitado por la investigadora y la especialista de CISAS, el horario y otros detalles se definirán después de haber recibido el taller ya que las decisiones deben tomarse en conjunto con la comunidad y sus posibilidades de llevar a cabo esta tarea.

Habrà un responsable acompañado de dos miembros más de la comunidad para que pueda haber alternabilidad en las funciones puesto que este trabajo es voluntario, se considera importante que la Juegoteca esté disponible para la comunidad en horas que no interrumpan las clases y los sábados pero se concretara con las reuniones y la capacitación.

## **4.2 VALIDACIÓN DE LOS DATOS**

### *Validación:*

- Desde la planificación y todas las actividades antes de realizarse pasaron por un proceso de consulta y verificación por parte de los beneficiarios principalmente.
- Las aseveraciones teóricas descritas se acompañan de citas textuales, referencias bibliográficas, fuentes y fechas en que sucedieron.
- Las descripciones de los diferentes ambientes que se describen se ilustran con fotografías tomadas en el momento que sucedieron (ver galería de fotos en anexo) .
- Los resultados de entrevistas individuales y grupales una vez procesada la información se validó con el informante si refleja la verdad de lo acontecido o si hace falta enriquecer con más datos la información dada.
- Las percepciones de los hechos y acontecimientos observados por parte de los comunitarios se retomaron textualmente porque reflejan sentimientos y esperanzas más allá de una fría información.
- Los aspectos financieros se registran en la contabilidad que los organismos han creado para la ejecución del proyecto.
- La rendición de cuentas es una norma que se adoptó por todos los involucrados en este proyecto. Toda la comunidad y cada miembro conoce como se logra la donación y en que se invierte ya sea financiera o de materiales fungibles y no fungibles.
- Las comisiones de verificación contrastan los avances del proyecto con las actividades planificadas y el tiempo asignado para su realización. Esto ha contribuido al ahorro de tiempo y recursos.

*Informe final:*

La investigación acción participativa finaliza con un informe final, cuya estructura es previamente aprobada por las autoridades de la Universidad, quien designa a la tutora o tutor que orientará al maestrante a través de sus observaciones y comentarios.

En forma conjunta investigador y tutora de Tesis establecen un plan de tutoría, que se da a conocer a la universidad de manera que se garantice el trabajo independiente de parte del alumno investigador.

El informe final describe el proceso metodológico aplicado a las diferentes fases de la investigación, así como las acciones que se realizaron paralelas a la investigación con la participación directa de los principales actores de la comunidad que intervinieron y se interesaron porque sucedan acciones de cambio y transformación.

El informe final de la investigación llega a diferentes sectores sociales, es por eso que pasa por una serie de revisiones y verificaciones de todo lo acontecido y la forma como los comunitarios interiorizaron e interpretaron los beneficios que se podrían lograr con su decidida participación, trabajo voluntario y adquisición de habilidades.

Los productos generados por la investigación acción participativa son los principales indicadores de todo un esfuerzo compartido entre investigadores, comunitarios y organismos donantes:

Un Aula pedagógica construida y en uso.

Una Programación continua centrada en el JUEGO como estrategia de aprendizaje, que se ejecutará con la modalidad de Seminario-Taller.

Inicio de la construcción de un centro de JUEGOTECA para atender el JUEGO, Juguetes y la capacitación permanente a los docentes en este ámbito.

La creación de la Mesa de Educación donde están representados los comunitarios, autoridades de educación, representantes de ONGs y la investigadora.

La Evaluación de los resultados esperados en cambios de conducta y comportamiento de los comunitarios y de los beneficiarios del proyecto, se realizará aproximadamente dentro de un año, cuando ya todas las acciones planificadas estén en marcha y que se hayan generado otras, producto de la capacidad instalada.

#### **4.3 EVALUACIÓN DE PROCESO: LOGROS, LIMITACIONES**

##### Actividades realizadas en la fase de evaluación de proceso

Durante el proceso de la investigación acción en marcha se realizaron las acciones siguientes:

*Informes:* Los informes son sistemáticos, ellos daban cuenta pormenorizada de lo que estaba sucediendo para su realimentación oportuna en la marcha. Como el proyecto continúa, entonces los informes siguen realizándose en tres vías: los comunitarios informan a la Mesa de Educación y al organismo líder CISAS, éste informa a la Responsable del proyecto y a la Mesa de Educación. La Responsable del proyecto que es la investigadora informa a todos de los logros, avances, limitaciones y requerimientos para que las obras no se detengan y puedan causar efectos de desmotivación en los comunitarios.

*Ajustes:* De acuerdo a la naturaleza de los obstáculos encontrados, se van haciendo los ajustes en la marcha, y los de mayor complejidad se analizan y se encuentran las soluciones a través de la Mesa de Educación, donde están todos representados.

Logros alcanzados en el proceso:

*Productos:* Los productos de cada etapa que responden a acciones planificados son los principales indicadores de evaluación: Ahorro de recursos y tiempo, calidad del producto, eficiencia de los trabajadores voluntarios y asalariados, clima de cooperación y armonía entre todos los participantes:

Aula pedagógica construida en los predios de la escuela de la Ciudadela.

Programación del sistema de Capacitación centrado en el JUEGO elaborado (se adjunta).

Inicio de la construcción del centro JUEGOTECA que tendrá un costo aproximado de 5,000.00 dólares.

*Otros logros que sostienen el proyecto hasta la fecha:*

- \* Autogestión de los comunitarios
- \* Organismos donantes organizados en Mesas Educativas de Gestión
- \* Apoyos de carácter legal que permiten el desarrollo de las acciones
- \* Desarrollo de las capacidades locales que le darán sostenibilidad al proyecto
- \* Implementación de talleres de motivación para los involucrados.

Limitaciones encontradas:

La comunidad solamente tiene dos oportunidades de trabajo: lanzarse al mar para vivir de la pesca o que suceda un milagro para ser trabajador en las Salineras.

La pobreza y pobreza extrema es evidente en todos los rincones de la comunidad.

La preocupación mayor de los lugareños es conseguir el sustento diario para sus hijos, la educación pasa a segundo lugar y esto es comprensible.

La baja autoestima de los ciudadanos, que se refleja en las actitudes de los niños. Al conversar con ellos se autoculpan por no vivir de otra manera, y no hay esperanza que la situación cambie, pues la falta de empleo y educación es generalizada en todo el país, por algo ocupamos el segundo lugar en América Latina en niveles de pobreza y falta de educación.

La contradicción de esta situación es incomprensible. La zona de occidente tiene grandes cantidades de tierra desocupadas, hábiles para muchas explotaciones y con el cuido del medio ambiente, las costas del mar están abiertas y ocupadas solamente por la naturaleza. Entonces ¿por qué somos tan pobres?



#### **4.4 REFLEXIONES PARA NUEVAS ACCIONES**

En la medida que avanza el proyecto se descubren otras necesidades prioritarias que debía haberse solucionado ayer, por ejemplo:

Carecen de un Instituto de Educación Media donde los estudiantes puedan continuar sus estudios de Educación Básica, que en cualquier país son de carácter obligatorio y en nuestro país no se ha podido cumplir ni la cuota de la educación primaria, una de las razones por la que retiraron la Cuenta del Milenio. Esto es muy frustrante para toda la comunidad y un riesgo en la sostenibilidad de los valores de la juventud, pues la frustración ha sido la base de la formación de pandillas en América Central y otros grupos violentos que castigan a la sociedad duramente.

Esta acción le corresponde dar respuesta al Ministerio de Educación, sin embargo se hará la tarea de gestión dentro del marco del proyecto. De esta manera los estudiantes que logren tener un aprobado de Educación Primaria en la escuela Ciudadela de Salinas Grandes tendrán oportunidad de continuar sus estudios.

Carecen de un Centro de Formación Técnica, que habilite a la juventud en competencias útiles que les permita vivir con dignidad, permanecer en su comunidad, evitar la migración interna y externa, y otras que genera la desocupación y la desesperanza de un porvenir incierto.

Esta acción le corresponde a INATEC, que es el Centro de Capacitación nacional para el sector laboral. Sin embargo, no ha llegado a este lugar tan cercano a la capital Managua y a la vida urbana de León, que son las dos ciudades más avanzadas en lo socioeconómico y político del país.

Carecen del uso de la Tecnología, es una comunidad de una belleza inigualable, situada frente al mar, donde nada pasa en el transcurrir del tiempo, más que los efectos de la naturaleza que interrumpe de vez en cuando una vida estática y rutinaria que parece que se quedó esperando en el tiempo. Ya lo dijo una madre de familia, no hablemos de tecnología porque son sueños para nuestros hijos.

Esto no debería suceder en el presente siglo, algo tenemos que hacer, para que la visión de mundo se abra para esta juventud que todavía cree en Dios, confía en la escuela y sus maestros.

**Conversando y reflexionando con docentes y líderes**



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

*“La imaginación es más importante que el conocimiento,*

*Porque el conocimiento es limitado y, en cambio,*

*la imaginación lo incluye todo”*

***Albert Einstein(1879-1995)***

## 5.1 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.

a. 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.

b. El quehacer pedagógico del docente actual presenta una brecha entre su visión de mundo y el desarrollo del niño en su manera de ver, sentir y estudiar el mundo, generando así, una complejidad entre el enseñar y el aprender, y se complejiza mucho más si el llamado educador no es un profesional de la docencia. Esta afirmación se deduce de las diferentes opiniones de los miembros de la comunidad, madres de familia y profesores que viven la experiencia a diario en la escuela.

c. 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.

d. Los padres de familia piensan que los JUEGOS que se practican en la escuela multigrado Ciudadela de Salinas Grandes son tradicionales heredados y que expresan la cultura recreativa de sus antepasados y no se capitaliza como una estrategia de aprendizaje y de desarrollo integral de la personalidad del niño y la niña.

e. La participación de los líderes comunitarios y personal docente de la escuela es de un alto nivel, lo que tiene motivado a las autoridades locales del MINED y a organismos donantes que en su conjunto formaron una Mesa de Educación para apoyar técnica y financieramente los componentes del Proyecto: el JUEGO como estrategia de aprendizaje de los estudiantes y la construcción del centro JUEGOTECA que fortalecerá dicha estrategia.

f. 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 en la construcción inmediata de un aula, y organizándose para desempeñar un papel protagónico y comprometido en la ejecución del proyecto.

g. El Proyecto del JUEGO como estrategia de aprendizaje y la construcción del centro JUEGOTECA es de beneficio para los estudiantes, la escuela y la comunidad, transformando la escuela tradicional y estática en un punto de encuentro educativo para la juventud de la Ciudadela de Salinas Grandes.

## **5.2 RECOMENDACIONES**



a. Seguimiento y control de las acciones en marcha, a la:

Programación de la Intervención Psicopedagógica centrada en el JUEGO como estrategia de aprendizaje.

Construcción del centro JUEGOTECA para atender el JUEGO y los Juguetes

Motivación y funcionamiento de la Mesa de Educación donde están representados todos los involucrados.

Esto permitiría la sostenibilidad técnica y financiera de las acciones y mantener la motivación por el cambio de los comunitarios

b. Ampliación de las funciones de la Mesa de Educación en la mejora de la educación, para:

Gestión ante el MINED para la apertura de la Educación Media

Gestión ante INATEC para la apertura de la Formación técnica en habilidades laborales.

La educación es la base del desarrollo, pero al mismo tiempo los jóvenes necesitan trabajar. Es decir, la educación no sucede en las personas con hambre y sin motivación para aprender y utilizar su aprendizaje para una vida mejor.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

Borja Solé, María (1980). El juego infantil. Organización de Ludotecas. Editorial: Oikos-tau,s.a. España.

Frabboni, Franco (1998). El Libro de la Pedagogía y la Didáctica. Editorial: Popular. México

Grinner, Ana (2008). Material didáctico y juegos para el Jardín Maternal. Ediciones: Puerto Creativo. Argentina

Huizinga, Johan (1995). Homo Ludens. Editorial: Alianza. México

Marín, Imma. Et al (2008). El placer de jugar. Ediciones: CEAC. España

Piaget, Jean (1998). "De la Pedagogía". Editorial: Paidós. México

Piñango, Charo y Martin Frances, Sol (2005) Construcción de Juguetes con material de desecho. Editorial: Popular. España

Rosales, Gladys Emma (2008). Niño Escuela y Juegos Tradicionales. Editorial: Brujas. Argentina

Ullua, Jorge (2008) Volver a jugar en el jardín. Ediciones: Homo Sapiens. Argentina

## **A N E X O S**

### **Anexo I: Matriz de Operacionalización de los objetivos**

| Objetivos específicos                                                                                                                     | Categorías de los objetivos                                                                                                         | Fuente                                                                                               | Técnicas e instrumentos de investigación                                                                                                                                                                                                                           | Producto                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a. Analizar la evolución del JUEGO como un elemento intrínseco del ser humano que potencia y motiva al aprendizaje.                       | <p>Evolución del juego</p> <p>El juego como elemento intrínseco del ser humano.</p> <p>El juego como motivación del aprendizaje</p> | <p>Libros</p> <p>Internet</p> <p>Revistas</p> <p>Referentes: Piaget</p> <p>Huazinga</p> <p>Marin</p> | <p>Guía de análisis documental:</p> <p>Origen</p> <p>Importancia</p> <p>Evolución</p> <p>Aportes de Piaget, Marin</p> <p>Huazinga,</p>                                                                                                                             | <p>Documento: “El JUEGO como elemento intrínseco del ser humano”</p>                                                                 |
| b. Identificar los tipos de JUEGO que se desarrollan en la escuela relacionados con el aprendizaje.                                       | <p>El juego como herramienta didáctica</p> <p>Objetivos concretos</p> <p>Habilidades que acompañan a lo largo de la vida</p>        | <p>Libros</p> <p>Internet</p> <p>Revistas</p> <p>Referentes: Piaget, Frabboni, Marin</p>             | <p>Guía de análisis documental:</p> <p>-Definición contemporánea del juego.</p> <p>-Clasificación del juego infantil</p> <p>-Habilidades que se desarrollan en los niños (as)</p>                                                                                  | <p>Documento: “El Juego como estrategia de aprendizaje”</p>                                                                          |
| c. Desarrollar la participación creativa de los estudiantes y la comunidad, en la solución de su proyecto educativo centrado en el JUEGO. | <p>Participación creativa</p> <p>Juego didáctico como Alternativa de enseñanza</p>                                                  | <p>Libros</p> <p>Internet</p> <p>Revistas</p> <p>Escuelas</p>                                        | <p>Guía de análisis documental.</p> <p>Guía de observación participante.</p> <p>Guía de entrevistas.</p> <p>-Qué juegan los estudiantes</p> <p>- Qué lugar de importancia tiene el juego para el docente</p> <p>- Qué debía haberse hecho en relación al juego</p> | <p>Documento: Enfoque teórico acerca del JUEGO como estrategia de aprendizaje en la Escuela Ciudadela Salinas Grandes</p>            |
| d. Potenciar las capacidades locales a través de un sistema de capacitación centrado en el JUEGO como estrategia de aprendizaje           | <p>Resultados docentes</p> <p>Capacitación del binomio juego-aprendizaje</p> <p>Acción holística en educación</p>                   | <p>Directivos</p> <p>Maestros</p> <p>Registros</p> <p>Libros</p> <p>Internet</p>                     | <p>Guía de entrevistas</p> <p>Guía de análisis de documentos Comunitarios.</p> <p>-Qué piensan del juego en el aprendizaje</p> <p>- Qué</p>                                                                                                                        | <p>Documento: Plan de Capacitación sobre el binomio Juego-aprendizaje” a través de la modalidad pedagógica de Seminarios-Taller.</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                  |                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                  |                                                                                      | habilidades se desarrollan en los niños (as) por el juego<br>- Por qué debe existir el binomio juego-aprendizaje en la escuela                                                                                                                 |                                                                                                                                                                   |
| e. Establecer una organización comunitaria en la autogestión del equipamiento del centro “Juegoteca” que motive a los estudiantes a su permanencia en la escuela.<br>.                                                            | Niveles de organización Docente<br><br>Niveles de organización comunitaria<br><br>Niveles de organización de los estudiantes<br><br>Autogestión<br><br>Juegoteca | Directivos<br>Docentes<br>Comunitarios<br>Estudiantes                                | Entrevistas<br>Reuniones focales<br>Conversaciones<br>Charlas motivacionales:<br>Sensibilización de los comunitarios<br>Importancia de ser comprometido con la educación.<br>Aportes de recursos de todo tipo para la creación de la Juegoteca | Documento:<br><br>Esquema organizacional de docentes, comunitarios y estudiantes:<br>Directiva<br>Tareas y responsabilidades                                      |
| f. Promover la construcción de la estructura física del centro “Juegoteca” con apoyo de la comunidad y organizaciones preocupadas por la educación de los niños y niñas de la Escuela Multigrado de la Ciudadela Salinas Grandes. | Centro de Juegoteca<br><br>Apoyo de la comunidad<br><br>Apoyo de las Organizaciones<br><br>Beneficios de los niños y niñas de la comunidad.                      | Organizaciones no gubernamentales<br>Expertos<br>Dirigentes comunitarios<br>Docentes | Plan de trabajo<br>Esquema organizacional (Continuación de la Capacitación)<br>El liderazgo comunitario<br>La División del trabajo de los implicados<br>Rendición de cuentas                                                                   | Inicio de la ejecución del Centro Juegoteca<br>Plan de acción Comunidad-Escuela:<br>Actividad<br>Responsabilidad<br>Duración<br>Recursos<br>Productos y Resultado |



Anexo 2: Modelos de Guía de investigación

Nombre \_\_\_\_\_

Descripción breve \_\_\_\_\_

Participantes \_\_\_\_\_

Papel del investigador \_\_\_\_\_

Dónde y cuándo \_\_\_\_\_

Objetivo:

Preguntas directrices:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Guía No.2 Modelo de Ficha Bibliográfica

Autor/a: \_\_\_\_\_ Editorial: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_ Ciudad, país: \_\_\_\_\_

Año: \_\_\_\_\_

Resumen del contenido:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Número de edición o impresión: \_\_\_\_\_

Traductor: \_\_\_\_\_

**Anexo 3: Listado de participantes de la comunidad**

| NOMBRES Y APELLIDOS      | No DE CEDULA   |
|--------------------------|----------------|
| Carmen Méndez            | No tiene       |
| Hortensia López          | 23l07l2850004r |
| Olivia Rodríguez         | No tiene       |
| Yolanda Méndez           | No tiene       |
| María Magdalena Sandoval | No tiene       |
| Lidia Gutiérrez          | No tiene       |
| Jojana Gutiérrez         | No tiene       |
| Lesbia García            | No tiene       |
| María José Santana       | 28ll503840006p |
| María Santana            | 28ll503840005n |
| Álvaro Méndez            | No tiene       |
| Amalia Jiménez           | No tiene       |
| Yasmina Delgadillo       | 28ll907820007w |
| Oneyda García            | No tiene       |
| Alda Hernández           | 28l0306850006c |
| Felicita Rodríguez       | No tiene       |
| Lisette Ayala            | No tiene       |
| Susana Lebrón            | No tiene       |
| Rosario Zapata           | No tiene       |
| Martha Lorena Téllez     | No tiene       |
| Santos Blanco            | 28ll4048l0007w |
| Martha Pérez             | No tiene       |
| Karla Pérez              | No tiene       |

|                   |                |
|-------------------|----------------|
| Jacqueline Ocampo | 284240284000x  |
| Patricia Méndez   | No tiene       |
| Maritza Méndez    | No tiene       |
| Cándida Hernández | No tiene       |
| Modesta Ramona    | No tiene       |
| Lisette Morales   | No tiene       |
| Audela Martínez   | No tiene       |
| Elena Hernández   | No tiene       |
| Benita Madariaga  | No tiene       |
| Sandra Téllez     | No tiene       |
| Martha Espinoza   | No tiene       |
| Juana Espinoza    | No tiene       |
| Eliethe Munguía   | No tiene       |
| Lucia Téllez      | No tiene       |
| Reyneri Orozco    | 2860708810003  |
| Jacqueline Huete  | No tiene       |
| Jessica Rojas     | No tiene       |
| Ángela Carmona    | Mo tiene       |
| Alba Madariaga    | No tiene       |
| Ernestina Santana | No tiene       |
| Teresa Téllez     | 28115108400su  |
| Esperanza García  | 2812412790004s |
| Carmen Zapata     | No tiene       |
| Pilar Zapata      | No tiene       |
| Mercedes Téllez   | No tiene       |
| Elba Méndez       | 281231083007s  |

|                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| Reyna Rojas           | No tiene                   |
| Yamileth Téllez       | No tiene                   |
| Andrea Tenorio        | 28lO4O279OOllr             |
| Ángela Caballero      | No tiene                   |
| Benita Huete          | 28lO7O684OO7Ov             |
| Ebert Zapata          | 28l22lO74OO22w             |
| Daniel García         | 28ll5O885OOO4 <sup>a</sup> |
| Luz Marina Madariaga  | No tiene                   |
| Rosa Méndez           | No tiene                   |
| Esmeralda Hernández   | 28lO4O375                  |
| José Silva            | 28ll5O883OOO4 <sup>a</sup> |
| Claudia Pérez         | No tiene                   |
| Verónica Espinoza     | No tiene                   |
| María Isidra Esquivel | 28ll5O569OOlO              |
| Rosa S                | No tiene                   |
| Pablo Gutiérrez       | No tiene                   |
| Rosario Martínez      | No tiene                   |
| Harold Téllez         | 28lO5O473OOlOn             |
| Francis Salinas       | No tiene                   |
| Carlos Toval          | No tiene                   |

## GALERÍA DE FOTOS

109



Aula del Tercer grado de la  
Escuela de la Ciudadela de  
Salinas Grandes

León Febrero 2011



Estudiantes del Tercer Grado  
de la Escuela de la Ciudadela  
de Salinas Grandes

León Febrero 2011



Encuentro con los docentes de la Escuela de la ciudadela de Salinas Grandes. Fase exploratoria.

L eón Marzo 2011

110



Participación comunitaria, la comunidad protagonista de la transformación de su realidad.

Escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

L eón Marzo 2011





Recolección de datos.  
Estudiantes de la Escuela de  
la ciudadela de Salinas  
Grandes

León Marzo 2011



Evaluación, seguimiento y  
control.

Escuela de la ciudadela de  
Salinas Grandes

León Abril 2011



Resultado de la Actividad complementaria. Aula para los estudiantes de la Escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

León Junio 2011

112



La comunidad unida construyendo sueños. Padres de familia de la Escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

León Mayo 2011



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA**

**UNAN LEÓN**

**UNIVERSIDAD ZARAGOZA, ESPAÑA**



**“EL JUEGO COMO EXPERIENCIA ESTRATÉGICA DE APRENDIZAJE”**

**ELABORADO POR**

**XIMENA MARÍA GURDIÁN TIJERINO**

**LEÓN, JULIO DE 2011**

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

INDICE

INTRODUCCIÓN

PROPÓSITO OBJETIVO

META OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

PRODUCTOS

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

RECURSOS

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

CRONOGRAMA

## 1. INTRODUCCIÓN

La propuesta de intervención psicopedagógica en la escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes se constituye en parte fundamental del trabajo de investigación *“El Juego como estrategia de aprendizaje”*, en el cual se pretende promover el juego como estrategia educativa con el propósito que el estudiante y los docentes de la escuela y comunidad permitan ese espacio lúdico tan necesario para el desarrollo integral de los niños.

El juego es considerado un puente que permite al niño ir enlazando saberes e ir adquiriendo nuevos, a través del juego el niño aprende a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a vivir y relacionarse descubriendo el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Los seminarios- taller serán realizados en las instalaciones de la escuela con el apoyo de instituciones que tienen interés en elevar la calidad de la educación en nuestro país y también contando con la participación decidida de esta comunidad que anhela superarse cada día más.

## 2. PROPÓSITO

El propósito de realizar esta intervención psicopedagógica es valorar el juego como un elemento fundamental en el desarrollo y formación del niño. Que se concientice a los docentes, líderes, comunitarios y padres de familia sobre la importancia de brindarle a los niños el tiempo para el juego dentro de su contexto económico social y cultural, además de crear capacidades locales que puedan servir de apoyo para futuras acciones en escuelas cercanas.

### 3. OBJETIVOS

#### 2.1 OBJETIVO META

Treinta y ocho personas entre docentes, estudiantes y comunitarios capacitados en el Juego como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela de la Ciudadela de Salinas Grandes a través de Seminarios Talleres teórico-prácticos de julio a octubre de 2011, con el apoyo técnico y financiero de la Mesa de Educación a un costo aproximado de mil dólares estadounidenses.

#### 2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Valorar el juego como una actitud ante la vida mediante por el cual alcanzamos un desarrollo integral como seres humanos.
2. Brindar técnicas educativas para la enseñanza a través del juego
3. Facilitar los conocimientos adecuados para la organización y manejo de la juegoteca comunitaria.
4. Construir juguetes con material de desecho.

### 4. PRODUCTOS

Como producto esperado al implementar esta serie de seminarios-taller tenemos:

- \* 5 Profesores de la escuela de Salinas Grandes
- \* 5 Profesores de escuelas aledañas a la de la ciudadela de Salinas Grandes
- \* 15 Padres de familia
- \* 10 alumnos de 5to grado y 6to grado
- \* 3 Líderes comunitarios

Capacitados a través de 4 seminarios-taller en diferentes temáticas relacionadas al juego y la enseñanza, al juguete, al manejo y organización de una Juegoteca y a la creación de juguetes con materiales de desecho. Como soporte a esta formación se habrá creado un espacio lúdico de encuentro comunitario “Juegoteca”.

## 5. CONTENIDOS

| TALLER | TEMA                                                       | CONTENIDOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.     | ¿Por qué el JUEGO en la formación integral del ser humano? | <p>Conceptos juego, juegos, juegoteca, juguete.</p> <p>Evolución del juego</p> <p>El juego en el desarrollo del niño: Motriz, Cognitivo, Social</p> <p>Y Emocional</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2.     | Enseñemos Jugando                                          | <p>Importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego didáctico y sus características. Fases de los juegos didácticos: 1.Introducción 2.Desarrollo3.Culminación. Principios para la estructuración y aplicación de los juegos didácticos. La Significación metodológica del juego didáctico y sus exigencias para la elaboración y aplicación. Clasificación de los juegos de acuerdo a sus objetivos educativos y por edades:3 a 5 años, 5 a 8 años, 8 a 11 años,11 a 14 años. Ejemplificación de varios juegos didácticos basada en la estructura del juego didáctico.</p> |
| 3.     | Organización y manejo de la juegoteca comunitaria          | <p>Concepto de juegoteca, objetivos de la juegoteca.</p> <p>Funciones de las juegotecas: pedagógica, social, familiar, comunicación animación en la comunidad, formadora y de orientación.</p> <p>Normas de funcionamiento: Horarios, prestamos de juguetes, edad de los usuarios, ficheros, preparación y control de los juguetes .</p> <p>Estructura organizacional para el manejo de la juegoteca.</p>                                                                                                                                                                                        |
| 4.     | Construcción de juguetes con material de desecho.          | <p>El impacto ambiental que implican los desechos y las basuras.</p> <p>El reciclaje, la mejor solución</p> <p>Características y uso del papel y el cartón, el vidrio, los plásticos, los metales, los textiles, el caucho.</p> <p>Construcción de juguetes con material de desecho</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## 6. METODOLOGIA

### El JUEGO

- \* Seminario-taller
- \* Técnicas participativas
- \* Dinámicas de motivación

## 7. RECURSOS

Los seminarios-taller serán llevados a cabo con recursos propios del investigador y con apoyo de instituciones interesadas en la educación.

Proyecto: “El juego como experiencia estratégica de aprendizaje”

Fin o Meta: Objetivo de desarrollo que obedece a una política de desarrollo. Describe el impacto a largo plazo, al cual el proyecto espera contribuir.

Propósito: Cambios de comportamiento logrados después de ejecutado, o resultado esperado al final del proyecto después de ejecutado

Indicadores: Resultados específicos a alcanzar

Fuentes y Medios de verificación: Fuentes existentes donde se puede obtener la información acerca de los indicadores, esta puede ser estadística, inspección visual, etc

Componentes del proyecto: Los productos que entregará el proyecto

Actividades: Las actividades relevantes que se desarrollarán y el costo por actividad que genera cada componente.

MATRIZ DEL PLAN DE MEJORA

| Resumen de Objetivos y Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Indicadores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Fuentes y Medios de verificación                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Riesgos o premisas                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Fin o Meta</p> <p><i>¿Por qué el proyecto es importante para los beneficiarios y la sociedad comunitaria de la Ciudadela?</i></p> <p>Contribuir al fortalecimiento científico y metodológico de los docentes facilitando así el buen uso del JUEGO en el aula con los estudiantes de la escuela multigrado “Ciudadela de Salinas Grandes” de León.</p> | <p><i>¿Qué entregará el proyecto?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Docentes que laboran en la escuela multigrado capacitados científicamente en el JUEGO como estrategia metodológica de aprendizaje.</li> <li>- Aumento de material didáctico sobre el JUEGO para escolares de diferentes edades.</li> <li>-Integración del JUEGO en el currículo de aula como estrategia de aprendizaje</li> <li>- Centro de Juegoteca construido</li> </ul> | <p><i>¿Dónde se puede obtener la información?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Delegación de educación del MINED-León</li> <li>-Escuela “Ciudadela de Salinas Grandes”</li> <li>- Fundación Nicaragua-Americana</li> <li>- Consejo de padres de familia</li> <li>-Mesa de Educación de León</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Apoyo técnico de la Mesa de educación</li> <li>-Apoyo financiero de la Fundación Nicaragua-Americana y contribuciones de personas preocupadas por la educación.</li> </ul>                                    |
| <p>Propósito</p> <p><i>¿Por qué el proyecto es necesario para los docentes y estudiantes de la escuela “Ciudadela de Salinas Grandes”?</i></p> <p>Mejora la educación integral con prácticas estratégicas de aprendizaje como el JUEGO</p>                                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Niños y niñas que permanecen que asisten puntual y regularmente en un mayor porcentaje.</li> <li>-Mayor promoción de niños al grado superior inmediato</li> <li>-Aumento de matrícula Mayor después de construido la Juegoteca.</li> <li>-Docentes con autoestima personal mejorada.</li> </ul>                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Resultados del diagnóstico realizado</li> <li>- Profesores de la escuela multigrado</li> <li>- Técnicos y asesores de la Mesa de Educación</li> <li>- Autoridades la comunidad</li> <li>-Padres de familias organizados</li> </ul>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>-La sensibilización mostrada a través de la participación voluntaria de los miembros de la comunidad</li> <li>-La alta disposición al trabajo y la cooperación por la construcción de la Juegoteca.</li> </ul> |
| <p>Componentes</p> <p><i>¿Qué entregará el proyecto?</i></p> <p>C1. Aula de clase de Preescolar construida.</p> <p>C2. Plan de intervención: Capacitación sistémica a docentes a corto y mediano plazo.</p> <p>C3. Centro de JUEGOTECA Construido a corto</p>                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Una aula pedagógicamente diseñada y construida para 30 niños de la comunidad Salinas Grandes.</li> <li>- Cuatro Talleres que conforman el Plan de intervención “El juego como experiencia estratégica de aprendizaje”</li> <li>- Un centro de Juegoteca construido y equipado para su funcionamiento a partir</li> </ul>                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunidad de Salinas Grandes</li> <li>-Delegación del MINED de León</li> <li>-Mesa de Educación</li> <li>-Estudiantes de la escuela</li> <li>-Líderes de la comunidad</li> <li>-Padres de familia</li> <li>-Personal docente de la escuela</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunidad organizada para la colaboración voluntaria</li> <li>-Aporte financiero de donantes garantizado</li> <li>-Control y seguimiento de parte de la Mesa de educación</li> </ul>                          |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                        |                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| plazo<br>C.4. Dotación de materiales: Juegos diversos y mobiliario escolar                                                                                                                                                                                                                                  | del 2012<br>-Dos equipos: uno de juegos diversos y otro del mobiliario del centro de Juegoteca                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                        |                                                                                                 |
| Actividades relevantes por componente<br><i>¿Qué se hará?</i><br>Act.1. Construcción de un aula de educación inicial<br>Act.2. Ejecución de 4 talleres de capacitación a docentes<br>Act.3 Construcción de un centro de Juegoteca<br><br>Act.4 Dotación de materiales: Juegos diversos y mobiliario escolar | El costo total es <b>U\$10,000</b> dólares<br>El costo total es <b>U\$ 850</b> dólares<br>El costo total es <b>U\$ 5,500</b> dólares<br><br>El costo total compra d juegos es <b>U\$ 1,500</b> dólares<br><br>- El costo total de compra de materiales es de <b>U\$ 3,500</b> dólares | Escuela ciudadela de salinas grandes.<br>Mesa de Educación<br>Organismos donantes<br>Autoridades locales del MINED<br>Pares de familia organizados<br>Personal docente | Financiamiento por parte de:<br><br>Organismos donantes<br>Investigadora<br><br>Empresa privada |



## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Borja Solé, María (1980).El juego infantil. (Organización de Ludotecas).Oikos-tau,s.a. ediciones

Frabboni, Franco (1998).El Libro de la Pedagogía y la Didáctica. Editorial Popular

Grinner, Ana (2008). Material didáctico y juegos para el Jardín Maternal. Ediciones Puerto Creativo.

Huizinga, Johan (1995). Homo Ludens. Alianza Editorial.

Marin ,Imma , Penon , Silvia y Martínez, Maite(2008). El placer de jugar. Ediciones CEAC.

Piaget,Jean (1998). "De la Pedagogía" Paidos.

Piñango, Charo y Martin Frances,Sol (2005). Construcción de Juguetes con material de desecho. Editorial Popular.

Rosales, Glady Emma (2008).Niño Escuela y Juegos Tradicionales. Editorial Brujas

Ullua,Jorge (2008). Volver a jugar en el jardín. Ediciones Homo Sapiens

## 9. CRONOGRAMA DE TALLERES

| TALLER | TEMA                                                       | FECHA              | DIRIGIDO A                                                                                                                                                |
|--------|------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | ¿Por qué el JUEGO en la formación integral del ser humano? | 22 de Julio 2011   | Maestros/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes.<br>Padres de familia de la comunidad de Salinas Grandes                                     |
| 2      | Enseñemos Jugando                                          | 13 de Agosto 2011  | Maestros/as de la Escuela de Salinas Grandes                                                                                                              |
| 3      | Organización y manejo de la juegoteca comunitaria          | 27 de Agosto 2011  | Maestros/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes<br>Padres de familia de la comunidad y Líderes comunitarios                                  |
| 4      | Construcción de juguetes con material de desecho.          | 22 de Octubre 2011 | Maestros/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes<br>Padres de familia de la comunidad y líderes comunitarios<br>10 alumnos de 5to y 6to grado |

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA**

**UNAN LEÓN**

**UNIVERSIDAD ZARAGOZA, ESPAÑA**



**PLANIFICACION DIDACTICA DE AULA**

**ESCUELA DE LA CIUDADELA DE SALINAS GRANDES**

**SEMINARIO - TALLER**

**“EL JUEGO COMO EXPERIENCIA ESTRATÉGICA DE APRENDIZAJE”**

**ELABORADO POR**

**XIMENA MARÍA GURDIÁN TIJERINO**

**LEÓN, JULIO DE 2011**

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

## **Planificación didáctica de aula**

### **Seminario -Taller No1. ¿Por qué el JUEGO en la formación integral del ser humano?**

Dirigido a maestro/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

Dirigido a Padres de familia de la comunidad de Salinas Grandes

22 de Julio 2011

Objetivo General: Valorar el juego como una actitud ante la vida mediante el cual se alcanza un desarrollo integral

Objetivos Específicos:

Identificar los conceptos básicos del JUEGO en singular, Juegos en plural, Juegoteca y Juguete

Analizar la evolución del juego hasta la actualidad.

Potenciar las emociones que transmite el juego.

Valorar la importancia del juego como una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños.

Desarrollar capacidades locales.

Promover relaciones estrechas entre los docentes y los padres de familia de la comunidad.

Facilitadora: María Cristina Mendoza y Ximena Gurdíán

| Objetivos                                                   | Contenido                                   | Técnica              | Desarrollo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Hora            | Recursos                                                     |          |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------|----------|
| Inscribir a los participantes                               | Inscripción.                                | Escrita              | Cada participante se inscribe en la lista oficial.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 8:00 a 8:15 am  | Listas<br>Lapicero                                           |          |
| Conocer a los participantes.                                | Presentación y expectativas                 | Las expresiones      | Cada participante a su llegada se la dará un pedazo de cinta de colores (roja, amarilla, verde, anaranjada, blanca, violeta). Posteriormente se agruparan de acuerdo a los colores, ya agrupados seleccionarán una hoja, la que tendrá dibujada una expresión (riendo, triste, enojado, bostezando, llorando, rascándose, etc.) y de acuerdo a la expresión seleccionada harán su presentación individual y seguidamente dirán sus expectativas.                                                                                                                    | 8:15 a 8:45 am  | Cintas de colores.<br>Dibujos<br>Papelógrafos<br>Marcadores. |          |
| Objetivos                                                   | Contenido                                   | Técnica              | Desarrollo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Hora            | Recursos                                                     |          |
| Identificar los conceptos Juego, Juegos, Juegoteca, Juguete | Conceptos juego, juegos, juegoteca, juguete | La definición.       | Se forman 6 grupos, a cada uno se les dará un juego de regletas con palabras y otras regletas vacías, con estas palabras formarán el concepto de castigo físico, mismos que se pegan en los papelógrafos y se procede a socializarlos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 8:45 a 9:30 am  | Papelógrafos<br>Regletas<br>Pega                             |          |
| Analizar la evolución del juego hasta la actualidad         | Tema: Evolución del juego                   | Exposición           | Se presenta el tema de la evolución del juego a los participantes y se les pide que participen con aportes, vivencia personales sobre como ellos jugaban cuando eran niños y aclaración de dudas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 9:30 a 10:15 am | Proyector                                                    |          |
|                                                             |                                             |                      | R E C E S O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 10:15 a 10:30   | Refrigerio                                                   |          |
| Potenciar las emociones que genera el juego                 | Juego , las emociones                       | Futbol de chimbombas | Se forman dos equipos con igual número de participantes. Cada equipo elige un portero. Los equipos se colocan en ambos extremos del salón. Detrás de cada equipo se colocará una silla, el porteros de cada equipo se sube a la silla. La persona que coordina lanza la chimbomba, cada equipo debe empujar con las manos la chimbomba hacia su portero para que la reviente con un alfiler. Cada chimbomba reventada es un gol. Ganará el equipo que más chimbombas reviente. A continuación sesión de análisis y reflexión sobre que sentimos, que experimentamos | 10:30 a 11:30 m | Humanos<br>Sillas<br>Chimbombas<br>Alfileres                 |          |
| Objetivos                                                   | Contenido                                   | Técnica              | Desarrollo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Hora            |                                                              | Recursos |

***Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje***

|                                                                                                        |                                                                                   |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                     |                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Valorar la importancia del juego como una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños. | El juego en el desarrollo del niño:<br>Motriz<br>Cognitivo<br>Social<br>Emocional | Dinámica el trencito      | Se seleccionarán 4 grupos (anaranjado, blanco, verde y violeta) cada grupo formará un trencito, con su locomotora, que es la que guía al tren por todo el local. El tren anaranjado buscará entre todos los rótulos dispersos por todo el local el juego y su efecto en el desarrollo motriz en los niños, el tren de los blancos buscará los efectos en el aspecto cognitivo, el verde buscará en el aspecto social y el tren de los violeta buscará los efectos del juego en la parte emocional. A continuación plasman la información por medio de dibujos, seguidamente cada tren entrará con la información recopilada y se comentará con el resto del grupo. | 11:30 m a 12:30 p.m | Rótulos<br>Maskin<br>tape<br>Papelo-<br>grafos<br>Colores y<br>Mar-<br>cadores. |
|                                                                                                        |                                                                                   |                           | ALMUERZO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 12:30 a 1:30 p.m.   |                                                                                 |
| Verificar los conocimientos adquiridos en el taller.                                                   | Realimentación del grupo                                                          | Dinámica “La doble rueda” | Se formaran 2 círculos. Se tomarán de las manos mirando hacia adentro, el otro círculo también tomados de las manos y mirando hacia afuera dentro del primer círculo. Suena la música y los grupos girarán y cuando deje de sonar la música cada uno tendrá frente así con quien conversar sobre la pregunta que haga la facilitadora. Así seguirán girando hasta que se hayan hecho todas las preguntas: ¿Qué tema estudiamos hoy? ¿Qué es el juego? ¿Cuál es la diferencia entre juego y juegos? ¿Qué desarrolla el juego en los niños y niñas? Se hará conclusiones sobre la importancia del juego en el desarrollo integral del ser humano.                    | 1:30 a 2:30 p.m.    | Graba-dora<br>Huma-nos                                                          |
|                                                                                                        |                                                                                   |                           | CIERRE DE LA ACTIVIDAD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                     |                                                                                 |

## **Seminario-Taller No 2 “Enseñemos Jugando”**

Dirigido a maestros/as de la Escuela de Salinas Grandes

13 de Agosto 2011

Objetivo General: Proporcionar técnicas educativas para la enseñanza a través del juego didáctico.

Objetivo Específico:

Reconocer la importancia del juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Identificar las características del juego didáctico y sus fases

Establecer los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.

Identificar la Significación metodológica de los juegos didácticos y sus exigencias para la elaboración y aplicación de los mismos.

Clasificar los juegos didácticos por objetivos educativos y por edades.

Aplicar los juegos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Facilitadora: María Cristina Mendoza y Ximena Gurdían

| Objetivos                                                                             | Contenido                                                                                                                | Técnica                                            | Desarrollo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Hora              | Recursos                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| Inscribir a los parti-cipantes.                                                       | Inscripción.                                                                                                             | Escrita                                            | Cada participante se inscribe en la lista oficial.                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 8:00 a 8:15 am    | Listas<br>Lapicero             |
| Reconocer la importancia del juego didáctico en el pro-ceso de enseñanza-aprendizaje. | Importancia del juego.                                                                                                   | Dialogada                                          | A través del dialogo con los participantes se aborda sobre la importancia del juego en el aprendizaje.¿Cómo jugar en el aula?¿Por qué y cuándo jugar en el aula?                                                                                                                                                                                               | 8:15 am a 9:00 am | Pizarra<br>Marcadores          |
| Identificar las características del juego didáctico y sus fases.                      | El juego didáctico y sus características.<br>Fases de los juegos didácticos:<br><br>1.-Introducción<br><br>2.-Desarrollo | Dinámica<br><br>El rompe cabezas<br><br>Expositiva | (Esta parte hasta la evaluación de la misma- simulará una clase ante alumnos) Se divide al grupo en tres en un sobre se les dará un rompecabezas desordenado. El grupo tendrá 5 minutos para armar el rompecabezas de donde de descubrirá el tema a estudiar. El juego didáctico, sus características y fases. Luego se trabaja de manera expositiva.<br><br>O | 9:00 am a 10:00am | Rompecabez as<br><br>Proyector |

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*



|                                                                                                                                  |                                                                                                      |                   |                                                                                                                           |                          |                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------|
|                                                                                                                                  | 3.-Culminación                                                                                       |                   |                                                                                                                           |                          |                                              |
| Objetivos                                                                                                                        | Contenido                                                                                            | Técnica           | Desarrollo                                                                                                                | Hora                     | Recursos                                     |
|                                                                                                                                  |                                                                                                      |                   | RECESO                                                                                                                    | 10:00am<br>a 10:30<br>am | REFRIGERI<br>O                               |
| Establecer los prin-cipios básicos que rigen la estruc-turación y aplicación de los juegos didácticos.                           | Principios para la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.                             | Expositiva        | Utilizando medios audios visuales se exponen los principios para la estructuración y aplicación de los juegos didácticos. | 10:30am<br>a 11:00<br>am | Retroproyect<br>or Pizarra<br><br>Marcadores |
| Identificar la sig-nificación metodo-lógica de los juegos didácticos y sus e-xigencias para la e-laboración y aplica-ción de los | La Significación metodológica del juego didáctico y sus exigencias para la elaboración y aplicación. | Lectura comentada | Se entregan las fotocopias en grupos de tres, se leen y se analizan y se hace reflexión grupal                            | 11:00am<br>a 12: 30<br>m | Fotocopias<br><br>Pizarra<br><br>Marcadores  |

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

|                                                                         |                                                                                          |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                         |                                          |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------------------------------------------|
| mismos.                                                                 |                                                                                          |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                         |                                          |
|                                                                         |                                                                                          |                  | ALMUERZO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 12:30 a<br>1:00 pm      |                                          |
| Clasificar los juegos didácticos por objetivos educativos y por edades. | Clasificación de los juegos de acuerdo a sus objetivos y por edades.                     | Expositiva       | Clasificación de los juegos de acuerdo a sus objetivos educativos y por edades                                                                                                                                                                                                                                                                          | 1:00 am<br>a 2:00<br>pm | Fotocopias<br><br>Retroproyector.        |
| Aplicar los juegos didácticos en el pro-ceso de enseñanza – aprendizaje | Ejemplificación de varios juegos didácticos basada en la estructura del juego didáctico. | Trabajo de grupo | Se divide el grupo en cuatro y se le entrega la ficha técnica (ver anexo) de los juegos didácticos: La definición, el trencito, la doble rueda y el tour. Los grupos desarrollan los juegos basados en la ficha técnica y lo aplican en el proceso de enseñanza – aprendizaje, demostrándolo grupo por grupo a los demás haciendo uso de su creatividad | 2:00 pm<br>a 3:00<br>pm | Fichas técnicas de los juegos didácticos |

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

|                      |            |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |                                                |
|----------------------|------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------|
| Evaluar la actividad | Evaluación | Dinámica “El Cuerpo” | <p>A cada grupo se le entregará un dibujo de un niño y en el lugar donde indica cada flechita escribirán:</p> <p>En los oídos escribirán 2 cosas que escucharon y que no se les olvidara. En las manos escribirán cosas que hizo en el seminario-taller y que volvería a hacer. En la cabeza escribirán 3 ideas principales que le quedaron. En los ojos escribirán 3 cosas que vieron y les impresionó o que son importantes. En el corazón escribirán 3 cosas que les causó alegría. En el pie escribirán 3 cosas que pondrá en marcha cuando llegue nuevamente a la escuela. En el balde escribirán una metida de pata.</p> | 3:00 pm a 3:30 pm | <p>Dibujo</p> <p>Lápices</p> <p>Marcadores</p> |
|                      |            |                      | CIERRE DE LA ACTIVIDAD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                   |                                                |

## **Seminario-Taller No.3 “Organización y manejo de la juegoteca comunitaria”**

27 de Agosto 2011

Dirigido a maestros/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

Padres de familia de la comunidad y Líderes comunitarios

Objetivo General: Facilitar los conocimientos adecuados para la organización y manejo de la juegoteca comunitaria.

Objetivo Específico:

Definir el concepto de juegoteca y sus objetivos.

Identificar las funciones de las juegotecas: pedagógica, social, comunicación familiar, animación en la comunidad, formadora y de orientación.

Establecer las normas de funcionamiento de la juegoteca.

Crear la estructura organizacional para el manejo de la juegoteca.

Facilitadora: Jessenia Rodriguez y Ximena Gurdían

| Objetivos                                                                                                                                      | Contenido                                                                                                                        | Técnica                       | Desarrollo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Hora                | Recursos                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------|
| Inscribir a los participantes.                                                                                                                 | Inscripción.                                                                                                                     | Escrita                       | Cada participante se inscribe en la lista oficial.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 8:00 a 8:15 am      | Listas<br>Lapicero                                       |
| Definir el concepto de juegoteca y sus objetivos.                                                                                              | Concepto de juegoteca, objetivos de la juegoteca.                                                                                | Expositiva                    | A través de la facilitadora introducir el concepto de juego y sus objetivos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 8:15 am a 8:45 am   | Proyector. Videos de Juegotecas                          |
| Identificar las funciones de las juegotecas: pedagógica, social, comunicación familiar, animación en la comunidad, formadora y de orientación. | Funciones de las juegoteca: pedagógica, social, familiar, comunicación animación en la comunidad, formadora y de orientación.    | El Tour                       | Se divide al grupo en 6 grupos, se distribuyen las funciones por grupos, se lee y reflexiona. Después se escriben las funciones en un papelógrafo y cada grupo lo coloca en un área distante entre los demás, se elige un representante del grupo quien expone ante los demás el tema como si fuese un guía turístico y los grupos como si fueran turistas, quienes se van rotando a escuchar las exposiciones ante cada guía. Después que todos han pasado por las “paradas turísticas” se reflexiona de manera grupal. | 8:45 a 10:00 am     | Fotocopias<br>Papelógrafos<br>Marcadores<br>Masking tape |
|                                                                                                                                                |                                                                                                                                  |                               | R E C E S O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 10:00 am a 10:30 am | Refrigerio                                               |
| Establecer normas de funcionamiento de la juegoteca.                                                                                           | Normas de funcionamiento: Horarios, préstamos de juguetes, edad de los usuarios, ficheros, preparación y control de los juguetes | Grupo de Discusión y consenso | Todos trabajaran en consenso para establecer los horarios, los préstamos de juguetes, la edad de los usuarios, realizar los ficheros, trabajar en la preparación y control de los juguetes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 10:30 a 11:30 am    | Humanos<br>Papelógrafos<br>Marcadores                    |
| Crear la estructura organizacional para el manejo de la juegoteca.                                                                             | Estructura organizacional para el manejo de la juegoteca.                                                                        | Dialogada                     | De manera voluntaria los comunitarios propondrán personas que se harán cargo de la juegoteca comunitaria ocupando la estructura organizativa elegida por el equipo de trabajo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 12:00 a 1:00 p.m    | Pizarra<br>Marcadores                                    |
|                                                                                                                                                |                                                                                                                                  |                               | CIERRE DE LA ACTIVIDAD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                     |                                                          |

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

## **Seminario-Taller No. 4 “Construcción de juguetes con material de desecho”**

Dirigido a maestros/as de la escuela de la ciudadela de Salinas Grandes

Padres de familia de la comunidad y líderes comunitarios

10 alumnos de 5to y 6to grado

22 de Octubre 2011

Objetivo General: Construir juguetes con material de desecho.

Objetivo Específico:

Motivar a la comunidad y a los docentes en la educación ambiental.

Reutilizar materiales de desecho de la comunidad.

Construir 5 juguetes con materiales de desecho.

Abastecer la juegoteca con juguetes elaborados por la comunidad.

Desarrollar capacidades locales

Facilitadora: Alicia Díaz de Cano.

| Objetivos                                                             | Contenido                                                                                        | Técnica           | Desarrollo                                                                                                                                                                                                               | Hora              | Recursos                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Inscribir a los participantes.                                        | Inscripción.                                                                                     | Escrita           | Cada participante se inscribe en la lista oficial.                                                                                                                                                                       | 8:00 a 8:15 am    | Listas<br>Lapicero                                                                                                                                                                                             |
| Motivar a la comunidad y a los docentes a la protección del ambiente. | El impacto ambiental que implican los desechos y las basuras.<br>El reciclaje, la mejor solución | Expositiva        | La facilitadora introducirá los temas, estos serán comentados por el grupo.                                                                                                                                              | 8:15 am a 9:00 am | Proyector                                                                                                                                                                                                      |
| Objetivos                                                             | Contenido                                                                                        | Técnica           | Desarrollo                                                                                                                                                                                                               | Hora              | Recursos                                                                                                                                                                                                       |
| Reutilizar materiales de desecho de la comunidad.                     | El papel y el cartón, el vidrio, los plásticos, los metales, los textiles, el caucho.            | Exposición        | Se expondrán diferentes texturas, formas y colores de los diferentes materiales para reciclar y sus diferentes utilizaciones en la elaboración de los juguetes y juegos.                                                 | 9:00 a 10:15 am   | Papeles variados, cartón, vidrio, plásticos, metales, textiles, el caucho.                                                                                                                                     |
|                                                                       |                                                                                                  |                   | RECESO                                                                                                                                                                                                                   | 10:15 a 10:30 am  | Refrigerio                                                                                                                                                                                                     |
| Construir 5 juguetes con materiales de desecho.                       | Construcción de juguetes                                                                         | Aprender-Haciendo | Utilizando la guía de la facilitadora y las fichas de construcción (ver anexo) la comunidad elaborará 5 juguetes con material de desecho .El payaso corre - pasillos, el rompecabezas, las mil caras, tragabolas, zancos | 10:30 am a 12:45m | Fichas de construcción. Latas, cuerdas, clavos, cajas de fósforos, revistas, pinturas, alicates, martillo, pega, alambre, pedacitos y varilla de madera, cajas de cartón, telas, tije ras marcado-res, cadena. |
| Abastecer la juegoteca con juguetes elaborados por la comunidad       | Entrega a responsable de juegoteca                                                               |                   | Se le hará entrega de la lista de los juguetes elaborados por los comunitarios.                                                                                                                                          | 12:45 a 1:00 pm   | Lista de juguetes                                                                                                                                                                                              |
|                                                                       |                                                                                                  |                   | CIERRE DE LA ACTIVIDAD                                                                                                                                                                                                   |                   |                                                                                                                                                                                                                |

*Tesis: El juego como experiencia estratégica de aprendizaje*

A N E X O S

FICHA N°

FICHA TECNICA DEL JUEGO DIDÁCTICO

NOMBRE DEL JUEGO

No de participantes:

Edades:

Valores:

Recursos metodológicos:

Descripción:

Materiales Necesarios:



Objetivos:

---

Desarrollo:

---

Observaciones:

---

FICHA N°

FICHAS DE CONSTRUCCION DE JUGUETE

NOMBRE DEL JUGUETE

Edades:

---

Herramientas Necesarias:

---

Materiales Necesarios:

---

Procedimiento:

---

Funcionamiento:

---

Sugerencias:

---

## **Juego N° 1**

**Título del Juego:** “La Pesca”

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

Lengua y Literatura

Educación Física

Moral y Cívica

**Competencias:** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

1. Que los niños y niñas practiquen valores de socialización, respeto, tolerancia para la buena convivencia
2. Verificar y reforzar los conocimientos adquiridos por los niños y niñas
3. Desarrollar habilidades psicomotoras, de lucha y competencia

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

1. Valores para la buena convivencia
2. Habilidades psicomotoras
3. Reforzamiento

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Juego físico colectivo

**Audiencia a la cual va dirigido:** Preescolar y primaria.

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

De 10 a 20 niños

**Duración:** De 20 a 30 minutos

**Materiales utilizados:**

- Tarjetas con preguntas
- Juguetes
- Golosinas
- Redondel o cuadro cercado por un muro

-Anzuelo

-Cordel largo

-Vara

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Ponerle lazos a los juguetes y golosinas, luego colocarlos dentro del redondel o cuadro.

Atar el anzuelo al cordel y éste a la varita. Con este instrumento el niño pescará los objetos que están dentro del redondel o cuadro. La pesca se comienza por turnos, el niño que está en el extremo comienza. El juego termina cuando se agotan los objetos.

## **Juego N° 2**

**Título del Juego:** “Los refranes”

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

Lengua y Literatura

**Competencias:** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

1. Que los niños y niñas desarrollen agilidad mental
2. Que los niños y niñas desarrollen la memoria
3. Que los niños y niñas conozcan los refranes nicaragüenses

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Refranes nicaragüenses

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Agilidad mental y memoria

**Audiencia a la cual va dirigido:** niños y niñas de la segunda infancia

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

De 10 a 20 niños

**Duración:** De 20 a 30 minutos

***Materiales utilizados:***

-Refranes

***Instrucciones:*** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

El juego inicia eligiendo un refrán, cada palabra del refrán se reparte entre los jugadores; el que va a adivinar el refrán tiene que salir del grupo y dirigirse a un lugar donde no escuche cuando repartan las palabras.

Cada jugador tiene que decir la palabra que le tocó en una frase. Ejemplo: con el refrán “Quien mucho abarca mucho aprieta”. A uno de los jugadores le corresponde la palabra “abarca” el que adivina debe hacer previamente una pregunta. El aludido contestará poniendo la palabra abarca dentro de una frase como la siguiente: “Escribí un cuento que ABARCA todo el relato del paseo”.

***Juego N° 3***

***Título del Juego:*** “Finfirulín finfirulero”

***Área de Conocimiento:*** Asignatura al que estará orientado.

*Lengua y Literatura*

*Educación Física*

*Estudios sociales*

***Competencias:*** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

1. Que los niños y niñas desarrollen habilidades psicomotoras
2. Que los niños y niñas valoren la importancia de cada uno de los oficios.
3. Que los niños y niñas practiquen valores de responsabilidad y respeto.

***Contenidos:*** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

1. Movimientos corporales
2. Oficios de la población

***Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:*** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

*Juego de prendas*

**Audiencia a la cual va dirigido:** Preescolar y primaria.

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

De 10 a 20 niños

**Duración:** De 20 a 30 minutos

**Materiales utilizados:**

Nombre de los diferentes oficios

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Los niños se colocarán en círculo y uno va diciendo:

“Finfirulín finfirulero, cada cual coge su oficio”. Cuando diga la palabra OFICIO, imitará algún instrumento o algún oficio (carpintero, músico, clavar, serruchar, flauta, violín...).

Con esa frase se va poniendo frente a cada jugador; éste comienza su oficio desde el mismo momento en que se lo indican sin dejar de hacer el movimiento de imitación, ni reírse, de lo contrario da prenda.

#### **Juego N° 4**

**Título del Juego:** “Barquito cargado”

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

Lengua y Literatura

**Competencias:** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

1. Que los niños y niñas desarrollen habilidades ortográficas y de vocabulario
2. Que los niños y niñas desarrollen la atención y la memoria

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

1. Ortografía literal
2. Vocabulario

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Juego de prendas

***Audiencia a la cual va dirigido.***

*Niños y niñas de segunda infancia*

***Número de jugadores:*** *Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

***Duración:*** *De 30 a 45 minutos*

***Materiales utilizados:***

*-Bola*

*Nombres con las diferentes letras*

***Instrucciones:*** *Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.*

El que inicia el juego dice: “Barquito cargado de A”. Todos los jugadores deben tener listos nombres que empiezan con la letra A, comenzando el juego en la siguiente forma:

El que inicia, al decir la frase, lanza la bola al niño que esté más distraído; éste tiene que decir inmediatamente que siente caer la bola, un nombre que empiece con la letra A. Si no lo dice al momento de caer la bola, da prenda; y si dice un nombre que ya se ha dicho, también da prenda.

**Juego N° 5**

***Título del Juego:*** *“La venta”*

***Área de Conocimiento:*** *Asignatura al que estará orientado.*

*Matemática*

***Competencias:*** *Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*

- 1. Que los niños y niñas utilicen las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división en las actividades de la vida diaria*
- 2. Que los niños y niñas utilicen los instrumentos de medida con precisión.*
- 3. Que los niños y niñas practiquen valores de honestidad, respeto y responsabilidad.*

***Contenidos:*** *Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.*

- 1. Operaciones aritméticas*
- 2. Medidas de peso y talla*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

*Asociación, raciocinio y memoria*

**Audiencia a la cual va dirigido.**

*Niños y niñas de segunda infancia*

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

*De 10 a 20 niños*

**Duración:** De 30 a 45 minutos

**Materiales utilizados:**

- *Materiales de desechos*
- *Recursos del medio*
- *Balanza*

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Consiste en poner una pulpería o tienda; se simulan los productos y el dinero o bien se ponen objetos reales. Debe haber balanza para pesar si es pulpería o vara para medir si es tienda. Los billetes y monedas deben ser elaborados por los propios niños. El éxito del juego dependerá del ingenio del maestro o maestra y su empeño en interesar a los alumnos en la organización del juego.

## **Juego N° 6**

**Título del Juego:** “*Cartas rusas*”

**Área de Conocimiento:** *Asignatura al que estará orientado.*

*Lengua y Literatura*

*Geografía*

*Historia*

**Competencias:** *Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*



1. Que los niños y niñas utilicen con propiedad los sustantivos propios y comunes
2. Que los y las estudiantes apliquen correctamente los verbos y adjetivos calificativos.
3. Que los niños y niñas desarrollen habilidades memorísticas y agilidad mental.

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

1. Sustantivos propios y comunes
2. Adjetivos calificativos
3. Verbos

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Agilidad mental, memoria

**Audiencia a la cual va dirigido.**

Niños y niñas de segunda infancia

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

De 10 a 30 niños

**Duración:** De 30 a 45 minutos

**Materiales utilizados:**

- Lapicero
- Papel

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

En este juego intervienen cuatro niños, el resto queda para hacer los comentarios. La primera niña o niño del grupo de cuatro tiene que escribir nombres femeninos e igual número de nombres masculinos.

La segunda niña o niño escribirá un número de adjetivos igual al de las parejas de la primera niña(o). La tercera escribirá verbos y la cuarta nombre de lugares. El número de verbos y lugares será igual al de adjetivos y nombres.

Al iniciarse el juego se da el número de parejas. Cada niño hace sus anotaciones sin que el resto de compañeros se dé cuenta de las palabras que escribe; una vez que terminan, comienza la lectura.

Lee primero la que ha escrito los nombres; siguen por turno los otros compañeros. El objeto del juego es hacer chiste de las fases que van saliendo, pues los nombres no se leerán todos de una vez, sino que el primer participante, leerá la primera pareja de nombres hasta que los otros de turno leerán el correspondiente adjetivo, verbo y lugar, el primer participante leerá la segunda pareja. En esta forma se continúa el juego.

## **Juego N° 7**

**Título del Juego:** “La rayuela”

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

*Educación Física*

**Competencias:** *Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*

1. *Que los niños y niñas desarrollen habilidades psicomotoras*
2. *Que los niños y niñas practiquen valores de respeto, tolerancia y responsabilidad.*

**Contenidos:** *Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.*

1. *Movimientos corporales*
2. *Desplazamiento*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** *Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

*Juego físico*

**Audiencia a la cual va dirigido.**

*Niños y niñas de primera y segunda infancia*

**Número de jugadores:** *Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

*De 5 a 10 niños*

**Duración:** *15 a 30 minutos*

**Materiales utilizados:**

**Piedras**

**Instrumento para rayar**

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Se traza en el suelo un cuadro, dentro del cual se hacen otros cuadros; en la parte exterior y unidos al cuadro, se trazan varios arcos. Para jugarlo se tira una piedra a una raya trazada en el extremo opuesto a la rayuela; esto es lo que se llama “Prueba”; cada niño tira la suya. El niño que lo logra es el primero en saltar los demás seguirán el orden correspondiente. El niño que comienza lanza su piedra al cuadro y comienza saltando sobre un pie, empujando con él la piedra para pasarla a otro cuadro. Si el niño pisa cualquier raya o la piedra que empuja cae en raya, pierde y comienza a saltar otro jugador. En esta forma se sigue hasta que todos los jugadores pasen. Gana el primero que recorre todos los cuadros

## **Juego N° 8**

**Título del Juego:** “La gallina ciega”

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

Educación Física

**Competencias:** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

1. Que los niños y niñas desarrollen habilidades psicomotoras y auditivas.
2. Que los niños y niñas practiquen valores de sociabilidad, respeto, tolerancia y responsabilidad.
3. Que los niños y niñas desarrollen la imaginación y la creatividad

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

1. Movimientos corporales
2. Desplazamiento

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Juego físico

**Audiencia a la cual va dirigido.**

Niños y niñas de primera y segunda infancia

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

De 10 a 20 niños

***Duración:*** 15 a 30 minutos

***Materiales utilizados:***

*Pañuelo para vendar*

***Instrucciones:*** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Uno de los niños del grupo tiene que hacer de “Gallina Ciega”, para lo cual se le vendan los ojos. El resto de niños se esparce por diferentes lugares, no muy lejos de la “Gallina Ciega”.

El que venda los ojos pregunta al vendado (qué es “La Gallina Ciega”):

- ¿Qué se te ha perdido?

- Una aguja y un dedal – Contesta “La Gallina Ciega”.

- “Búsquela que la ha de hallar – replica el que vendó a “La Gallina, dándole al mismo tiempo tres o más vueltas y retirándose para no ser cogido por ella.

Todos tratan de no dejarse agarrar por la “Gallina ciega”, pero a hurtadillas se le acercan para tocarla, tirarla del vestido, llamarla diciendo: “A mí”.

El que resulte atrapado, pasa a ser “La Gallina Ciega” en el siguiente juego.

## **Juego N° 9**

***Título del Juego:*** “El gato y el ratón”

***Área de Conocimiento:*** Asignatura al que estará orientado.

*Educación Física*

*Moral y Cívica*

***Competencias:*** Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.

- 1. Desarrollar habilidades de desplazamiento, agilidad física y mental*
- 2. Practicar valores de solidaridad, compañerismo, respeto y tolerancia*
- 3. Desarrollar el ingenio, creatividad y astucia.*

***Contenidos:*** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

- 1. Valores*

2. *Movimientos corporales*

3. *Desplazamiento*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** *Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

*Juego físico*

**Audiencia a la cual va dirigido.**

*Niños y niñas de segunda infancia*

**Número de jugadores:** *Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

*De 10 a 20 niños*

**Duración:** *15 a 30 minutos*

**Materiales utilizados:**

*Niños*

**Instrucciones:** *Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.*

Se forma un círculo de niños tomados de la mano; dos de ellos no forman parte del círculo. Uno de ellos hace de ratón queda dentro del círculo y el otro que hace de gato queda fuera del círculo.

El gato invita a salir al ratón, con estas palabras:

-Sal, ratoncito, sal.

El ratón sale y el gato se va tras él, persiguiéndolo; corren dentro y fuera del círculo. El objetivo del gato es atrapar al ratón y el del ratón, burlar al gato, hasta que uno de ellos se cansa o el gato logra atrapar al ratón.

## **Juego N° 10**

**Título del Juego:** *“Lotería”*

**Área de Conocimiento:** *Asignatura al que estará orientado.*

*Matemática*

*Lengua y Literatura*

*Ciencias Naturales*

**Competencias:** *Qué se quiere aprender y desarrollar con la ejecución del juego.*

- 1. Desarrollar habilidades en el uso de los números naturales*
- 2. Desarrollar habilidades en el conocimiento de la flora y la fauna de la región*
- 3. Que los niños y niñas realicen acciones en función del cuidado del medio ambiente.*

**Contenidos:** *Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.*

- 1. Los números naturales*
- 2. Flora y fauna de Nicaragua*
- 3. Cuido y preservación del medio ambiente*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** *Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.*

*Agilidad mental*

**Audiencia a la cual va dirigido.**

*Niños y niñas de la primera y segunda infancia*

**Número de jugadores:** *Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).*

*De 10 a 15 niños*

**Duración:** *15 a 30 minutos*

**Materiales utilizados:**

- Tarjetas de cartón*
- Marcadores o crayolas*
- Lápiz de grafito*
- Granos de maíz o frijoles*

**Instrucciones:** *Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.*

*Se juega con cartones de tamaño de tarjeta postal, donde se pintan números, flores, frutas o animales y se desarrolla de la siguiente manera:*

Sentados los jugadores, se les reparte una tarjeta a cada uno y un número de maíces o frijoles igual al número de objetos pintados en las tarjetas. Cada una de estas tarjetas consta de nueve números u objetos.

Uno de los niños tendrá a su vez pintados en cartones pequeños o fichas los números, flores o animales correspondientes a las tarjetas. Es decir que si son diez tarjetas, en cada una hay pintadas nueve figuras distintas, serán noventa las fichas de que constará la lotería.

Listos todos, el que lleva las fichas empieza a cantar la lotería, sacando una ficha y diciendo en voz alta el número o nombre de la figura que va a cantar; los de las tarjetas irán colocando un maíz en cada número o figura cantada, y que está pintada en su tarjeta.

Gana el primero que llega a cubrir con maíces todas las figuras de su tarjeta.



**Nombre:** Ximena María Gurdíán Tijerino

**Profesión:** Turismo

**Educación formal:** Licenciada en Turismo  
Universidad Internacional de las Américas - Costa Rica

**Maestría en:** Gestión Turística y Hotelera  
Universidad de Managua – Managua, Nicaragua

**Maestría en:** Educación Rural y Desarrollo  
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua,  
León, Nicaragua

**Nacionalidad:** Nicaragüense

**Experiencia:** Empresa privada  
Organismos No Gubernamentales  
Docencia Universitaria

**Correo electrónico:** xgurdian@hotmail.com



## Última página

Esta tesis terminó de elaborarse el día seis de julio de 2011