



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA  
UNAN –FAREM, MATAGALPA**

**Monografía para optar al título de licenciada en Trabajo Social**

**Tema:**

**Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez,  
Programa Diviértete y Aprendo, Fundación El Sueño de la Campana, San  
Ramón, Matagalpa, II Semestre 2017.**

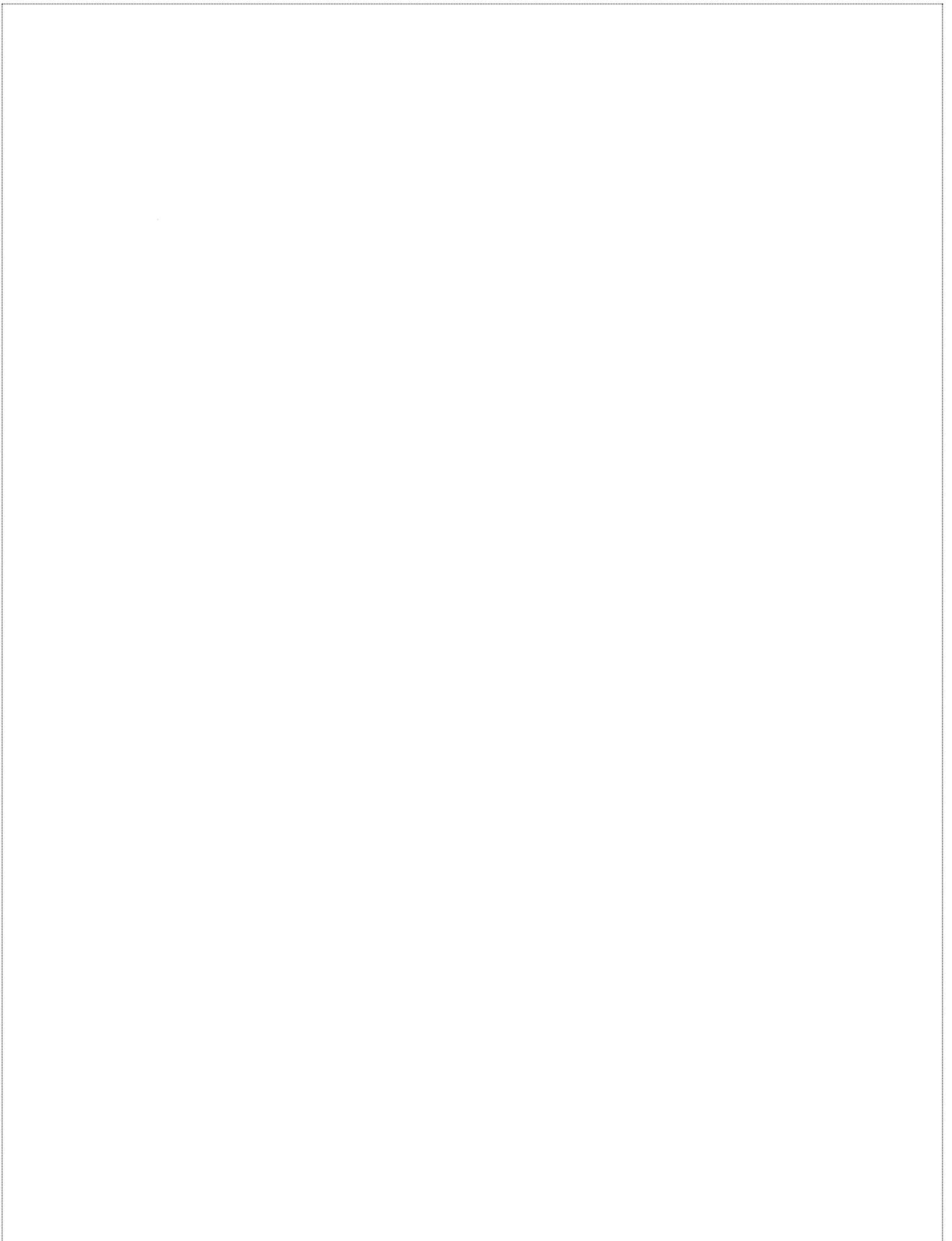
**Autora:**

**Br. Sochil Isabel Blandón Hernández**

**Tutor:**

**Dr. Franklin René Rizo Fuentes**

**Febrero, 2018.**





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA, MATAGALPA**

**UNAN –FAREM, MATAGALPA**

**Monografía para optar al título de licenciada en Trabajo Social**

**Tema:**

**Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez,  
Programa Diviértete y Aprendo, Fundación El Sueño de la Campana, San  
Ramón, Matagalpa, II Semestre 2017.**

**Autora:**

**Br. Sochil Isabel Blandón Hernández**

**Tutor:**

**Dr. Franklin René Rizo Fuentes**

**Febrero, 2018.**

## **TEMA**

**Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviértete y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2017.**

## DEDICATORIA

Primeramente, a Dios por darme la vida, por darme inteligencia, paciencia, salud y amor al terminar esta investigación, además por bendecirme con su infinito amor y por ser bondadoso conmigo.

A mi papá Antonio Blandón Fuentes y a mi mamá Petrona Hernández por ser esos dos grandes ángeles que nunca me dejan sola, por apoyarme, por su amor, comprensión, por darme confianza y levantarme siempre que caía, por esas palabras de aliento que siempre me brindaron, gracias por ese apoyo tanto económico, como sentimental.

A mi hija Valentina Guadalupe Ortiz Blandón por ser el ser más preciado que tengo, porque cuando ya no puedo más eres esa persona que secas mis lágrimas, que logras sacar fuerzas de donde sea, por ese amor que me brindas, por ser mi más grande maestra después de Dios, gracias mi princesa, este es un logro tuyo también.

A mi esposo Lenner Xavier Ortiz Almansa, gracias mi amor por ser mi mano derecha, por apoyarme en este logro más que al igual es tuyo, por tu apoyo incondicional.

A mis hermanos y hermanas, Norvin, Helen, María, Zoneyda me ayudaron con su apoyo y sus consejos. Y sobrinas para que vean un ejemplo de superación.

A mis amigas que en realidad son mis hermanas no de sangre, pero sí de cariño, Diana Belén Martínez, Keyla Picado, Cynthia Moreno, Eliuth Huembés, gracias por estar pendientes de mí...Las quiero, gracias por todo.



## AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarnos el don de la vida, salud, fortaleza, protección e Inteligencia para culminar la etapa de mis estudios profesionales con éxitos, gracias por permitirme alcanzar una meta más.

Muy agradecida con mi familia, por su Amor, confianza y apoyo incondicional que es indispensable para mi

Le agradezco a mi Tutor Dr. Franklin René Rizo Fuentes, por guiarme y orientarme en el proceso de la investigación, por su paciencia y motivación en momentos de confusión, por dedicar parte de su tiempo al transmitirme sus conocimientos que me han permitido formarme como profesional

A mis maestros que me formaron estos cinco años en la universidad, en especial a profesor Francisco Altamirano porque es un ejemplo a seguir, por esas clases tan dinámicas y por siempre tratarnos como parte de su familia.

A los protagonistas de mi investigación a la facilitadora, a la niñez del Programa Diviérteme y Aprendo, a la Fundación el Sueño de la Campana, gracias por depositar su confianza en mí y permitir conocer sus vivencias y colaborar en este estudio.

# CARTA AVAL DEL TUTOR

## RESUMEN

En esta Investigación se abordó el tema las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje, Programa Diviérteme y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, II Semestre 2017, realizado bajo un enfoque cualitativo, permitiéndome formar parte en la vivencia de cada uno de las fases.

Para llevar a cabo la investigación realicé un auto diagnóstico, que permitió reconocer si estaba preparada para realizar esta investigación, además logré que las educadoras identificaran la problemática más sentida, tanto por ellas como los padres de familia que matricularon sus hijos en este centro de reforzamiento escolar. Para iniciar con la investigación planteada diseñe cronograma de actividades. Es importante señalar que para los niños que asisten al Programa Diviérteme y Aprendo, es fundamental desarrollar Metodologías Lúdicas o estrategias lúdicas que fortalezcan el aprendizaje, por lo tanto, mi principal objetivo es Vivenciar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2017.

Durante el desarrollo de la investigación utilice como metodología, cuentos, canciones infantiles, diálogos informales con los niños, huertos, manualidades de acuerdo con la edad y juegos. Entre los principales hallazgos encontrado durante la investigación: la vivencia que tiene para los niños las estrategias lúdicas, ya que, gracias a ellas, los niños cambian de formas de estudios o de simplemente de aprender, sin embargo, al ser un método más libre y espontáneo, algunos de los padres tienden a confundirlo como algo que no deja enseñanza alguna.

Palabras clave: Estrategia lúdica, Aprendizaje.

# ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>I</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>II</b>
<b>CARTA AVAL DEL TUTOR O (A) .....</b>	<b>III</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>IV</b>
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>1</b>
1.1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	4
1.4 OBJETIVOS .....	5
1.4.1 General .....	5
1.4.2 Específicos .....	5
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>6</b>
<b>2. ANTECEDENTES .....</b>	<b>6</b>
2.1. Antecedentes teóricos .....	6
2.2. Antecedentes Metodológicos .....	12
2.3 Antecedentes actitudinales .....	12
2.4 MARCO REFERENCIAL .....	13
2.5 MARCO TEÓRICO .....	15
<b>A. ESTRATEGIAS LÚDICA .....</b>	<b>15</b>
a.1. Concepto .....	15
a.2. Tipos.....	16

a.3. Características .....	19
a.4. Importancia .....	22
<b>B. APRENDIZAJE .....</b>	<b>25</b>
b.1. Definición .....	25
b.2 Tipos.....	26
b.3. Formas de aprendizajes.....	30
b.4. Características.....	32
b.5. Inteligencias múltiples .....	37
b.5.1 Tipos de inteligencia múltiples.....	38
<b>C. VIVENCIA: .....</b>	<b>46</b>
C.1. Definición: .....	46
2.6 PREGUNTAS DIRECTRICES .....	47
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>48</b>
<b>3. DISEÑO METODOLOGICO .....</b>	<b>48</b>
3.1. Paradigma .....	48
3. 2.- Enfoque: .....	48
3.3.-Tipo de Investigación .....	49
3.4. Método de la investigación .....	49
3.5.-Objeto de estudio.....	50
3.6.-Instrumentos y técnicas de recolección de la información .....	50
3.6.1.- Entrevistas:.....	50
3.6.2.-Diario de campo .....	51
3.6.3 Observación: .....	51
3.6.4.-Corte de la investigación .....	52
3.6.5.- Población: .....	52
3.6.5 Muestra .....	52
3.7.- Técnica de análisis de la información.....	53

3.8.-Sistema Categorial.....	53
3.9.- Recolección y análisis de la información.....	53
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>54</b>
<b>4. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>54</b>
4.1. Metodología y técnicas utilizadas.....	54
4.2 Problemáticas encontradas en el pre diagnostico.....	54
4.3 Dificultades y fortaleza de los niños y niñas en la aplicación de las estrategias lúdicas 55	
4.4 Describir la percepción que tiene los padres respecto a las estrategias lúdicas .....	55
4.5 Categorización.....	56
Niñez .....	56
Estrategias Lúdicas.....	57
Aprendizaje .....	59
Fortalecimiento del aprendizaje .....	60
4.6 RESULTADO DEL DIARIO DE CAMPO .....	61
4.7 Talleres.....	62
4.8. Algunas estrategias lúdicas que las facilitadoras podrían utilizar con la niñez .....	64
<b>CAPITULO V .....</b>	<b>78</b>
5.1. Conclusiones .....	78
5.2. Recomendaciones .....	79
5.3. Bibliografía.....	80

### **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1.....	55
Tabla 2.....	56
Tabla 3.....	85-117
Tabla 4.....	116

## **INDICE DE IMÁGENES**

Imagen 1.....	13
Imagen 2.....	54
Imagen 3.....	56
Imagen 4.....	57
Imagen 5.....	59
Imagen 6.....	60
Imagen 7.....	62
Imagen 8.....	63
Imagen 9.....	64
Imagen 10.....	121
Imagen 11.....	122

# CAPÍTULO I

## 1.1. INTRODUCCIÓN

La estrategia lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Por lo que la lúdica es parte fundamental de este proceso, de Fortalecimiento del aprendizaje en lugar de “forma natural” porque todo esto es simbólico y por tanto humano. (Jiménez, 2005)

La investigación cualitativa permite a los investigadores involucrarse con los sujetos y su realidad, por lo que esta investigación analiza cada situación relacionada con el comportamiento entre las personas, es la base de la investigación cualitativa. Y es que las personas no somos números exactos. Nuestra conducta radica en la relación con nuestro entorno, experiencias, conocimientos y contextos que, muchas veces, se nos escapan de nuestro control. Aborde este proyecto monográfico enfocándome en vivenciar las Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento del Aprendizaje en la Niñez, Programa Diviértete y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, II Semestre ,2017.

Para la realización de este trabajo primeramente se hizo una primera visita al Programa Diviértete y Aprendo. Se realizó un pre diagnóstico para la identificación de la problemática en conjunto con los padres de familia y facilitadores y los principales actores en este caso los niños , posteriormente se llevaron a cabo una serie de actividades , en estas se expresan elementos facilitadores y obstaculizadores, de la misma forma se valoraron los recursos con que los educando cuentan y además se construyeron algunas estrategias con las madres y docentes, porque al final ellos como adultos son quienes guían a los

niños y niñas, esto con la intención de fortalecer el proceso de aprendizaje , las especificaciones están contenidas a lo largo de la investigación según el orden.

Este documento está compuesto por; una introducción que describe de forma breve la experiencia, planteamiento del problema, justificación que muestra la pertinencia de la investigación, los objetivos que nos guiaron durante todo el proceso, antecedentes, marco teórico, marco contextual, que contienen las bases en las cuales se sustenta nuestro trabajo, preguntas directrices que sirvieron de orientación hacia las respuestas que buscaba , diseño metodológico el cual contiene una visión clara y concisa de cada una de las etapas. Análisis y discusión de resultados el que consiste en explicar los resultados obtenidos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad a nivel educativo, la docencia perfeccionan un sin números de estrategias para el aprendizaje de la niñez, pero muy pocas veces estas estrategias obtienen buenos resultados, tal es el caso de los niños que asisten al Programa “Diviérteme y Aprendo”, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, estos niños, aparte de asistir a su escuela regular, reciben clase de reforzamiento escolar, ellos forman parte de este programa, es decir que muchos de ellos llevan muy bajo rendimiento y otros no dominan la lecto- escritura, es decir que inician de cero, esta educación va fortalecida con estrategias lúdicas, siendo esta muy importante en la educación de la niñez.

Cabe mencionar que los padres de los niños que asisten al programa Diviérteme y Aprendo de la Fundación el Sueño de la Campana tiene muy poca información de lo que es estrategia Lúdica y lo importante que es para los niños en la etapa en la que están este tipo de actividades.

Actualmente la humanidad vive en constantes cambios, donde el sistema educativo está llamado a ejercer un papel preponderante a fin de contribuir a resolver las crisis generadas por las transformaciones del ámbito educativo ,especialmente el nuevo educador quien es uno de los responsables de la calidad de la educación, por lo tanto es muy importante su formación académica para aplicar nuevos métodos, técnicas y estrategias que ayuden a incrementar el nivel de competencia de sus estudiantes en el proceso de aprendizaje(Quintero, 2011).

Por lo antes descrito se plantea la siguiente interrogante:¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje, en la aplicación de estrategias lúdicas que presenta la niñez que asiste al Programa Diviérteme y Aprendo de la Fundación el Sueño de la Campana?

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La siguiente investigación, “Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, Programa Diviérteme y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana”, tiene como propósito de vivenciar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre 2017.

Las razones que me motivaron realizar esta investigación es la inconformidad que tiene los padres de familia con las estrategias lúdicas como principal método para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas que asisten al Programa Diviérteme y Aprendo y la preocupación que esto trae consigo para la facilitadora que muchos de estos padres han decidido sacar a sus hijos e hijas de este Programa

Es de vital importancia para la niñez padres y facilitadoras de este programa, por el gran grado de desinformación que los padres de estos niños tienen hacia este tema. Como investigadora y futura trabajadora social, estoy consciente de la difícil situación que presentan la niñez, he decidido realizar la monografía a fin de vivenciar las estrategias lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje de estos niños, la situación académica que tienen estos niños que por consiguiente llegan a reforzamiento escolar y el nivel de desinformación que tiene mucho de padres y madres de familia

La Investigación, es de trascendental importancia para el docente de Educación preescolar, al que le es necesario tener claro conocimientos de la forma de aplicación de las estrategias lúdicas que facilitan y fortalecen el aprendizaje, durante el desarrollo de las experiencias educativas. Es a través de las estrategias lúdicas, que se permite la interacción de la niñez con sus compañeros de clases, así como el afianzamiento de normas, valores, y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo, motriz y social es decir su desarrollo educativo

## 1.4 OBJETIVOS

### 1.4.1 General

- ✓ Vivenciar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre 2017.

### 1.4.2 Específicos:

- ✓ Identificar las dificultades de aprendizaje, en la aplicación de las estrategias lúdicas en la niñez, Programa Diviérteme y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, II Semestre 2017.
- ✓ Describir la percepción que tiene los padres en la implementación de las Estrategias Lúdicas en la niñez, Programa Diviérteme y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, II Semestre 2017.
- ✓ Mencionar algunas estrategias lúdicas que contribuyan al fortalecimiento del aprendizaje de la niñez del Programa Diviérteme y Aprendo, Fundación el Sueño de la Campana, San Ramón, II Semestre 2017.

## CAPITULO II

### 2. ANTECEDENTES

A continuación, se describen los antecedentes que se han realizado con relación a mi investigación, donde se abordan los principales antecedentes de nuestra investigación, de los cuales hemos dividido en: Teórico, donde se presentan los estudios que realizaron diferentes autores sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje.

#### 2.1. *Antecedentes teóricos*

A nivel Mundial (Europa)

En este contexto encontré una investigación titulada “Estrategias lúdicas para fortalecer la Motricidad Gruesa en los niños de preescolar en la educación educativa Bajo Grande –Sahagún” Avila, (2015) realizado en Córdoba, Andalucía, España. Tiene como objetivo diseñar una propuesta con Estrategias Lúdicas, que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños, llegando a la conclusión que, gracias a las Estrategias Lúdicas, se logró que los estudiantes desarrollaran el equilibrio y coordinación al realizar actividades que impliquen manipulación y desplazamiento, además les ayudó mucho a que los estudiantes ejecutaran actividades que estuvieran encaminadas a fortalecer la motricidad gruesa.

Esta investigación realizada en España es muy importante porque en ella se destaca lo importante que es la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad en los niños y al igual que esta investigación realizada en Europa, también es importante la investigación que estoy realizando ya que las dos son muy parecidas porque trata de las estrategias lúdicas y lo importante que es en el aprendizaje de los niños.

A nivel latinoamericano

**Encontré** la siguiente investigación titulada “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” Romero,( 2009) realizado en Buenos Aires ,Venezuela ,tiene como objetivo analizar las actividades lúdicas como

estrategias para la educación inicial, y con las siguiente conclusion El 98% de los resultados afirman que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización. Las estrategia pedagógica en educación inicial deben propiciar en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, conciente de la realidad y capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta

Estas investigaciones se relacionan mucho con la que realicé porque en primera instancia se habla de las estrategias lúdicas que se fomenta en los niños en primeras etapas ya sean educativas y en la vida personal, además no puedo dejar de mencionar la gran importancia que tiene la aplicación de la estrategia lúdica en la calidad de la educación ya que este tipo de metodologías ayudan al fortalecimiento y a crear un ambiente de interés y creatividad

En el contexto latinoamericano **encontré** el siguiente estudio “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa, Niño Jesús de Praga”Rodríguez, (2015) Realizado en Tolima, Bogotá Colombia, con el objetivo de favorecer el desarrollo de la Actividad Lúdicas como estrategias pedagógicas para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas a partir de un proceso de investigación y reflexión ,se llevó a la conclusión que la investigación propicio el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa ,así mismo , en los docentes contribuyó hacia un cuestionar del que hacer pedagógicamente con mira a la innovación , en los padres y madres de familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

También **encontré** la siguiente investigación titulada “Estrategia lúdica pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura”Castro C,( 2015) realizado en Bogotá, Colombia, con el objetivoDiseñar una estrategia

lúdica pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años, a través del juego. Teniendo como conclusión estrategia lúdica pedagógica permite lograr la atención, a memorizar, ayuda a lograr la percepción y concentración del estudiante, desarrollar sus habilidades motrices, cognitivas y aprendizaje significativo. Propicio en la niñez la libertad, respetar normas, a interiorizar pautas de comportamiento permitiendo su espontaneidad e interactuar con sus compañeros

**Encontré** la siguiente tesis monográfica “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta” Gonzales,(2015) realizado en Cartagena , Colombia ,teniendo como objetivo Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta y llegando a la siguiente conclusion : A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.

Estas investigaciones me dan una pauta,de como el problema que se tiene con la falta de informacion y actualizacion de los maestros no solo es en Nicaragua , tambien cabe recalcar que la estrategias ludicas es tan importante en la formacion educativa de los niños ya que marca una etapa primordial en la niñez

A Nivel Centroamericano

En el contexto Centroamericano **encontré** la siguiente tesis monográfica titulada “Aplicación de Estrategias Didácticas para la formación de competencias investigativas en niños y niñas ”Renderos(2013)realizado en Tegucigalpa

,Honduras ,con el objetivo de Ensayar distintas estrategias para la adquisicion de competencias investigativas por parte de los niños y niñas del cuarto Grado de la Escuela Dr.Carlos Roberto Reina de Trejos ,El Paraiso.tiene como conclusion , que las estrategias didacticas implementadas para el cuareto grado de dicha escuela fue el factor decicibo que marco las diferencia entrelos promedios y el uso de las estrategias didacticas en niños ,y por otra parte los maestro que no implemetan esta aplicación estrategica .

Tambien **encontré** la siguiente investigacion “La Metodologia utilizada por el docente influye en el proceso de enseñanza en los alumnos del tercer grado del centro escolar Jorge Larde del Barrio San Jacinto de San salvador ”(Ceron, 2005) realizado en San Salvador,El Salvador ,tiene como objetivo Investigar la influcia de la metodologia que utiliza el maestro en el mejoramiento del proceso de enseñansa , en los estudiantes del tercer grado del Centro Escolar Jorge Larde ,llego ala conclusion que el docente de tercer grado no mejora la enseñanza ,no utiliza juegos y recusos didacticos que propician el aprendizaje de sus estudiantes y las sig conclusiones : los maestros del centro escolar Jorge Larde no fomenta la utilizacion adecuada de las metodologias ludicas que podrian ayudar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje .

**Encontré** la siguiente investigacion “Actividades Lúdico- Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo” Villegas(2011)realizado en Costa Rica con los siguientes objetivos Definir actividades lúdico-pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo y finalizando con las siguientes conclusiones se determinó que sí hubo un efecto significativo en la variable proceso de socialización, no así en la integración social. Además, en la variable integración social se dio un efecto mediano. Por consiguiente, el tamaño del efecto evidencia que el programa de actividades lúdico- pedagógicas dio los resultados que sí surtió efecto.

Centro América no es la **ecepcion** se han realizado investigaciones muy importante sobre las estrategias lúdicas y lo importante que es para la niñez trabajar en ello ,Costa Rica ,El Salvador y Honduras solo algunos de los países que se han realizado y que mencione ,en ellos hablan de la importancia que tiene este tema que son las estartegias ludicas para la enseñansa y aprendizaje de cada niño que asiste a las aulas clase ,Nicaragua no ha sido la **ecepcion** habemos muchas personas que nos interesamos en la educacion de los niños y por tal razon investigar este tipo de temas tan importante para todos y todas.

A Nivel Nacional

A nivel de Nacional **encontré** la siguiente tesis monográfica:

“Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Prescolar de Aplicación Arlen Siu, ubicado en el distrito 1 del municipio de Managua, en el II semestre del año lectivo 2016” Suyen, (2016) realizado en Managua, con el objetivo Valorar las estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siú, ubicado en el Distrito 1, del municipio de Managua durante el II semestre del año lectivo 2016.y llegando a la conclusion que ,Las docentes, utilizaron con poca frecuencia estrategias como el canto, el cuento, juego con materiales didácticos, pero estos no estaban orientados a desarrollar habilidades de socialización.

**Encontré** a nivel nacional una tesis monografica titulada “Estrategias que favorecen la participación en niños/as de III nivel de la Escuela Emmanuel Mongalo y Rubio del municipio de Yalí, durante el año 2015” Castro, (2015) realizado en Jinotega , con los siguientes objetivos Promover estrategias que favorecen la participación de los niños (as) de III nivel de la Escuela Emmanuel Mongalo y Rubio y llegando a la siguiente conclusion Las estrategias que la docente utiliza para promover la participación de los niños y las niñas, son los cantos, juegos, comentarios, hojas de aplicación y trabajo en los libros de afianzamiento

Es tan importante como **mas** a menudo nos vamos interesando en la educacion de los mas pequeño y es que el saber, que el futuro esta en manos de ellos es mas responsabilidad ,es por ello que estas investigaciones significan un gran avance para todos, por que en ellas se muestra que existe interes de otras personas en la educacion de la niñes y que no solo son los maestro .

#### Nivel local

**Encontré** una investigacion realizada por Morales, (2014) titulada “Puentes Educativos: Un espacio protector para la niñez “Realizado en Matagalpa ,con el siguiente objetivo crear un espacio donde los niños y niñas puedan realizar actividades lúdicas y motivadoras, como: juegos recreativos, reforzamiento escolar, dinámicas de grupos orientadas a estimular la creatividad, lograr aprendizajes para la vida y práctica de factores protectores junto a su familia, la escuela y la comunidad.”y llegando a la conclusion , se lograron todos nuestros objetivos y satisfecho de poder ser parte de esta metodología. ”Como Ministerio de Educación estamos desarrollando lo que se conoce Estrategia de Aprendizaje con Enfoque Integral que está orientada a promover actividades lúdicas que motiven a niños y niñas a que disfruten de la experiencia educativa.

También encontré esta tesis monográfica titulada “análisis de la aplicación del plan de reforzamiento escolar en las asignaturas de matemática y lengua y literatura a los niños atendidos en ADIC, municipio de Matagalpa, segundo semestre 2015” Suarez,(2015) realizado en Matagalpa , con el siguiente objetivo Analizar la aplicación del plan de reforzamiento escolar en las asignaturas de Matemática y Lengua y Literatura de los niños atendidos en ADIC, municipio de Matagalpa, segundo semestre 2015 y llegando a la siguiente conclusión El plan de reforzamiento escolar de ADIC presenta dificultades, porque no cuentan con las docentes especializadas para impartirles clases a los niños que asisten a dicho reforzamiento escolar.

Es muy importante que a nivel local existan el interés de aborda este tipo de tema ya que los niños necesitan una motivación, las estrategias lúdicas es una de las mejores formas de ayudar a los niños al fortalecimiento del aprendizaje

## **2.2. Antecedentes Metodológicos**

A lo largo de mis estudios universitarios realice una investigación con enfoque cuantitativo relacionados con los diferentes proyectos que se realizan en el Barrio El Cementerio y la opinión de las personas, también se tomaron en cuenta las necesidades que ellos dicen tener. Necesidades y proyectos que implementan en el barrio El cementerio, II Semestre 2015. También realice una investigación cualitativa, que fue de gran ayuda para el fortalecimiento de estas otras investigaciones.

Realice mi protocolo con el título “Negligencias médicas en el Departamento de Matagalpa “considero que es un elemento importante que puede beneficiar futuras investigaciones con metodología cualitativa.

Después de las experiencias que he vivido en el transcurso de la carrera y en estos procesos en los que he sido parte y sobre todo compenetrarse con cada problemática, encontré que en la temática “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez” es un elemento importante que puede beneficiar futuras investigaciones con metodología cualitativa.

Desde un inicio me intereso abordar este tipo de tema que van dirigido a la niñez y a su educación, que es un derecho de los niños y niñas y por consiguiente conlleva un trabajo de la mano con la sociedad, porque hoy en día no tomamos como importante esta pequeña parte de la sociedad, pero tan importante, porque en ella tenemos puesta nuestra esperanza de un país y un mundo más humano con grandes profesionales

## **2.3 Antecedentes actitudinales**

Al realizar dicha investigación acepte que muchos de los casos planteados me conmovieron a su vez me sensibilizaron al tratarse de niños con diferentes problemas de aprendizajes, puedo decir que como futura trabajadora social me fortalecí y me apropie de estos tipos de estrategias, con ello vino a mi mente,

como era la educación y que estrategias utilizaron para mi educación en los años atrás.

También considero que es de gran importancia como profesional porque es uno de las grandes problemáticas de la educación no solo en niños sino en adolescentes y adulto que en las escuelas se deberían implementar este tipo de estrategia lúdicas, es para mí una verdadera satisfacción haber podido abordar este gran tema y espero que más jóvenes se sumen a este gran reto de formar profesionales de corazón y que los métodos duros de siglos pasados vayan quedando atrás.

## **2.4 MARCO REFERENCIAL**

La Fundación “El Sueño de la Campana” es fruto del deseo de un grupo de gente cercana que nos unimos para crecer y compartir una misma ilusión: poder devolver a la vida un poquito de lo que ella generosamente nos ha dado. Forma parte del nacimiento de la Fundación, la larga estancia en Nicaragua de dos jóvenes cooperantes, para iniciar nuestro primer proyecto: la compra de la finca "La Campana", la construcción del Hotel de ecoturismo responsable, en el pueblo de San Ramón (Nicaragua), núcleo de actuación de “El Sueño de la Campana”. **Ver imagen 1**

Desde el lugar donde, casualmente, hemos venido al mundo, hemos procurado abrir el corazón, los ojos y los brazos hacia Nicaragua, con una actitud de DAR, RECIBIR Y COMPARTIR, empezando, conjuntamente, desde ambos países, a dar cuerpo a lo que actualmente es “El Sueño de la Campana”. Su constitución legal se llevó a cabo en Tarragona, el año 2003.

Imagen 1: Fundación el sueño de la campana



“La Fundación del La Campana” está ubicada en el centro del pueblo de San Ramón, en el departamento de Matagalpa. El albergue se ha edificado a media altura del cerro, desde donde se tiene una panorámica del pueblo y del entorno rural

### **Programa Diviérteme y Aprendo**

La Fundación creó “Diviérteme y aprendo”, un programa de refuerzo escolar y juego, cuyo objetivo principal es inculcar a los más pequeños el verdadero placer de aprender. Para ello utilizan como principal herramienta la lectura, los cuentos, fomentando la imaginación de estos chicos.

En un primer momento, el proyecto de la Fundación consistía en facilitar el transporte a la escuela de los pipitos de las comunidades, que veían negada su asistencia por la incapacidad de costearse el traslado diario; y en proporcionar medicamentos a los mismos, que en muchas ocasiones no podían adquirir. Pero la falta de coordinación con el Gobierno y con los padres, que por lo general no se involucraban en el proyecto, hizo insostenible su continuidad y tras tres años quedó cerrado. Fue entonces cuando nació la cooperación con la escuela.

El Sueño de la Campana es una de las fundaciones de cooperación al desarrollo que trabajan en San Ramón. Cada una de ellas apuesta por un aspecto concreto de la realidad nicaragüense, todas ellas por el cómputo general de la sociedad. Los sueños son sólo sueños, hasta que dejan de serlo. Apostar por ellos es la opción. La pobreza no está sólo en no tener dinero” (Rodríguez, 2013)

De la misma forma el programa consiste en crear un espacio en el Centro Cultural donde los niños de 1er a 5to grado pueda realizar sus tareas, escolares y reforzar sus dificultades educativas en un ambiente que favorezca valores de participación, cooperación, compañerismo y respeto.

Las actividades son creativas, variadas, dinámicas y divertidas, de manera que el alumno esté motivado y aprenda de forma lúdica. Una educadora guíalas actividades, pero son los alumnos que participan de manera activa en su proceso de aprendizaje.

Este programa pretende favorecer y reforzar un clima de convivencia, respeto y cooperación.

Potenciar la creatividad, la autoestima personal favoreciendo un entorno seguro para los niños y niñas donde se acepten las diferencias y la singularidad de cada persona.

Fomentando en la niñez la protección y cuidado del medio ambiente.

## **2.5 MARCO TEÓRICO**

En este punto se aborda los fundamentos teóricos relacionados a las Metodologías lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez.

### **a. Estrategias Lúdicas**

#### **a.1. Concepto**

Según Dinello, (1989) las estrategias lúdicas o juego, es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emocionales del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas.

Estas actividades propician el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con UNICEF,(1988), citado por Dinello,(1989):" El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia".

La estrategia Lúdica, es un medio idóneo para enseñar y aprender, especialmente en las primeras edades y etapas educativas. A través de los contenidos y el material didáctico del curso hacemos un recorrido tanto por las principales características del desarrollo evolutivo del niño en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, como por los fundamentos psicopedagógicos que sustentan la enseñanza a través del juego.

Se presentan diversidad de recursos didácticos basados en actividades lúdicas que el docente podrá utilizar en su metodología de aula, además de técnicas a tener en cuenta para atender la diversidad del alumnado, especialmente los beneficios que conlleva el uso de metodologías lúdicas con aquellos alumnos que presentan necesidades educativas especiales.

Es muy importante que los maestros y padres de familia nos informemos ante tanta demanda de información para que estemos actualizados de que tipos de métodos son más idóneos para que ellos aprendan ,las estrategias lúdicas es una de las mejores y más importantes.

por ello se realizan estas investigaciones,para que la niñez y también los padres de familia se familiaricen con las estrategias lúdicas y la comunidad entera la conozca y al momento de que los docentes la utilicen no sea los padres la que los rechacen.

## **a.2. Tipos**

- Escuchar, hablar y conversar, recoge la idea de comprensión y escucha de textos narrativos relacionados con la vida real o de ficción, y participación en rutinas, canciones o representaciones mediante lenguaje no verbal o

intercambios breves. Todo ello ha de estar contextualizado y apoyado con imágenes visuales o gestos, que están relacionados con la experiencia de los alumnos. Además, incluye un contenido actitudinal.

- ✓ Viñetas para escuchar
- ✓ Viñetas para hablar
- ✓ Viñetas para conversar
- ✓ Canciones infantiles
- ✓ Cuentos
- Leer y escribir, hace referencia a la lectura de palabras y frases basadas en imágenes y trabajadas previamente a través de juegos de asociación, instrucciones o reglas en el aula. También está relacionado con la escritura de palabras y frases vistas con anterioridad en juegos de identificación, realización de recetas, menús, etc. Este bloque también tiene un contenido actitudinal relacionado con el cuidado, la planificación, organización y presentación de los textos escritos.
  - ✓ Fichas para aprender a leer vocales
  - ✓ Fichas para aprender a leer por sílabas
  - ✓ Fichas para aprender a leer palabras
  - ✓ Fichas para aprender a leer abecedario
  - ✓ Dibujos
  - ✓ Rompecabezas de abecedarios y números
  - ✓ Canciones infantiles de números y vocales
  - ✓ Juegos de números

Conocimiento de la lengua, tiene dos divisiones internas, una hace referencia a los contenidos lingüísticos como son aspectos fonéticos, acentuación, entonación, identificación del léxico y estructuras elementales, y asociación de

grafía con pronunciación y sonidos a través de juegos o canciones, y el otro hace referencia a la reflexión sobre el aprendizaje, para la cual se ejercita la memorización y la asociación, se usan técnicas de organización de forma progresiva para favorecer un aprendizaje más autónomo, uso de nuevas tecnologías de forma cooperativa, y uso de técnicas de autoevaluación y fomentar la confianza en el aprendizaje del alumno. En este tercer bloque se recogen dos contenidos actitudinales: interés por utilizar la lengua y valorarla como elemento de aprendizaje.

- ✓ Cuentos
- ✓ Canciones infantiles
- ✓ Juegos de palabras

Aspectos socioculturales y conciencia intercultural, hace referencia a la cultura. El alumno debe conocer aspectos culturales del país y las costumbres que tienen sus hablantes y compararlos con la cultura propia. También se recogen contenidos actitudinales como la importancia de la lengua como instrumento de comunicación y mostrar una actitud receptiva y positiva hacia la cultura (Silva, 1994)

- ✓ Historias
- ✓ Leyendas
- ✓ Cuentos

Existen muchos tipos de estrategias lúdicas, pero tenemos que tomar en cuenta cuales son las más importantes de acuerdo a la edad de la niñez, acá se mencionan las que se consideran según los expertos las más importantes e idóneas para esta edad tan importante en la que están los niños.

En efecto se utilizan diversos tipos de estrategias lúdicas para la enseñanza y el fortalecimiento del aprendizaje, como por ejemplo: Hablando, que bien se definiría como contar cuentos, leyendas, chistes y refranes.

Imágenes: dibujar, colorear, mímicas, teatro y pintura.

Memoria: rompecabezas, juegos de mesa, mencionar las vocales y números, dictado y dinámicas de memoria

Visuales: como son las fichas de vocales, fichas de palabras, oraciones, números.

### **a.3. Características**

Entre las características de la estrategia lúdicas se citan

**La perspectiva globalizadora**, considerada la más idónea para el tratamiento de los distintos contenidos y experiencias educativas en Educación Infantil, ya que el niño conoce y aprende de forma global. El principio de globalización supone que el aprendizaje es el producto del establecimiento de múltiples conexiones de relaciones entre los aprendizajes nuevos y los ya aprendidos. En mi aula de 4 años voy a globalizar para acercar a los alumnos/ as a la realidad que quieren conocer, tratando temas interesantes para ellos como la naturaleza, el medio ambiente..., partiendo siempre de los propios intereses de los niños/as.

- **El Aprendizaje significativo**, que los niños encuentren sentido a sus aprendizajes, para ello deben establecer vínculos sustantivos entre los nuevos contenidos que deben aprender y los que éste y posee en su estructura cognitiva. Propondremos actividades motivadoras y vivenciales, para que ellos puedan vivir directamente las tareas de aprendizaje, como, por ejemplo, que ellos mismos realicen su propia compra en el supermercado, o un circuito de educación vial....
- **Ser activa**, siendo los propios niños los que experimenten, observen, investiguen...y el maestro será orientador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello propongo una organización espacial por rincones de actividades, ya que este tipo de organización en mi aula permitirá que mis niño/ as se desarrollen de forma autónoma.

- **El juego como motor de desarrollo**, ya que el juego favorece la elaboración y desarrollo de las estructuras de conocimientos y sus esquemas de relación, a través de la actividad lúdica desarrollaremos todo el trabajo en el aula.
- **Ha de ser vivencial**, partiendo del entorno más inmediato de los alumnos y aprovechar las situaciones que se dan en la vida diaria, por ejemplo, aprovechar cualquier noticia de interés público.
- **Las relaciones fluidas y continuadas con la familia**, permitirán unificar criterios y pautas de actuación entre los adultos que intervienen directamente en la educación de los alumnos. Para que estas relaciones sean lo más natural posible pediremos la participación de los padres la multitud de actividades, como acompañamiento en algunas salidas, realización de recetas en el aula, pedir a algún familiar nos cuente un cuento...

La estrategia lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundo y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con Chaves,(1989) El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia". Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

La estrategia Lúdica, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre

otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad. Por otra parte, los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

Peralta,( 1988) coinciden la idea de que la estrategia lúdica reúne tres:

Características primordiales:

- ✓ Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- ✓ Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la Actividad lúdica.
- ✓ Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente así mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zeledón,( 1987) considera que ésta puede ser:

- Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.
- Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Que importante son las características de las estrategias lúdicas porque de esta manera nos damos cuenta cómo va fortaleciendo la educación y con qué relevancia también cabe mencionar que la característica nos da una visión más clara de que son las estrategias lúdicas

En tal sentido las características nos da una pauta de cuales podrán ser los beneficio que nos brindan las estrategias lúdicas y por lo tanto porque se caracterizan de esa manera

#### **a.4. Importancia**

Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar.

Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.

Según Motta, (2004) estas otras de la importancia de la metodología lúdica

- ✓ Con la metodología implementada en algunos centros de estudio, para niños entre 2 y 4 años, cada aula se convierte en el campo donde el estudiante desarrolla, a través de las vivencias prácticas, su aprendizaje para la vida con simulaciones, actividades reales y cotidianas sobre los diferentes roles que se emplean en situaciones domésticas y que favorecen al desarrollo de la autonomía, colaboración, disciplina y demás valores.

- ✓ Otro eje importante se desarrolla a través de la sensibilidad y comprensión del entorno que los rodea. Es por eso que se busca estimular la expresión corporal como el lenguaje más natural y espontáneo utilizando cada elemento como lo es el cuerpo, rostro, postura y movimiento. Esta metodología permite transmitir los sentimientos, actitudes y emociones de una manera más clara.
- ✓ Es importante que los pequeños aprendan través de juegos que los mantengan motivados en representar situaciones cotidianas a través de los temas que les asignen. Es una forma más sencilla de aprender las reglas y trabajar en equipo usando la dramatización y así adquieren mayor autonomía en las actividades habituales.
- ✓ A través de la metodología de aprendizaje de centros, que consiste en crear espacios separados para pintura, construcción, entre otros, se busca llevar el eje de las acciones pedagógicas del niño en función de las necesidades e intereses de cada uno. Así la implementación de estos centros favorece al aprendizaje del lenguaje, lógica-matemáticas y actividades motrices.

Al confiar la educación de los más pequeños de la casa es importante tener en cuenta la capacitación continua y eficiente de los maestros, la cual debe retroalimentada por las mejoras continuas de la ejecución de la metodología.

Entre otra importancia de la metodología están:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir

- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.
- En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, “es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.” (Chaves Salas, 1989)

Las estrategias lúdicas son de gran importancia para los niños y no solo para ellos también para los adolescentes y personas mayores ya que desarrolla un espacio de desastres para los niños y hasta para los maestros, ya que gracias a ellos la mente se abre y libera hormonas que aumentan el fácil aprendizaje

Por lo tanto la importancia de las estrategias lúdicas se muestra en cada beneficio que nos da en el aprendizaje y la vivencia de la niñez. Cabe destacar que la importancia de las estrategias lúdicas la podemos ver día con día en la enseñanza que nos deja a los padres de familia y maestro porque es de gran beneficio para todos.

## **b. Aprendizaje**

### **b.1. Definición**

Para Piaget, (1940) el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación

Gagné, (1975) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse, no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”

Hilgard, (1979) define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)”.

Knowles S., (2001) se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre: El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje. El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido. El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos

del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano.

El aprendizaje es ese arte que tenemos los seres humanos para aprender diferentes cosas, es esa capacidad de retención y de cómo lo ponemos en práctica, el aprendizaje se puede dar de diferentes formas viviéndolo, observándolo, narrando, estudiando, compartiendo; y es tan importante este proceso

El aprendizaje no es solo y especialmente para la niñez, si no que los padres y maestros se están involucrado en este gran avance, aprender es una de las formas más bonitas del ser humano y es una herramienta muy útil porque si desarrollamos esta habilidad desde muy pequeño ,cuando crezcamos se nos hará mucho más fácil ponerla en práctica.

## **b.2 Tipos**

Las personas perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla.

- ✓ Aprendizaje memorístico o repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- ✓ Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- ✓ Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

- ✓ Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. (Ausubel, 2002)

Bertoglia, (1990) también menciona los siguientes tipos de aprendizaje:

### 1. Aprendizaje de tipo implícito

El aprendizaje implícito, es un aprendizaje “ciego”, ya que aprendemos sin darnos cuenta de que estamos aprendiendo.

Las características principales de este aprendizaje cognitivo, es que es no-intencional, el aprendiz no tiene consciencia de lo que aprende y que resulta en una ejecución automática de una conducta motora.

Ciertas actividades requieren de un aprendizaje no intencional como pueden ser hablar o caminar. Muchas de las cosas que aprendemos son sin darnos cuenta, de forma implícita.

### 2. Aprendizaje de tipo explícito

En contraposición al aprendizaje implícito, el aprendizaje explícito se caracteriza por la intención de aprender y la consciencia de ello. Hay muchos ejemplos de este tipo de aprendizaje cognitivo, como por ejemplo el acto de leer este artículo ya es un ejemplo de aprendizaje explícito, ya que lo hace con intención de aprender.

El aprendizaje explícito, al ser un gesto intencional requiere de atención sostenida, de un esfuerzo que siga a la intención para aprender.

### 3. Aprendizaje cooperativo y colaborativo

El aprendizaje cooperativo, es un tipo de aprendizaje en grupo. Por ejemplo, un alumno que aprende junto a su compañero o compañeros. El objetivo que persigue este aprendizaje cognitivo es que cada miembro aprenda dentro de sus posibilidades y que además se favorezca un trabajo en equipo.

Los cuatro pilares que sostienen este aprendizaje cognitivo, son la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la participación igualitaria y la interacción simultánea. Un aprendizaje similar, pero no igual a éste, es el aprendizaje colaborativo. En este tipo de aprendizaje, generalmente es una persona fuera del grupo, ya sea un profesor, educador, quién propone un tema y se desarrolla en grupo.

Aprender con los demás es aprender mejor

#### **4. Aprendizaje significativo**

Este tipo de aprendizaje recoge de la dimensión cognitiva, emocional y motivacional. Este tipo de aprendizaje supone un proceso de organización de la información y de conexión con el conocimiento y la experiencia previa del que aprende. La nueva información se relaciona con nuestras experiencias. Esto desemboca en que el nuevo conocimiento se transforme en único para cada persona, ya que cada uno tenemos una historia propia. Es como aprender a través del filtro con el que vemos la realidad.

#### **5. Aprendizaje asociativo**

Si te suenan los perros de Pavlov quizás ya sepas de qué consiste este tipo aprendizaje cognitivo. El aprendizaje asociativo define la asociación entre un determinado estímulo y un comportamiento preciso. En el caso de los perros de Pavlov el sonido de una campana con la llegada de comida, lo que se traducía en que los perros empezaban a salivar cada vez que escuchaban el sonido de la campana.

#### **6. Habitación y sensibilización: Aprendizaje no asociativo**

Estos dos procesos están incluidos dentro del mismo tipo de aprendizaje: el no asociativo. Éste define un cambio nuestro ante un estímulo continuo.

El aprendizaje de habitación es un aprendizaje de tipo primitivo que permite adaptarnos al medio. Es un fenómeno cotidiano y muy frecuente en

nuestro día a día. Se produce cuando dejamos de prestar atención a un estímulo (decremento de la respuesta a un estímulo)Un ejemplo de aprendizaje de habituación lo encontramos en aquellas personas que viven cerca de una carretera muy ruidosa. El primer día escucharán mucho el ruido, pero a medida que van pasando las semanas, se habituarán al ruido, y dejará de molestarles como lo hacía al principio.

Por otro lado, el aprendizaje por sensibilización, es el caso contrario al anterior: Nuestra respuesta se incrementa ante un estímulo repetido. Eso significa que cuantas más veces se nos presente el mismo estímulo, más veces daremos la misma respuesta. La sensibilización es un tipo de aprendizaje muy adaptativo y muy primitivo.

## **7. Aprendizaje por descubrimiento**

Cuando se busca activamente información y lo que mueve al cerebro es la curiosidad, estamos aprendiendo por descubrimiento. En este aprendizaje cognitivo, el individuo descubre, se interesa, aprende, relaciona conceptos y los adapta a su esquema cognitivo.

## **8. Aprendizaje observacional o por imitación**

Este tipo de aprendizaje vicario se sirve de un modelo a seguir para, posteriormente, imitarlo. En este aprendizaje cognitivo, tienen mucho que ver las neuronas espejo. La imitación es una poderosa arma de aprendizaje.

## **9. Aprendizaje emocional**

Este tipo de aprendizaje implica un desarrollo emocional del individuo. La inteligencia emocional se desarrolla a partir de este aprendizaje que permite gestionar las propias emociones.

Además, la emoción juega un papel muy importante dentro del aprendizaje que señalaremos más adelante.

## **10. Aprendizaje de tipo experiencial**

Nuestras experiencias son el mejor libro para aprender. Según las experiencias que nos brinda la vida, vamos aprendiendo las lecciones de ésta. Este tipo de aprendizaje cognitivo es muy potente pero también subjetivo, ya que, al igual que con el aprendizaje significativo, cada experiencia es un libro distinto del que aprender, y cada persona un estudiante diferente.

### **11. Aprendizaje memorístico**

Como su propio nombre indica, este tipo de aprendizaje cognitivo se basa en el uso de la memoria, fijando en ella unos datos determinados. La diferencia que hay entre este tipo de aprendizaje y el significativo, es que el memorístico actúa como una grabadora, sin necesidad de que el sujeto entienda lo que está aprendiendo.

### **12. Aprendizaje receptivo**

Es un tipo de aprendizaje completamente pasivo en el que la persona tan sólo recibe la información que ha de aprender. Un ejemplo muy bueno de este aprendizaje cognitivo, es la charla del profesor mientras el alumno está sentado escuchando en el pupitre.

Es importante señalar estos tipos de estrategias de aprendizaje para entender un poco mejor nuestra forma de aprender. Estas estrategias implican conocer el propio proceso de aprendizaje. Aprender a aprender. Conocerse a uno mismo, sus actitudes y sus aptitudes, para así saber cómo aprender mejor según el caso. Cada persona es un mundo y no hay un método de aprendizaje idóneo que sirva a la perfección para todo el mundo. Por ello, saber las propias fortalezas y las propias debilidades es un plus a la hora de aprender.

### **b.3. Formas de aprendizajes**

Según (Bertoglia, 1990) estos son los tipos de aprendizajes

## **AUDITIVO:**

Es un método de enseñanza que se dirige a los estudiantes cuyo estilo de aprendizaje se orienta más hacia la asimilación de la información a través del oído y no por la vista. Si bien la gran mayoría de la gente tiende a ser principalmente visuales en la forma de relacionarse con el mundo alrededor de ellos, la estimulación de audio se emplea a menudo como un medio secundario de encontrar y absorber conocimientos. Para un pequeño porcentaje de las personas, el aprendizaje auditivo supera los estímulos visuales y sirve como el método de aprendizaje de primaria, con el aprendizaje visual cada vez secundaria.

## **VISUAL:**

El Aprendizaje visual, se define como un método de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de Organizadores Gráficos (métodos visuales para ordenar información), con el objeto de ayudar a los estudiantes, mediante el trabajo con ideas y conceptos, a pensar y a aprender más efectivamente. Además, estos permiten identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones en la información, factores necesarios para la comprensión e interiorización profunda de conceptos. Ejemplos de estos Organizadores son: Mapas conceptuales, Diagramas Causa-Efecto y Líneas de tiempo, entre otros.

Los Organizadores Gráficos toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información. A continuación, describimos algunos de los Organizadores Gráficos (OG) más utilizados en procesos educativos:

- Clasificadores visuales
- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo

## **KINESTESICO:**

Cuando se procesa la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, se está utilizando el sistema de representación kinestésico. Se utiliza este sistema de forma natural cuando se aprende un deporte, pero también para muchas otras actividades.

Por ejemplo, escribir a máquina, la gente que escribe bien a máquina no necesita mirar donde está cada letra, de hecho, si se les pregunta dónde está una letra cualquiera puede resultarles difícil contestar, sin embargo, sus dedos saben lo que tienen que hacer.

Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. El aprendizaje kinestésico también es profundo, se puede aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando se aprende a montar en bicicleta, no se olvida nunca. Una vez que se aprende algo con el cuerpo, es decir, con la memoria muscular, es muy difícil que se olvide.

Las formas de aprendizaje ,nos permite detenernos un poco y pensar ,¿De que manera se me hace mas facil aprender? Es por ello que existen diferentes tipos de aprendizaje y es muy importante estudiar a la niñez para que de esa misma manera como docentes ,conozcamos a nuestros alumnos y se haga mas facil fortalecer el aprendizaje

### **b.4. Características**

Según Gagné (1975) podemos reconocer en el aprendizaje las siguientes características:

- ✓ El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.

- ✓ Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno, que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos.
- ✓ Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
- ✓ El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, ya que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.
- ✓ Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- ✓ Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
- ✓ Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- ✓ El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.
- ✓ El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (meta cognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.

Motta, (2004) menciona otras características del aprendizaje:

Prueba y error.- Este aprendizaje se da comúnmente por medio de las experiencias de prueba y error, por ejemplo cuando a un animal, pongamos por caso una rata de laboratorio, le es puesto el alimento en un lugar inaccesible para ella, y que para poder obtener el alimento tienen que tocar un botón, en un principio la rata no sabrá como ejecutar la acción que le permita obtener el alimento, pero a base de pruebas y errores tocando, rascando y haciendo diversos movimientos para alcanzar el alimento, quizás por accidente rose el botón una o dos veces, y luego al ir descartando diversos movimientos va aprendiendo a seleccionar sólo aquellos que le lleven a disfrutar del alimento de manera más rápida, es decir, cuando aprende a seleccionar el movimiento apretar el botón indicado para ello, lo que denota su aprendizaje mediante el método de prueba y error, con el que se seleccionó al final un movimiento de serie de varios movimientos y procesos que derivan en la obtención del alimento.

De la misma manera los seres humanos tenemos la capacidad de aprender por este método, cuando una persona arma un aparato un rompe cabezas, por ejemplo, y no conoce cómo debería de estar posicionadas las piezas, comienza poniendo las piezas como cree deberían de estar y en caso de no ser correcto vuelve a intentarlo acomodando las piezas conforme a como su lógica cree que deberán de estar colocadas y en caso de volver a fallar va aprendiendo poco a poco hasta lograrlo.

Observación - Los animales pueden aprender también por medio de la observación de otros seres que hacen una acción imitándola y ejecutándola, tomaremos a las ratas de laboratorio de nuevo como ejemplo, si una rata observa repetidas veces como otra realiza ciertos movimientos para obtener alimento tocar un botón, por ejemplo, esta nueva rata aprenderá más rápidamente como obtener alimento viendo lo que hace la otras, más rápidamente que si lo hiciera ella sola con el método de prueba y error.

Esta forma de aprendizaje es también usada por los seres humanos, cuando un niño pequeño ve como su madre o su padre realizan sus tareas diarias, pongamos por caso cuando la madre cocina, o lava la ropa, el infante luego de ver los movimientos que realiza y las cosas que usa para ello (agua, jabón, ollas etc.), va aprendiendo como se hacen las cosas y posteriormente las imita.

De la misma manera sucede con otros comportamientos que el infante observa a su alrededor, por ejemplo las actitudes, gestos, y ademanes que se usan para comunicarse los adultos, siendo aprendidos poco a poco por el niño, (esto es independientemente de que se le enseñen deliberadamente, pues con frecuencia los niños aprenden actitudes no deseadas que observan en su entorno, como es el caso de peleas, empujones y arrebatos que ve entre aquellos que lo rodean), ya que su mente en esta etapa, no discrimina la información que le llega, asimilando por igual la información que se le inculca deliberadamente y la información que se encuentra en su entorno, aunque esa información y comportamientos no sean deliberadamente inculcados en él.

Adquisición de nuevos conocimientos. -mediante el proceso de aprendizaje se van adquiriendo nuevos conocimientos por la persona, desde el momento en que se encuentra aún en el vientre materno, (captando información por medio de los sentidos, conocimientos tales, como la identificación de algunas voces familiares), hasta el momento de la muerte, el cerebro no deja de aceptar información por medio de los sentidos.

Influye en la conducta. - El aprendizaje marca las pautas de la conducta, ya que, al ir adquiriendo nuevos conocimientos, va cambiando la forma de conducirse en diversidad de situaciones, pues en el caso de presentarse determinada situación, gracias a los conocimientos adquiridos y a las normas conductuales adquiridas, se incide en la posible respuesta a la situación concreta que se esté tratando.

Es complejo. - Los diversos procesos que conllevan al aprendizaje son complejos, pues implica mecanismos de pensamiento consciente e inconsciente que se dan durante toda la vida.

Es formativo. - El aprendizaje es formativo ya que por medio de él se adquieren los valores y preceptos familiares, religiosos, éticos y sociales, con los que se desenvolverá una persona a lo largo de su vida.

Se aprende mediante el uso de los sentidos. - Una de las primeras formas en que se aprende algo, es mediante los sentidos, incluso antes de nacer, los sentidos comienzan a percibir el entorno y en cerebro registra las experiencias que van siendo adquiridas mediante, el tacto, el oído, el olfato, el gusto, la vista, el sentido kinestésico, mismos con los que el ser humano entra en contacto con el entorno. Un ejemplo de ello es cuando el recién nacido sale al mundo exterior luego del alumbramiento, con el tiempo va aprendiendo a identificar los sonidos como la voz de la madre, los sabores, lo dulce o lo agrio, la suavidad de las cobijas o la dureza del suelo al gatear, y así al ir desarrollándose, y mediante los sentidos adquiere poco a poco experiencias y conocimientos.

Influencias culturales en el aprendizaje.- La manera de aprender de las personas está influida por el entorno socio-cultural en el cual se desenvuelva, es decir tiene matices propios de la cultura en la cual viva la persona, por ejemplo en la cultura denominada occidental, el aprendizaje además de basarse en las vivencias propias de una persona es fomentado mediante la escolarización y diversos sistemas educativos, mismos que en la actualidad utilizan mucho los implementos tecnológicos para de esa manera ayudar a aprender mejor ciertos conocimientos a los niños, en cambio en otro tipo de cultura, se da preferencia al aprendizaje del tipo de “memorización”, como es en los casos de las escuelas coránicas o judías en las que se da preferencia al aprendizaje mediante la repetición y memorización de ciertos conocimientos, aún y cuando los medios tecnológicos estén disponibles para ello. De manera similar sucede con otros factores culturales que influyen en el aprendizaje, como por ejemplo en las

culturas en que se da preferencia a que un niño aprenda con el método de prueba y error, digamos al aprender a caminar mientras que en unas culturas los padres auxilian a los hijos para tal fin o utilizan implementos para ayudarlos, en ciertas culturas se deja a los niños a que aprendan solos,(lo cual hacen observando por ellos mismos y probando una y otra vez, con fracasos y aciertos).

Las características del aprendizaje se considerarían una manera de ver el beneficio que tiene para los niños el aprendizaje, de esta manera se mencionan algunas características que pondríamos en práctica los padres y facilitadoras al momento de enseñarles a la niñez.

### **b.5. Inteligencias múltiples**

Según Gardner (1983) las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983 por Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard. Para él, la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos, relativamente interrelacionados.

Para Howard Gardner, la inteligencia es un potencial biopsicológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos. Esto indica que las inteligencias no son algo que se pueda ver o contar: son potenciales es de suponer que neurales que se activan o no en función de los valores de una cultura determinada, de las oportunidades disponibles en esa cultura y de las decisiones tomadas por cada persona y/o su familia, sus enseñantes y otras personas.

Las inteligencias múltiples son un gran conjunto de virtudes que nos hacen únicos y no iguales, gracias a las inteligencias múltiples es que somos buenos para algunas cosas en especial

Los seres humanos somos tan afortunados de que nuestra mente sea súper desarrollada y de esta manera no hacer lo mismo que los demás, en nuestro interior nos formamos la persona que queremos ser, de acuerdo al carácter y las vivencias con la que día con día podemos ser únicos e inigualables.

### **b.5.1 Tipos de inteligencia múltiples**

- Inteligencia lingüística

La función del lenguaje es universal, y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se les ha enseñado explícitamente una lengua de señas, a menudo independientemente de una cierta modalidad en ello, tienen dificultades para construir frases más sencillas. Al mismo tiempo, otros procesos mentales pueden quedar completamente ilesos.

Capacidades implicadas - Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, al hablar y escuchar.

Habilidades relacionadas - Hablar y escribir eficazmente. Memoria, buena dicción.

Perfiles profesionales - Líderes políticos o religiosos, oradores, poetas, escritores

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Debates, escribir diarios, lectura oral, presentaciones, libros, computadoras, grabadoras, entre otras.

- Inteligencia lógico-matemática

En los seres humanos dotados de esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas abstractos a menudo es extraordinariamente rápido: el matemático y científico en general competente maneja simultáneamente muchas

variables y crea numerosas hipótesis que son evaluadas sucesivamente y, posteriormente, son aceptadas o rechazadas.

Es importante puntualizar la naturaleza no verbal de la inteligencia matemática, así como del resto de inteligencias excepto, claramente, en lo que respecta a muchos aspectos de la inteligencia lingüístico-verbal. En efecto, es posible construir la solución del problema antes de que esta sea articulada.

Se manifiesta por la facilidad en la elaboración de cuestiones que involucren cálculos, por la capacidad de percibir la geometría en los espacios recorridos y por la satisfacción expresa en la solución de problemas lógicos. Se percibe también en la sensibilidad y capacidad para discernir patrones numéricos o lógicos y para manipular largas cadenas de raciocinio. Alcanza su mayor potencia en la adolescencia y el inicio de la edad adulta, pero puede estimularse desde la infancia en cualquier disciplina del currículo escolar.

Capacidades implicadas - Capacidad para identificar modelos abstractos en el sentido estrictamente matemático, calcular numéricamente, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.

Perfiles profesionales - Economistas, ingenieros, científicos, matemáticos, contadores,

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Resolución de problemas abstractos, cálculos mentales, juego con números, calculadoras, entrevistas cuantitativas,

- Inteligencia espacial o visual

La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notaciones. Otro tipo de solución a los problemas espaciales, aparece en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente y en el juego del ajedrez. También se emplea este tipo de inteligencia en las artes visuales.

Aspectos biológicos - El hemisferio derecho (en las personas diestras) demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones en la región posterior derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o para apreciar pequeños detalles.

Los pacientes con daño específico en las regiones del hemisferio derecho, intentarán compensar su deficiencia espacial con estrategias lingüísticas: razonarán en voz alta, para intentar resolver una tarea o bien se inventarán respuestas. Pero las estrategias lingüísticas no parecen eficientes para resolver tales problemas.

Las personas ciegas son un claro ejemplo de la distinción entre inteligencia espacial y perspectiva visual. Un ciego puede reconocer ciertas formas a través de un método indirecto, pasar la mano a lo largo de un objeto, por ejemplo, construye una noción diferente a la visual de longitud, el sistema perceptivo de la modalidad táctil corre en paralelo a la modalidad visual de una persona visualmente normal. Por lo tanto, la inteligencia espacial sería independiente de una modalidad particular de estímulo sensorial.

Capacidades implicadas - Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.

Habilidades relacionadas - Realizar creaciones visuales y visualizar con precisión.

Perfiles profesionales - Artistas, fotógrafos, arquitectos, diseñadores, publicistas,

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Actividades artísticas, mapas mentales, visualizaciones, metáforas, vídeos, gráficos, mapas, juegos de construcción.

- Inteligencia musical

Los datos procedentes de diversas culturas hablan de la universalidad de la noción musical. Incluso, los estudios sobre el desarrollo infantil sugieren que existe

habilidad natural y una percepción auditiva (oído y cerebro) innata en la primera infancia hasta que existe la habilidad de interactuar con instrumentos y aprender sus sonidos, su naturaleza y sus capacidades.

Aspectos biológicos - Ciertas áreas del cerebro, más difusas que las del lenguaje y situadas generalmente en el hemisferio derecho, desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. En ciertos casos de lesiones cerebrales, existe evidencia de "amusia" (pérdida de capacidad musical).

Capacidades implicadas - Capacidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos, así como analizar sonido en general.

Habilidades relacionadas - Crear y analizar música.

Perfiles profesionales - Músicos, compositores, críticos musicales,

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Cantar, tocar instrumentos, escuchar música, asistir a conciertos, cintas de música.

- Inteligencia corporal-cinestésica

La evolución de los movimientos corporales especializados es de importancia obvia para la especie; en los humanos esta adaptación se extiende al uso de herramientas. El movimiento del cuerpo sigue un desarrollo claramente definido en los niños y no hay duda de su universalidad cultural.

La consideración del conocimiento cinético corporal como "apto para la solución de problemas" puede ser menos intuitiva; sin embargo, utilizar el cuerpo para expresar emociones (danza), competir (deportes) o crear (artes plásticas), constituyen evidencias de la dimensión cognitiva del uso corporal.

Aspectos biológicos. El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales

correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. La habilidad para realizar movimientos voluntarios puede resultar dañada, incluso en individuos que puedan ejecutar los mismos movimientos de forma refleja o involuntaria. La existencia de apraxia específica constituye una línea de evidencia a favor de una inteligencia cinética.

Capacidades implicadas: Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.

Habilidades relacionadas: Utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.

Perfiles profesionales: Escultores, cirujanos, actores, modelos, bailarines, deportistas, actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Manuales, teatro, danza, relajación, materiales táctiles, deportes.

- Inteligencia intrapersonal

La inteligencia intrapersonal es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimiento, la capacidad de efectuar discriminaciones entre ciertas emociones y, finalmente, ponerles un nombre y recurrir a ellas como medio de interpretar y orientar la propia conducta.

Las personas que poseen una inteligencia intrapersonal notable poseen modelos viables y eficaces de sí mismos. Pero al ser esta forma de inteligencia la más privada de todas, requiere otras formas expresivas para que pueda ser observada en funcionamiento.

La inteligencia interpersonal permite comprender y trabajar con los demás; la intrapersonal, en cambio, permite comprenderse mejor y trabajar con uno mismo. En el sentido individual de uno mismo, es posible hallar una mezcla de componentes intrapersonal e interpersonales. El sentido de uno mismo es una de

las más notables invenciones humanas: simboliza toda la información posible respecto a una persona y qué es. Se trata de una invención que todos los individuos construyen para sí mismos.

Aspectos biológicos - Los lóbulos frontales desempeñan un papel central en el cambio de la personalidad, los daños en el área inferior de los lóbulos frontales pueden producir irritabilidad o euforia; en cambio, los daños en la parte superior tienden a producir indiferencia, languidez y apatía (personalidad depresiva).

Entre los afásicos que se han recuperado lo suficiente como para describir sus experiencias se han encontrado testimonios consistentes: aunque pueda haber existido una disminución del estado general de alerta y una considerable depresión debido a su estado, el individuo no se siente a sí mismo una persona distinta, reconoce sus propias necesidades, carencias, deseos e intenta atenderlos lo mejor posible.

Capacidades implicadas - Capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales y controlar el pensamiento propio.

Habilidades relacionadas - Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.

Perfiles profesionales - Individuos maduros que tienen un autoconocimiento rico y profundo.

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Instrucción individualizada, actividades de autoestima, redacción de diarios, proyectos individuales, meditación, entre otros.

- Inteligencia interpersonal

La inteligencia interpersonal, se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite a un adulto hábil, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros. Esta forma de inteligencia no depende necesariamente del lenguaje.

Aspectos biológicos - Todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal. Los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad, aunque otras formas de la resolución de problemas puedan quedar inalteradas: una persona no es la misma después de la lesión.

La evidencia biológica de la inteligencia interpersonal abarca factores adicionales que, a menudo, se consideran excluyentes de la especie humana:

La prolongada infancia de los primates, que establece un vínculo estrecho con la madre, favorece el desarrollo intrapersonal. La importancia de la interacción social entre los humanos que demandan participación y cooperación. La necesidad de cohesión al grupo, de liderazgo, de organización y solidaridad, surge como consecuencia de la necesidad de supervivencia.

Capacidades implicadas - Trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.

Habilidades relacionadas - Capacidad para reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros.

Perfiles profesionales - Administradores, docentes, psicólogos, terapeutas y abogados

Actividades y materiales de enseñanza que se podrían emplear para desarrollar esta inteligencia - Aprendizaje cooperativo, tutorías, juegos de mesa, materiales para teatro,

- Inteligencia naturalista

En 1995, se añadió este tipo de inteligencia. Esta inteligencia la utilizamos cuando observamos la naturaleza o los elementos que se encuentran a nuestro alrededor. Se describe como la competencia para percibir las relaciones que existen entre varias especies o grupos de objetos y personas, así como reconocer y establecer si existen distinciones y semejanzas entre ellos.

Los naturalistas suelen ser hábiles para observar, identificar y clasificar a los miembros de un grupo o especie, e incluso, para descubrir nuevas especies. Su campo de observación más afín es el mundo natural, donde pueden reconocer flora, fauna y utilizar productivamente sus habilidades en actividades de caza, ciencias biológicas y conservación de la naturaleza, pero puede ser aplicada también en cualquier ámbito del saber y la cultura.

En realidad, todos aplicamos la inteligencia naturalista al reconocer plantas, animales, personas o elementos de nuestro entorno natural. Las interacciones con el medio físico nos ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro; como por ejemplo la observación de los cambios climáticos que se producen en el transcurso de las estaciones del año y su influencia entre los humanos, los animales y las plantas.

Una forma de desarrollar esta inteligencia es observando cada detalle de nuestra naturaleza y estar más en contacto con ella por medio de exploraciones y excursiones para conocer más los elementos de nuestro planeta. Existen personas que se encargan de experimentar y observar nuestro entorno natural, son los biólogos, ambientalistas, entre otros, quienes también defienden la naturaleza.

Gardner postula que este tipo de inteligencia debió tener su origen en las necesidades de los primeros seres humanos, ya que su supervivencia dependía, en gran parte, del reconocimiento que hicieran de especies útiles y perjudiciales, de la observación del clima y sus cambios y de ampliar los recursos disponibles para la alimentación. Obviamente el origen del resto de las inteligencias es igualmente remoto.

Las inteligencias ya mencionadas son las que nos dan un toque de personas diferentes porque gracias a ellas, podemos desarrollar diferentes formas de aprendizaje, diferentes pensamiento y formas de solucionar un problema, somos tan especiales y únicos que hasta en un problema de una sola solución, encontramos diversas formas de solucionarlo

## **C. Vivencia:**

### **C.1. Definición:**

“Una vivencia es lo que está presente en la psiquis, lo que tenemos y sentimos, una vivencia no es la idea de una cosa sino la experiencia, una idea es una representación, un concepto, un producto del intelecto. La vivencia es estar en presencia del objeto, vivirlo, explorarlo, tal vez sin poder llegar a conocerlo nunca del todo y pudiendo desarrollar sólo algunas cuestiones desde algunas perspectivas”. (Morente, 2010)

“Podemos experimentar siempre la diferencia que existe entre la vivencia, a la que pertenece también la vivencia del recuerdo o de la expectativa de un futuro o de la voluntad para realizarlo, y las representaciones de un pasado o de un futuro que se presentan en la vivencia” (López, 2009)

La vivencia es la experiencia que se nos guarda como el más dulce tesoro, esto quiere decir esta vivencia o experiencia la recordaremos cada que como seres humanos tengamos una situación similar ya sea buena o mala, en especial en la niñez que es la que nos marca para toda la vida, es muy importante que criemos niños con muy buenas vivencias para que en el futuro estas vivencias den frutos buenos

## 2.6 PREGUNTAS DIRECTRICES

Según mi tema de investigación “Metodologías lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2013”  
Teniendo como objetivo general: Analizar las Metodologías lúdicas para el preguntas que nos den repuestas a mi investigación.

- 1) ¿Cómo viven las estrategias lúdicas la niñez que asiste al Programa Diviérteme y Aprendo?
- 2) ¿Qué dificultades de aprendizaje identifican en la aplicación de la estrategia lúdica?
- 3) ¿Cuál es la percepción que tiene los padres de familia en la implementación de la estrategia lúdica?
- 4) ¿Qué estrategias lúdicas se pueden mencionar para fortalecer el aprendizaje en la niñez?

## CAPÍTULO III

### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1. Paradigma

Esta investigación se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, el cual, es aquel que valoriza la visión que sobre ellos mismos tienen los sujetos, los significados de los comportamientos explícitos e implícitos. (Hurtado, 2006)

Este paradigma, es importante y beneficia grandemente la investigación, ya que pretende explicar o aclarar partiendo de los hechos o acontecimientos de las personas permitiendo que la información sea conocida, sustituye las teorías por comprensión, significados y acciones, genera el contacto abierto y sincero entre los sujetos. Para León, (2001) este paradigma comprende la realidad dinámica y diversa dirigida al significado de las acciones humanas, la práctica social, comprensión y Significación.

El paradigma interpretativo fue de gran ayuda para mi investigación, porque de esta manera logre explicar el porqué de las cosas y aclarar sobre todo cada teoría y cada proceso en la que se vivió en la investigación

#### 3. 2.- Enfoque:

##### **Enfoque Cualitativo**

Referente al enfoque de investigación que utilice para el propósito de mi trabajo: es el cualitativo ya que como plantea este autor “Para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas. No busca la verdad o la moralidad, sino una comprensión detallada de la visión de otras personas” (Ruíz, 2011)

Como investigadora no pretendo imponer mi propia concepción de la realidad sobre los involucrados en este proceso, sino estar abiertas a la comprensión de su propio contexto, para así poder crear o generar de alguna manera en conjunto, nuevos conocimientos.

### **3.3.-Tipo de Investigación**

El tipo de estudio es descriptivo; detalla situaciones y eventos determinados; como, qué es el fenómeno y como se manifiesta. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan. (Sampieri, 2010)

Mi investigación es de tipo descriptiva por que de esta manera voy describiendo la vivencia que estos niños y niñas están teniendo con las estrategias lúdicas

### **3.4. Método de la investigación**

Se utilizó el método teórico y empírico. El método teórico “será la ayuda más importante dentro de una investigación, pues gracias a ellas podemos explicar por qué, cómo y cuándo ocurre un fenómeno” (Aragón, 2006). Se trabajó con el método teórico ya que aporta información primaria al proceso de la investigación.

Con respecto al método empírico lo señala “como un modelo de investigación científica, que se basa en la experimentación y la empírica”. (Aragón, 2006). Nos apoyamos en este método, porque por medio de la observación, con la acción dado que la teoría fundamenta la práctica y por medio de lo empírico se fortalece y da cuerpo a una investigación

### **3.5.-Objeto de estudio**

El objeto de estudio de esta investigación son niños y niñas entre las edades de 5 a 10 años del programa diviérteme y aprendo fundación el sueño de la campana, San ramón.

En primer lugar, se eligió a estos niños porque son los que tiene más dificultad en el aprendizaje, ya que por obvias razones viene de cero, de cierta forma estos niños son los que necesitan más de estas estrategias lúdicas para fortalecer aún más su aprendizaje, en una primera visita sé quedo en consenso por padres y madres y facilitadora que es la parte más vulnerable y que necesita de más ayuda

### **3.6.-Instrumentos y técnicas de recolección de la información**

Las preguntas de investigación pueden ir cambiando en la medida que el estudio avanza y como ellas van siendo influidas por los procesos de recolección y análisis en el progreso. (Casilimas, 2002).

#### **3.6.1.- Entrevistas:**

“Es una conversación o un intercambio verbal cara a cara, que tiene como propósito conocer en detalle lo que piensa o siente una persona con respecto a un tema o una situación en particular”. (Castro, 2010).

Entrevisté a la facilitadora porque quería saber cómo vive ella las estrategias lúdicas al igual que los niños, en primera instancia quería entrevistar a los niños, pero luego me di a la tarea de observarlos más y me di cuenta que son niños de muy corta edad y que se les haría difícil contestar preguntas a profundidad. Luego se les hizo unas entrevistas a los padres de familia para saber cuáles era la percepción que ellos tenían de las estrategias lúdicas.

### **3.6.2.-Diario de campo**

El diario de campo es como el cuaderno de navegación donde se registra todo aquello susceptible de ser interpretado cualitativamente, como hecho significativo del periodo de prácticas. Es un instrumento de apoyo al proceso de formación del psicólogo en el que éste se enfrenta al reto de conjugar componentes teóricos y prácticos. Además, es un soporte documental personal diario que se inicia el primer día de prácticas e incluye las actividades que se realizan en el Centro de Prácticas y en las sesiones de Supervisión.

El uso de esta herramienta permite sistematizar la experiencia y reelaborar y consolidar el conocimiento teórico-práctico en cualquiera de los campos de acción del psicólogo (social, clínica, organizacional, jurídica, educativa, deportiva.). El hecho mismo de reflejar esta experiencia por escrito favorece la adquisición y perfeccionamiento de competencias como: capacidad de observación, análisis, escritura, crítica, reconstrucción y la disciplina necesaria para convertir la práctica en una posibilidad investigativa que genere nuevo conocimiento y, por ende, nuevas estrategias de intervención (Londoño, 2009).

El diario de campo es uno de las herramientas que utilice para enriquecer mi investigación ,el cual fue de gran ayuda por que de esta manera fui observando sus avances y sus dificultades de los niños tambien cabe mencionar que gracias a este instrumentos pude vivenciar las estrategias ludicas que dias a dias los niños la viven

### **3.6.3 Observación:**

La observación no se limita al sentido de la vista, implica todos los sentidos, implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales, estar atentos a los detalles, eventos, sucesos e interacciones. (Sampieri, 2010).

La observación es uno de los instrumentos más valiosos ya que gracias a ellos se pueden observar cada detalle que los niños hacían en el programa diviértete y aprendo, también me brinda un sin número de información valiosa.

#### **3.6.4.-Corte de la investigación**

La investigación es de corte transversal se realizó en el II semestre del año 2017. Según Hernández (2012)“El corte trasversal consiste en estudiar en un momento determinado a distintos grupos de sujeto de edades diferente”. Su diseño es no experimental; se observa el fenómeno tal como se da en su contexto natural para luego analizarlo y describirlo y no se manipulan las variables.

Además, es de tipo transversal, puesto que se recolectan los datos en un tiempo único y el propósito es describir las variables y analizarlas en un momento dado. Al inicio del proceso elabore un cronograma de las actividades durante el periodo mencionado

#### **3.6.5.- Población:**

A menudo la población no es accesible en su totalidad y deberemos trabajar solo sobre una parte de ella, por tanto, la población estudiada será la población de la que se obtiene la muestra. (Casal, 2003)

El número de niños que asisten a la fundación son un total de 30, sin embargo, no todos son necesarios para la investigación

Esta investigación la realice en el programa “Diviértete y Aprendo” de la fundación el sueño de la campana en el municipio de San Ramón

#### **3.6.5 Muestra**

El tipo de muestra que se utilizó fue no probabilístico, según Sanchez, ( 14) se investiga solo a los niños que llegan al programa diviértete y aprendo, municipio de san ramón, departamento de Matagalpa, se trabajó con 10 niños y niñas que asisten al programa diviértete y aprendo de la fundación el sueño de la campana

que se encuentran con bajo nivel académico o no tienen la oportunidad de asistir a clase.

- 5 niñas
- 5 varones

Para un total de 10 niños y niñas

### **3.7.- Técnica de análisis de la información**

Para el análisis de la información utilizó el método de la triangulación de datos, según Sampieri (2010).” Esta triangulación consiste en la verificación y comparación de la información obtenida en diferentes momentos mediante los diferentes métodos”.

### **3.8.-Sistema Categorial**

Las principales categorías abordadas en esta investigación son, niñez, estrategias lúdicas, aprendizaje y fortalecimiento del aprendizaje.

### **3.9.- Recolección y análisis de la información**

La recolección de datos y los análisis se ligan así de manera más estrecha a partir de la observancia de cuatro criterios centrales: pertinencia, efectividad, relevancia y modificabilidad. (Casilimas, 2002). Esto concuerda con el hecho de que todo lo ya antes mencionado se toma en cuenta al momento de aplicar los instrumentos ya que el escenario influye de gran manera en la manera de recibir y encontrar detalles necesarios y como la conducta se evidencia, así la información sea veraz y efectiva. Es importante, de otro lado, realizar un cruce o confrontación permanente de los hallazgos obtenidos mediante la observación o el diálogo con una revisión de la literatura sistemática. (Casilimas, 2002).

## CAPITULO IV

### 4. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Para la realización de la investigación sobre, Las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la niñez, Programa Diviérteme y Aprendo, procedí a desarrollar una entrevista a facilitadora y a padres de familia, así como una guía de observación. En primera instancia realice una primera visita para conocer más de este gran programa, luego en una segunda visita realice un pre diagnostico donde conocí o identifiqué los autores de mi investigación se identificó el problema con padres y madres de familia y también con la facilitadora se priorizo la problemática más sentida para la facilitadora y los padres de familia.

#### 4.1. Metodología y técnicas utilizadas

Una de la más importante es la observación en los niños y niñas para verificar si en realidad era la problemática más sentida y pues me di cuenta que sí, también una mini entrevista con la facilitadora para poder definir muy bien las problemáticas y la razón por la que ella piensa que las estrategias lúdicas era la problemática más sentida, aunque se tenían otras problemáticas no menos importantes que está, pero, si la estrategia lúdica era más visible para ellos

#### 4.2 Problemáticas encontradas en el pre diagnostico



Imagen 2: se muestran las principales problemáticas que se encontraron en el pre diagnóstico realizado con los padres de familia y facilitadoras

### 4.3 Dificultades y fortaleza de los niños y niñas en la aplicación de las estrategias lúdicas

Dificultades	Fortalezas
✓ Poca asistencia	✓ Les gusta muchas actividades
✓ Aprendizaje desigual; es decir que algunos iban más avanzados que otros	✓ Ellos eligen algunos juegos
✓ Cambios de humor	✓ Aportan mucho a la clase
✓ Gran cantidad de niños para una sola facilitadora	✓ Buena comunicación con la facilitadora
✓ Dificultad en la adaptación	✓ Muy rápido aprenden
✓ Poca participación en algunas actividades	✓ Después de conocer a las facilitadoras ,brindan confianza
✓ Dificultad en la Elección de juegos por lo que ellos son pequeños	

Tabla 1 las dificultades y fortalezas de la niñez en la aplicación de las estrategias lúdicas

### 4.4 Describir la percepción que tiene los padres respecto a las estrategias lúdicas

Padres de familia	Facilitadora	Niños
A mí en lo personal me gusta que utilicen	Para mí las estrategias lúdicas son tan	Profe a mí me gusta venir porque me gusta jugar

<p>métodos más divertidos con los niños para que no se les haga aburrida la clase (Blandon, 2017)</p> <p>No había escuchado hablar de este método, casi no me gusta porque se trata solo de juegos y en mi opinión no aprenden nada los niños (Leticia, 2017)</p> <p>Es muy importante que las maestras busquen nuevas formas de aprendizaje o de buscar como enseñarles a los niños ,a mi me parec bien pero tambien se que hay otros padres de niños que no les gusta la idea (Amado, 2017)</p>	<p>importante para los niños porque de esta manera los niños van desarrollando diferentes habilidades, también facilita la comunicación entre los niños, la confianza que es un punto muy importante ,crece mas</p> <p>También es importante mencionar que es la forma más idónea para el aprendizaje de los niños y niñas</p> <p>(Torres, 2017)</p>	<p>mucho con mis compañeros de clase, además me gusta cómo me da clase la profe Darling, cuando hago bien las tareas ella me pone una carita feliz y me deja jugar el juego que yo quiera (Antonio Blandón )</p> <p>Yo vengo todos los días me gusta jugar al escondido y jugar fútbol porque en mi escuela no puedo jugar ,aparte la maestra nos hace dibujos para que pintemos , y cuando estoy triste ella me abraza mucho (Fernanda )</p>
---	--	---

Tabla 2 percepción de los padres de familia respecto a las estrategias lúdicas

#### 4.5 Categorización

##### Niñez

Inicio con tan importante e indispensable ser, la niñez, la razón principal por lo que realice esta investigación

ParaTrocoso,(2006) Se designa con el término



Imagen 3: se muestra los niños que asisten al Programa Diviértete y Aprendo

de Niñez a aquel período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento del individuo hasta la llegada de la pubertad, a los 13 años, cuando se dará paso a la siguiente etapa de la vida, la adolescencia. Entonces, hasta esta edad la persona será considerada como un niño/a.

Con respecto a esta definición la facilitadora del Programa Diviértete y Aprendo “Darling Torres” nos expresó lo siguiente “para mí la niñez, es la tercera etapa del desarrollo del ser humano, posterior a la infancia y luego la adolescencia. Es una fase de desarrollo, que se va comprendiendo entre el nacimiento de la misma. Conforme vayamos creciendo y eso se ve bastante en los niños de los primeros niveles, gracias a dios voy viendo el proceso evolutivo”**ver imagen 3**

Es de mucha importancia que quede claro el significado de esta palabra, está muy claro también que la facilitadora maneja esta palabra, lo que se le hará mucho más fácil la comprensión de las etapas que estos niños pasan.

### **Estrategias Lúdicas**

Para Dinello (1989), la Metodología Lúdica, es un medio idóneo para enseñar y aprender, especialmente en las primeras edades y etapas educativas. **Ver imagen 4**



A través de los contenidos y el material didáctico del curso hacemos un recorrido tanto por las principales características del desarrollo evolutivo del niño en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, como por los fundamentos psicopedagógicos que sustentan la enseñanza a través del juego. Se presentan diversidad de recursos didácticos basados en actividades lúdicas que el docente podrá utilizar en su metodología de aula, además de técnicas a tener en cuenta para atender la diversidad del

alumnado, especialmente los beneficios que conlleva el uso de metodologías lúdicas con aquellos alumnos que presentan necesidades educativas especiales.

Para la facilitadora Darling torres estrategias lúdicas”, es un conjunto de elementos diseñados para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje

Las estrategias lúdicas, son de gran importancia en la vida educativa del niño, ya que a su vez se divierte y aprende con diferentes actividades, es importante también recalcar que los padres de familia tienen el deber de estar atentos e informados sobre la educación de sus hijos, que les permita ver el avance de sus hijos.

Los niños como tal tiene que estar rodeado en un clima que favorezca al fortalecimiento del aprendizaje , también es importante mencionar el juego que con ello proporcionará una descarga que pone de manifiesto una cantidad de emociones como: la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad motora, puede ser la imitación, la repetición o ritmo; en carreras de salto, en danza o en expresión dramática. Es importante, brindarles al niño y la niña la oportunidad de jugar porque le ayudara a resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico e interesante. Asimismo, influirá en el desarrollo muscular, mental, al crear y conectar sus fantasías como una fuerza socializadora.

Para la siguiente madre de familia estrategias lúdicas lo concibe de esta manera “son métodos de aprendizaje para que los niños no se sientan tan aburridos con las mismas técnicas de antes “

También cabe destacar que hay padres de familia que no tiene información alguna es decir que no conocen nada de que son estrategias lúdicas, no saben nada

Como es el caso del siguiente padre de familia “pues yo no conocía esa palabra, nunca la había escuchado, pero si he visto a las maestras del rancho jugarcon mis nietos, y a ni me parece que no aprenden nada con esos juego.

## Aprendizaje

Para Feldman, (2005) aprendizaje es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia

También cabe mencionar que el aprendizaje se va fortaleciendo en cuanto se ve, juega, escucha, es decir que para el aprendizaje se necesitan varios elementos. **Ver imagen 5**

El juego es algo muy importante para que los niños desarrollen habilidades de aprendizaje. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una

información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta. En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado.

De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

Para la facilitadora nos dice “El aprendizaje esta indispensable en el juego, también los niños aprenden en los talleres que fortalecen las destrezas y habilidades “

El aprendizaje, es el resultado de todos los esfuerzos y cada una de la constancia que tienen estos niños según esta madre ella considera que el aprendizaje es “mi hijo ha aprendido mucho desde que lo matricule en el Diviérteme y Aprendo, aunque estoy un poco inconforme con los cambios de maestro que hacen, mi hijo



Imagen 5: Niño realizando sus tareas y aprendiendo a leer y escribir

no sabía leer ni escribir y ha avanzado mucho, a él lo que más le gusta es colorear, dice la maestra que cuando el pinta su manito se suaviza y así le es más fácil aprender a escribir”)

Al mismo tiempo Marley “mi hijo también ha aprendido bastante ,el ya sabía leer ,pero mejoro mucho ,yo todos los días lo llevo al programa y me alegra que existan estas fundaciones que ayuden a la niñez , a mi hijo le gusta jugar con harina y es así como aprendió a escribir ,también se sabe los números ,por que la maestra se los enseña en canciones infantiles”

### **Fortalecimiento del aprendizaje**

Para Bertoglia,(1990)El término fortalecer permite referir a la acción de dar fuerza a algo o alguien.

Es decir que para fortalecer el aprendizaje de los niños se necesita

de una serie de métodos que las facilitadoras podrían utilizar ,como es el caso de las estrategias lúdicas ,que le da fuerza a lo que se le enseña a los niños en la escuela a los que ellos asisten

Por otra parte, la facilitadora dice “las estrategias lúdicas han venido a ayudar, por qué a inicio venían muy perdidos para el grado y la edad, vienen con conocimientos muy atrasados y estas estrategias han ayudado con un avance positivo, es decir que si se ha fortalecido el aprendizaje “

También esta madre de familia nos dice “la niña aprendió muchas cosas en tan poco tiempo, eso quiere decir que si funciona las estrategias que las profesoras utilizan, le han ayudado a fortalecer y crear confianza “



Imagen 6: en esta imagen se muestra las diferentes formas de aprender a escribir

## 4.6 RESULTADO DEL DIARIO DE CAMPO

15/Agosto/2017 Primer contacto con la fundación, se presentaron los niños, algunos se sabían los nombres y a otros se le hacía difícil, también se observó, que algunos se sabían los números por que al momento de preguntarle su edad no sabían

Se realizan estrategias que le ayudan a los niños, como primera actividad que realizan es un juego libre es decir que los niños pueden decidir qué tipo de juego puede jugar, es muy importante aclarar que las facilitadoras andan pendientes de los niños a todo momento

En el registro de campo también se observó que se utilizan actividades lúdicas en los niños, como por ejemplo cantos con los números y las vocales, así también como juegos en los que se utiliza la suma, la resta, la multiplicación y la división

Cabe mencionar que las tareas que los niños realizan, es gran parte son las que les dejan en las escuelas, y los que no llevan tareas, las facilitadoras le ponen tareas para que los niños realicen dentro del programa, también se observa que existen niños que van bastantes adelantados y otros que van atrasados

Otro punto importante de mencionar es que los padres de familia, cuando son convocados a reunión no asisten, existe muy poca comunicación entre las facilitadoras y los padres, es por eso que les es muy difícil para las facilitadoras abordar temas de interés, como lo es la importancia que tiene para los niños y para ellos la implementación de las estrategias lúdicas que, aunque mucho tiene una mínima ideas otros creen que no les sirve de nada a los niños

Otro dato importante que se observo es que se necesitan de dos facilitadoras para el grupo de niños pequeños, así podrían compartir ideas para que los niños se sientan más cómodos, porque solamente esta una, los niños muchas veces no le hacen caso

En el registro de campo también se observó que los niños se sienten muy bien con la estrategia utilizada, a los niños les gusta pintar, jugar ,hacer manualidades y talleres que se les imparte para que aprendan ,temas como la higiene ,los valores ,saludos también han mejorado sus calificaciones, y también está el caso de uno de los niños que no asiste a la escuela porque sus padres no quieren, a él se le da un acompañamiento más completo, esto quiere decir que se le enseña a leer, a escribir, los números entre otras cosas, también cabe recalcar que se le da terapias por el niño tiene una idea distorsionada de lo que es educación

Otra de las actividades que ellos realizan es manualidades que la idea de esto es que los niños y niñas aprendan lo esencial, también es muy importante que ellos se involucren en diferentes actividades

#### **4.7 Talleres**

Los talleres, es otra de las actividades que estos niños realizan en el Programa Diviérteme y Aprendo, estos talleres son diferentes temas que se abordan con ellos para que los pongan en práctica, se abordan temas como el aseo del cuerpo, lavado de manos, importancia de asistir a clase, el respeto, normas de cortesía entre otros

Estos talleres en lo personal fortalece a la niñez y de esa manera aprenden de los diversos temas, también se podría decir que esta misma niñez elige el tema que ese día se abordara, con el consentimiento de las facilitadoras porque sin ellas quienes los preparan. **Ver imagen 7**



**Imagen 7 niños en talleres con facilitadoras**

Los espacios, en los que ellos estudian son tan importantes para ellos por que propicia la concentración de ellos , se observó también que el aula consta de todos los elementos para la propiciación del aprendizaje ,existe buena iluminación ,aseo ,muy buena ambientación ,existe una muy buena organización y distribución

de los espacios ,así como se realizan en dos ambientes el aprendizaje (Dentro y Fuera del aula de clase) dentro del aula para realizar las tareas ,talleres y manualidades y afuera para los juegos ,cantos ,rondas y dinámicas, también cabe mencionar que el Programa Diviértete y Aprendo ,aporta el material que se utiliza con los niños para el reforzamiento o durante ellos estén en el aula



**Imagen 8 niños realizando actividades al aire libre**

estos niños constan de diferentes habilidades que han ido adquiriendo en el transcurso que ellos asisten al reforzamiento ,habilidades como dibujo ,pintura ,deporte ,baile y diferentes manualidades ,así como habilidades para diferentes tipo de juegos de mesa , también constan de destrezas como la cocina, los niños realizan y preparan junto con la facilitadora pizza , pan y batidos como una merienda que el Rancho Sueño de la Campana les brindan porque muchos de los niños son de padres de escasos recursos y que tiene que trabajar ,entonces estos niños no tiene algunos almuerzos otros si

Se observa también que su aprendizaje se ha ido fortaleciendo gracias a este sin números de actividades que se realizan, aunque muchas no van acorde a la edad de los niños y es ahí donde se está tratando de mejorar para que cada actividad vaya acorde a la edad de cada niño, el desarrollo del aprendizaje ha sido avanzado

También existen aspectos negativos que muchas veces se le hace difícil a la facilitadora tener una gran comunicación con los niños, como bien se sabe son niños y mucha vez hay cambios de estados de los niños, a veces llegan felices

con niño de hacer todas las actividades y otras veces que llegan triste y sin ganas de hacer nada

Existe un interés muy bueno de los niños hacia las clases o reforzamiento que se les da, también es importante mencionar que la facilitadora utiliza metodologías o actividades acordes a la edad, es decir que trabaja con diferentes actividades para todos ellos

Que importante, es el comportamiento de ellos durante el reforzamiento, se observó que estos niños hay bastante participación es decir levanta la mano, muy poca timidez y como son niños y es normal en ellos mucha interactividad

Son niños que en el instante me robaron el corazón, son muy respetuosos y se toma su tiempo para ganar su confianza y conversar con ellos



**Imagen 9 realizando tareas y ayudándoles en las tareas**

#### **4.8. Algunas estrategias lúdicas que las facilitadoras podrían utilizar con la niñez**

##### **1- CAZAR AL RUIDOSO**

**OBJETIVOS:** Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos, aunque no vean nada.

**MATERIALES:** Tantos pañuelos como niños haya menos uno **DESARROLLO:** Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El

"ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

## 2- DIBUJOS EN EQUIPO

**OBJETIVOS:** Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

**MATERIALES:** Un lápiz o fibra por equipo.

5 o más pliegos de papel por equipo.

**DESARROLLO:** Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, donde el primero de cada fila tiene un fibra o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con una fibra en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar la fibra al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos .....

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

## 3- EL PITADOR

**OBJETIVOS:** Agilizar los sentidos

**MATERIALES:** Un silbato **DESARROLLO:** Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

#### 4- LA BATALLA DE LOS GLOBOS

**OBJETIVOS:** Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

**MATERIALES:** Un globo por participante.

**DESARROLLO:** Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

#### 5- MATAMOSCAS

**OBJETIVOS:** Fomentar la cooperación.

**DESARROLLO:** Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

#### 6- RESCATE DEL TESORO

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipos.

**MATERIALES:** 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas) que serán el tesoro.

**DESARROLLO:** Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden

recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,

Además, debe existir un círculo de +o-2 mts. De radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).

### 7- UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

**OBJETIVOS:** Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

**MATERIALES:** 1 pegamento en barra por equipo.

2-3 diarios completos que se puedan usar.

**DESARROLLO:** El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

### 8- RELEVAME I

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

**DESARROLLO:** Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto

ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

### 9- RELEVAME II

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

**DESARROLLO:** Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

### 10-LA CAZA DE LA CULEBRA

**OBJETIVOS:** Fomentar la agilidad y la atención.

**DESARROLLO:** En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

### 11-EL SUPERMERCADO

**OBJETIVOS:** Aumentar la atención en los participantes

**DESARROLLO:** Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza

a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

## 12-AGARRAR LAS CINTAS

OBJETIVOS: Divertir

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

DESARROLLO: Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

## 13-LAS BANDERAS

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro

equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

#### 14-CINCHADA EN CRUZ

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda más fina para atar el ladrillo

4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

DESARROLLO: Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.

#### 15-DOS LINEAS Y UN PAÑUELO

OBJETIVOS: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

MATERIALES: Un pañuelo

DESARROLLO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se

paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

## 16-FUTBOL REVISIÓN

OBJETIVOS: Evaluar Jugando

DESARROLLO: Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (lateral, gol, ) le haces una pregunta sobre temas que se hayan desarrollado en el año al equipo que cobraste a favor si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario. Es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

## 17-¡ME MATÓ!!!

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: Globos

Una pelota que se pueda tomar con la mano.

DESARROLLO: Se juega muy parecido al balonmano (fútbol con la mano), pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo de la remera (es su vida, si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de dos veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre que este lleve la pelota, el arquero puede quitar la vida a cualquier jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita la vida cuando no puede deberá entregar la suya a quien se la ha quitado e ir el a por una, y se comete una falta. El juego no se detiene nunca exceptuando cuando se produce una falta, hay gol o la pelota se sale fuera del campo.

## 18-FUTBOL LOCO

OBJETIVOS: Divertirse

DESARROLLO: Se divide al grupo en cuatro equipos. Se usa la cancha de fútbol habitual y las reglas del fútbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos (cruzados). Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que le corresponde a su partido. Luego los ganadores jugarán entre si y los perdedores igual conservando la misma dinámica.

## 19-Dómino

Materiales: Cartón, cartoncillo, tijeras, marcadores, bolígrafo, lápiz.

Se construyen los dominós en cartoncillos o en un material rígido, luego el docente propone a sus estudiantes que escriban los conceptos, dibujen los conceptos o recorten figuras de conceptos sobre el tema que ya se ha escogido previamente.

¿Cómo jugar Dominós?

El docente reparte la misma cantidad de dominós a cada participante, y pide a alguno de ellos que coloque la primera ficha de dominó, comenzando así la actividad lúdica que tiene como objetivo que los estudiantes armen proposiciones entre los conceptos que tienen en los dominós que se le entregó al inicio del juego con los conceptos que están a los extremos del juego de dominó que ya inició con la primera ficha.

El docente puede enriquecer el proceso de la construcción de proposiciones fomentando las preguntas y el intercambio de ideas entre todos los participantes para mejorar las relaciones que el jugador en turno expresa. Además, se pueden realizar preguntas que impulsen a los estudiantes a pensar cómo se relaciona determinado concepto con otros conceptos localizados en el juego de dominó expuesto hasta el momento, pero que no necesariamente están localizados a los extremos del juego.

## 20-¿Cómo jugar Juego de Ideas?

El docente inicia la clase con un juego en el que presenta un objeto o sencillamente indica un concepto imaginario (esto depende del nivel de los estudiantes) y les pide que imaginen cualquier cosa de este objeto. Posteriormente, el docente o alguno de los alumnos van dibujando cada una de las relaciones que son propuestas. Ejemplo: Objeto: Pelota. El estudiante indica: “La Pelota es Roja”, “La Pelota sirve para jugar algunos Deportes”.

## 21-Objetos en el Piso

### ¿Cómo jugar Objetos en el Piso?

El docente pide a los estudiantes que ubiquen sus sillas formando una rueda, y en el centro de la misma, sobre el piso y de forma dispersa coloquen diversos objetos de su pertenencia o del salón de clases. Luego los alumnos escogerán dos objetos e intentarán relacionarlos entre sí; cuidando en todo momento que las relaciones que se vayan proponiendo no se repitan.

## 22-LOS DÍAS DE LA SEMANA

ORGANIZACIÓN: Formación en círculo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: La docente enseña el estribillo y demuestra algunas tareas para realizar durante la semana. Luego por turnos cada niño propone una actividad nombrándola y representándola con una acción motriz.

“Lunes antes de almorzar, a una niña fui a buscar, ella no podía jugar, porque tenía que lavar.

Así lavaba, así, así.

Así lavaba, así, así.

Así lavaba, así, así.

Así lavaba que yo la vi.

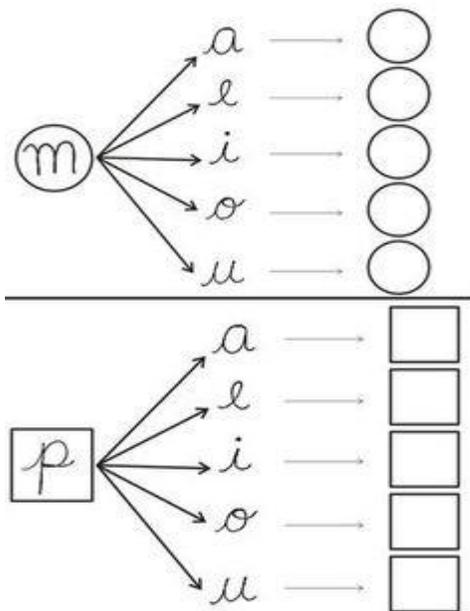
Martes antes de almorzar, a una niña fui a buscar,

Ella no podía jugar, porque tenía que..." (Cada niño nombra e indica la imitación de la actividad

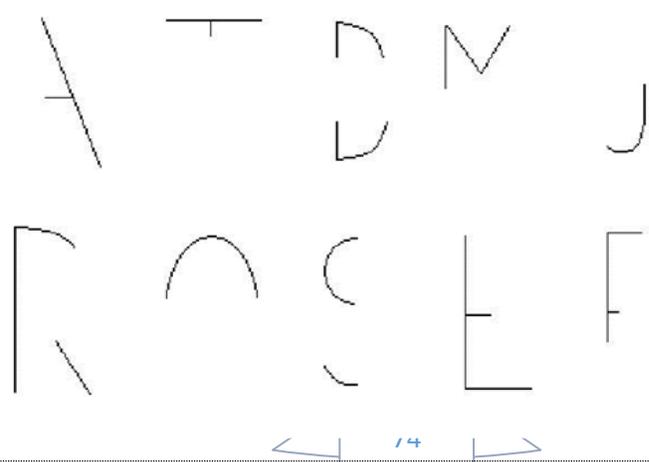
Realizada ese día: bailar, saltar.)

(UNESCO, 1980)

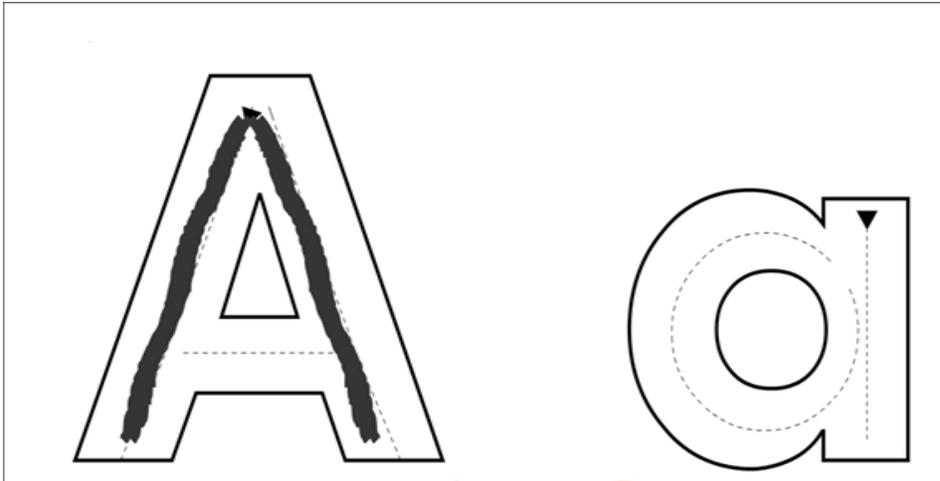
**1- Formar palabras o vocales con una letra, es una técnica muy importante para los niños que están aprendiendo a leer y escribir**



**2- Repintar los trazos o letras, para los niños que empiezan a escribir**



3- Colorear las vocales y conocerlas, el niño se va familiarizando con estas letras



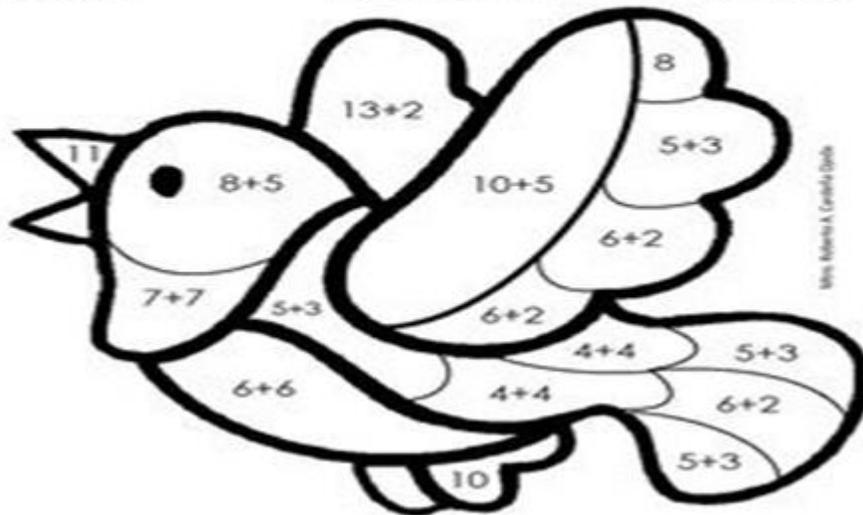
4- Conoce los números, aprende a sumar, restar y multiplicar y de igual manera se divierte coloreando

Colorea según el número

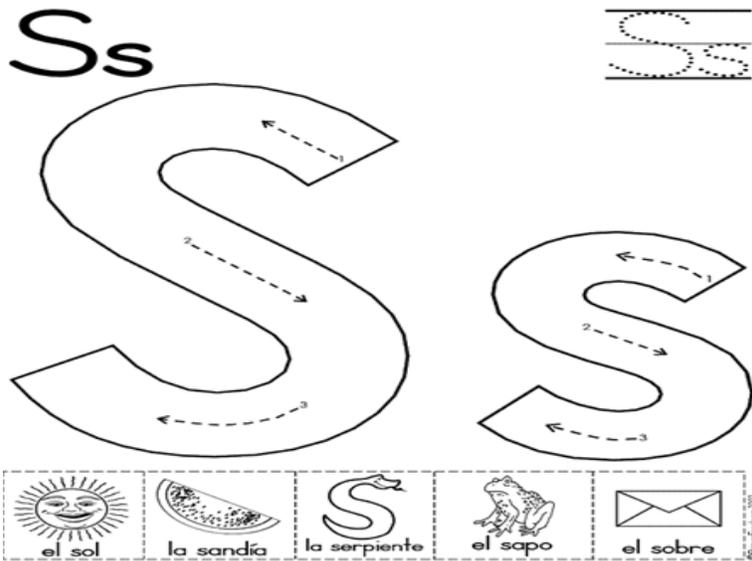
7= morado  
8= morado  
9=café

10= café  
11= amarillo  
12= amarillo

13= rojo  
14= rojo  
15 =azul



5- Conocer las letras del abecedario y de igual manera van conociendo que palabras se pueden formar con esta letra



6- Conocer y aprender las vocales

**ESCRIBE LAS VOCALES**

a	a				
e	e				
i	i				
o	o				
u	u				

7- Conocer y aprender a escribir mi nombre y las cosas que me gustan

**¡Todo acerca de mí!**

Nombre: \_\_\_\_\_

Un dibujo de mí

Mi familia

Cuando crezca quiero ser...

Mi cumpleaños:

**Mis cosas favoritas**

Color

Comida

Lugar

Pasatiempo



(Monarrez, 2009)

## CAPÍTULO V

### 5.1. Conclusiones

Después de haber realizado la investigación, para dar respuesta a mi objetivo general y específicos he llegado a la siguiente conclusión

- ✓ Las vivencia de la niñez que asiste al Programa Diviérteme y Aprendo sobre las estrategias lúdicas son muy positivas puesto a que gracias a estas estrategias lúdicas ellos fortalecen el aprendizaje y sus avances han sido muy positivos, es decir que hay mucho éxito en la aceptación de estas estrategias lúdicas
- ✓ Se lograron identificar las dificultades más sentidas en la aplicación de las estrategias lúdicas las cuales son: falta de asistencia de los niños, aprendizaje desigual, dificultad a la adaptación a las cosas nuevas, la cantidad de niños para una sola facilitadora dificulta que la maestra atienda a todos por igual cuando se le necesita.
- ✓ Muchos de los padres de familia decían desconocer el significado de estrategias lúdicas, además de no haber recibido capacitaciones ni charlas sobre la misma, también cabe mencionar que cuando habían reuniones no asistían porque la mayoría del tiempo, sus hijos están a cargos de empleadas domésticas y que por esa razón no llegaba nadie a representarlos, todo lo anterior obstaculiza que las facilitadoras reproduzcan la información sobre estrategias lúdicas.

## 5.2. Recomendaciones

- ✓ A los padres de familia a comprometerse más en la educación de sus hijos para que de esta manera estén bien informados sobre este tipo de temas.
- ✓ Al Programa Diviértete y Aprendo, a contratar más personal calificado para que la niñez reciba mejor atención.
- ✓ A la facilitadora brindarle y poner en prácticas las estrategias lúdicas, de forma equitativa y acuerdo con la edad.
- ✓ A las instituciones y organizaciones a apoyar este tipo de programas que vienen a beneficiar a la niñez del municipio y por consiguiente su educación, debido a que esta Fundación es no gubernamental y no recibe ningún tipo de ayuda del gobierno.
- ✓ Es necesario que el Programa, facilitadoras y padres de familias unan esfuerzos para que estos niños y niñas mejoren el rendimiento académico a través de las estrategias lúdicas y favorezcan al fortalecimiento del aprendizaje de estos niños ya que muchos de ellos no tienen recurso para las diferentes tareas que se dejan y que la Fundación les ayude en los materiales didácticos para realizar sus trabajos.



- Comin, M. L. (2015). Desarrollo afectivo del niño y la niña . Barcelona ,España : planeta agostini .E, S. L. (s.f.).
- Dinello,R. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo : Nordan.
- Gagné, R. M. (1975). Principios básicos del aprendizaje e instrucción. Mexico: McGraw-Hill .
- Gardner, H. (1834). Teorias de las inteligencias multiples . Universidad de Harvard. Estados unidos : SAGE Publications.
- Gonzales, S. E. (2015). Dialnet . Recuperado el Octubre de 2017, de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Hilgard, E. (1979). Teorías del Aprendizaje. . Mexico: Trillas.
- Hurtado de Barrera, J. (2010). Guia para la comprencion ,holistica de la ciencia . Caracas : Sypal.
- Hurtado, J. C. (2006). Investigacion cualitativa. Madrid: La Muralla.
- Knowles S., H. F. (2001). Andragogía, El Aprendizaje de los Adultos. Oxford: Mexico.
- Leòn, I. N. (2001). Metodologia de la Investigacion educacional segunda edicion . La Habana, Cuba: Pueblo y Educacion , la Habana.
- Llivichuzhca, A. (2014). Actividades ludicas para niños . Cuenca,Ecuador : Ecuilibro Cia.Itda.
- Lopez G. E. (2015). Dialnet . Recuperado el 23 de octubre de 2017, de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Maie,H (1979). Tres teorias sobre el desarrollo del niño: Erickson,Piaget ,Sears . Buenos Aires : Amorrortu Editores .
- MALAGUZZI, L. (1993). La estetica en el pensamiento .
- MIFAM. (2011). politica de primera infancia ,amor para los mas chiquitos . Managua ,Nicaragua:

<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacionales/Attachments/473/8.%20Pol%C3%ADtica%20Primera%20Infancia.pdf>.

MITRAB (2015). La niñez. Managua, Nicaragua.

MITRAB. (21 de Octubre de 2003). Recuperado el 05 de Octubre de 2017, de <http://www.mitrab.gob.ni/nuestro-ministerio>

Monarrez, A. (2009). *Mis primeros pasos (aprender a leer y escribir)*. Sinaloa, México: Editorial Valle de México.

Montessori, M. (2017). La infancia y la niñez . Jaisa , crecer jugando , p,21.

Morales, M. (2014). World Vision Nicaragua . Recuperado el 05 de Octubre de 2017, de <http://www.wvi.org/es/nicaragua/article/puentes-educativos-un-espacio-protector-para-la-ni%C3%B1ez>

Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia : Cerlibre.

Peralta, M. V. (1988). El currículo en el jardín infantil. (Un análisis crítico. Chile .

Pérez , G. (2004). Investigación Cualitativa , Retos e interrogantes , Métodos . Madrid, España : La Muralla .

Piaget, J. (1940). Mas allá de la pipa .

Quintero, Y. (2011). Estrategias Metodológicas. Extraído el 18 de agosto 2017: <http://goo.gl/2JOXbe>.

Renders, J. F. (Abril de 2013). Dialnet. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de <file:///C:/Users/PC2/Downloads/aplicacion-de-estrategias-didacticas-para-la-formacion-de-competencias-investigativas-en-ninos-y-ninas-del-cuarto-grado-de-la-escuela-dr-carlos-roberto>

Rodriguez, T. G. (02 de octubre de 2015). dialnet. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%20C3%93MEZ%20RODR%20C3%8DGUEZ.pdf>

Rodriguez, G. (2013). acercandonos al sur . San Ramon .

Romero, L. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial . Buenos Aires , Venezuela : <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.

- Sampieri, & F. (2010). Metodología de la investigación 5ta edición . Mexico: Mexico: ISBN.
- Silva, N. H. (1994). Brinquoteca:Um Mergulho no brincar . Sao Paulo ,Brasil: Maltese .
- Soto, C. M. (23 de Agosto de 2016). Biblioteca virtual UNAN managua ,Farem Matagalpa . Recuperado el 01 de Septiembre de 2017, de <http://repositorio.unan.edu.ni/4690/>
- Suarez, Y. J. (Marzo de 2015). Dialnet . Recuperado el 05 de Octubre de 2017, de <http://repositorio.unan.edu.ni/1905/1/5354.pdf>
- Trocoso, A. d. (2006). Que es la niñez . En La niñez (págs. p,290). Mexico.
- UNESCO. (1980). *unesco.org*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- UNICEF. (2015). La niñez . UNICEF concepto de la niñez. <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/2/nin/inf-unesco.html>.
- UNICEF. Dinello, L. R. (1988). Juego y Desarrollo: un canto a la libertad . Bogota ,Colombia : Nueva gente .
- Vasquez, L. (2017). Características de la niñez . Mujer , p,12.
- Velasquez, A. d. (28 de Noviembre de 2015). Dialnet. Recuperado el 01 de Septiembre de 2017, de <http://repositorio.unan.edu.ni/1430/1/51222.pdf>
- Vigil, J. (Agosto de 2015). Lectura y Escritura en los primeros Grados ,Modelos y practicas que se han implementados . Managua ,Nicaragua : LAC Reads.
- Villegas, A. G. (Marzo de 2011). Dialnet . Recuperado el Septiembre de 2017, de <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1266/1/EI%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-%20Pedagogicas%20.pdf>
- wordpress (2010). Recuperado el 05 de Octubre de 2017, de <https://programacion167.wordpress.com/etapas-del-desarrollo-en-el-nino-ninez-y-juventud-adulto-y-vejez/>
- Zeledón, E. y. (1987). ..y el Museo del Niño? San Jose ,Costa Rica .

# ANEXO

Categorías	Dimensiones	Sub Dimensiones	Aportes teóricos	Experiencias
Estrategias Lúdica	Definición		<p>Según Dinello, (1989) Las estrategias lúdicas o juego, es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emocionales del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas.</p> <p>Estas actividades propician el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.</p> <p>De acuerdo con UNICEF, (1988), citado por Dinello, (1989): " El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia".</p> <p>La estrategia Lúdica, es un medio idóneo para enseñar y aprender, especialmente en las primeras edades y etapas educativas. A través</p>	

		<p>de los contenidos y el material didáctico del curso hacemos un recorrido tanto por las principales características del desarrollo evolutivo del niño en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, como por los fundamentos psicopedagógicos que sustentan la enseñanza a través del juego.</p> <p>Se presentan diversidad de recursos didácticos basados en actividades lúdicas que el docente podrá utilizar en su metodología de aula, además de técnicas a tener en cuenta para atender la diversidad del alumnado, especialmente los beneficios que conlleva el uso de metodologías lúdicas con aquellos alumnos que presentan necesidades educativas especiales.</p> <p>Escuchar, hablar y conversar, recoge la idea de comprensión y escucha de textos narrativos relacionados con la vida real o de ficción, y participación en rutinas, canciones o representaciones mediante lenguaje no verbal o intercambios breves. Todo ello ha de estar contextualizado</p>	
--	--	---	--

			<p>y apoyado con imágenes visuales o gestos, que están relacionados con la experiencia de los alumnos. Además, incluye un contenido actitudinal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Viñetas para escuchar</li><li>✓ Viñetas para hablar</li><li>✓ Viñetas para conversar</li><li>✓ Canciones infantiles</li><li>✓ Cuentos</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Leer y escribir, hace referencia a la lectura de palabras y frases basadas en imágenes y trabajadas previamente a través de juegos de asociación, instrucciones o reglas en el aula. También está relacionado con la escritura de palabras y frases vistas con anterioridad en juegos de identificación, realización de recetas, menús, etc. Este bloque también tiene un contenido actitudinal relacionado con el cuidado, la planificación, organización y presentación de los textos escritos.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Fichas para aprender a leer vocales</li><li>✓ Fichas para aprender a leer por silabas</li></ul>	
--	--	--	--	--

	Tipos		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fichas para aprender a leer palabras</li> <li>✓ Fichas para aprender a leer abecedario</li> <li>✓ Dibujos</li> <li>✓ Rompecabezas de abecedarios y números</li> <li>✓ Canciones infantiles de números y vocales</li> <li>✓ Juegos de números</li> </ul> <p>Conocimiento de la lengua, tiene dos divisiones internas, una hace referencia a los contenidos lingüísticos como son aspectos fonéticos, acentuación, entonación, identificación del léxico y estructuras elementales, y asociación de grafía con pronunciación y sonidos a través de juegos o canciones, y el otro hace referencia a la reflexión sobre el aprendizaje, para la cual se ejercita la memorización y la asociación, se usan técnicas de organización de forma progresiva para favorecer un aprendizaje más autónomo, uso de nuevas tecnologías de forma cooperativa, y uso de técnicas de autoevaluación y fomentar la confianza en el aprendizaje del alumno. En este tercer bloque se recogen dos contenidos actitudinales: interés por utilizar la lengua y valorarla como elemento de</p>	
--	-------	--	--	--

			<p>aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuentos</li> <li>✓ Canciones infantiles</li> <li>✓ Juegos de palabras</li> </ul> <p>Aspectos socioculturales y conciencia intercultural, hace referencia a la cultura. El alumno debe conocer aspectos culturales del país y las costumbres que tienen sus hablantes y compararlos con la cultura propia. También se recogen contenidos actitudinales como la importancia de la lengua como instrumento de comunicación y mostrar una actitud receptiva y positiva hacia la cultura (Silva, 1994)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Historias</li> <li>✓ Leyendas</li> <li>✓ Cuentos</li> </ul>	
			<p>Entre las características de la estrategia lúdicas se citan</p> <p><b>La perspectiva globalizadora,</b></p>	

			<p>considerada la más idónea para el tratamiento de los distintos contenidos y experiencias educativas en Educación Infantil, ya que el niño conoce y aprende de forma global. El principio de globalización supone que el aprendizaje es el producto del establecimiento de múltiples conexiones de relaciones entre los aprendizajes nuevos y los ya aprendidos. En mi aula de 4 años voy a globalizar para acercar a los alumnos/ as a la realidad que quieren conocer, tratando temas interesantes para ellos como la naturaleza, el medio ambiente..., partiendo siempre de los propios intereses de los niños/as.</p> <p>- <b>El Aprendizaje significativo</b>, que los niños encuentren sentido a sus aprendizajes, para ello deben establecer vínculos sustantivos entre los nuevos contenidos que deben aprender y los que éste y posee en su estructura cognitiva. Propondremos actividades motivadoras y vivenciales, para que ellos puedan vivir directamente las tareas de aprendizaje, como, por ejemplo, que ellos mismos realicen su propia compra en el supermercado, o un circuito de educación vial....</p> <p>- <b>Ser activa</b>, siendo los propios niños los que experimenten, observen, investiguen...y el maestro será orientador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello propongo una organización espacial</p>	
--	--	--	---	--

	Características		<p>por rincones de actividades, ya que este tipo de organización en mi aula permitirá que mis niño/ as se desarrollen de forma autónoma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>El juego como motor de desarrollo</b>, ya que el juego favorece la elaboración y desarrollo de las estructuras de conocimientos y sus esquemas de relación, a través de la actividad lúdica desarrollaremos todo el trabajo en el aula.</li> <li>· <b>Ha de ser vivencial</b>, partiendo del entorno más inmediato de los alumnos y aprovechar las situaciones que se dan en la vida diaria, por ejemplo, aprovechar cualquier noticia de interés público.</li> <li>· <b>Las relaciones fluidas y continuadas con la familia</b>, permitirán unificar criterios y pautas de actuación entre los adultos que intervienen directamente en la educación de los alumnos. Para que estas relaciones sean lo más natural posible pediremos la participación de los padres la multitud de actividades, como acompañamiento en algunas salidas, realización de recetas en el aula, pedir a algún familiar nos cuente un cuento...</li> </ul> <p>La estrategia lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundo y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo</p>	
--	-----------------	--	---	--

			<p>equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.</p> <p>De acuerdo con Chaves, (1989) El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia". Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.</p> <p>La estrategia Lúdica, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad. Por otra parte, los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.</p> <p>Peralta,( 1988) coincide en la idea de que la estrategia lúdica reúne tres</p>	
--	--	--	--	--

Características primordiales:

- ✓ Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- ✓ Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la Actividad lúdica.
- ✓ Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente así mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zeledón,( 1987) considera que ésta puede ser:

- Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.
- Pasiva: La personas un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

			<p>Para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar.</p> <p>Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.</p> <p>Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo. La tendencia</p>	
--	--	--	--	--

			<p>hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.</p> <p>Según Motta, (2004) estas otras de la importancia de la estrategia lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Con la metodología implementada en algunos centros de estudio, para niños entre 2 y 4 años, cada aula se convierte en el campo donde el estudiante desarrolla, a través de las vivencias prácticas, su aprendizaje para la vida con simulaciones, actividades reales y cotidianas sobre los diferentes roles que se emplean en situaciones domésticas y que favorecen al desarrollo de la autonomía, colaboración, disciplina y demás valores.</li><li>✓ Otro eje importante se desarrolla a través de la sensibilidad y comprensión del entorno que los rodea. Es por eso que se busca estimular la expresión corporal como el lenguaje más natural y espontáneo utilizando cada elemento como lo es el cuerpo, rostro, postura y movimiento. Esta metodología permite transmitir los sentimientos, actitudes y emociones de una manera</li></ul>	
--	--	--	---	--

más clara.

- ✓ Es importante que los pequeños aprendan través de juegos que los mantengan motivados en representar situaciones cotidianas a través de los temas que les asignen. Es una forma más sencilla de aprender las reglas y trabajar en equipo usando la dramatización y así adquieren mayor autonomía en las actividades habituales.
- ✓ A través de la metodología de aprendizaje de centros, que consiste en crear espacios separados para pintura, construcción, entre otros, se busca llevar el eje de las acciones pedagógicas del niño en función de las necesidades e intereses de cada uno. Así la implementación de estos centros favorece al aprendizaje del lenguaje, lógica-matemáticas y actividades motrices.

Al confiar la educación de los más pequeños de la casa es importante tener en cuenta la capacitación continua y eficiente de los maestros, la cual debe retroalimentada por las mejoras continuas de la ejecución de la metodología.

Entre otra importancia de la metodología están:

			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividad libre y voluntaria.</li> <li>➤ Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.</li> <li>➤ Es gratificante y placentero.</li> <li>➤ Brinda el placer de compartir</li> <li>➤ Descanso, ocio.</li> <li>➤ Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.</li> <li>➤ Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr</li> </ul> <p>Introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.</li> <li>➤ Tanto el resultado como</li> </ul>	
--	--	--	--	--

evolución es incierto.

- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.
- En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, “es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.” (Chaves Salas, 1989)

Para Piaget, (1940) el aprendizaje

			<p>es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación</p> <p>Gagné, (1975) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse, no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”</p> <p>Hilgard, (1979) define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)”.</p> <p>Knowles S., (2001) se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre: El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje. El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para</p>	
--	--	--	--	--

	<p>Importancia</p>		<p>posteriormente obtener un producto de lo aprendido. El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano.</p> <p>Las personas perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla.</p> <p>✓ Aprendizaje memorístico o repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los</p>	
--	--------------------	--	---	--

			<p>contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.</li> <li>✓ Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.</li> <li>✓ Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. (Ausubel, 2002)</li> </ul> <p>Bertoglia, (1990) también menciona los siguientes tipos de aprendizaje:</p> <p>1. Aprendizaje de tipo implícito</p> <p>El aprendizaje implícito, es un aprendizaje “ciego”, ya que aprendemos sin darnos cuenta de que estamos aprendiendo.</p> <p>Las características principales de este aprendizaje cognitivo, es que es no-intencional, el aprendiz no tiene consciencia de lo que aprende y que resulta en una ejecución automática de una conducta motora.</p> <p>Ciertas actividades requieren de un aprendizaje no intencional como pueden ser hablar o caminar.</p>	
--	--	--	---	--

		<p>Muchas de las cosas que aprendemos son sin darnos cuenta, de forma implícita.</p> <p><b>2. Aprendizaje de tipo explícito</b></p> <p>En contraposición al aprendizaje implícito, el aprendizaje explícito se caracteriza por la intención de aprender y la consciencia de ello. Hay muchos ejemplos de este tipo de aprendizaje cognitivo, como por ejemplo el acto de leer este artículo ya es un ejemplo de aprendizaje explícito, ya que lo hace con intención de aprender.</p> <p>El aprendizaje explícito, al ser un gesto intencional requiere de atención sostenida, de un esfuerzo que siga a la intención para aprender.</p> <p><b>3. Aprendizaje cooperativo y colaborativo</b></p> <p>El aprendizaje cooperativo, es un tipo de aprendizaje en grupo. Por ejemplo, un alumno que aprende junto a su compañero o compañeros. El objetivo que persigue este aprendizaje cognitivo es que cada miembro aprenda dentro de sus posibilidades y que además se favorezca un trabajo en equipo.</p> <p>Los cuatro pilares que sostienen este aprendizaje cognitivo, son la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la participación igualitaria y la interacción simultánea. Un aprendizaje similar, pero no igual a</p>	
--	--	---	--

Aprendizaje	Definición		<p>éste, es el aprendizaje colaborativo. En este tipo de aprendizaje, generalmente es una persona fuera del grupo, ya sea un profesor, educador, quién propone un tema y se desarrolla en grupo.</p> <p>Aprender con los demás es aprender mejor</p> <p><b>4. Aprendizaje significativo</b></p> <p>Este tipo de aprendizaje recoge de la dimensión cognitiva, emocional y motivacional. Este tipo de aprendizaje supone un proceso de organización de la información y de conexión con el conocimiento y la experiencia previa del que aprende. La nueva información se relaciona con nuestras experiencias. Esto desemboca en que el nuevo conocimiento se transforme en único para cada persona, ya que cada uno tenemos una historia propia. Es como aprender a través del filtro con el que vemos la realidad.</p> <p><b>5. Aprendizaje asociativo</b></p> <p>Si te suenan los perros de Pavlov quizás ya sepas de qué consiste este tipo aprendizaje cognitivo. El aprendizaje asociativo define la asociación entre un determinado estímulo y un comportamiento preciso. En el caso de los perros de Pavlov el sonido de una campana con la llegada de comida, lo que se traducía en que los perros empezaban a salivar cada vez que</p>	
-------------	------------	--	--	--

escuchaban el sonido de la campana.

### **6. Habitación y sensibilización: Aprendizaje no asociativo**

Estos dos procesos están incluidos dentro del mismo tipo de aprendizaje: el no asociativo. Éste define un cambio nuestro ante un estímulo continuo.

El aprendizaje de habitación es un aprendizaje de tipo primitivo que permite adaptarnos al medio. Es un fenómeno cotidiano y muy frecuente en nuestro día a día. Se produce cuando dejamos de prestar atención a un estímulo (decremento de la respuesta a un estímulo) Un ejemplo de aprendizaje de habitación lo encontramos en aquellas personas que viven cerca de una carretera muy ruidosa. El primer día escucharán mucho el ruido, pero a medida que van pasando las semanas, se habituarán al ruido, y dejará de molestarles como lo hacía al principio.

Por otro lado, el aprendizaje por sensibilización, es el caso contrario al anterior: Nuestra respuesta se incrementa ante un estímulo repetido. Eso significa que cuantas más veces se nos presente el mismo estímulo, más veces daremos la misma respuesta. La sensibilización es un tipo de aprendizaje muy

			<p>adaptativo y muy primitivo.</p> <p><b>7. Aprendizaje por descubrimiento</b></p> <p>Cuando se busca activamente información y lo que mueve al cerebro es la curiosidad, estamos aprendiendo por descubrimiento. En este aprendizaje cognitivo, el individuo descubre, se interesa, aprende, relaciona conceptos y los adapta a su esquema cognitivo.</p> <p><b>8. Aprendizaje observacional o por imitación</b></p> <p>Este tipo de aprendizaje vicario se sirve de un modelo a seguir para, posteriormente, imitarlo. En este aprendizaje cognitivo, tienen mucho que ver las neuronas espejo. La imitación es una poderosa arma de aprendizaje.</p> <p><b>9. Aprendizaje emocional</b></p> <p>Este tipo de aprendizaje implica un desarrollo emocional del individuo. La inteligencia emocional se desarrolla a partir de este aprendizaje que permite gestionar las propias emociones.</p> <p>Además, la emoción juega un papel muy importante dentro del aprendizaje que señalaremos más adelante.</p> <p><b>10. Aprendizaje de tipo</b></p>	
--	--	--	--	--

	Tipos		<p><b>experiencial</b></p> <p>Nuestras experiencias son el mejor libro para aprender. Según las experiencias que nos brinda la vida, vamos aprendiendo las lecciones de ésta. Este tipo de aprendizaje cognitivo es muy potente pero también subjetivo, ya que, al igual que con el aprendizaje significativo, cada experiencia es un libro distinto del que aprender, y cada persona un estudiante diferente.</p> <p><b>11. Aprendizaje memorístico</b></p> <p>Como su propio nombre indica, este tipo de aprendizaje cognitivo se basa en el uso de la memoria, fijando en ella unos datos determinados. La diferencia que hay entre este tipo de aprendizaje y el significativo, es que el memorístico actúa como una grabadora, sin necesidad de que el sujeto entienda lo que está aprendiendo.</p> <p><b>12. Aprendizaje receptivo</b></p> <p>Es un tipo de aprendizaje completamente pasivo en el que la persona tan sólo recibe la información que ha de aprender. Un ejemplo muy bueno de este aprendizaje cognitivo, es la charla del profesor mientras el alumno está sentado escuchando en el pupitre.</p> <p>Es importante señalar estos tipos de estrategias de aprendizaje para</p>	
--	-------	--	--	--

			<p>entender un poco mejor nuestra forma de aprender. Estas estrategias implican conocer el propio proceso de aprendizaje. Aprender a aprender. Conocerse a uno mismo, sus actitudes y sus aptitudes, para así saber cómo aprender mejor según el caso. Cada persona es un mundo y no hay un método de aprendizaje idóneo que sirva a la perfección para todo el mundo. Por</p>	
--	--	--	--	--

Según (Bertoglia, 1990) estos son las formas de aprendizajes

**AUDITIVO:**

Es un método de enseñanza que se dirige a los estudiantes cuyo estilo de aprendizaje se orienta más hacia la asimilación de la información a través del oído y no por la vista. Si bien la gran mayoría de la gente tiende a ser principalmente visuales en la forma de relacionarse con el mundo alrededor de ellos, la estimulación de audio se emplea a menudo como un

			<p>medio secundario de encontrar y absorber conocimientos. Para un pequeño porcentaje de las personas, el aprendizaje auditivo supera los estímulos visuales y sirve como el método de aprendizaje de primaria, con el aprendizaje visual cada vez secundaria.</p> <p><b>VISUAL:</b></p> <p>El Aprendizaje visual, se define como un método de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de Organizadores Gráficos (métodos visuales para ordenar información), con el objeto de ayudar a los estudiantes, mediante el trabajo con ideas y conceptos, a pensar y a aprender más efectivamente. Además, estos permiten identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones en la información, factores necesarios para la comprensión e interiorización profunda de conceptos. Ejemplos de estos Organizadores son: Mapas conceptuales, Diagramas Causa-Efecto y Líneas de tiempo, entre otros.</p> <p>Los Organizadores Gráficos toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información. A continuación, describimos algunos de los Organizadores Gráficos (OG) más utilizados en procesos educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Clasificadores visuales</li></ul>	
--	--	--	---	--

- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo

**KINESTESICO:**

Quando se procesa la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, se está utilizando el sistema de representación kinestésico. Se utiliza este sistema de forma natural cuando se aprende un deporte, pero también para muchas otras actividades.

Por ejemplo, escribir a máquina, la gente que escribe bien a máquina no necesita mirar donde está cada letra, de hecho, si se les pregunta dónde está una letra cualquiera puede resultarles difícil contestar, sin embargo, sus dedos saben lo que tienen que hacer.

Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. El aprendizaje kinestésico también es profundo, se puede aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando se aprende a montar en bicicleta, no se olvida

			<p>nunca. Una vez que se aprende algo con el cuerpo, es decir, con la memoria muscular, es muy difícil que se olvide.</p> <p>Según Gagné, (1975) podemos reconocer en el aprendizaje las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.</li><li>✓ Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno, que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos.</li><li>✓ Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.</li><li>✓ El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien</li></ul>	
--	--	--	---	--

aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, ya que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.

- ✓ Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- ✓ Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
- ✓ Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- ✓ El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las

que motivaron el aprendizaje.

- ✓ El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (meta cognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.

Motta, (2004) menciona otras características del aprendizaje:

Prueba y error.- Este aprendizaje se da comúnmente por medio de las experiencias de prueba y error, por ejemplo cuando a un animal, pongamos por caso una rata de laboratorio, le es puesto el alimento en un lugar inaccesible para ella, y que para poder obtener el alimento tienen que tocar un botón, en un principio la rata no sabrá como ejecutar la acción que le permita obtener el alimento, pero a base de pruebas y errores tocando, rascando y haciendo diversos movimientos para alcanzar el alimento, quizás por accidente rose el botón una o dos veces, y luego al ir descartando diversos movimientos va aprendiendo a seleccionar sólo aquellos que le lleven a disfrutar del alimento de manera más rápida, es decir, cuando aprende a seleccionar el movimiento apretar el botón indicado para ello, lo que denota su aprendizaje mediante el método de prueba y error, con el que se seleccionó al final un movimiento de

			<p>serie de varios movimientos y procesos que derivan en la obtención del alimento.</p> <p>De la misma manera los seres humanos tenemos la capacidad de aprender por este método, cuando una persona arma un aparato un rompe cabezas, por ejemplo, y no conoce cómo debería de estar posicionadas las piezas, comienza poniendo las piezas como cree deberían de estar y en caso de no ser correcto vuelve a intentarlo acomodando las piezas conforme a como su lógica cree que deberán de estar colocadas y en caso de volver a fallar va aprendiendo poco a poco hasta lograrlo.</p> <p>Observación - Los animales pueden aprender también por medio de la observación de otros seres que hacen una acción imitándola y ejecutándola, tomaremos a las ratas de laboratorio de nuevo como ejemplo, si una rata observa repetidas veces como otra realiza ciertos movimientos para obtener alimento tocar un botón, por ejemplo, esta nueva rata aprenderá más rápidamente como obtener alimento viendo lo que hace la otras, más rápidamente que si lo hiciera ella sola con el método de prueba y error.</p> <p>Esta forma de aprendizaje es también usada por los seres humanos, cuando un niño pequeño ve como su madre o su padre</p>	
--	--	--	--	--

			<p>realizan sus tareas diarias, pongamos por caso cuando la madre cocina, o lava la ropa, el infante luego de ver los movimientos que realiza y las cosas que usa para ello (agua, jabón, ollas etc.), va aprendiendo como se hacen las cosas y posteriormente las imita.</p> <p>De la misma manera sucede con otros comportamientos que el infante observa a su alrededor, por ejemplo las actitudes, gestos, y ademanes que se usan para comunicarse los adultos, siendo aprendidos poco a poco por el niño, (esto es independientemente de que se le enseñen deliberadamente, pues con frecuencia los niños aprenden actitudes no deseadas que observan en su entorno, como es el caso de peleas, empujones y arrebatos que ve entre aquellos que lo rodean), ya que su mente en esta etapa, no discrimina la información que le llega, asimilando por igual la información que se le inculca deliberadamente y la información que se encuentra en su entorno, aunque esa información y comportamientos no sean deliberadamente inculcados en él.</p> <p>Adquisición de nuevos conocimientos. - mediante el proceso de aprendizaje se van adquiriendo nuevos conocimientos por la persona, desde el momento en que se encuentra aún en el vientre materno, (captando información por medio de los sentidos, conocimientos tales, como la identificación de</p>	
--	--	--	---	--

			<p>algunas voces familiares), hasta el momento de la muerte, el cerebro no deja de aceptar información por medio de los sentidos.</p> <p>Influye en la conducta. - El aprendizaje marca las pautas de la conducta, ya que, al ir adquiriendo nuevos conocimientos, va cambiando la forma de conducirse en diversidad de situaciones, pues en el caso de presentarse determinada situación, gracias a los conocimientos adquiridos y a las normas conductuales adquiridas, se incide en la posible respuesta a la situación concreta que se esté tratando.</p> <p>Es complejo. - Los diversos procesos que conllevan al aprendizaje son complejos, pues implica mecanismos de pensamiento consciente e inconsciente que se dan durante toda la vida.</p> <p>Es formativo. - El aprendizaje es formativo ya que por medio de él se adquieren los valores y preceptos familiares, religiosos, éticos y sociales, con los que se desenvolverá una persona a lo largo de su vida.</p> <p>Se aprende mediante el uso de los sentidos. - Una de las primeras formas en que se aprende algo, es mediante los sentidos, incluso antes de nacer, los sentidos comienzan a percibir el entorno y en cerebro registra las experiencias que van siendo adquiridas mediante, el tacto, el oído, el olfato, el gusto, la vista, el</p>	
--	--	--	---	--

	<p>Formas de aprendizaje</p>		<p>sentido kinestésico, mismos con los que el ser humano entra en contacto con el entorno. Un ejemplo de ello es cuando el recién nacido sale al mundo exterior luego del alumbramiento, con el tiempo va aprendiendo a identificar los sonidos como la voz de la madre, los sabores, lo dulce o lo agrio, la suavidad de las cobijas o la dureza del suelo al gatear, y así al ir desarrollándose, y mediante los sentidos adquiere poco a poco experiencias y conocimientos.</p> <p>Influencias culturales en el aprendizaje.- La manera de aprender de las personas está influida por el entorno socio-cultural en el cual se desenvuelva, es decir tiene matices propios de la cultura en la cual viva la persona, por ejemplo en la cultura denominada occidental, el aprendizaje además de basarse en las vivencias propias de una persona es fomentado mediante la escolarización y diversos sistemas educativos, mismos que en la actualidad utilizan mucho los implementos tecnológicos para de esa manera ayudar a aprender mejor ciertos conocimientos a los niños, en cambio en otro tipo de cultura, se da preferencia al aprendizaje del tipo de “memorización”, como es en los casos de las escuelas coránicas o judías en las que se da preferencia al aprendizaje mediante la repetición y memorización de ciertos conocimientos, aún y cuando los medios tecnológicos estén</p>	
--	------------------------------	--	---	--

			<p>disponibles para ello. De manera similar sucede con otros factores culturales que influyen en el aprendizaje, como por ejemplo en las culturas en que se da preferencia a que un niño aprenda con el método de prueba y error, digamos al aprender a caminar mientras que en unas culturas los padres auxilian a los hijos para tal fin o utilizan implementos para ayudarlos, en ciertas culturas se deja a los niños a que aprendan solos, (lo cual hacen observando por ellos mismos y probando una y otra vez, con fracasos y aciertos).</p>	
	Características			

### Tabla 3 sistema categorial

## ANEXO Nº 2

### Cronograma de actividades 2017

Año	2017												
Mes	Agosto			Septiembre				Octubre				Noviembre	
Semanas	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Actividades													
Revisión bibliográfica													
Búsqueda de antecedentes													
Justificación y objetivos													
Sistema categorial													
Diseño metodológico													
Elaboración y validación de instrumentos													

**Tabla 4 cronograma de actividades**



## Anexo 3

### FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA

#### FAREM-Matagalpa

#### Guía de observación a los niños

##### Introducción

Como estudiantes de la carrera de Trabajo Social estoy realizando mi tesis monográfica a cerca las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana San ramón, II Semestre 2017

##### Objetivos

Analizar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2017.

##### Aspectos a observar

1- Elementos que favorecen al fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas.

-Cantos

-Juegos

-Cuentos

2- Aspectos negativos que inciden en el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas.

-interés de los niños y niñas

-Metodología utilizada por la facilitadora acorde a la edad

-Estado de ánimo de los niños y niñas

3- Formas de comportamiento de los niños y niñas durante el reforzamiento

- Levanta la mano para participar
- Timidez
- Hiperactividad
- 4- Ambientación del aula.
  - Tipos de ambientes de aprendizaje
  - Material que ellos utilizan para el reforzamiento
- 5- observar las vivencias de los niños y niñas implementadas por la facilitadora en el reforzamiento
- Habilidades
- Destrezas
- Aptitudes
- Aprendizajes

## Anexo 4



### FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA

#### FAREM-Matagalpa

#### Guía de entrevista a padres de familia

##### Introducción

Estimados padres y madres de familia como estudiante de la carrera de Trabajo Social estoy realizando mi tesis monográfica Acerca de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana San Ramón, II Semestre 2017

Objetivo: Analizar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2017.

##### Guía de entrevista

- 1- ¿Qué entiende usted sobre estrategia lúdica?
- 2- ¿las estrategias lúdicas le han ayudado al fortalecimiento del aprendizaje en su hijo o hija?
- 3- ¿Qué dificultades presenta su hijo en clase?
- 4- ¿Cómo perciben usted como padres de familia la implementación de las estrategias lúdicas en todos los centros educativos?
5. ¿Está o no de acuerdo con la implementación de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de la niñez?
- 6-¿Qué tipos de juegos educativos le gustaría que implementara la facilitadora con su hijo?

## Anexo 5



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

### FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA

#### FAREM-Matagalpa

#### Guía de entrevista a facilitadora

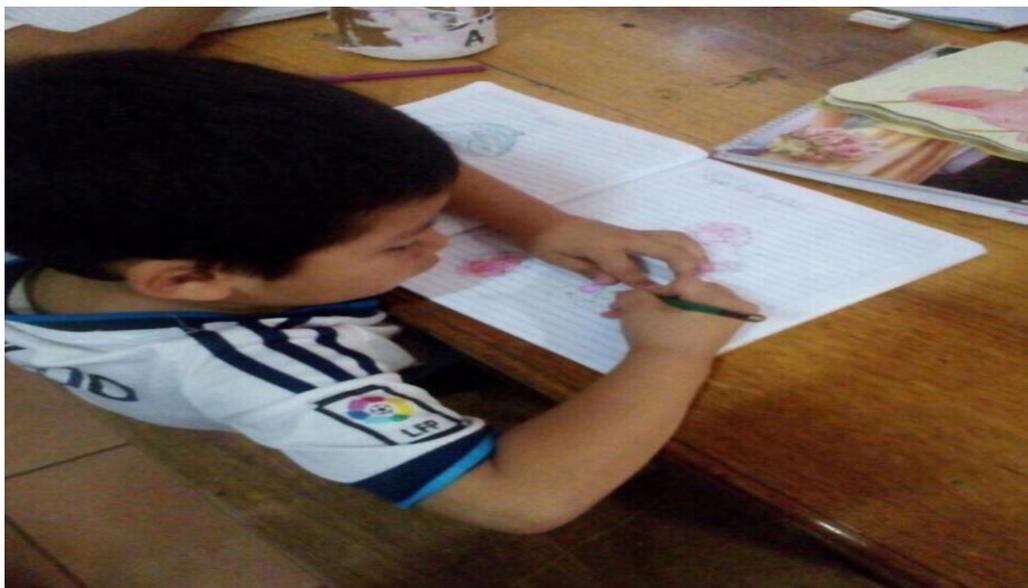
##### Introducción

Estimada facilitadora como estudiante de la carrera de Trabajo Social estoy realizando mi tesis monográfica Acerca de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana San Ramón, II Semestre 2017

Objetivo: Analizar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en la niñez, programa diviérteme y aprendo, Fundación el sueño de la campana, San Ramón, II Semestre ,2017.

##### Guía de entrevista

- 1- ¿Qué entiende usted sobre estrategia lúdica?
- 2- ¿Cómo definiría niñez?
- 3- ¿Qué estrategias utiliza para promover el fortalecimiento del aprendizaje en lo niños y niñas que asisten al programa?
- 4- ¿Qué dificultades se le han presentado para la implementación de las estrategias lúdicas?
- 5- ¿Ha recibido capacitación sobre las estrategias lúdicas que favorecen el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas?
- 6- ¿Cómo perciben las estrategias lúdicas que usted utiliza en reforzamiento los niños y niñas?
- 7-¿Cree usted que las estrategias lúdicas le han ayudado a los niños en el fortalecimiento del aprendizaje? Como y porque



**Imagen 10 niño realizando tareas**



**Imagen 11 niños en reforzamiento**