

¡Jugamos, aprendemos y nos transformamos!

*Pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva
en comunidades educativas de Jinotega, San Rafael del Norte y Matagalpa*



**“El niño que no juega no es niño.
El adulto que no juega perdió para siempre
el niño que habita en él”**

Pablo Neruda

Contenido

Presentación	5
Resumen ejecutivo	6
Abstract	7
1. Introducción	8
2. Objetivos y variables de la investigación	14
3. Análisis de la problemática	16
4. Metodología del estudio	19
5. Principales hallazgos	22
6. Prácticas basadas en el enfoque lúdico del aprendizaje para la vida	33
7. Factores que posibilitan o limitan el enfoque lúdico	36
8. Relaciones de inclusión en el contexto del aprendizaje lúdico para la vida	38
9. Los intereses estratégicos de los grupos involucrados	41
10. La lúdica para el empoderamiento y la inclusión	43
11. Conclusiones	45
12. Recomendaciones	46
Fuentes de Referencias.	47
Webgrafía:	48
Anexos	49

Presentación

Educo Nicaragua, desde que inició su contribución al desarrollo de la educación en este país, ha centrado su apoyo al fortalecimiento de una educación de calidad para niñas, niños y adolescentes principalmente en las escuelas de las zonas rurales del norte del país, este fortalecimiento ha implicado desarrollo de capacidades a docentes (actualización y formación pedagógica) en coherencia con las estrategias y políticas educativas del país que procura un abordaje de una educación integral y de calidad para la niñez con una inclusión activa de sus entornos de desarrollo (familias – comunidad); asumiendo su rol de primeros educadores de la infancia e involucrándose de manera efectiva y proactiva en los procesos educativos de la escuela y el hogar. Con la niñez, se han desarrollado procesos de construcción de protagonismo y participación auténtica en la vivencia de sus derechos educativos, en distintas etapas.

A lo largo de quince años, Educo ha contribuido en Nicaragua al acceso y la continuidad educativa en igualdad, equidad, porque asume que es un bien de interés social, es uno de los factores esenciales para la construcción de resiliencia de las personas, en su dinámica personal y frente a situaciones de vulnerabilidad en su mismo entorno (la educación como derecho habilitante), se apuesta a una educación con enfoque lúdico ya que es favorable a esas intenciones por lo que ahondar en las percepciones desde los participantes es determinante para su implementación en el futuro inmediato.

El estudio que presentamos hoy sobre **“La pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva”**, es el resultado de un proceso investigativo para profundizar desde las y los participantes, niñas, niños y adolescentes, cuerpo docente, directores, madres y padres de familia, líderes comunitarios, técnicos del Ministerio de Educación, técnicos de Educo y otras ONG aliadas como Asociación Infantil Tuktan Sirpi y Asociación Proyecto Miriam, en el ámbito de actuación de EDUCO, sobre el abordaje de la Ludopedagogía

como una experiencia que propicia una educación inclusiva, empoderadora y transformadora desde el contexto familiar, comunitario y escolar.

Los hallazgos principales nos revelan que se requieren sumar más y mejores esfuerzos por hacer del proceso educativo un espacio integral e integrador aplicando la metodología lúdica desde un abordaje positivo, creativo y propiciador de ambientes adecuados en el aprendizaje, como opción para el abordaje “sentiludicopensante” y como elemento central del enfoque para la reflexión y el desarrollo en las personas, en especial de la niñez desde la familia, la escuela y la comunidad.

Educo presenta estos resultados investigativos concretando a la vez una guía ludopedagógica que permitirá revisar el quehacer programático de la organización para el siguiente Marco de Impacto Global 2020 – 2030, así como plantear un nuevo abordaje metodológico para acompañar procesos de desarrollo con aprendizajes significativos desde el liderazgo comunitario, el rol educativo familiar y el rol educativo de la escuela en todos sus procesos formales, no formales e informales.

El informe de la investigación y la guía se constituyen en herramientas de trabajo que trazan rutas a seguir para alcanzar el cambio social al que se aspira desde el ideario institucional, siendo catalizadores en el desarrollo pleno de la personalidad y las capacidades de la niñez a través de la educación de calidad que impulsa la transformación social; donde vivan libres de toda forma de violencia, discriminación, inequidad y ejerzan su ciudadanía en entornos seguros y de buen trato, para actuar y generar bienestar colectivo y entornos sostenibles.

Juan Mauricio Castillo Ortiz
Director Nacional
Fundación Educación y Cooperación -
EDUCO

Resumen ejecutivo

El juego como derecho humano es una actividad vital para las personas. Muchas veces, la realidad nos hace pensar que el juego es asunto de la niñez, porque a medida que avanzamos en nuestro ciclo de vida, dejamos de jugar. Existen patrones culturales que hacen que el juego se pierda cuando las personas alcanzamos cierta edad. En otro orden, la pauta cultural imperante en la educación formal, hace pensar que una niña o un niño que juega en el preescolar están perdiendo valioso tiempo para desarrollo conocimiento estructurado por la escuela, es decir, aquel conocimiento que se formaliza en las clases que desarrolla el docente.

En la familia y la comunidad, el juego hace que las madres principalmente sean quienes estimulen a sus hijos e hijas desde los primeros años de vida, incluso desde la gestación. Pero, el recurrente patrón imperante de la saciedad de necesidades económicas, desobliga a los padres y madres de dar atención a través del juego a sus hijos e hijas, con esto dejan de lado una oportunidad potencial para crear vínculos que serán determinantes para la empatía, comunicación, valores de relacionamiento, ética personal y social, y de capacidad de resiliencia frente a las situaciones de la vida. El juego en sí crea posibilidades para la permanente construcción de ciudadanía.

Fundación Educación y Cooperación (Educo) es una ONG global de cooperación para el desarrollo que desde hace más de 25 años actúa en beneficio de la infancia y en defensa de sus derechos. Educo es miembro de la alianza ChildFund, una de las principales coaliciones internacionales de ONG centrada en la protección de los derechos de la infancia.

Recientemente, inició un proceso de re-significar sus estrategias de desarrollo orientadas a la comunidad, sobre la base de un histórico y amplio trabajo en escuelas rurales del país. En la presente investigación, utilizamos un lenguaje sencillo, para dar a conocer los resultados de un proceso participativo que permitió a Educo identificar las principales concepciones, las prácticas educativas

y los interés que sobre el juego tienen los actores clave de la escuela, la familia y la comunidad, es decir, los protagonistas del derecho a la educación de calidad.

En el estudio, se revelan las ideas que forman parte de la comprensión que los actores de la comunidad educativa tienen sobre el juego, su entendimiento para aplicarlo en las prácticas cotidianas (escolares, familiares y comunales). Además, logramos identificar los intereses que tienen los estudiantes, los padres y madres de familia, los docentes, los directores de escuelas, los equipos técnicos de Educo, de ONG aliadas, del Ministerio de Educación, y el liderazgo de la comunidad, en los tres espacios vitales del entorno del niño y de la niña: familia, comunidad y escuela.

Se realizó un proceso investigativo del tipo exploratorio cuyo objetivo fue conocer las concepciones, prácticas e intereses que los protagonistas del derecho a la educación tienen sobre el juego como herramienta para un educación transformadora e inclusiva. Los hallazgos más relevantes se agrupan en base a estas tres variables de análisis. El resultado del estudio fue la construcción de una propuesta metodológica que a modo de guía servirá como referente para los procesos de desarrollo de Educo en sus territorios de actuación.

Abstract

The game as a human right is a vital activity for people. Many times, reality makes us think that the game is a matter of childhood, because as we move forward in our life cycle, we stop playing. There are cultural patterns that make the game get lost when people reach a certain age. In another order, the cultural pattern prevailing in formal education suggests that a girl or boy who plays in preschool is wasting valuable time for developing knowledge structured by the school, that is, knowledge that is formalized in the classes that the teacher develops.

In the family and the community, the game makes mothers mainly who stimulate their sons and daughters from the first years of life, even from gestation. But, the recurring pattern prevailing of the satiety of economic needs, disobeys the fathers and mothers to give attention through the game to their sons and daughters, with this they leave aside a potential opportunity to create bonds that will be decisive for empathy, communication, relationship values, personal and social ethics, and resilience in life situations. The game itself creates possibilities for the permanent construction of citizenship.

Education and Cooperation Foundation (Educo) is a global development cooperation NGO that has been working for children and defending their rights for more than 25 years. Educo is a member of the ChildFund alliance, one of the main international coalitions of NGOs focused on the protection of children's rights.

Recently, it began a process of re-signifying its community-oriented development strategies, based on historical and extensive work in rural schools in the country. In the present investigation, we use a simple language, to publicize the results of a participatory process that allowed Educo to identify the main conceptions, educational practices and interests that the key actors of the school, the family and the community, that is, the protagonists of the right to quality education. In the study, the ideas that are part of the understanding that the actors of the educational community have about the game, their

understanding to apply it in everyday practices (school, family and community) are revealed. In addition, we managed to identify the interests of students, fathers and mothers, teachers, school directors, technical teams of Educo, allied NGOs, the Ministry of Education, and community leadership, in the three vital spaces around the boy and girl environment: family, community and school.

An investigative process of the exploratory type was carried out whose objective was to know the conceptions, practices and interests that the protagonists of the right to education have over the game as a tool for a transformative and inclusive education. The most relevant findings are grouped based on these three analysis variables. The result of the study was the construction of a methodological proposal that, as a guide, will serve as a reference for Educo development processes in its territories of action.



1. Introducción

La Ludopedagogía es un enfoque emergente propio de América Latina, siendo sus pioneros estudiosos, investigadores, sociólogos y pedagogos de origen uruguayo. Dada la trascendencia de su modelo de intervención socio educativa, se asume como una propuesta de transformación de la realidad a partir del comportamiento humano (individual y colectivo) para convertirlo en un ser activo, proactivo y creativo pero más consciente, paciente y tolerante.

Es importante asumir que el principio primordial del enfoque ludopedagógico es el aprendizaje como resultado de la praxis, de la intervención del contexto, del análisis situacional y de la experimentación sustentada en la recreación.

La Ludopedagogía es una metodología educativa, de intervención e incidencia socio-política y comunitaria, innovadora. Transcurre en su implementación práctica por tres momentos esenciales, inspirados en la Concepción Metodológica Dialéctica de la Educación Popular, que se intercalan en espiral durante la experiencia de aprendizaje.

Esquema 1:
Momentos esenciales en la práctica ludopedagógica de la educación popular



Esquema: Elaboración propia basado en enfoque La Mancha

De izquierda a derecha: madres de familia de Las Minas; representantes de la comunidad educativa de Waswálí Abajo; aula de multigrado en El Zapote.

La concepción de la escuela como motor de cambio social, es fundada desde la perspectiva de la educación popular propuesta por el filósofo y pedagogo brasileño Paulo Freire, quien encuentra en los espacios sociales la dinámica dialéctica de la construcción colectiva como referente de procesos dignificantes, socializantes y empoderadores, dando a la educación la connotación de educación para la libertad y para la inclusión.

El presente informe de investigación fue construido a partir de la información brindada por las y los protagonistas principales de la educación en los tres municipios del ámbito de actuación de Educo: Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte, en representación de las 81 comunidades y escuelas, niñas y niños, docentes, directores y técnicos, madres y padres de familia, a partir de sus vivencias y experiencias lúdicas se sintetizan sus reflexiones, presentando un esbozo de sus concepciones, prácticas e interés para una educación lúdica en igualdad y equidad de género, inclusiva y empoderadora para la transformación social.

El estudio revela que la Ludopedagogía, al menos a nivel de docentes, directores y técnicos del MINED e inclusive de Educo, la conoce teóricamente, pero con dificultades para su implementación. Se ha hecho un análisis de los factores limitantes, desafíos y oportunidades en la aplicación de la lúdica centrada en el interés superior de niñas y niños en su entorno escolar, familiar y comunitario.

El enfoque de la Ludopedagogía que se proyecta en este estudio, se centra en las miradas a la aplicación de la lúdica en el ámbito de actuación con el lente que han direccionado sus pioneros, conscientes de que todas y todas sabemos el "qué hacer" se apunta al "Como hacerlo"; a esto responde la propuesta metodológica que surge como resultado de la presente investigación.

1.1 Antecedentes

La Ludopedagogía nace inspirada en las prácticas de la educación popular en América Latina y surge como un enfoque de trabajo del Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento "La Mancha" de Uruguay en 1989.

La ludopedagogía desde la Mancha a través de diferentes espacios, talleres, encuentros, en Latinoamérica y Europa, se proyecta más como un laboratorio, un juego de conceptos "sentiludicopensante" parafraseando a Eduardo Galeano de lo que se ha ido construyendo, aprendiendo y logrando en todos estos años de trama compartida.

Desde el Colectivo "La Mancha", se ha venido trabajando la lúdica y desde las bases conceptuales y operativas, a la Educación Popular de Paulo Freire y la Psicología Social del Río de la Plata, con la maravilla del pensamiento de Pichon Riviere, entre otros aportes e inspiraciones, la Ludopedagogía es una propuesta en permanente construcción, que permite abordar procesos colectivos centrándose en el juego como vehículo desde donde operar, en la búsqueda de un hacer transformador que permita ensayar otras formas de vincularnos con las y los otras (os) con nosotras(os), con la realidad de la que somos parte.

En ese sentido, se ha creado un espacio laboratorio (realidad lúdica), donde el juego y el conocimiento se encuentran, las y los participantes se implican, se comprometen con la oportunidad de investigar otras formas de mirar la realidad.

El enfoque metodológico del juego como lúdica, son las vivencias y realidades de cualquier grupo que interactúa, y ante cualquier problemática, que ensayan otras resoluciones de pensar, hacer y ser con otros(as), a partir de las cuales es posible visualizar semillas de otros mundos posibles, en la búsqueda de un buen vivir para todas y todos los que habitamos esta tierra.

Un buen vivir que nos implique como subjetividades en tramas compartidas, de cuidado y respeto, disfrute de la diversidad, amorosas y libertarias. Como propuesta metodológica esencialmente vivencial, privilegia el juego como un espacio tiempo de ensayo, como un laboratorio donde podemos manipular la realidad, desarmarla, interpelarla, re significarla. Cuestionar lo obvio, arriesgar lo cierto, interpelar lo establecido.

Otro enfoque metodológico de la Ludopedagogía, es un encuentro de dos territorios: el juego y la construcción de conocimiento. "Jugamos para conocer, para construir un conocimiento que integre todas nuestras dimensiones, y que nos implique como sujetos políticos en búsqueda de otros mundos posibles y necesarios" (La Mancha, 2018)

En el primer enfoque encontramos las pautas para el trabajo lúdico desde los espacios sociales, comunitarios, familiares, etc., donde la impronta

es la educación no formal, mientras que en el segundo enfoque se puede inscribir la educación formal desde la perspectiva institucional del Sistema Educativo, vivenciado en la Escuela.

Este enfoque metodológico de la Ludopedagogía se puede apreciar en el esquema que conlleva la realidad lúdica un espacio vivencial, una implicación y compromiso, sinergiza, armoniza y crea una búsqueda permanente del "buen vivir"¹



Esquema 1: Elaboración propia con el enfoque ludopedagógico de La Mancha.

Algunas de las propuestas en las que el Centro de Investigación La Mancha ha trabajado son las siguientes:

1. La Bienal Internacional del Juego, encuentro "sentiludicopensante", un aporte a la construcción de potencias colectivas a través de diferentes talleres y propuestas de formación. Sucede cada dos años en la ciudad de Montevideo, desde el año 1994 a septiembre 2017 se han realizado XII Bienales.
2. Cursos y talleres de formación en Ludopedagogía, en diferentes formatos e intensidades. Estas propuestas se han desarrollado en varias localidades de Uruguay, así como en diferentes países de América Latina y Europa (Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, México, Nicaragua, Perú, España e Italia).

El Centro impartió en Guatemala, un Diplomado en Ludopedagogía en coordinación con el Ministerio de Educación de este país, El Colectivo Noj (2009-2010) con la participación de docentes y líderes educativos de México, Italia, Guatemala y Nicaragua (Intervida).

En 2013, impartió un taller en el Jardín Botánico de Córdoba, España, que tenía como propósito "Recuperar la lúdica para transformar la realidad, una nueva dimensión del juego para descubrir en Córdoba" y la Asociación andaluza Centro de Iniciativas para la Cooperación Batá (CIC Batá) ofreció un plan de formación en metodologías activas y participativas con experiencias latinoamericanas. Estos talleres se desarrollaron con el propósito de sensibilizar a los participantes sobre la vigencia del juego como campo de investigación y acción en áreas de desarrollo comunitario y político.

Esta formación fue parte del proyecto MAPEP (Metodologías activas y participativas de educación popular) que CIC Batá coordinó para brindar espacios de formación en metodologías

innovadoras de educación popular que se implementan en países de América Latina. Se trató de un proyecto cofinanciado por la AACID (Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el desarrollo) y la delegación de Cooperación del Ayuntamiento de Córdoba. Aparte de abordar la Ludopedagogía, el plan formativo ha incluido una formación en técnicas de evaluación participativa y otra sobre interculturalidad en los proyectos de cooperación internacional y de educación para el desarrollo.

3. "Relajo: una Red Latinoamericana del Juego de la cual forma parte Relajo Nicaragua, realiza el III encuentro mesoamericano del juego en la Ciudad de León en 2012. Estos encuentros se organizaron para jugar y sentir-pensar, provocar y proponer metodologías que desde la lúdica contribuyan al desarrollo integral de nuestras sociedades.

En Nicaragua la formación sobre Ludopedagogía, además de las impartidas por las y los capacitadores de La Mancha Uruguay, la Universidad Paulo Freire, ofreció posgrados y diplomados sobre Ludopedagogía entre el periodo 2010-2014 dirigido a docentes, técnicos del Ministerio de Educación y personal de ONG con incidencia en educación.

Educarte, Instituto de Promoción Humana, Asociación Club Infantil, Asociación Proyecto Miriam, Cuculmecha, Cesesma, fueron algunas de las ONGs que hicieron visibles la Ludopedagogía en sus programas y proyectos, y han incidido en la capacitación a la comunidad educativa, Directores, docentes, técnicos, estudiantes, padres y madres de familia en sus respectivos ámbitos de actuación y en particular en la organización, capacitación y protagonismo del liderazgo estudiantil.

¹. "El buen vivir" Es un conjunto de ideas que comparten una crítica al desarrollo convencional como una propuesta de superación a éste, y que se a desde varias corrientes, unas que pueden ser calificadas como "occidentales" y otras que responden a elementos provenientes de los saberes de los pueblos indígenas" El buen vivir como paradigma social alternativo. Dossieres EsF. No. 3 Otoño 2016 p. 7



Algunas investigaciones relevantes encontradas, relacionadas con el tema de la presente, son las siguientes:

1. Barrantes Montes, Patricia. "El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05. Lima Perú, 2017. De esta investigación, se rescata el enfoque de espacio-tiempo y el esquema de matriz cognitiva, cultural, social, afectiva y sensitiva a través del juego.
2. Fulladosa, Tania. Con-jugando aportes: entre el juego y la pedagogía. Ludopedagogía y Trabajo Social. 2015. En esta investigación la autora hace un análisis del Enfoque Ludopedagógico de La Mancha vinculando su análisis con el pensamiento de Paulo Freire, sobre la pedagogía de la Esperanza y Posibilidad.
3. Araujo Oviedo, María Luisa y otros (2013) Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria, quien presenta algunas pautas metodológicas para la aplicación de la lúdica entre otros tópicos, el tema de la resiliencia.
4. Ríos Ochoa, Laura Mellisa. La Ludopedagogía en el Contexto Escolar. Tejiendo Imaginarios desde una Pedagogía Planetaria. (2017). Este tejido materializado en códigos alfabéticos pretende adentrarse en la relación entre la Escuela, la Ludopedagogía y la Pedagogía Planetaria como potenciadores de escenarios interculturales, ante las prácticas y trasfondos que sostienen y alimentan la idea en el imaginario colectivo de que existe solo una forma de ser, estar y sentir correcta, buena, moderna.
5. Aranda Chávez, Ana Laura. "Potencial del juego en la construcción de procesos pedagógicos y de referentes identitarios educativo-ambientales en el estado de Chiapas, México" (2015) se analiza al juego y sus posibilidades en el marco de la educación ambiental (EA), partiendo del hecho de que su empleo ha carecido de un análisis teórico sobre su significado y sentido pedagógico, sus potencialidades y limitaciones. Respecto a la forma en que se abordan los

procesos formativos, éstos frecuentemente dejan fuera la integralidad y complejidad del ser humano.

6. Tellechea, Fabián. Centro La Mancha. Curso taller de profundización en Ludopedagogía (2013) Una estrategia metodológica para el empoderamiento, la incidencia, la inclusión social, educativa y cultural. Convencidas vivencialmente (con fundamentación teórica y acción práctica) sobre las ventajas del dispositivo del juego para colaborar en la acción socio-política y educativa. La Ludopedagogía tiene al igual que cualquier técnica de intervención sus reglas y principios, pautas y consideraciones de orden didáctico, metodológico y ético. Poder profundizar y reflexionar sobre dichas técnicas es el camino para mejorar en el desempeño de quienes deseen aplicarla, tanto en la facilitación de las actividades, como del proceso grupal.
7. España Chavarría, Carolina. Las competencias docentes para una pedagogía lúdica. (s.f.) El ejercicio de la práctica educativa mediante el uso de la lúdica como estrategia metodológica para la promoción de aprendizajes significativos podría garantizar calidad e impacto en la formación para la vida profesional y personal del estudiantado. Lo anterior invita a poner en evidencia el enfoque por competencias,² como la orientación didáctica para la promoción de aprendizajes relevantes. La necesidad de la lúdica en el proceso de formación. La concepción de una práctica docente lúdica en los contextos de aprendizaje es entendida como una proyección del desarrollo humano enriquecido por aprendizajes orientados bajo la metodología apoyada en el juego lúdico, siendo el juego parte de la lúdica, aunque no agota dicho concepto.
8. Sarlé, Dra. Patricia. Experiencias infantiles, espacios para jugar. Fundación Navarro Viola. (2012). Este trabajo intenta proponer líneas de discusión sobre el Juego en los primeros años de vida, en distintos contextos de uso. Al hacerlo, construye integralidad entre actores clave, experiencias, aportes teóricos.
9. Rivasés, María. de Colectivo Trespiés. Ludopedagogía. Jugar para conocer, conocer para transformar. Centro de Investigación y Formación en Ludopedagogía La Mancha. 2017. El enfoque sintetiza que "El jugar no es sólo una herramienta. El jugar, nos permite siendo parte única de un todo, probar, experimentar, desobedecer, transformar, crear, construir todo aquello mediante la alegría, el disfrute, el placer y el arte. El jugar nos permite cuidarnos, ser conscientes de la realidad que nos envuelve, analizarla, criticarla, transformarla. Transformarnos".
10. Rodríguez, Johana. Empoderamiento. Un camino a la inclusión. PROYECTO INSIGNIA Inclusión en la agricultura y los territorios rurales. Sobre el "empoderamiento", que define implicaciones tanto individuales como colectivas, que permiten a los individuos o grupos conseguir un mayor acceso y control de bienes y servicios de diferente índole, y a participar de la toma de decisiones.

² Las competencias son el resultado o el producto de las capacidades y valores, que tienen un carácter interno y subjetivo. El enfoque por competencias es un enfoque pedagógico que se orienta al proceso de aprendizaje – enseñanza, y que enfatiza el desempeño "idóneo" la "autorrealización", en términos de capacidades y actitudes, como metas del aprendizaje del estudiante., y que tiene entre una de sus características. "aprendizajes significativos". El enfoque basado en competencias. Martínez Carpio, Héctor. 2019. Citando a Tobón, S. (2008). Formación basada en competencias. Colombia: ECOE Ediciones. Reimpresión



2. Objetivos y variables de la investigación

La investigación se desarrolló siguiendo como objetivo general lo expresado en:

Comprender las percepciones de grupos de interés, del entorno inmediato de la niñez, sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en 3 municipios, que permita potenciar su utilidad en el futuro estratégico y programático de educó.

Los municipios son los referidos anteriormente. En estos, Educó atiende a 81 comunidades educativas, teniendo como referente a la escuela integrada a la comunidad respectiva.

Para desentrañar los hallazgos y resultados del estudio, la investigación dio respuesta a los siguientes objetivos:

Generar información sobre la pertinencia, desafío y oportunidades que se da en el entorno inmediato de la niñez familiar y escolar) del abordaje de la educación para el empoderamiento y transformación social desde un enfoque lúdico.

Identificar situaciones y/o condiciones que limitan aprovechar las potencialidades del enfoque lúdico en procesos educativos en los ámbitos definidos.

Determinar intereses estratégicos de las partes involucradas con relación a la temática, que permita definir propuestas de apoyo para su aprovechamiento en una educación transformadora e inclusiva.

Esquema 2: : Variables de análisis de la investigación



El hilo conductor, desde los objetivos a los resultados de la investigación, se tejió en tres grandes variables.

3. Análisis de la problemática

Desde que inició sus operaciones en Nicaragua, EDUCO ha contribuido a los procesos educativos en su ámbito de actuación mediante el fortalecimiento de capacidades a docentes (actualización y formación pedagógica), en coherencia con las estrategias de país para abordar una educación de calidad a la niñez, a madres y padres de familia; se han acompañado en función de que asuman su rol de primeros educadores de la infancia y su involucramiento efectivo en los procesos educativos que resultan de la relación escuela-hogar. De forma particular, con la niñez se han desarrollado procesos de construcción de protagonismo y proactividad en la vivencia de sus derechos educativos, en distintas etapas.

Igualmente, Educo ha contribuido a lo largo de los 14 años en el país al acceso y continuidad educativa en igualdad y calidad de la educación, porque asume que esta es un bien de interés social; es uno de los factores esenciales para la construcción de resiliencia de las personas, en su dinámica personal y frente a situaciones de vulnerabilidad que se enfrentan en el mismo entorno (es un derecho habilitante); se apuesta porque una educación con enfoque lúdico es favorable a estas intenciones de modo que interesa ahondar en las percepciones desde los participantes para su implementación en el futuro inmediato.

En los últimos años se han realizado distintas acciones a través de proyectos, contribuyendo a disminuir estas brechas, considerando algunos elementos del enfoque lúdico. Sin embargo, estos fenómenos persisten: desafíos ante la calidad educativa, así como las desigualdades y la discriminación sobre todo hacia las niñas y las mujeres, en las comunidades del ámbito de atención en contexto rural, debido a esos constructos sociales que perennizan esos comportamientos y acentúan las inequidades y desigualdades sociales. Se requiere profundizar

sobre cómo la metodología lúdica pudiese aportar a un abordaje positivo, creativo, propiciador de ambientes adecuados en el aprendizaje, como opción para el desarrollo integral de las personas, en especial de la niñez.

A. Concepciones sobre el juego y sus implicaciones.

Para los niños y niñas participantes en la investigación el juego es una actividad recreativa centrada en las actividades deportivas, y los juegos que realizan en las clases generalmente los realizan cuando están cansados y aburridos. Esta percepción sobre la utilidad del juego se comparte en los mismos términos por sus madres y padres participantes en el proceso investigativo a través de los grupos focales. Y de igual manera fue planteado por las y los docentes en las entrevistas realizadas.

Lo anterior queda totalmente distante del enfoque de ludopedagogía de del Centro de Investigación La Mancha: "Jugamos para conocer, para construir un conocimiento que integre todas nuestras dimensiones, y que nos implique como sujetos políticos en búsqueda de otros mundos posibles y necesarios".

Es entendible que no haya acercamiento al enfoque ludopedagógico si no ha habido un proceso de formación y apropiación del mismo por docentes en el ámbito de actuación de Educo, sin embargo, resulta distante a los planteamientos teórico metodológicos socio constructivista³ que el Ministerio de Educación ha implementado en las últimas décadas y la implementación del Currículo por competencias⁴ en la actualidad.

Este enfoque enfatiza en la importancia de atender en el proceso de aprendizaje las exigencias del



entorno y las necesidades que el niño y la niña percibe del mismo. Por tanto, la realidad contextualizada a las características y particularidades del ámbito de actuación.

Por lo anterior, en el análisis de la problemática de las concepciones y prácticas lúdicas en el ámbito escolar, familiar y comunitario los resultados implican tanto el enfoque ludopedagógico como el enfoque por competencias y vinculadas a ellos, el enfoque de género, generacional, de educación inclusiva y empoderadora.

En los últimos años se han realizado distintas acciones a través de proyectos implementados por ONG contribuyendo a disminuir estas brechas, considerando algunos elementos del enfoque lúdico. Sin embargo, el cambio en las concepciones y prácticas lúdicas en los procesos de formación integral de educación para la vida, se siguen manifestando los desafíos ante la calidad educativa, así como las desigualdades y la discriminación sobre todo hacia las niñas y las mujeres, en las comunidades del ámbito de actuación, debido a esos constructos sociales que perennizan esos comportamientos y acentúan las inequidades y desigualdades sociales.

Se requiere profundizar sobre cómo la metodología lúdica pudiese aportar a un abordaje positivo, creativo, propiciador de ambientes adecuados en el aprendizaje, como opción para el desarrollo integral de las personas, en especial de la niñez.

En el proceso de investigación se constató que docentes, directores y técnicos de educación, tienen un manejo conceptual en cuanto al juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva, ellos le dan un valor vital al juego para el desarrollo integral de la niñez, confirmando lo referido por varios autores en cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, que las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del niño y la niña.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, Martínez (2008, p. 1), citado por (Córdoba Pillajo y otros, 2017p-86) plantea que "las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno". Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social"

³ La Teoría Sociocultural del Aprendizaje o Sociocconstructivismo propuesta por Vigotsky, (1978) se retoma el elemento de los "andamiajes", que en esta investigación fueron retomados como las oportunidades que a través de una propuesta metodológica serán modeladas para que los actores y sujetos de derecho encuentren y protagonicen sus espacios de desarrollo personal, educativo y social.

⁴ La noción de competencia, referida inicialmente al contexto laboral, ha enriquecido su significado en el campo educativo en donde es entendida como un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes.

Esta triple dimensión de la lúdica, no se logra concretar con el juego en el aula de clases, en tanto no se realiza un acto consciente de vincular el juego al conocimiento previo, que son los aprendizajes adquiridos de sus vivencias en el contexto familiar y comunitario.

El desafío está en que el docente encuentre la mejor estrategia metodológica para dirigir, monitorear el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. De tal manera que en la práctica, ante la falta de las estrategias adecuadas, continua aplicando lo que ya sabe y lo que les mas fácil. "el conductismo"⁵ En efecto, en vez de ser metodologías centradas en el alumno, se sigue aplicando estrategias centradas en el docente.

En relación con los aportes de niñas, niños, sus concepciones, prácticas e intereses y en la reflexión compartida con los otros actores madres, padres, líderes comunitarios y personal de ONG vinculadas, sobre la experiencia del juego, se comprueba que no se logra como estrategia de educación inclusiva, empoderadora y de transformación social desde la escuela, familia y la comunidad.

En todos los ambientes, el juego es solamente una actividad de diversión, en la escuela generalmente se realiza como dinámicas relajantes, provocar pautas activas y cambios de rutina, en la casa con juegos tradicionales y en la comunidad con juegos deportivos centrados en los adolescentes, jóvenes y adultos, excluyendo a los niños menores y a las niñas por su condición de género.

Córdoba Pillajo, (2017 ob.cit.) citando a otros actores sobre el juego no se utiliza como medio vehicular de enculturación, lo que es un desafío actual (Lara y Herrán, 2016); tal y como señala Botero y otros (2015, p.10): "El juego ayuda a solventar la cultura, refiriéndose a un conjunto de significados, valores e identidades que se comparten al participar en comunidad, el juego es

una actividad social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social".

Y agrega que aún prevalecen conceptos y estereotipos retrógrados, que no promueven juegos inclusivos que confronten y rechacen concepciones exclusivas o parciales limitadas a niñez con discapacidades, a niñez procedente de comunidades indígenas, de hogares monoparentales o de baja escolaridad, condiciones de género o diversidad sexual ; pues son juegos accesibles para todos, independientemente de sus cualidades o diferencias, se trata de juegos donde todos pueden aprender del encuentro con otros; así, Castilla y otros (2014) establecen que la celebración de los juegos inclusivos escolares es sólo el principio de un gran proyecto compartido para que la inclusión sea una realidad que comience en las instituciones educativas y que se esparza a toda a la sociedad."

En nuestro contexto educativo, escolar y comunitario prevalecen pensamientos negativos y excluyentes, que pueden ser superados paulatinamente a través de la implementación de la lúdica como estrategia inclusiva, como afirma los autores citados "la estrategia de los juegos inclusivos puede contribuir al progreso humano, fomentando el desarrollo psicosocial, motor, emocional y cognitivo, la adquisición de saberes, la formación de la personalidad, convivencia, participación social y adquisición cultural, así como la capacidad resiliente emocional, ya que es un medio idóneo para aprender a adaptarse e integrarse al grupo social después de haber enfrentado diferentes tipos de situaciones traumáticas". (Córdoba Pillajo, 2017. Idem).

4. Metodología del estudio

La investigación desarrollada fue del tipo exploratoria. El enfoque aplicado fue el cuantitativo, es decir un enfoque mixto.

La investigación cuantitativa, está basada en el paradigma positivista y se centró en la medición de datos cuantificables que se han de analizar e interpretar posteriormente para llegar a conclusiones, estos datos son obtenidos a través de muestreos, encuestas con cuestionarios de preguntas cerradas, análisis estadísticos principalmente.

La investigación cualitativa, está basada en la apreciación e interpretación de las cosas, fenómenos, ideas, actitudes, etc., en su ambiente natural, desde y con los protagonistas. Es un método de estudio que se propone evaluar, ponderar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, conversaciones, registros, memorias, entre otros, con el propósito de profundizar en el significado de los fenómenos e ideas planteadas tanto individuales como colectivas.

Esquema 3:
El enfoque mixto de la investigación



Fuente: Hernández Sampieri. (2016) Metodología de Investigación. 5ta. ed. Recuperado de: investigacionmixtablogspot.com

⁵ La teoría conductista se basa en las teorías de Ivan P. Pavlov (1849-1936). Se centra en el estudio de la conducta observable para controlarla y predecirla. Su objetivo es conseguir una conducta determinada. Asume que la asimilación de contenidos puede descomponerse en actos aislados de instrucción. Busca únicamente que los resultados obtenidos sean los deseados preocupándose de la actividad creativa y descubridora del alumno.

4.2. Definición de la muestra

Para la recolección de la información, se aplicó un muestreo del 20% de las escuelas en el ámbito de intervención, segmentando dentro de las mismas a estudiantes de 3° a 6° grado por edad y sexo; a docentes por edad y sexo, padres y madres de familia; con esto se garantizó que el análisis se sustente en indicadores sensibles a la categoría de género. La muestra fue seleccionada no aleatoria, con la intencionalidad definida por criterios establecidos en coordinación por el Equipo Educo para mayor calidad de los informantes claves y grupos de interés.

Por territorio, la muestra programada fue la siguiente:

Tabla 1: Muestra por municipio

Municipio	Total de Escuelas	20% muestral	Niña	Niño	Director	Docente
Matagalpa	17 Escuelas	4 Escuelas	12	12	4	8
Jinotega	45 Escuelas	10 Escuelas	24	24	8	16
San Rafael del Norte	19 Escuelas	4 Escuelas	12	12	4	8
Total	81 escuelas	18 Escuelas	48	48	16	32

4.3. Recopilación de la información

Para su desarrollo en campo, se utilizaron las siguientes técnicas:

1) Grupo focal: se realizó con diferentes representaciones de los sujetos de derecho, principalmente con niños, niñas, madres, padres y docentes, en las escuelas incluidas en la muestra basal. Con esta técnica se obtuvo la información necesaria para poder caracterizar las percepciones sobre la lúdica, el empoderamiento y la inclusión. (Ver Anexo 1)

Se realizaron 12 grupos focales con madres y padres de familia, en 4 Escuelas en Matagalpa, en 4 escuelas, en San Rafael del Norte y en 8 escuelas de Jinotega.

Los grupos focales se realizaron con la participación de madres, padres y líderes de la comunidad, en algunos casos se integraron tutores de niños y niñas en las escuelas que no son sus progenitores,

sino que se trata de familiares de primero y segundo grado de consanguinidad que los tienen bajo cuidado y protección ante algunas situaciones particulares como emigración, empleo fuera de la comunidad, entre otras causas.

Los grupos focales se realizaron en las 18 escuelas programadas. Se integraron un total de 67 madres, de ellas 10 son lideresas de la comunidad (miembra de cooperativa, comité de la Iglesia, promotora de salud, miembra del comité de agua); y 9 padres, de los cuales 2 son líderes de la comunidad (coordinadores de la comunidad).

2) Entrevista semi-estructurada: con los docentes, directores, técnicos del MINED, y Técnicos de ONGs a fin de hacer interpretaciones más específicas sobre las percepciones identificadas, de este modo se concentra la atención en la variedad de las ideas, y se construyen apreciaciones integradoras que son referentes para la misma propuesta. (ver Anexo 2)

Se realizaron entrevistas a 36 personas, 6 fueron con directores (3 hombres y 3 mujeres), 2 subdirectores (3 mujeres y 1 hombre), y 26 docentes de aula (25 mujeres y 1 hombre), de estos docentes de aula 4 son responsables de escuelas satélites (3 mujeres y 1 hombre).

Se realizaron entrevistas a: 2 docentes por escuela, 1 padres de familia o líder comunitario por escuela, 1 técnico del MINED por municipio, y un representante de ONG vinculadas en el ámbito de actuación, Club Infantil de Jinotega y Proyecto Miriam de Estelí, y Técnicos de Educo.

3) Cuestionario de encuesta: aplicado a niños y niñas de 4° a 6°. en las 16 escuelas seleccionadas, con el objetivo de identificar concepciones, prácticas e intereses como protagonistas claves del proceso educativo, las condiciones, situaciones, factores y espacios más idóneos en los que se pueda concretar la propuesta ludopedagógica de aprendizajes para la vida. Fueron aplicadas a un total de 96 estudiantes de 18 escuelas públicas: 4 de Matagalpa, 4 de San Rafael del Norte, y 8 escuelas de Jinotega. En total de consultaron a 48 niñas y 48 niños, de



4to. a 6to. grado de educación primaria (regular y multigrado). (Anexo 3)

procesos lúdicos atendiendo la categoría de género y generacional.

4) Observación de clase: con esta técnica se identificaron las prácticas en las aulas de clase como evidencia de las concepciones que los docentes tienen acerca de la utilidad del juego como metodología de aprendizaje integradora e inclusiva.

6) Taller de reflexión e información: concibió como espacio de validación de resultados y como sesión de construcción participativa de la propuesta metodológica. Se hizo un taller por municipio con participación de los actores involucrados, como muestra representativa de las personas integradas en los grupos focales, niñas y niños encuestados, docentes, directivos y técnicos. En el caso de Jinotega, por la extensión de la muestra, se hicieron 3 talleres de reflexión. Y en San Rafael del Norte se realizaron dos talleres. (Anexo 5)

Las observaciones permitieron identificar los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, los elementos que se desarrollan y las condiciones que se generan en función de la concepción lúdica en el aprendizaje inclusivo. Se realizaron 2 observaciones por municipio, en escuelas rurales seleccionando una de 1° a 3° y la segunda de 4° a 6°. A excepción de Jinotega solo se realizaron 3 de las 4 previstas, debido a que una Escuela no fue posible realizarla por razones particulares.

La observación al desarrollo de sesiones de aprendizaje en aulas de clases se realizó en las siguientes escuelas:

5) El propósito de la observación a clase fue desarrollar un análisis comparado tomando como referencia el contexto geográfico y los factores socioculturales que influyen en las concepciones y las prácticas lúdico-educativas, y de igual manera, diferenciar la relación docente-estudiante y estudiante-estudiante en

- Escuela Elieta Rizo (Asignatura: Matemáticas, 5to. grado, docente hombre)
- Escuela Las Minas (Asignatura: Matemáticas, y Estudios Sociales, aula multigrado, 3ero. Y 4to. grado, docente mujer)
- Escuela El Pelón (Asignatura: Lengua y Literatura, 1er. grado, docente mujer)
- Escuela 23 de abril (Asignatura: Matemáticas y Ciencias Naturales, aula multigrado, 3ero. Y

- 4to. grado, docente mujer)
- Escuela Waswali (Asignatura: Lengua y Literatura, 6to. grado, docente mujer)
- Escuela Roberto Baltodano (Asignatura: Lengua y Literatura, y Creciendo en Valores, 1er. grado, docente mujer)
- Escuela El Zapote (Asignatura: Lengua y Literatura, y Matemáticas, aula multigrada, 1ero. Y 2do. grado, docente mujer).

En los siete ejercicios de observación directa a clases en aulas de primaria regular y multigrado, con una duración en todos los casos fue de aproximadamente un periodo de 45 minutos lo que equivale a un período de clase. Se observaron procesos pedagógicos en las asignaturas:

- Lengua y Literatura
- Matemáticas
- Estudios Sociales
- Ciencias Naturales
- Creciendo en Valores

5. Principales hallazgos

5.1. Concepciones de las niñas y niños sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida

A. Concepciones sobre el juego.

Los niños participantes en el proceso de investigación opinan que el juego les sirve aprender y recrearse, (71%) total en los tres municipios. Las niñas bajan un poco porcentaje de opinión en estas dos categorías en 67% y 63%. En segundo lugar ubican la función motivadora del juego y en tercer lugar, como distracción. (ver tabla No. 1 Anexo 7). Estas concepciones entre niñas y niños sobre la utilidad del juego son similares, las diferencias porcentuales no son significativas, sin embargo, en el análisis cualitativo sobre la importancia del

4.3. Recopilación de la información

Para los aspectos cuantitativos se diseñó una base de datos en una hoja de cálculo de Excel, donde se concentran las valoraciones numéricas que se generan para dar paso a las interpretaciones considerando las tendencias en las percepciones. Esta misma hoja de cálculos sirvió para crear una base de datos por municipio y para la elaboración de matrices, para la triangulación de indicadores.

Para los aspectos cualitativos, se elaboró una matriz de análisis que condensara todas las percepciones, conocimientos e ideas que los sujetos de derecho en consulta han planteado como parte de la situación real y las expectativas de futuro en su entorno. Matriz de Análisis triangulada de Directores, docentes, padres- madres de familia y estudiantes. Así como de Técnicos del MINED y ONGs(Ver anexos 6) .

juego en el por qué se juega, sus planteamientos se clasifican en las cuatro categorías: como derecho, como recreación, como aprendizaje cognitivo y como aprendizaje en valores.

Lo anterior es la vivencia de los niños y niñas, pero desde el enfoque lúdico "supone un hacer sobre la realidad que transforme y acerque esa realidad a los sueños, lo cual implica un desafío, significa aventurarse, desarmar para volver a armar creativamente, y esa creación sólo es posible en el juego" (Aranda Chávez, Ana Laura, 2015. Ob. Cit. P-5)

Esquema 4: Percepciones de niños y niñas sobre el juego y su importancia

Como derecho

- Niñas y niños tenemos los mismos derechos
- Niñas y niños somos iguales

Como recreación

- Jugando nos divertimos cuando estamos aburridos
- Nos gusta jugar en los recreos y en la casa después que hacemos las tareas.

Como aprendizaje cognitivo

- Nos ayuda a entener mejor las clases.
- Nos ayuda a pensar y a seguir las reglas.

Como aprendizaje en valores

- El juego nos ayuda a relacionarnos y respetarnos entre niños y niñas.
- Aprendemos a ser amigos y a ganar y perder

B. Los juegos en el contexto familiar y comunitario

Las percepciones de las niñas y niños se visualizan en sus prácticas del juego como actividades deportivas y recreativas. (ver Tabla No. 2 Anexo 8) En Matagalpa, los niños presentan una ligera diferencia porcentual entre los juegos deportivos y tradiciones, pero en el caso de las niñas la diferencia porcentual tiende más hacia los juegos tradicionales con un 83% con respecto a los deportivos.

En Jinotega en los juegos deportivos tanto en niñas y niños los porcentajes están por encima del 50% siendo más elevado el porcentaje de niños con el 75%.

Como puede apreciarse en los tres municipios el deporte es el primer interés del juego de los niños, pero es relevante que el porcentaje de niñas en este deporte, se ha incrementado en relación al comportamiento histórico de exclusión de las niñas en esta disciplina.

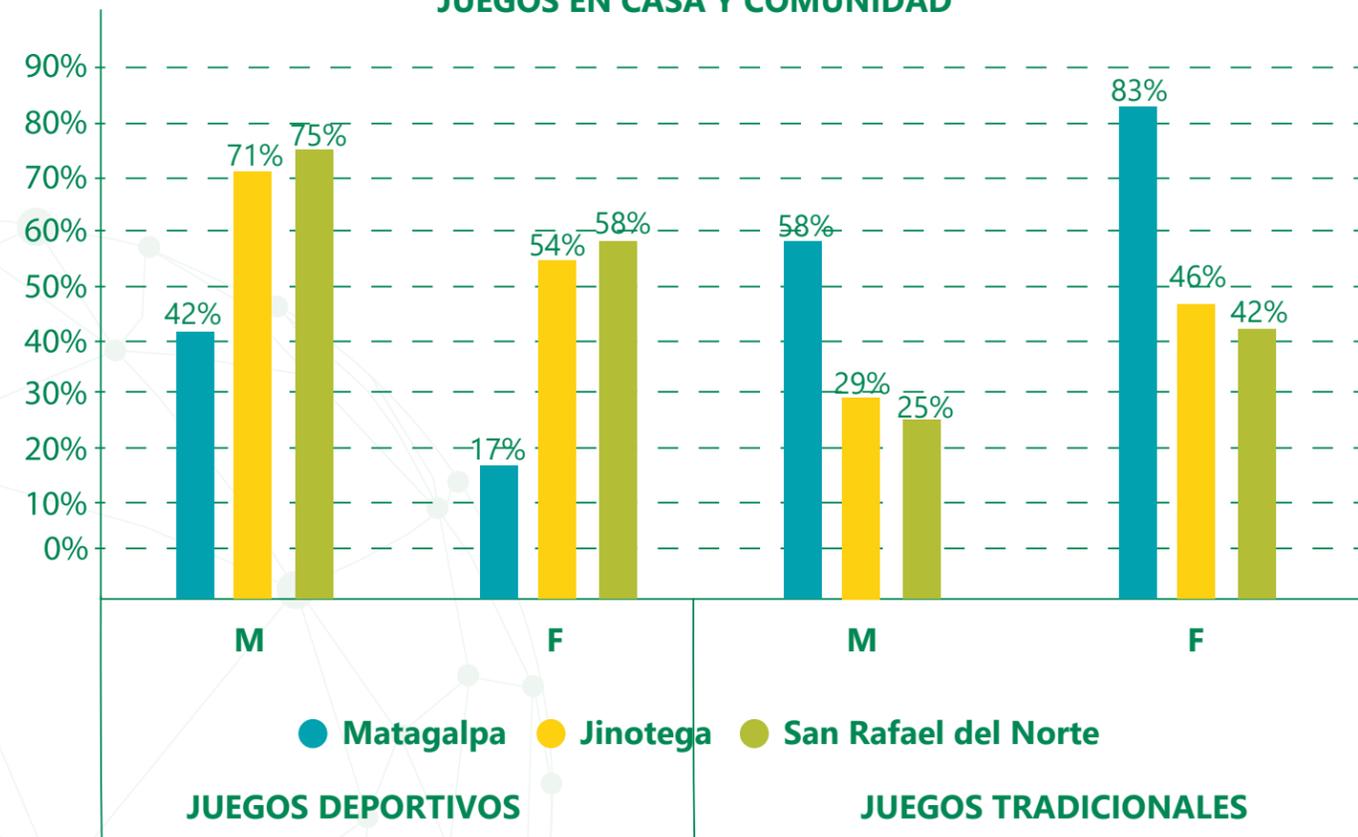
Sin embargo en los juegos tradicionales los porcentajes se invierten hay más niñas que niños jugando este tipo de juegos a excepción que son los niños más pequeños los que realizan estos juegos porque los grandes se dedican al deporte.

Este comportamiento proporcional entre los juegos deportivos y tradicionales está estrechamente vinculado a las concepciones de género, y etarias; el deporte es practicado por adolescentes, jóvenes y adultos y las niñas y niños menores les está permitido los juegos tradicionales.

Los juegos deportivos que más juegan los niños y niñas en los tres municipios son: el futbol, beisbol, volibol, y kitbol y los juegos tradicionales se destacan: el escondido, landa, trompo, china, gallina ciega, cacho quemado, entre otros.

Los espacios destinados al juego en la familia y la comunidad son los campos, potreros y carreteras, mientras que en sus casas juegan en patios y corredores. En este espacio juegan las niñas y niños pequeños bajo la supervisión de sus mamás, aunque no juegan con ellos y ellas.

JUEGOS EN CASA Y COMUNIDAD



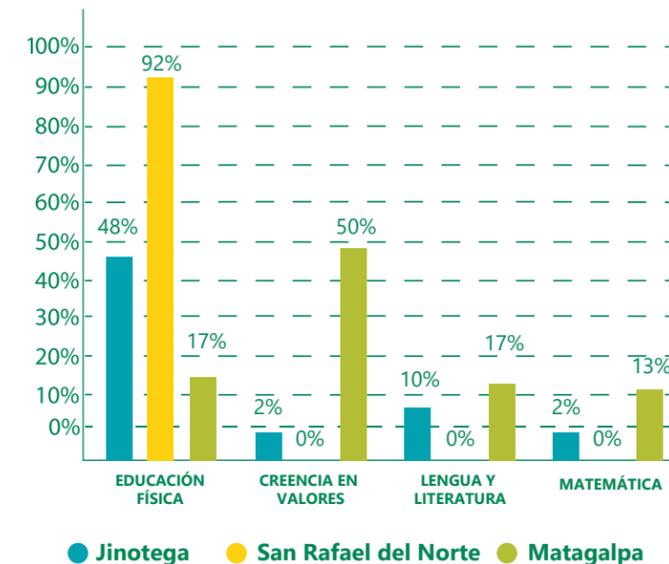
C. El juego de niños y niñas en la Escuela.

Del total de 96 niñas y niños encuestados la mayoría identifican que es el recreo donde juegan más que dentro del aula de clases. De hecho el recreo es para el juego, por tanto no sorprende que en el gráfico que se presenta, el 82% del total de niñas y niños indican que juegan en el recreo (ver Tabla No. 3 Anexo 9).

MOMENTOS EN QUE SE JUEGA EN CLASE



ASIGNATURA EN LA QUE MÁS JUEGAN



Sin embargo desde el enfoque de la Ludopedagogía se "aprende jugando" y esto si es relevante que en los tres municipios sean bajos los porcentajes de niños y niñas que afirman jugar en los tres momentos principales de las clases. Pero más relevantes es que tipo de juegos se realizan en las clases, en el análisis cualitativo realizado con ellos y ellas, identifican como juegos a las dinámicas que realizan cuando están aburridos.

Los niños y niñas plantean que la asignatura en la que más juegan es Educación Física en Jinotega y San Rafael del Norte, y la Asignatura Creciendo en valores es en la que más juegan los niños y niñas de Matagalpa, es decir que se reafirma la concepción de niñas y niños de que los juegos para ellos y ellas son una disciplina deportiva y recreativa que verlas como experiencias de aprendizaje en las asignaturas y que en ellas se vinculen las tres dimensiones del proceso de aprendizaje: cognitivas, psicomotrices y socio afectivas.

En el siguiente gráfico, se denota que el juego no es una práctica de utilización en los procesos de aprendizaje en las diferentes asignaturas de construcción de conocimientos científicos, tales como Matemática, Lengua y Literatura, ya que las niñas y niños ubicaron a la Asignatura de Educación Física en el caso de Jinotega y San Rafael del Norte, y Creciendo en Valores en Matagalpa. (ver Tabla No. 4, Anexo 10).

Como lo plantea (Álvarez Moran, Sonia y otros, 2008:p-30): "El enfoque basado en competencias afirma la importancia del contexto como elemento determinante para la movilización y transferencia de los saberes a situaciones reales, en el marco de los intereses, aptitudes y orientaciones de cada uno de los estudiantes" y para llevar el contexto a los procesos de aprendizaje que permita interrelacionar sus vivencias, conocimientos previos y la construcción del nuevo conocimiento y para lograrlo es importante enfocar el juego como método de aprendizaje y no como actividad recreativa.

En efecto, el enfoque basado en competencias supone reconocer que nuestra realidad demanda un tipo de estudiante que sea progresivamente autónomo, automotivado, capaz de regular sus conductas y capaz también de desarrollar

habilidades para el estudio independiente; alumnos que reconozcan la complejidad de la realidad y puedan tomar decisiones en situaciones inciertas y dialécticas; aprendices que busquen, manejen y analicen la información de diversas fuentes, pero que esta les sirva ante todo para integrarla en una perspectiva amplia de la realidad, perspectiva que les posibilite incidir en su realidad cooperando con otros.

Sin embargo, cuando se aborda con las niñas y niños si siguen instrucciones o si proponen nuevas reglas a las establecidas, responden que solo "cumplan las instrucciones y reglas que les dan los docentes, porque ellos son los que mandan y deben obedecerles y respetarles".

Ante esto, nos enfrentamos a una paradoja educativa, niñas y niños continúan un modelo de formación que no se parece mucho a lo que está establecido en el sistema por competencias y con enfoque lúdico en los procesos de aprendizaje, sino que el virus de la educación tradicional, conductista, adultista y excluyente aún convive en la práctica educativa.

En todos los procesos de consulta realizada se observa que el adultismo está vigente en todos los ámbitos, familiar, escolar y comunitario. Los intereses de las niñas y niños está determinado por sus padres, madres y docentes.

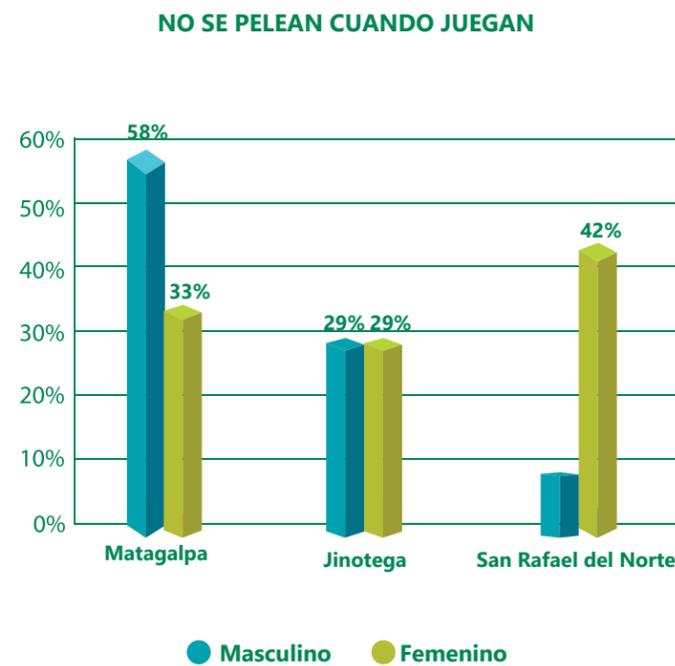
Los niños y niñas son sujetos de educación, no protagonistas de su propia educación que les promueva la libertad de elegir y decidir.

Se observó que niñas y niños fueron más expresivos cuando estaban solos con el equipo consultor, que cuando compartieron las reflexiones en los talleres de validación, se portaron tímidos, callados y supeditados a los aportes de las madres y docentes. En Palcila, Tomatoya y Sabana Grande fue donde hubo mayor nivel de participación activa de las niñas y niños y con planteamientos muy acertados. En Sabana Grande un niño dijo: "Nosotros sentimos que nuestros padres no nos comprenden y tampoco nosotros los comprendemos a ellos, casi no nos escuchan ni nos preguntan cómo nos sentimos".

Otro dijo: "es que por todo nos amenazan" cuando se les pregunta que si esto mismo les pasa en la Escuela, dicen que les escuchan más y les tienen confianza, pero también les amenazan cuando se portan mal.

D. El juego, aprendizaje y práctica de valores.

Los niños y niñas identifican los valores que se pueden desarrollar en los juegos como se observa en el gráfico



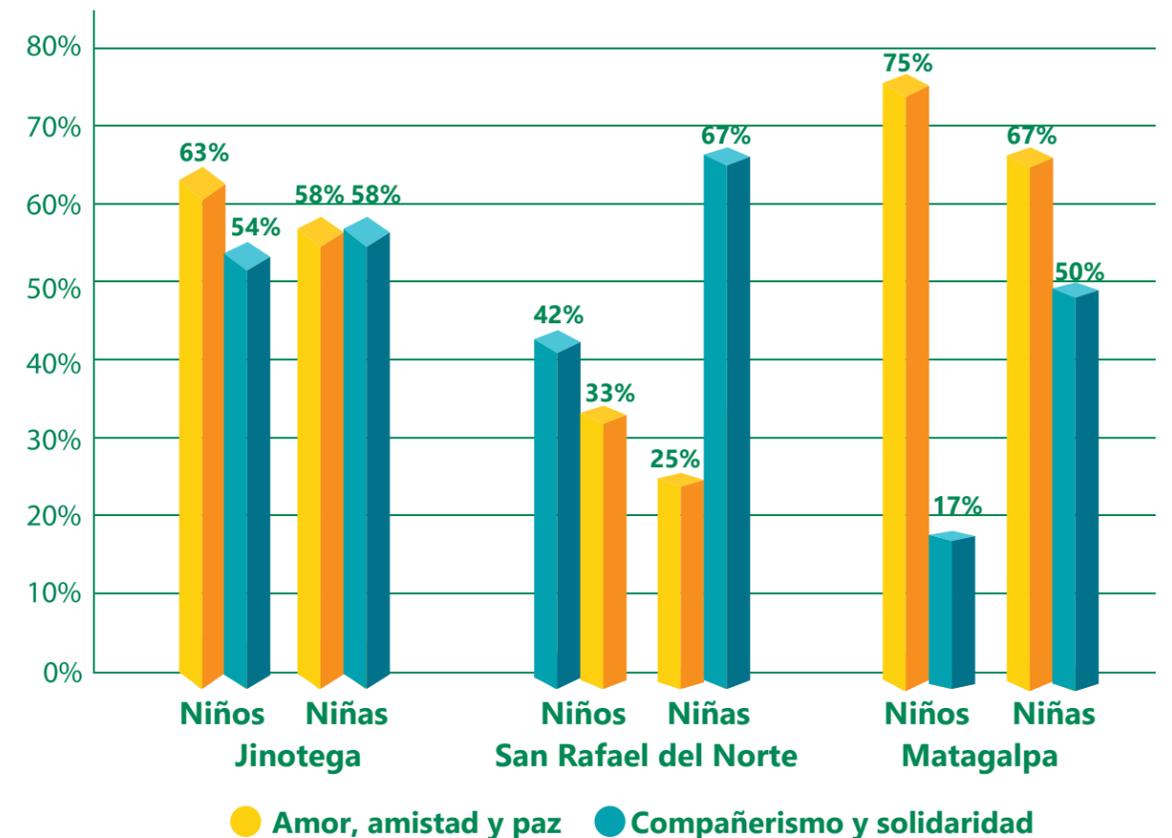
La lúdica en la formación y práctica de valores, la utilización de los juegos como una oportunidad de generar reflexión sobre su realidad, sus valores o antivalores que lo confrontan, no está siendo potenciada para formar su personalidad, determinación, autonomía y libertad de pensamiento y actuación transformadora de sí mismos y del entorno son muy débiles.

Las niñas y niños identifican los valores que practican en los juegos vinculados a las emociones de amistad, compañerismo, amor y paz, seguidos y en menor número de opiniones la honestidad y honradez y los valores menos mencionados son la responsabilidad, puntualidad y la igualdad.

(ver Tabla 5, Anexo 11). Sobre el manejo de sus emociones, como se observa en el gráfico, en Matagalpa es más alto el porcentaje de niños que no se pelean con respecto a las niñas, mientras que en Jinotega mantienen la misma proporción y en San Rafael del Norte el porcentaje de niñas que

admiten no pelearse es más alto. Sin embargo en el análisis cualitativo admiten que todos y todas se pelean pero lo resuelven dialogando o recurriendo a sus profesores y directores para resolverlo. (ver tabla 6, Anexo 12).

VALORES QUE SE PRACTICAN EN EL JUEGO



Sin embargo en el análisis cualitativo de encuesta plantean que no se genera una reflexión que determine y afiance sus convicciones, actitudes y prácticas para interpretar y transformar su realidad personal y contextual, en la escuela, en sus familias y en su comunidad.

Las y los docentes plantean que en el juego los niños adquieren Valores cívicos, espirituales y morales. Compañerismo, respeto, solidaridad, amistad, amor, entre otro

En la escuela, las y los docentes dicen que los juegos son integrados como reglas formativas de valores cívicos, espirituales, morales y de recreación y dicen que:

"Los juegos se seleccionarán para garantizar que se practiquen los valores que se quieren formar, que los niños acepten las reglas del juego para saber ganar y saber perder. Como docentes debemos vigilar la práctica de los juegos, garantizando que se desarrollen los valores"

La formación de valores no es direccional, ni reglamentaria, ni impuesta. Al respecto El Colectivo la Mancha expresa "En el jugar se pone en práctica nuestras formas de ser, sentir y actuar, incluido nuestro sistema de valores, el que puede ser cuestionado y transformado a través de la vivencia lúdica" citado por (Fulladosa, Tania. 2015 p-28. ob. Cit)

5.2 Concepciones de madres y padres sobre el juego

Las madres y padres de familia plantean que el juego ayuda a que los niños y niñas se relacionen entre ellos y ellas. Se hacen más responsables y comunicativos. Les ayuda a crecer por eso es importante que jueguen desde muy pequeños. Cuando juegan aprenden del mundo y de otros niños, se comparan con ellos y hacen que se vuelvan competitivos.

Las madres identifican los juegos deportivos y los juegos tradicionales en los que participan sus hijos e hijas. Algunas mamás no juegan con los niños y niñas, solo les facilitan jugar después de que llegan de clase y hacen sus tareas, generalmente estos juegos son tradicionales.

Los papás no juegan con las niñas y niños pequeños, porque son juegos que hacen solos y consideran que son juegos propios de las niñas que ellos no pueden realizar. En este caso, las mismas madres los justifican que no se integren a jugar con sus hijas e hijos pequeños porque ellos tienen que trabajar y llegan cansados, solo los fines de semana juegan con sus hijos mayores y por supuesto son juegos deportivos, específicamente fútbol y beisbol en los campos deportivos de la comunidad.

Esto determina que los juegos en el sector rural tienen una connotación de género así como los "juguetes" tanto los niños y niñas como las madres y padres, reaccionaron en su mayoría en los grupos focales, rechazando que las niñas jueguen con juguetes de los niños y viceversa, y peor aún si un niño pueda jugar con una muñeca, la respuesta es totalmente negativa, bajo el argumento que puedan etiquetarlos como "del otro bando", "gay" o "cochones" y "marimachas".

Al preguntárseles si las niñas y los niños pueden realizar los mismos juegos, ellos responden que sí que tienen los mismos derechos, tal como opinan sus hijos e hijas, pero la primera respuesta afirmativa. Al ser confrontada esta respuesta con los paradigmas patriarcales, sale a flote el machismo heredado y manifestado en igual proporción por padres, madres y los mismos niños y niñas.

Algunos padres fueron totalmente intransigentes y otros se presentaron con mentes más abiertas a que los niños jueguen con muñecas, que esto no les afecta su hombría más bien aprenderán a dar cariño a sus hijas e hijos cuando sean padres.

Algunas mamás se manifestaron abiertas a que sus hijos participen en las labores del hogar, pero su argumento sigue siendo machista y patriarcal, ya que los niños deben aprender a lavar, cocinar, etc., para que cuando tengan mujeres y los dejen no se mueran de hambre y no tengan que depender de ellas. Para que cuando tengan mujeres y los dejen no se mueran de hambre y no tengan que depender de ellas.

Este argumento denota dos aspectos relevantes: el primero es el concepto de género que tienen algunas mamás, sobre otras mujeres, sus futuras nueras ya están descalificándolas de ante mano. Y el segundo es el predominio del concepto machista y patriarcal que se traslada generacionalmente. Por tanto para romper con el esquema machista se requiere trabajarlo desde las madres, quien es la que vive, permite, y ejerce el patrón tradicional heredado.

Por tanto, el hecho que históricamente hay más presencia de mamás que papás las actividades educativas de sus hijos e hijas, antes que una limitación se convierte en oportunidad.

Desde la lúdica cambiar el esquema ancestral y lineal como se observa en el esquema, es un reto desde la libertad y espontaneidad del juego ahondar en las vivencias y conceptos para desde esa realidad pensada y repensada, encontrar el poder del cambio de conceptos y prácticas.



5.3 Concepciones de docentes, directores y técnicos.

Las y los docentes y directivos, tienen un concepto teórico claro del juego como una actividad vital para el desarrollo del ser humano, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo, social, desarrollo psicomotor, la motivación, las emociones y la imaginación.

La importancia del juego para el desarrollo de las niñas y niños, la fundamentan en lo siguiente:

El juego les permite a los niños estar activos, crecen y se desarrollan, exploran, prueban y descubren el mundo que les rodea, estimula la creatividad y mejora sus conocimientos.

El juego es muy importante, ya que es una herramienta didáctica porque cumple con funciones educativas que facilitan el aprendizaje de los niños y niñas.

Es importante porque el niño aprende jugando, ejemplo en el contenido de los números naturales hay muchos cantos y juegos para que ellos aprendan mejor. Un ejemplo es el juego: "El tren se va"

Los técnicos del MINED de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte, consideran el juego, fundamental en la educación de niños y niñas, necesaria e inherente a los procesos de aprendizaje en la etapa de formación.

Es una actividad que de forma natural ocurre en el niño y la niña, que estratégicamente y pedagógicamente se aplica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por medio del juego los niños se sociabilizan e inician a respetar las reglas de cada juego y cuando ellos sean mayores se les va a facilitar de mejor manera respetar las normativas, según el lugar donde se encuentren. Además, del juego el niño despierta una gran diversidad de ideas y les permite crecer física y psíquicamente.

Sus principales planeamientos son los siguientes: Los técnicos consideran que los juegos son

importantes e incluso hasta para el adulto porque ayuda a relajarse y a evitar el estrés. Da la oportunidad de ubicarse a la par del niño o niña y a realizar cosas que cuando fuimos niños no las hicimos.

Mejora su estado físico, su atención memorística, su auto estima, comunicación, sociabilización, seguridad, cumplir con reglas, compartir con las demás personas que le rodean, mejora su motora fina y gruesa, aprendizaje más fácil, le crea amor al estudio.

La lúdica es aplicable en cualquier disciplina siempre y cuando el maestro no sea tradicionalista y este abierto a cambiar todo lo convencional que tiene en sus conocimientos. También depende de cómo el ministerio de educación este capacitando al maestro en esta temática. Pero la lúdica se aplica en cualquier disciplina.

Tanto la familia como la comunidad deben de participar en los juegos con los niños y niñas, porque esto ayudara al adulto a estar mejor emocionalmente, además es una oportunidad de enseñarle los juegos tradicionales que los niños de hoy no conocen y que debe de compartir con quienes les rodean.

Se incorpora el indicador de observación del juego por iniciativa de los técnicos; por parte del Ministerio de Educación Central no se orienta.

"El juego...permite la interacción con los demás, nos forma en colectivo, se inicia ese proceso de convivencia con los demás y evita el aislamiento de la persona,... Por ello, se hace necesario que desde la escuela, proyectándose a la comunidad, se incida en la realización de la Ludopedagogía" (Julio Cesar Altamirano, Técnico Matagalpa)

"Un niño que juega es un niño sano, alegre, innovador y con ganas de descubrir cosas nuevas" (José Ramón Avilés Bolaños, Técnico Jinotega)

"Es muy importante aplicar Ludopedagogía en las clases porque a través del juego el niño y la niña construyen su aprendizaje y se forman integralmente" (José María Rodríguez Tinoco, Técnico San Rafael del Norte)

5.4 La dimensión formal y no formal de la lúdica. Concepciones en las ONG.

Los organismos no gubernamentales que han estado vinculadas en el ámbito de actuación son dos principalmente: El Club Infantil de Jinotega y Proyecto Miriam de Estelí, al igual que Educo trabajan con enfoque ludopedagógico.

Para estas organizaciones, la lúdica es un eje transversal y se trabaja con niños y niñas dentro y fuera del aula de clases.

1. Asociación Infantil "Tuktan Sirpi, conocido como Club Infantil. Su Directora, Diana Osmara González Picado, plantea que esta organización ha asumido y desarrollado el juego como una estrategia principal para promover con las niñas, niños y adolescentes el conocimiento y la defensa de sus derechos, estimular su creatividad, socializar con otras niñas y niños, desarrollar capacidades e identificar situaciones de riesgo.

Principales planteamientos sobre el juego lúdico son las siguientes:

- Es una herramienta metodológica útil adaptable para trabajar cualquier temática.
- Permite de una manera motivadora e entusiasta aprender, reflexionar y compartir con otras y otros, en primer lugar porque la metodología ludopedagógica rompe con el esquema de la educación tradicional, donde se impone el "cállese", "síntese" y "copie".
- Representa la oportunidad para las niñas, niños y adolescentes el reflexionar, pensar, crear, desarrollarse, reinventar, descubrir sus potencialidades y hacer de la enseñanza algo positivo y el asistir a la escuela algo motivador y agradable.
- No es necesario tener una guía de juegos lúdicos, los ya existentes desde nuestra niñez o los actuales pueden ser modificados según el objetivo que queramos lograr y tampoco es aplicable para un grupo específico ya que se puede utilizar en el aula de clase y en los

encuentros con madres, padres y referentes familiares.

- En la familia es un espacio para compartir, fortalecer vínculos afectivos, integrar a las niñas, niños y adolescentes a la dinámica familiar de una forma atractiva para ellos/as y de manera respetuosa. En la comunidad para fortalecer redes de apoyo, cuidado de la comunidad, progreso de la comunidad.

2. Asociación Proyecto Miriam, con sede en Estelí, su Coordinadora Técnica de proyectos, señala que en su organización desarrollan propuestas de trabajo desde la comunidad. Consideran que el juego es un factor fundamental en la vida de todo ser humano. Desde la niñez y a lo largo de la vida los juegos son herramientas poderosas que estimulan el desarrollo.

Los principales planteamientos sobre la aplicación de la lúdica y son los siguientes:

- La implementación de juegos en los procesos de aprendizaje en cualquier espacio donde interactúa la persona, siempre y cuando los juegos tengan un objetivo generará aprendizajes más duraderos y sostenibles en el tiempo.
- La adaptación de la lúdica a los procesos formales, no formales e informales estará en manos de facilitadores y facilitadoras definir asertivamente cuando utilizar un determinado juego de acuerdo a lo quiere alcanzar, teniendo el cuidado que a través de estos se generen los cambios sociales que queremos y no reproducir o reafirmar los roles de género y representaciones sociales que generan violencia y desigualdades.
- En la familia y en la comunidad, los juegos son una herramienta clave para reforzar la convivencia y relaciones interpersonales armoniosas, aleja las tensiones corporales o emocionales y estimula la comunicación asertiva, el sentido de pertinencia, colaboración. Favorece la confianza y las relaciones horizontales tanto en la familia como en la comunidad, al mismo tiempo que sirve para generar cambios de actitudes y comportamientos de una manera dinámica y motivadora.

- En el desarrollo de los juegos entra en juego la creatividad para inventar, crear, recrear, variar, acomodar los mismos. Los juegos no son repetibles necesariamente de la misma manera con todos los grupos, es ahí donde el mismo hecho de jugar nos invita a dejar libre nuestra mente, cuerpo, espíritu, ideas, sentimientos y pensamientos del juego, pues esto les permite un acercamiento entre generaciones, fortalece la confianza, la horizontalidad y disminuye las barreras generacionales que limitan el reconocimiento de capacidades y habilidades que cada persona tiene independientemente de su identidad de género, edad, escolaridad u otros.

en la parte operativa. Plantea que como equipo se tiene que autocriticar, porque a veces solo se juega por jugar, se llega a hacer dinámicas y no se implementa el enfoque como tal.

Lo anterior no fue refutado por el resto del equipo, por lo que se infiere que ese es el estado por el cual se requiere con este estudio, realizar un primer esfuerzo por el replanteamiento teórico conceptual sobre la lúdica desde la práctica, para resignificarla en un proceso en construcción transformándose para transformar lo que se hace, cómo se hace y para qué se hace en los entornos de niños y niñas en los contextos de la escuela, la familia y la comunidad.

En relación con la educación inclusiva y empoderadora, plantean que como organización, trabajan como facilitadores y formadores de la niñez, en algunos procesos promueven una educación empoderada, es decir que niños y niñas desarrollen sus capacidades y sus habilidades, se apropien de sus derechos, como se vinculan fuera de la escuela como se relacionan entre niñas y niños, promoviendo la equidad de género.

Sobre el empoderamiento lo expresan como se promueve el que las niñas y niños se reconozcan en sus capacidades, lo que son capaces de hacer, aportar y compartir con los demás.

Al respecto "empoderamiento", define implicaciones tanto individuales como colectivas, que permiten a los individuos o grupos conseguir un mayor acceso y control de bienes y servicios de diferente índole, y a participar de la toma de aquellas decisiones de las diversas situaciones que les afecten positiva o negativamente, como personas y sociedad, mejorando a su vez su calidad de vida y la de sus territorios. (Rodríguez, Johana. s.f p-9) A esto apunta el proceso de formación formal, no formal e informal desde el enfoque ludopedagógico.

En relación con la educación inclusiva, el equipo la trabaja desde el principio de la no discriminación, de ser incluyente con todos los niños y niñas, por sus discapacidades fundamentalmente,

aplicando la Ludopedagogía a través del canto, la música promoviendo su propio protagonismo sin sustituirlos, tal como lo define el lema de Educo de ser catalizadores, servir de inspiración inicial, y dejarlos actuar.

Este concepto de inclusividad restringido a las discapacidades trasciende a una inclusividad más amplia, a conocer las individualidades y características personales de niñas y niños, los que son callados o los que son activos, que no sean

etiquetados y excluidos en la actividad escolar como en sus hogares y están convencidos como equipo que con la lúdica se logra reconocer que en la diversidad de los grupos humanos esta la riqueza y que a través de este proceso a transformarse y transformar por un lado a la persona de manera individual influencia a la colectividad e incidir en la transformación de su entorno en mejores condiciones a través de la educación.

6. Prácticas basadas en el enfoque lúdico del aprendizaje para la vida

¿Cómo lograr que el juego sea un método en el proceso de aprendizaje y no una mera actividad de recreación?

Las y los docentes reflexionan que para lograr que el juego sea un método de aprendizaje, deben tener claro los indicadores de logro al momento de planificar la clase y presentan una serie de condiciones para lograrlo:

- Planificando las actividades en función del aprendizaje significativo con juegos adecuados.
- Seleccionar juegos cuya metodología aporta armonizadamente al desarrollo de la clase, por. ej.: los rompecabezas, el ajedrez y la rayuela son juegos que se utilizan para el desarrollo del pensamiento creativo y se aplica al contenido de las clases.
- Tomar en cuenta la opinión de los estudiantes. Seleccionar el juego que les llame la atención y seleccionar juegos o cantos educativos. Cambiando los espacios para desarrollar los juegos o contenidos, no hacerlo solo en el aula de clase, salir a los alrededores del centro.
- Utilizando medios tecnológicos como recursos audio visuales.
- Que todos los juegos que se están aplicando permitan conocer, potenciar habilidades y destrezas de cada niño y niña.

- Planificando estrategias y juegos de forma integral, experimental, emocional y formativo.
- Innovar estrategias que despierten el interés del contenido o temática a abordar.
- La integración va a ir acorde a los niveles del niño y al ritmo de aprendizaje.

Cuando el docente aplica el juego como "pausa activa o cambio de rutina", "regulador de comportamiento", nos remite nuevamente al conductismo del aprendizaje, ubicando al proceso educativo centrado en el docente, ya que cuando se les pregunta a los niños y niñas si cumplen con el tiempo dedicado al juego y si atiende las instrucciones del docente, antes, durante y después del juego, su respuesta sin excepción positiva, refiriendo literalmente: "tenemos que obedecer y respetarlos, porque ellos son los que mandan".

Esta opinión reafirma la conducción pedagógica autoritaria del maestro, reforzando una posición de primacía de adulto (docente). Este enfoque conductista reafirma las posiciones adultistas que rodean a niños y niñas en los entornos generados en la escuela, la familia y la comunidad.

El modelo teórico de las y los docentes sobre la Ludopedagogía no está correctamente enfocado, afirman que la utilidad del juego en el aula de clases es para motivar, hacer pausas activas y para el cambio de rutina, aspecto que contradice totalmente el enfoque didáctico de la misma.

Este modelo es expresado por niñas y niños al exponer que se juega poco en las clases y generalmente lo hacen en Educación Física, con ejercicios físicos y el deporte como actividad recreativas.

En el taller de validación donde participaron docentes, estudiantes, madres y padres de familia y líderes de la comunidad, en la Escuela de Sabana Grande, de Jinotega fue interesante, que cuando una docente expresó que el juego ayudaba a controlar la disciplina en la clase, un niño respondió con una sonrisa, "más bien se la alborotamos, y nos tienen que amenazar quitándonos el juego para que nos contremos" demostrando la ineffectividad de este sistema conductista, adultista y patriarcal.

En las entrevistas con docentes, es recurrente el planteamiento de que al introducir el juego en la clase pierden el control sobre la misma, porque los niños y niñas se indisciplinan y pierden el tiempo destinado al desarrollo de los contenidos.

6.1. Práctica lúdica en el aula de clases.

Durante el proceso de observación a clases, con el propósito de constatar como la/el docente aplica el juego durante el desarrollo de la clase, se observaron las siguientes consideraciones:

A. La concepción del juego como metodología del aprendizaje

Los docentes conciben el juego como un método de aprendizaje, lo teorizan como tal, pero en la práctica hay un divorcio respecto a la "transversalización" del mismo a lo largo de la clase, ya que es utilizado como una actividad puntual con la que se introduce la clase, o con la que se hacen "pausas activas" para reactivar la motivación de los estudiantes cuando

se manifiestan cansados, aburridos e indiferentes o no quieren realizar las tareas orientadas en el aula durante la clase. Esto hace notar que en lugar de inducir al aprendizaje se canaliza su aplicación como factor motivador para sostener el interés del estudiante a lo largo de la clase.

B. La aplicación del juego como herramienta para facilitar la visión científica del mundo.

Cuando los niños y las niñas juegan con los docentes en las aulas de clases, se trata de hacer un vínculo entre el contenido de la clase y las actividades que se van a realizar, pero solo queda en el momento introductorio de la clase, en el momento de desarrollo del contenido el proceso de aprendizaje se aleja de la utilidad del juego para activar saberes previos, para reconocer las ideas que los estudiantes tienen de su experiencia de vida, y por tal razón la visión científica del mundo que ellos y ellas van tomando, en el momento de la clase no se relaciona con su experiencia previa.

En algunos casos, se apreció que el juego tampoco servía para conectar el saber previo con la corrección de lo aprendido, es decir, mientras los estudiantes iban realizando actividades de aprendizaje se descuidaba la autocorrección y la corrección global en el grupo de aspectos relacionado con faltas ortográficas, palabras mal escritas, hechos y fenómenos con interpretaciones poco coherentes y generalmente sin ejemplificaciones de cómo eso se manifiesta en la vida real del estudiante.

Aunque se declara el juego como una actividad que sirve para introducir el contenido de la clase, lo que los docentes hacen de forma oral al iniciar, en muchos casos aparece la recurrencia al juego de forma espontánea, es decir, se juega cuando el docente cree que hay falta de atención de parte de los estudiantes o el poco interés de la clase se refleja cuando no responden a las preguntas que los docentes les hacen sobre el tema en estudio; en el proceso, el juego queda como una "dinámica de motivación", en la mayoría de los casos (4/7), el juego practicado no tuvo relación ni conexión con el contenido a abordar en la clase, pese que aparece en más de una ocasión durante la duración de la hora-clase.



C. El juego como elemento de autorregulación didáctica

En el desarrollo de la clase, principalmente se utilizó el juego al iniciar la sesión, y como ya se refirió se consideró como una dinámica de motivación para introducir el nuevo contenido, pero en el transcurso de la clase se perdía la conexión con el mismo.

En las clases observadas se notó que el juego aparece declarado en la planificación formal de los docentes, es decir, lo integran como parte de las actividades iniciales de la clase. Pero durante estas sesiones observadas, el juego fue recurrente en aquellos momentos en que los docentes consideraban oportuno "jugar para motivar la clase".

En este sentido, surge la hipótesis relacionada con la posibilidad del docente de integrar el juego en momentos estratégicos de la clase pero respecto a la construcción de nuevos saberes y nuevas habilidades en los estudiantes. Lo que se observó, da la idea de que el juego puede aparecer en cualquier momento de la clase, con mayor énfasis al inicio, pero no se aprecia criterio didáctico del momento en que este debe ser integrado para facilitar la adquisición y construcción de conocimientos, habilidades y destrezas.

La teoría sobre la Lúdica en el juego refiere que si este no está integrado al aprendizaje con un propósito estratégico, se puede convertir en un factor distractor en las rutinas de aprendizaje, y en lugar de aportar a la construcción de los nuevos saberes, irrumpe el hilo cognitivo y socioemocional que los estudiantes van construyendo en la secuencia de actividades de aprendizaje en el aula.

D. El juego como situación promotora de valores en el aula

En este aspecto radica el uso potencial que se le da al juego en el aula de clases. En todas las sesiones observadas se nota el amplio rol del docente como promotor de valores a través del juego, se hace de forma relacional con la experiencia de vida de los niños y niñas. A medida que va desarrollándose el juego, los docentes piden a los estudiantes que narren experiencias personales de socialización, de comunicación y empatía con sus compañeros de clase, o con los miembros de su familia.

Al finalizar el juego se reflexiona sobre cómo se aplica y se traslada lo que comprenden del juego a la vida personal, tanto en la escuela como en la familia. El juego es tomado como herramienta para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes

7. Factores que posibilitan o limitan el enfoque lúdico

Al analizar todos los aportes de niñas, niños, mamás y papás, y principalmente por docentes y directores podemos identificar los aspectos que facilitan o que limitan el enfoque lúdico en las clases en los siguientes:

Facilitadores del enfoque lúdico

- El juego es el interés primario de niñas y niños, su razón de ser.
- Una actividad lúdica debidamente planeada de acuerdo al contenido de la clase generará un ambiente relajado y participativo de niñas y niños.
- La mayoría de las y los docentes tienen conocimientos y conceptos bastantes acertados sobre la lúdica.
- Cuentan con algunas ONG que apoyan el trabajo de las Escuelas (Educo, ODESAR, Club Infantil, Las Miriam, Cooperativa Tres Pinos, entre otras).
- La interacción docente-estudiante es positiva, con muy buena comunicación, respeto y reconocimiento a su autoridad.

Limitadores del enfoque lúdico

- Al desarrollar una clase conductista, e introducir una dinámica o un juego desvinculado con el contenido de la clase, para relajar, cambiar de rutina y provocar una pausa activa, se provoca indisciplina de las niñas y niños, dificulta al docente ejercer control.
- Las y los docentes tienen imprecisiones del cómo realizar la actividad lúdica para los aprendizajes.
- El ambiente áulicos y espacios escolares y comunitarios no son facilitadores para realizar actividades lúdicas.
- Algunas madres y padres consideran que el juego es una pérdida de tiempo y no colaboran.
- En la facilitación de los procesos de aprendizajes aún persiste el conductismo.
- La interacción entre docente-madre y padre de familia se da más en las reuniones mensuales de la Escuela para padres y madres.
- Generalmente se tiene presencia activa de las madres no de los padres de familia.
- En algunas escuelas y comunidades presentan como limitación no contar con espacios adecuados para el juego por las concepciones que se tienen, pero el enfoque lúdico no tiene limitaciones de tiempo y de espacio.
- Algunos docentes y directores expresan que hace falta capacitación sobre la aplicación de la metodología lúdica.



7.1. Factores socioculturales que inciden en el desarrollo de la niñez en relación al aprendizaje lúdico para la vida

Uno de los factores no favorables al aprendizaje lúdico para la vida es la prevalencia de los paradigmas culturales heredados que impacta en el hecho educativo desde la escuela, la familia y la comunidad.

Desde la visión del docente su función está centrada más en los procesos cognitivos, socio afectivos y psicomotrices. Las limitaciones para aplicar la lúdica la constituyen la carga programática, la cantidad de estudiantes en la modalidad multigrado de la mayoría de las escuelas del ámbito de actuación de Educo, complica el aplicar conscientemente la lúdica como un método de aprendizaje.

Existen pocas prácticas de sociabilización y relacionamiento de las comunidades, a excepción de la Escuela 23 de abril de la Comunidad de Palcala, que llevan 12 años realizando un festival de juegos tradicionales, iniciativa del poeta Felipe Sáenz, originario de la comunidad pero que no vive actualmente en ella. No hay otra experiencia similar en las escuelas participantes en el proceso de investigación.

Todas las comunidades tienen vivencias religiosas que podrían ser unificadoras de la comunidad, sin embargo existen manifestaciones de exclusión por credos religiosos y políticos que limitan una experiencia educativa desde la comunidad. El mayor factor que facilita la aplicación de la lúdica como estrategia y laboratorio de reflexión para el cambio desde el hogar y la comunidad, es la alianza con las ONGs Asociación Infantil "Tuktan Sirpi y Asociación Proyecto Miriam que están aplicándola lúdica como eje transversal con su estrategia para la generación de procesos de cambio de la realidad, confrontándola, cuestionándola, re implicándola y resiniéndola tal como está concebida por el Centro de Investigación La Mancha.

Pese a limitaciones y condiciones de los espacios de juegos en los hogares y en la comunidad, estos mismos espacios son una oportunidad desde una estrategia reflexiva, participativa y formativa, para generar el cambio de percepciones patriarcales y adultistas desde la familia y la comunidad

8. Relaciones de inclusión en el contexto del aprendizaje lúdico para la vida

8.1. La educación lúdica para la promoción de la igualdad y equidad de género

En el sistema educativo no cuenta con una política y/o Estrategia de Educación en Género, si bien es un eje transversal del currículo por competencias, igual a lo que sucede con la lúdica se orienta per no se capacita a técnicos, directores y docentes, en la estrategia como aplicarla y su respectivo acompañamiento.

Bosada, Mayra (2018 p-3)) plantea que “Establecer la coeducación como propuesta pedagógica del centro constituye la política educativa más idónea para educar en equidad de género desde la escuela” y citando a la Guía de coeducación. Instituto de la Mujer (2008) que afirma:

“La escuela coeducativa tiene como objetivo la eliminación de estereotipos entre sexos superando las desigualdades sociales y las jerarquías culturales entre niñas y niños”

Como ya está claramente demostrado las familias: padres, madres y los mismos niños y niñas, construyen las concepciones patriarcales con respecto al género. Aunque han avanzado en el planteamiento de la igualdad entre niños y niñas aún prevalecen los patrones machistas que se reproducen desde el hogar y se manifiestan en la escuela.

Hay expresiones de los niños que las niñas son débiles y que ellos son bruscos, agresivos, que coinciden con la opinión de las madres y padres participantes en los grupos focales. “No podemos jugar los juegos de las niñas, porque somos varones y las niñas solo juegan con muñecas, con trastes, con fiestas de modelaje y ellas no tienen

fuerza para jugar nuestros juegos, pueden salir golpeadas”

Sin embargo las niñas se resisten a este concepto y plantean: “Las niñas tenemos las mismas capacidades que los niños, podemos convivir juntos y los niños no valen más que nosotras.” Y plantean como se vuelven víctimas de ese machismo heredado.

Un caso extraordinario fue presentado por las madres de la Escuela El Pelón, Jinotega, donde se han dado casos de acoso de niños y niñas, palabras vulgares, tocamiento y levantamiento de faldas a las niñas. Inclusive las mamás de las niñas afectadas han recurrido a la dirección de las escuelas e incluso han expresado recurrir a la Policía y Ministerio de la Familia, si esta situación no se supera.

En los grupos focales fue muy poca la participación de padres de familia, de las 67 participantes en los grupos focales solo estuvieron presentes sol 9 padres, ya que prevalece la concepción patriarcal que la educación de las niñas y niños son responsabilidad de la madre.

Estos padres que participaron, en lo general aceptan que los niños y niñas jueguen juntos pero con supervisión de ellos porque consideran que los niños son más fuertes que las niñas y las pueden golpear, sin embargo el 80% no están de acuerdo que los niños jueguen con muñecas o trastos.

Las mamás son más abiertas a que los niños y niñas jueguen los mismos juegos incluyendo a muñecas, trastos e incluso algunas madres aseguran que a sus hijos los involucran en las tareas de sus casas, tales como lavar platos, cocinar, limpiar la casa, pero una madre agrega: “yo les enseño porque si

los dejan sus mujeres no se mueran de hambre”. Lo que denota que la concepción machista es que esas tareas domésticas son exclusivas de las mujeres.

Las y los docentes plantean que en la escuela se asegura la igualdad de género en la participación de niñas y niños en los juegos y en todas las actividades, pero cuando salen al recreo que separan, aunque en cuanto al deporte se asegura que haya integración de niños y niñas en la conformación de las ligas.

Al respecto, la Asociación Club Infantil de Jinotega y la Asociación Proyecto Miriam de Estelí, plantean lo siguiente:

“Los juegos no tienen sexo, así que tanto las niñas como los niños pueden realizar los mismos juegos en tanto estos les generan diversión y aprendizaje. Está demostrado que la Ludopedagogía es una herramienta eficaz para la transformación social por tanto a través del juego se pueden ir erradicando estereotipos de géneros que generan desigualdad, inequidad y discriminación”.

Los roles impuestos por las condiciones creadas socialmente, discrimina a las niñas de espacios por razones de género y porque si juega con los niños es estereotipada y señalada como: “marimacha”, “vulgar”, “chimbarona”, ya que son roles establecidos más al sexo masculino y que al practicarlos las niñas se considera inaceptable.

8.2. La educación lúdica en las relaciones de género y generacional

En todos los procesos de consulta realizada se observa que el adultismo está vigente en todos los ámbitos, familiar, escolar y comunitario. Los intereses de las niñas y niños están determinado por sus padres, madres y docentes. Ellos y ellas son sujetos de educación, no protagonistas de su propia educación que les promueva libertad de elegir y decidir.

Se observó que niñas y niños fueron más expresivos cuando estaban solos con el equipo consultor, que cuando compartieron las reflexiones en los talleres de validación, se portaron tímidos, callados y

supeditados a los aportes de las madres y docentes. En Palcila, Tomatoya y Sabana Grande fue donde hubo mayor nivel de participación activa de las niñas y niños y con planteamientos muy acertados. En Sabana Grande, un niño dijo: “Nosotros sentimos que nuestros padres no nos comprenden y tampoco nosotros los comprendemos a ellos, casi no nos escuchan ni nos preguntan cómo nos sentimos”. Otro refirió: “es que por todo nos amenazan” cuando se les pregunta que si esto mismo les pasa en la escuela, dicen que les escuchan más y les tienen confianza, pero también les amenazan cuando se portan mal.

Este estado mental y conceptual de las niñas y mujeres con respecto a los niños y varones adultos, requiere que a través de la Ludopedagogía se generen procesos de deconstrucción y construcción de estas estructurales machistas patriarcales y que la inclusividad por razones de sexo, género y generacional sean una realidad.

La Directora de la Asociación Proyecto Miriam plantea que Los juegos no tienen sexo, así que tanto las niñas como los niños pueden realizar los mismos juegos en tanto estos les generan diversión y aprendizaje. Está demostrado que la ludo pedagogía es una herramienta eficaz para la transformación social por tanto a través del juego se pueden ir erradicando estereotipos de géneros que generan desigualdad y discriminación por razones de género.

El Coordinador del Club Infantil de Jinotega planeta que este tema es de gran importancia para seguir discutiéndolo en espacios de toma de decisión, sobre todo con autoridades como docentes, directores de centros de estudio y delegaciones del MINED, para que puedan incorporarlo como una metodología de enseñanza y aporten al cambio de las formas en que tradicionalmente las niñas, niños y adolescentes están aprendiendo.

Lo anterior, invita a trabajar la trama social con sus particularidades y a través de una práctica lúdica organizada en una red o tejido social compartido, en proceso de construcción continua y sistematizada, la familia, la escuela y la comunidad vayan experimentando otra manera de ver los conflictos, recrearlos, resignificarlos y transformarlos.



8.3 La educación lúdica y las sensibilidades humanas

El jugar nos conecta con la esencia del ser humano, y en esto se basa el enfoque de la Mancha, cuando lo define como "sentiludicopensante", en el juego se sueltan las emociones, el niño y la niña viven intensamente y emocionalmente el juego, se dan por completo, se mueven integralmente, espíritu, alma y cuerpo, se manifiesta en movimiento y alegría.

Todo niño y niña por muy pasivo que sea su temperamento, su rostro se transforma de alegría, en el juego son un todo en unidad, se rompen las reglas, los prejuicios, y sentimientos adversos. Sí que se generan conflictos pero ahí mismo lo resuelven, el juego lúdico es el primer escenario que enfrentan y los prepara para el juego de la vida que llevarán con ellos hasta siempre.

Cuando se le niega jugar a las niñas y niños, se les está negando la posibilidad de crecer y formarse en la libertad personal de expresarse con libertad, de ser resiliente ante cualquier adversidad que les toque vivir, a construir relaciones, a expresar afectos.

Las niñas y niños que crecen sin recibir afectos, será difícil que puedan expresarlo, de ahí la rigidez de los hombres para mostrar con libertad sus sensibilidades porque se les educa para reprimirlas y entonces las manifiestan con antivalores, su sensibilidad se convierte en agresividad.

Y en el juego de la vida, están las emociones, sensacionales incluyendo la sexualidad. Tendríamos que preguntarnos porque existen tantos hombres abusadores, violadores e incluso feminicidas, tendríamos que hacer una retrospectiva a su niñez. "Jugar abre un espacio y tiempo diferentes, es una actividad que te obliga a atender a toda la información. Porque para jugar dejamos caer nuestro esquema, nuestra matriz (cognitiva, cultural, social, afectiva, sensitiva). Llamamos matriz al conjunto de mandatos, estructuras y reducciones sensitivas, cognitivas y afectivas que nos estructuran para procesar y dar respuesta a los miles de estímulos, tareas, propósitos, roles y funciones que desarrollamos cotidianamente." (Barrantes Montes, Patricia, 2017 p-16).

9. Los intereses estratégicos de los grupos involucrados

9.1. Los intereses de niños y niñas

- El interés superior del niño y la niña está basado en el juego, no hay mayor preocupación que este, y lo consideran su derecho, que no les pueden quitar.
- Van a la escuela para aprender y divertirse. Las clases le parecen aburridas y les gusta jugar para distraerse. Igual les gusta jugar en las casas y en la comunidad pero primero tienen que hacer sus tareas de la escuela y de la casa como jalar leña para que les dejen jugar.
- Mayoritariamente los niños y niñas juegan en la comunidad con sus hermanos y primos, en los patios, campos y carreteras.
- Hay muy poca integración de madres y padres de familia a los juegos tradicionales, a excepción de los juegos deportivos tales como fútbol y beisbol.
- Carecen de espacios de juego en la casa y en la comunidad y las oportunidades de juego no están organizadas sino que se realizan de manera espontánea por las niñas y niños.
- Los niños y niñas opinan y piden a los padres y madres que les apoyen, que les den respuestas a sus necesidades, que les escuchen.

9.2. Los intereses de los padres y madres

El interés de padres y madres es que sus hijos vayan a la escuela y aprendan, que sean responsables y aprendan valores, y en la casa como madres es asegurarles el alimento y tener cuidado de ellos por eso aunque no juegan con ellos y ellas, los están vigilando y cuidando. En esto se denota que como familia tienen bien definidos los roles tradicionales de las pautas de crianza, los padres con las labores productivas asegurando su rol de proveedor, y

las madres con su rol reproductor asegurando el bienestar y cuidado de familia.

El interés primordial de padres y madres meramente a lo académico o de una moral convencional, debe deconstruirse desde la familia y precisamente aplicando la lúdica, debido a que estos esquemas o paradigmas mentales se perpetúan en la familia de generación en generación, Los roles dados a las niñas es prepararlas para el hogar, para desarrollar su afectividad, pero con temores, obediencia, inseguridades, dependencia; mientras que a los niños se les forma en la agresividad, en la fortaleza física y emocional, la competencia y la independencia.

9.3. Los intereses de los docentes

Las y los docentes su principal interés es que los niños y niñas aprendan y sean promovidos de grado, aunque se presenta una contradicción en la promoción sobre todo de los primeros grados, por una política de promoción automática, de tal manera que las deficiencias en el proceso de aprendizaje afecta a toda la primaria. Aunque cuentan también con la estrategia del refuerzo educativo.

En muchas de las escuelas, leer los aportes de niños y niñas de 4º grado fue difícil, aunque fueron seleccionados por sus docentes, se denota que tienen problemas en la escritura, pero va mejorando en 5º. Y 6º. Sin embargo hay muchos problemas ortográficos inclusive en algunos docentes.

Aunque los docentes expresan el interés de incorporar el juego como una actividad lúdica, según lo expresado en las entrevistas, sin embargo un 20% de los docentes manifiestan que les hace falta fortalecimiento metodológico en la lúdica (Anexo 12. Matriz de Análisis. Docentes y Directores).

Este patrón, igual se manifiesta en la escuela, las y los docentes de igual manera se centra en lo académico su principal interés, por tanto el juego es un recurso complementario, el cual tampoco tienen la pericia para aplicarlo a un proceso de formación integral cognitivo, socio afectivo y psico motriz. El generar cambios conceptuales sobre la vida y para la vida de niños y niñas, es un proceso que requiere también quebrar, confrontar paradigmas para provocar transformación en sí mismos para transformar a niños, niñas e incluso a las familias en una incidencia educativa activa.

9.4. Intereses de los agentes de influencia

A nivel del liderazgo comunitario prácticamente no hay mucho involucramiento en la educación, sin embargo en los líderes que participaron en el taller de reflexión, junto con madres, padres y docentes, plantean: "Asumimos el compromiso de transmitir las reflexiones realizadas en el taller, y concientizar al resto de padres y líderes para que se lleven a cabo los proyectos de la comunidad a través del juego y afirman: " Si la gente se pone renuente que el juego no es importante que es pérdida de tiempo, tenemos que seguir compartiendo la información para aclararles y lograr que se involucren".

Se comprometen a buscar la unidad en la comunidad, sin excluir por las religiones o por los colores políticos, y dicen: "Todos andamos por un mismo Dios independiente de ser evangélicos, católicos o fraternos". Concluyen que una comunidad que juega unida, permanece unida y el compromiso es por las niñas y niños, es por el presente y por el futuro.

9.5 Los intereses del enfoque ludopedagógico.

Está en asumir un cambio de mentalidad en todos los protagonistas, a partir de la intersección de los puntos de encuentros cuando se plantea lo que la Mancha propone como pedagogía, así como también lo que promueve la educación popular, la necesidad de atravesar, de vivir cada uno su propia experiencia auténtica. La necesaria superación de las esferas emotivas, dar y entender el sentido de cada una de nuestras acciones. Parten de la base de la ética que Freire denominó liberadora, en la que promueve y centra en primera instancia la postura del educador, técnico, etc, la que necesariamente tiene que ser ética. En la que se respeten por sobre todos los límites de la personas.⁶

10. La lúdica para el empoderamiento y la inclusión

Aunque en las comunidades rurales las relaciones son más de sujeción que de libertad para pensar, sentir y actuar; y que el marco educacional desde la familia y la escuela están marcado por el patrón institucional, el currículo está centralizado e inconsistente con las necesidades propias de la educación rural.

Se han dado avances en la participación de las y los estudiantes en los contenidos con juegos dirigidos. Al presentarles propuesta de juegos, se presentan casos en que ha habido resistencia, y han tenido que cambiarlas a satisfacción de los estudiantes, esto tiene validez desde el testimonio de maestras entrevistadas. Esto es muy importante porque se marcan pautas para desarrollar capacidad de empoderamiento e incluso se manifiesta una práctica resiliente de cómo responder ante situaciones complicadas que se le presentan tanto en la escuela, como en la familia y la comunidad.

"El juego es un acontecimiento transformador de carácter social. El acontecimiento es algo que sale de su dimensión oculta, se revela de manera única y singular y marca la vida cotidiana de quienes lo experimentan."(Gutiérrez Pérez, Mirta Yolima, 2015 p.24).

La inclusión de igual manera no se logra en su totalidad, es importante que todos los niños y niñas de la comunidad asistan a la escuela, que el acceso y permanencia en ella sea efectiva, así como la atención a las diferencias individuales, a las inteligencias múltiples, a las discapacidades, a la no exclusión por razones de sexo, raza, política y religión.

Todo lo anterior en opinión de los técnicos entrevistados, plantean que no están preparados las y los docentes para abordarlo, tampoco como utilizar la Ludopedagogía para desarrollarlos. El Centro de Investigación La Mancha hace explícito

el propósito de la intervención lúdico pedagógica, la que: Busca provocar y desnaturalizar los modos de exclusión, particularmente interpelando la monocultura del saber (cuando jugamos, todas y todos estamos compartiendo saberes), la del tiempo lineal (cuando entramos en la realidad lúdica, el tiempo toma otra textura, se vuelve circular, espiralado, sin sentido.) Y la lógica productivista (el juego es en sí mismo una actividad autotélica, no tiene más sentido que el de provocar placer en el que decide entrar en ese estado alterado de la conciencia)

10.1. Desafío y oportunidades para empoderamiento y transformación social

La reflexión entre los grupos participantes después de los debates generados, proponen los siguientes desafíos y oportunidades del empoderamiento a través del juego para la transformación social, declaran:

- Convertirnos en una familia que juega y una comunidad que juega, integrando a toda la comunidad, niños, niñas, jóvenes adultos líderes delegados de la palabra, a través del diálogo, la comunicación y la organización de la comunidad.
- Realizar encuentros con los líderes para reflexionar y provocarnos cambios en nuestra manera de pensar y actuar.
- Organizar actividades lúdicas propias de la comunidad con participación de la Escuela.
- Se debe trabajar en el empoderamiento del liderazgo de la comunidad para que trabaje por el empoderamiento de la comunidad.
- Realizar capacitación para la organización y adecuación de cualquier espacio y en cualquier

En palabras de Freire (2005) "yo no puedo entrar en ti e irrespetarte, yo tengo que respetar tus sueños y tus miedos...pero yo debo también tocar esos miedos". (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000,

tiempo para jugar a tener una comunidad unida, integrándose, comunicándose y organizándose sin excluir a nadie, igualdad y solidaridad sin ver credos políticos, religiosos o estatus social.

Fue muy significativo que cuando una madre de Sabana Grande, dijo que solicitan a Educo que les apoye en construir un centro recreativo, un parque y una cancha; un niño levantó su mano y dijo:

“Todo eso nos gustaría tener, pero no debemos esperar que Educo lo haga todo, tenemos que hacerlo nosotros mismos, pero sí que podemos pedirle apoyo para lograrlo”. Este es un punto de cambio de mentalidades que a través de los procesos educativos es evidente.

Al respecto, en Palcila plantean su desafío en los términos siguientes:

- Hay que seguir reflexionando para cambiar la forma de pensar de padres y madres que son renuentes y que dicen que el juego es una pérdida de tiempo. “Hay que provocar los cambios reflexionando desde nosotros mismos, qué quiero para mi comunidad, cómo quiero que cambie el entorno, qué quiero para mis hijos”.
- Organizar grupos de niños, de jóvenes con diferentes actividades y empezando por poquito, pero llamativos, que pueda atraer a las demás personas.
- Que la escuela y sus docentes, promuevan una educación que sirva para la vida, que fomente la igualdad como seres humanos, una educación que empodere.⁸
- Apoyarse entre las comunidades, los avances de una, se socialice y se divulgue en otras comunidades.

11. Conclusiones

- Las concepciones sobre el enfoque ludopedagógico en el contexto de educación rural en los tres municipios del ámbito de actuación de Educo, es mejor concebido a nivel de docencia, directivos y técnicos de educación, no así en los otros grupos de interés, niños, niñas, madres y padres de familia que más bien lo conciben como una actividad de recreación y motivación para los aprendizajes.
- La pertinencia del enfoque lúdico para lograr una educación empoderadora e inclusiva presenta limitaciones en todos los grupos de interés consultados, debido a que en el nivel de docencia, aunque se tenga cierta claridad del enfoque, la práctica dice lo contrario, aplicándose el juego como dinámicas que utilizan para hacer “pautas activas y cambios de rutina”, más que como una experiencia de aprendizaje.
- Aunque en las escuelas se aplica un currículo por competencias, aún persisten prácticas conductistas centradas en el docente que no facilita generar procesos empoderadores de niñas y niños que a través de la lúdica, libertad de pensamiento, y de acción transformadora de su propia realidad con aprendizajes significativos para su vida presente y futura.
- El enfoque de educación inclusiva aunque se perciben muchos avances, en la inclusión de niñas y niños sin distinciones de edad, capacidades y discapacidades, condiciones socio culturales y económicas, igualdad y equidad de género, que de manera consciente aseguran las y los docentes en el aula de clase, perciben que no es así, inclusive en el ambiente inmediato del recreo, más aun en el ambiente familiar y comunitario.
- Aún persisten enfoques patriarcales machistas que excluye a las niñas de los niños, calificándolas de débiles vs fuertes, condición dada a los niños por herencia histórica. Este paradigma se aplica a los juegos y a los juguetes en la escuela y en la comunidad, paradigma que se perpetúa por la educación informal que ejerce la familia.
- La pertinencia, desafío y oportunidades que se da en el entorno inmediato de la niñez es favorable, tanto en el ambiente escolar, familiar y comunitario. Lo único es que no se sabe cómo hacerlo y para ello se requiere de profundizar en la capacitación y acompañamiento organizativo, conceptual y metodológico en el abordaje de la educación para el empoderamiento y transformación social desde un enfoque lúdico.

Freire (1999) sostiene que no se busca un educador perfecto, sino por el contrario alguien que sea totalmente consciente de su imperfección. Que tenga y disponga de una actitud pero sobre todo una nueva mentalidad para realizar unas prácticas diferentes. pág.40.

12. Recomendaciones

Para que el enfoque ludopedagógico sea concebido y aplicado como un método de aprendizaje significativo que les sirva para la vida en la dimensión personal de niñas y niños y en su entorno familiar y comunitario, será necesario:

1. Generar reflexión cuestionadora a través de la lúdica con las familias para confrontar los patrones machistas que se transfieren generacionalmente a través de la educación informal de las familias en los roles de género.
2. Capacitar a los diferentes protagonistas de la comunidad educativa sobre la importancia de la lúdica en sus aspectos conceptuales y metodológicos, haciendo énfasis en el cómo.
3. Acompañar en equipos (técnicos del MINED, técnicos de ONG) articulados en el ámbito de actuación, modelando e intercambiando experiencias novedosas entre escuelas y entre pares.
4. Aprovechar la experiencia metodológica con las ONG aliadas sobre todo en el espacio comunitario, para acompañar los procesos lúdicos transformadores para facilitar el protagonismo de la familia en la comunidad.
5. Generar procesos de fortalecimiento organizativo comunitario, desarrollando capacidades, habilidades y destrezas en el liderazgo para que ejerzan la guía de la

práctica educativa lúdica integradora, inclusiva, transformadora en igualdad y equidad de género.

6. Promover familias y comunidades que se desarrollen unidas, empoderadas e incluyentes sin distinciones de raza, credo político y religioso. Una comunidad que juega unida, aprende unida y se desarrolla unida.
7. Acompañar a la organización comunitaria y escolar, para crear espacios y obras físicas incluyentes y no discriminatorias para niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos, en igualdad de oportunidades, dirigidos por promotores formados para el juego lúdico, inclusivo e integrador de la comunidad.
8. Sensibilizar a docentes, familia y comunidad que la lúdica rompe los esquemas de espacio, tiempo y reglas preestructuradas, no es una actividad es un enfoque metodológico de abordar la realidad para transformarla.
9. Promover procesos de sistematización de todas las experiencias lúdicas con apoyo audiovisual para la retroalimentación posterior para encontrar por sí mismos las lecciones aprendidas.

Fuentes de Referencias

1. Barrantes Montes, Patricia. "El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05. Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de las Ciencias Naturales. Lima Perú, 2017. <http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Bajada el 20 de Octubre 2019.
2. Fulladosa, Tania. Con-jugando aportes: entre el juego y La pedagogía. Ludopedagogía y Trabajo Social. 2015. https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/18710/1/TTS_FulladosaTania.pdf. Bajado el 20 de Octubre 2019.
3. Araujo Oviedo, María Luisa y otros (2013) Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. Fecha de aceptación 03/04/2013 Bajado el 27 de Octubre del 2019. [file:///C:/Users/CRISTO%20VIVE/Downloads/Dialnet-EstrategiaDeEnsenanzaaprendizajeBasadaEnLaLudicaEn-4817227%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/CRISTO%20VIVE/Downloads/Dialnet-EstrategiaDeEnsenanzaaprendizajeBasadaEnLaLudicaEn-4817227%20(1).pdf)
4. Ríos Ochoa, Laura Mellisa. La Ludopedagogía en el Contexto Escolar. Tejiendo Imaginarios desde una Pedagogía Planetaria. (2017). Trabajo presentado para optar al título de Licenciada en Educación Básica con énfasis en Ciencias Sociales. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. [file:///C:/Users/CRISTO%20VIVE/Downloads/PB01140_lauramelisar%C3%ADosochoa%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/CRISTO%20VIVE/Downloads/PB01140_lauramelisar%C3%ADosochoa%20(2).pdf)
5. Aranda Chávez, Ana Laura. "Potencial del juego en la construcción de procesos pedagógicos y de referentes identitarios educativo-ambientales en el estado de Chiapas, México" Trabajo de Tesis para obtener el Grado de Maestra en Educación Ambiental. Universidad de Guadalajara. Las Agujas, Zapopan, Jalisco; Diciembre 2015. http://repositorio.cucba.udg.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5940/Aranda_Chavez_Ana_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
6. Tellechea, Fabián. Centro La Mancha. Curso taller de profundización en Ludopedagogía (2013). http://www.enlazandoculturas.cicbata.org/sites/default/files/Contenidos%20Taller%20II%20Nivel%20Ludopedagogia.%2012%20Octubre.%20Albergue%20Villafranca_0.pdf
7. España Chavarría, Carolina. Las competencias docentes para una pedagogía lúdica. (s.f.) Alajuela, Costa Rica. <http://www.colypro.com/revista/articulo/las-competencias-docentes-para-una-pedagogia-ludica>
8. Sarlé, Dra. Patricia. Experiencias infantiles, espacios para jugar. Fundación Navarro Viola. (2012). Fecha de aceptación: 6/9/2011 Edición y revisión a cargo de Elizabeth Viviana Simone y María Eugenia Herrera Vegas. - 1a ed. -Buenos Aires: Fund. Navarro Viola, 2012. http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf
9. Rivasés, María. de Colectivo Trespiés. Ludopedagogía. Jugar para conocer, conocer para transformar. Centro de Investigación y Formación en Ludopedagogía La Mancha. 2017. Primera edición: Febrero 2017. I.S.B.N.: 978-84-946423-1-9. Depósito legal: SS-0028-2017 Fundación InteRed www.intered.org. -bajado el 27 de Octubre del 2019. <https://www.intered.org/sites/default/files/libro-ludopedagogia-cast.pdf>
10. Rodríguez, Johana. Empoderamiento. Un camino a la inclusión. PROYECTO INSIGNIA Inclusión en la agricultura y los territorios rurales. (s.f) bajado el 27 de Octubre del 2019.

Webgrafía:

- <http://www.mancha.org.uy/#!/~-en-un-lugar-de-la-mancha/>
- <https://pleiq.com/blog/es/2019/01/25/diferencias-entre-los-juegos-y-las-actividades-ludicas-segun-las-nuevas-bcep-2018/>
- <https://pleiq.com/blog/es/2019/01/25/diferencias-entre-los-juegos-y-las-actividades-ludicas-segun-las-nuevas-bcep-2018/>
- relajonica@glooglegroups.com
- <https://colectivoclinamen.wordpress.com/2012/05/17/curso-taller-de-formacion-basica-en-ludopedagogia-managua-2012/>
- <http://www.mancha.org.uy/#!/~-rase-una-vezla-bienal-del-juego/>
- <http://www.mancha.org.uy/#!/~-tramas-en-juego/>

ANEXOS

Anexo 01

15 de agosto de 2019.

I. Información general

1.1 Participantes del grupo focal: Padres y madres de familia, y líderes comunitarios

1.2 Facilitadores: Jacinta Sáenz, Alex Bonilla y Naraya Zelaya

1.3 Municipio: Jinotega, Matagalpa y San Rafael del Norte

1.3 Lugar / Escuela:

1.4 Fecha:

1.5 Hora de inicio: _____ hora de finalización: _____

1.6 Instrumentos y herramientas:

- Guía de grupo focal
- Lista de asistencia
- Grabadora de bolsillo

2. Tema de investigación y contexto de la entrevista

Investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en los municipios de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte.

ANTES DE INICIAR EL GRUPO FOCAL

Buenas días estimados y estimadas madres, padres de familia y líderes comunitarios, somos un equipo de investigadores que pretendemos conocer sus aportes sobre la importancia del juego como herramienta de educación para la vida. Les agradecemos su participación y dedicar tiempo para compartir un poco de sus experiencias como miembros de la comunidad de este municipio, lo que ayudará mucho para nuestros análisis. Es importante que ustedes sepan que la información es confidencial y su uso es anónimo, tomaremos notas que nos permitan registrar actitudes, conocimientos y situaciones sobre lo que ustedes saben y de lo que ocurre en la escuela y la comunidad.

Les solicitamos que cada participante exprese su nombre y de qué lugar proceden viene y/o qué grado cursa.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Recopilar información directa de los actores de influencia de la escuela y la comunidad sobre sus conocimientos y percepciones sobre la educación lúdica para la vida.
2. Identificar los intereses que los padres, madres y líderes le dan a la educación lúdica, al empoderamiento y la inclusión social de niñas y niños en el entorno de la escuela, la familia y la comunidad.

DURANTE EL GRUPO FOCAL

A partir de este momento ustedes puedan expresarse sus opiniones dentro del grupo y las comparten dentro del grupo. Tomando en cuenta las recomendaciones, iniciamos este diálogo, expresando que se va a responder entre todos un pequeño cuestionario utilizando la estrategia de lluvia de ideas.

a. Estimados padres, estimadas madres, estimados líderes

Nosotros preparamos un guía de preguntas, pero las desarrollaremos tipo conversatorio.

1. Concepciones que tienen sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida
 - 1.1. ¿Qué opinan ustedes del juego? ¿A ustedes les gusta jugar? ¿Juegan ustedes, por qué?
 - 1.2. ¿Para qué creen ustedes que puede servir el juego, en la escuela, en la familia, en la comunidad?
 - 1.3. ¿Ustedes creen que el juego es importante? ¿Por qué?
 - 1.4. ¿En qué momento creen ustedes que los niños y niñas deben jugar?
 - 1.5. ¿En qué espacios debe jugar la niñez?
 - 1.6. ¿Creen que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas? ¿Por qué?
 - 1.7. ¿Creen que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? ¿Por qué?

2. Intereses estratégicos de la educación lúdica

- 2.1. ¿En qué momento juegan en el hogar? ¿Quiénes se involucran? ¿Quiénes juegan?
- 2.2. ¿Con quiénes juegan más los niños en el hogar?
- 2.3. ¿Con quiénes juegan más las niñas en el hogar?
- 2.4. ¿Para qué juegan con sus hijos?
- 2.5. ¿Juegan con ellos y ellas para ayudarles en algo en particular?
- 2.6. ¿En qué momento juegan?
- 2.7. ¿Para qué utiliza el juego en la familia?
- 2.8. ¿Qué valores se transmiten cuando se juega en la familia?
- 2.9. ¿Qué juegos realizan en sus casas con sus hijos e hijas?
- 2.10. ¿Creen que se puede jugar en la comunidad? ¿Es importante o no es necesario? ¿Por qué?
- 2.11. ¿Qué tipos de juegos se realizan en la comunidad?
- 2.12. ¿En qué momentos y en qué espacios se juega en la comunidad?
- 2.13. ¿Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?
- 2.14. ¿Para qué es importante jugar en la comunidad?

CIERRE DEL GRUPO FOCAL

- Se concluirá cuando se considere que ya se han abordado todos los temas previstos en la guía y que se haya profundizado lo suficiente.
- Se les pedirá a los participantes tomar un minuto para que reflexión sobre algún tema de los abordados o si desean ampliar algún tema en particular, o bien algún comentario/sugerencia.
- Agradecer el tiempo brindado y destacar la importancia de las opiniones aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente.

Anexo 01: PROTOCOLO DE GRUPO FOCAL

15 de agosto de 2019.

I. Información general

1.1 Participantes del grupo focal: Padres y madres de familia, y líderes comunitarios

1.2 Facilitadores: Jacinta Sáenz, Alex Bonilla y Naraya Zelaya

1.3 Municipio: Jinotega, Matagalpa y San Rafael del Norte

1.3 Lugar / Escuela:

1.4 Fecha:

1.5 Hora de inicio: _____ hora de finalización: _____

1.6 Instrumentos y herramientas:

- Guía de grupo focal
- Lista de asistencia
- Grabadora de bolsillo

2. Tema de investigación y contexto de la entrevista

Investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en los municipios de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte.

ANTES DE INICIAR EL GRUPO FOCAL

Buenas días estimados y estimadas madres, padres de familia y líderes comunitarios, somos un equipo de investigadores que pretendemos conocer sus aportes sobre la importancia del juego como herramienta de educación para la vida. Les agradecemos su participación y dedicar tiempo para compartir un poco de sus experiencias como miembros de la comunidad de este municipio, lo que ayudará mucho para nuestros análisis. Es importante que ustedes sepan que la información es confidencial y su uso es anónimo, tomaremos notas que nos permitan registrar actitudes, conocimientos y situaciones sobre lo que ustedes saben y de lo que ocurre en la escuela y la comunidad.

Les solicitamos que cada participante exprese su nombre y de qué lugar proceden viene y/o qué grado cursa.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Recopilar información directa de los actores de influencia de la escuela y la comunidad sobre sus conocimientos y percepciones sobre la educación lúdica para la vida.
2. Identificar los intereses que los padres, madres y líderes le dan a la educación lúdica, al empoderamiento y la inclusión social de niñas y niños en el entorno de la escuela, la familia y la comunidad.

DURANTE EL GRUPO FOCAL

A partir de este momento ustedes puedan expresarse sus opiniones dentro del grupo y las comparten dentro del grupo. Tomando en cuenta las recomendaciones, iniciamos este diálogo, expresando que se va a responder entre todos un pequeño cuestionario utilizando la estrategia de lluvia de ideas.

a. Estimados padres, estimadas madres, estimados líderes

Nosotros preparamos un guía de preguntas, pero las desarrollaremos tipo conversatorio.

1. Concepciones que tienen sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida
 - 1.1. ¿Qué opinan ustedes del juego? ¿A ustedes les gusta jugar? ¿Juegan ustedes, por qué?
 - 1.2. ¿Para qué creen ustedes que puede servir el juego, en la escuela, en la familia, en la comunidad?
 - 1.3. ¿Ustedes creen que el juego es importante? ¿Por qué?
 - 1.4. ¿En qué momento creen ustedes que los niños y niñas deben jugar?
 - 1.5. ¿En qué espacios debe jugar la niñez?
 - 1.6. ¿Creen que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas? ¿Por qué?
 - 1.7. ¿Creen que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? ¿Por qué?
2. Intereses estratégicos de la educación lúdica
 - 2.1. ¿En qué momento juegan en el hogar? ¿Quiénes se involucran? ¿Quiénes juegan?
 - 2.2. ¿Con quiénes juegan más los niños en el hogar?
 - 2.3. ¿Con quiénes juegan más las niñas en el hogar?
 - 2.4. ¿Para qué juegan con sus hijos?
 - 2.5. ¿Juegan con ellos y ellas para ayudarles en algo en particular?
 - 2.6. ¿En qué momento juegan?
 - 2.7. ¿Para qué utiliza el juego en la familia?
 - 2.8. ¿Qué valores se transmiten cuando se juega en la familia?
 - 2.9. ¿Qué juegos realizan en sus casas con sus hijos e hijas?
 - 2.10. ¿Creen que se puede jugar en la comunidad? ¿Es importante o no es necesario? ¿Por qué?
 - 2.11. ¿Qué tipos de juegos se realizan en la comunidad?
 - 2.12. ¿En qué momentos y en qué espacios se juega en la comunidad?
 - 2.13. ¿Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?
 - 2.14. ¿Para qué es importante jugar en la comunidad?

CIERRE DEL GRUPO FOCAL

- Se concluirá cuando se considere que ya se han abordado todos los temas previstos en la guía y que se haya profundizado lo suficiente.
- Se les pedirá a los participantes tomar un minuto para que reflexión sobre algún tema de los abordados o si desean ampliar algún tema en particular, o bien algún comentario/sugerencia.
- Agradecer el tiempo brindado y destacar la importancia de las opiniones aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente.

Anexo 02: ENTREVISTA A DOCENTES

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del Docente/Director: _____
- 1.2 Escuela: _____
- 1.3 Grado: _____
- 1.3 Municipio: _____
- 1.4 Fecha: _____
- 1.5 Hora de inicio: _____ hora de finalización: _____
- 1.7 Facilitadores: _____

2. Tema de investigación y contexto de la entrevista

Investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en los municipios de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte.

3.- Inducción sobre el propósito de la Entrevista.

La investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva", a realizarse en comunidades educativas de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte, que son acompañadas por Educo, en las áreas de intervención. La información que se produzca será el insumo para construir una propuesta metodológica que le permita a EDUCO, tomarla como referencia para el diseño futuro de su apoyo y acompañamiento.

Los aportes que docentes y directores de las Escuelas seleccionadas serán de mucha importancia para producir la información objetiva y efectiva para construir una propuesta pertinente.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Recopilar información directa de los actores de influencia de la escuela y la comunidad sobre sus conocimientos y percepciones sobre la educación lúdica para la vida.
2. Identificar los intereses y valoraciones de los docentes y directores que le dan a la educación lúdica, al empoderamiento y la inclusión social de niñas y niños en el entorno de la escuela, la familia y la comunidad.

CONSIDERACIONES PARA LA ENTREVISTA

Se explicará que pueden comunicar sus ideas y opiniones de una manera franca y asertiva, enfatizando en la importancia que tiene que los docentes y directores den sus aportes para finalizar exitosamente la investigación, teniendo claro que los beneficios redundarán sin duda a favor del diseño de propuestas futuras tanto por EDUCO, como el mismo Ministerio de Educación.

Guía de preguntas para la entrevista:

1. Concepciones que tienen sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida
- 1.1. ¿Qué opina del papel del juego en el desarrollo integral del niño?

- 1.2. ¿Cree que el juego es muy importante? O no es tan importante ¿Por qué?
- 1.3. ¿Qué es para Usted el juego, como un método de aprendizaje en el aula y fuera del aula?
- 1.4. ¿Para qué cree Usted que puede servir el juego, en la familia, en la comunidad?
- 1.5. ¿En qué momento cree Usted que los niños y niñas deben jugar?
- 1.6. ¿Cree que la lúdica es aplicable para la enseñanza de cualquier asignatura? ¿O es particular para algunas?
- 1.7. ¿Cree que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas? ¿Por qué?
- 1.8. ¿Considera que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? ¿Por qué?
- 1.9. ¿Usted se incorpora fácilmente a jugar con los niños? ¿Les es fácil? ¿Qué les favorece su integración? ¿Qué les dificulta?

2. Intereses estratégicos de la educación lúdica

- 2.1. ¿En qué momento juegan los niños y niñas en la escuela? ¿Quiénes se involucran?
- 2.2. ¿Con quiénes juegan más los niños en el aula y fuera del aula, dentro del horario escolar?
- 2.3. ¿Con quiénes juegan más las niñas en el aula y fuera del aula, dentro del horario escolar?
- 2.4. ¿En qué momento juegan más los niños?
- 2.5. ¿Los padres de familia comprenden fácilmente la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos?
- 2.6. ¿Hay interés y conciencia por parte de la Dirección del Centro sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas?
- 2.7. ¿Tienen conocimiento si los niños juegan en la familia y comunidad? ¿Si lo hacen qué tipo de juego realizan?
- 2.8. ¿Qué valores se transmiten cuando se juega en el aula o fuera del aula?
- 2.9. ¿En qué momentos y en qué espacios se juega en la comunidad?
- 2.10. ¿Por qué es importante jugar en la comunidad?
- 2.11. Conocen si los niños y niñas practican los juegos tradicionales? Cuáles?
- 2.12. ¿Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?
- 2.13. ¿Consideran que están suficientemente capacitados para aplicar la ludopedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora?

¿Tiene alguna opinión y comentario general sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida?

Gracias por el tiempo aportado para la realización de la entrevista.

ENTREVISTA A TÉCNICOS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del Técnico de Educación: _____
- 1.2 Sector asignado: _____
- 1.3 Municipio: _____
- 1.4 Fecha: _____
- 1.5 Hora de inicio: _____ hora de finalización: _____
- 1.6 Facilitadores: _____

2. Tema de investigación y contexto de la entrevista

Investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en los municipios de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte.

3.- Inducción sobre el propósito de la Entrevista.

La investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva", a realizarse en comunidades educativas de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte, que son acompañadas por Educo, en las áreas de intervención. La información que se produzca será el insumo para construir una propuesta metodológica que le permita a EDUCO, tomarla como referencia para el diseño futuro de su apoyo y acompañamiento.

Los aportes que técnicos del Ministerio rector de la educación, es de mucha importancia en la generación de información objetiva y efectiva para construir una propuesta pertinente.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Recopilar información directa de los actores de influencia de la escuela y la comunidad sobre sus conocimientos y percepciones sobre la educación lúdica para la vida.
2. Identificar los intereses y valoraciones de los técnicos de educación que le dan a la educación lúdica, al empoderamiento y la inclusión social de niñas y niños en el entorno de la escuela, la familia y la comunidad.

CONSIDERACIONES PARA LA ENTREVISTA

Se explicará que pueden comunicar sus ideas y opiniones de una manera franca y asertiva, enfatizando en la importancia que tiene para los colaboradores educativos den sus aportes para finalizar exitosamente la investigación, teniendo claro que los beneficios redundarán sin duda a favor del diseño de propuestas futuras tanto por EDUCO, como el mismo Ministerio de Educación.

Guía de preguntas para la entrevista:

1. Concepciones que tienen sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida
- 1.1. ¿Qué opina del papel del juego en el desarrollo integral del niño?

- 1.2. ¿Qué es para Usted el juego, como un método de aprendizaje en el aula y fuera del aula?
- 1.3. ¿Cómo se enfoca la ludopedagogía dentro de la estrategia educativa en los diferentes niveles del sistema educativo?
- 1.4. ¿Cree que la lúdica es aplicable para la enseñanza de cualquier asignatura? ¿O es particular para algunas?
- 1.5. ¿En la supervisión y acompañamiento técnico que realiza, incorporan indicadores de observación del juego como método de la enseñanza-aprendizaje?
- 1.6. ¿Consideran que, docentes y técnicos están suficientemente capacitados para aplicar la ludopedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora?
- 1.7. ¿Para qué cree Usted que puede servir el juego, en la familia, en la comunidad?
- 1.8. ¿Cree que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas? ¿Por qué?
- 1.9. ¿Considera que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? ¿Por qué?

2. Intereses estratégicos de la educación lúdica. Según sus percepciones en el asesoramiento.

- 2.1. ¿En qué momento juegan los niños y niñas en la escuela? ¿Quiénes se involucran?
- 2.2. Dentro del horario escolar: ¿Con quiénes juegan más los niños en el aula y fuera del aula?
- 2.3. Dentro del horario escolar: ¿Con quiénes juegan más las niñas en el aula y fuera del aula?
- 2.4. ¿Cuál es el nivel de comprensión que tiene los padres de familia sobre la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos?
- 2.5. ¿Considera que hay interés y conciencia por parte de la Dirección del Centro y Docentes, sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas?
- 2.6. ¿Tiene evidencia, en qué momentos y en qué espacios se juega en la comunidad y que tipos de juegos realizan?
- 2.7. ¿Por qué es importante jugar en la familia y la comunidad?
- 2.8. ¿Qué valores se transmiten cuando se juega en el aula, en la familia y en la comunidad?
- 2.9. ¿Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?

¿Tiene alguna opinión y comentario general sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida?

Gracias por el tiempo aportado para la realización de la entrevista.

ENTREVISTA A TÉCNICOS DE ONG'S

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del Entrevistado: _____
- 1.2 Organismo y/o Institución en la que trabaja: _____
- 1.3 Cargo: _____
- 1.4 Municipio: _____
- 1.4 Fecha: _____
- 1.5 Hora de inicio: _____ hora de finalización: _____
- 1.6 Facilitadores: _____

2. Tema de investigación y contexto de la entrevista

Investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva en los municipios de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte.

3.- Inducción sobre el propósito de la Entrevista.

La investigación sobre la pertinencia del enfoque lúdico en la educación empoderadora e inclusiva", a realizarse en comunidades educativas de Matagalpa, Jinotega y San Rafael del Norte, que son acompañadas por Educo, en las áreas de intervención. La información que se produzca será el insumo para construir una propuesta metodológica que le permita a EDUCO, tomarla como referencia para el diseño futuro de su apoyo y acompañamiento.

Los aportes que técnicos de Organizaciones que trabajan en el sector educativo, es de mucha importancia en la generación de información objetiva y efectiva para construir una propuesta pertinente.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Recopilar información directa de los actores de influencia de la escuela y la comunidad sobre sus conocimientos y percepciones sobre la educación lúdica para la vida.
2. Identificar los intereses y valoraciones de los técnicos de educación que le dan a la educación lúdica, al empoderamiento y la inclusión social de niñas y niños en el entorno de la escuela, la familia y la comunidad.

CONSIDERACIONES PARA LA ENTREVISTA

Se explicará que pueden comunicar sus ideas y opiniones de una manera franca y asertiva, enfatizando en la importancia que tiene para los colaboradores educativos den sus aportes para finalizar exitosamente la investigación, teniendo claro que los beneficios redundarán sin duda a favor del diseño de propuestas futuras tanto por EDUCO, como para el Ministerio de Educación, pero también para Organizaciones que trabajan el tema educativo.

Guía de preguntas para la entrevista:

1. Concepciones que tienen sobre el enfoque lúdico en el aprendizaje para la vida
 - 1.1. ¿Qué opina del papel del juego en el desarrollo integral del niño?
 - 1.2. Considera Usted que el juego, es un método de aprendizaje en el aula y fuera del aula?
 - 1.3. ¿Cree que la lúdica es aplicable para la enseñanza de cualquier asignatura? ¿O es particular para algunas?

- 1.4. ¿Para qué cree Usted que puede servir el juego, en la familia, en la comunidad?
 - 1.5. ¿Cree que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas? ¿Por qué?
 - 1.6. ¿Considera que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? ¿Por qué?
2. Intereses estratégicos de la educación lúdica
 - 2.1. En general: ¿Con quiénes juegan más los niños en el aula y fuera del aula?
 - 2.2. En general: ¿Con quiénes juegan más las niñas en el aula y fuera del aula?
 - 2.3. ¿Usted cree que los padres de familia comprenden fácilmente la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos?
 - 2.4. ¿Tienen conocimiento si los niños juegan en la familia y comunidad? ¿Si lo hacen qué tipo de juego realizan?
 - 2.5. Tiene evidencia, en qué momentos y en qué espacios se juega en la comunidad?
 - 2.6. ¿Por qué es importante jugar en la comunidad?
 - 2.7. ¿Qué valores se transmiten cuando se juega en el aula o fuera del aula?
 - 2.8. Conocen si los niños y niñas practican los juegos tradicionales? Cuáles?
 - 2.9. ¿Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?
 - 2.10. ¿Hay interés y conciencia por parte de los docentes, Dirección de los Centros y Delegación del Ministerio de Educación, sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas?
 - 2.11. ¿Consideran que, docentes y técnicos están suficientemente capacitados para aplicar la Ludopedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora?
 - 2.12. Qué acciones realizan Ustedes para apoyar la Ludopedagogía
- ¿Tiene alguna opinión y comentario general sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida?

Gracias por el tiempo aportado para la realización de la entrevista.

Anexo 3: CUESTIONARIO DE ENCUESTA

1. DATOS GENERALES:

Código de estudiante: _____ Sexo: F___ M___ Edad: _____
Fecha: _____ Grado _____ Modalidad: _____ Turno: _____
Escuela: _____
Municipio: Jinotega _____ Matagalpa _____ San Rafael del Norte _____
Facilitador(a): _____

2. INTRODUCCIÓN

Queridos niños y niñas:

La presente encuesta tiene como propósito conocer de ustedes sus apreciaciones con respecto al juego en la escuela, en su casa y en la comunidad, a fin de construir una propuesta metodológica que contribuya a mejorar los procesos de aprendizaje para la vida. Por lo que su disposición de responder con sinceridad y con veracidad.

Con la ayuda del facilitador (a), lea detenidamente y responda marcando una (X) en la raya según sus experiencias en la escuela, en la familia y en la comunidad.

Les agradecemos por su apoyo y su participación.

3. CUESTIONARIO DE ENCUESTA

1) ¿Para qué sirve el juego?

1.1 Aprender _____ 1.2 Recrearse _____ 1.3 Distraerse _____ 1.4 Motivarse _____

2) ¿Por qué es importante el juego?

2.1 Porque ayuda a pensar _____ 2.2 Nos ayuda en las clases _____ 2.3 Nos ayuda a resolver problemas _____
2.4 Nos motiva a leer _____ 2.5 Nos comunicamos con otros y otras _____
2.6 Nos ayuda a crecer _____ 2.7 Nos ayuda a relacionarnos _____ 2.8 Nos hacemos fuertes _____
2.9 Hacemos más amigos _____ 2.10 Se nos quita la pena _____ 2.11 Aprendemos a ganar y a perder _____
2.12 Nos respetamos entre niñas y niños _____

3) Me gusta jugar con:

3.1 Solo con los niños _____ 3.2 Solo con las niñas _____ 3.3 Con niñas y niños. _____

4) ¿En qué momento cree que los niños y niñas deben jugar en la escuela?

4.1 Al inicio de la clase _____ 4.2 En las actividades de la clase _____
4.2 Al final de la clase _____ 4.4 Solo en los recreos _____
4.5. ¿En qué asignatura juegan más? _____
4.6. ¿En qué asignatura juegan menos? _____
4.7. ¿Qué es lo que más les gusta de las clases? _____
4.8. ¿Qué asignaturas les divierten más? _____

5. ¿En qué momento cree que los niños y niñas deben jugar en la casa?

5.1 Al llegar de la escuela _____ 5.2 Los fines de semana _____ 5.3 Solo en la casa _____
5.4 Solo en la comunidad _____ 5.5 No me dejan jugar en ningún momento _____

5.6 ¿Qué juegos realizan en sus casas con sus familias? _____

5.7 ¿Qué juegos realizan en la comunidad? _____

5.8 En la comunidad, ¿en qué espacios juegas? _____

5.9 En la casa, ¿en qué espacios juegan? _____

6. ¿Considera que los niños pueden practicar los mismos juegos que las niñas?

6.1 Si _____ 6.2 No _____ ¿Por qué? _____

7. ¿Considera que las niñas pueden practicar los mismos juegos que los niños?

7.1 Si _____ 7.2 No _____ ¿Por qué? _____

8. ¿Con quién juegas más en tu casa?

8.1 Con tu papá _____ 8.2 Con tu mamá _____ 8.3 Con mamá y papá _____

8.4 Con los abuelos _____ 8.5 Con los hermanos _____ 8.6 Con los tíos y tías _____

8.7 Con los primos y primas _____ 8.8 Con otros familiares _____ 8.9 Juego solo siempre _____

9. ¿Qué valores se practican en el juego?

9.1 Respeto _____ 9.2 Igualdad entre niños y niñas _____ 9.3 Cuidar a los más pequeños _____

9.4 Otros valores, ¿cuáles? _____

10. ¿Somos cumplidos con el tiempo dedicado para el juego en el aula de clases?

10.1 Si _____ 10.2 No _____ ¿Por qué? _____

10.3 ¿Qué normas se practican con los juegos? _____

11. ¿Atienden las instrucciones del docente antes, durante y después del juego?

11.1 Si _____ 11.2 No _____ ¿Por qué? _____

11.3 ¿Qué tipo de reglas o criterios se acuerdan con el docente antes, durante y después del juego?

12. ¿Se pelean cuándo están jugando?

12.1 Si _____ 12.2 No _____ ¿Por qué? _____

12.3 ¿Cómo se evitan conflictos cuando juegan? _____

12.4 ¿Cómo resuelven esos problemas cuando juegan?

13. ¿Qué te gustan más?

13.1 Juegos de resistencia _____ 13.2 Juegos de velocidad _____

¿Por qué? _____

14. ¿Cuándo juegas se te quita la tristeza o aburrimiento?

14.1 Si _____ 14.2 No _____ ¿Por qué? _____

15. ¿Te enojas cuando pierdes en un juego?

15.1 Si _____ 15.2 No _____ ¿Por qué? _____

Anexo 4

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE PROCESOS LÚDICOS EN EL AULA

1. DATOS GENERALES:

Código de docente: _____ Asignatura: _____ Fecha: _____
 Grado _____ Horario: _____ Turno: _____
 Municipio: _____ Comunidad: _____
 Tema Impartido: _____
 Nombre del observador: _____

El documento que se proporciona a continuación incluye aspectos y situaciones de las etapas o fases del proceso de enseñanza. El propósito de la guía, es conocer cómo se enfoca la Ludopedagogía como estrategia de aprendizaje y cómo se aplica, durante el desarrollo de las cuatro (04) etapas o fases del proceso de enseñanza y su calidad de aplicación a la luz de la teoría didáctica y de la lúdica.

La observación está dividida en las cuatro etapas o fases del proceso de enseñanza que debe contener el desarrollo de la clase y como se introduce la lúdica en cada una de ellas.

FASES	SI	NO	OBSERVACIONES
Fase I: Exploración			
1. Se comparte con los estudiantes el objetivo o propósito pedagógico de la clase			
2. Se presenta la importancia del tema para la formación de los estudiantes.			
3. Se realizan preguntas sobre el tema anterior.			
4. Se exploran los conocimientos previos de los estudiantes.			
5. Motiva a los estudiantes para adquirir los nuevos aprendizajes de nuevos contenidos.			
6. Utiliza medios y materiales didácticos			
Fase II: Introducción de Conceptos nuevos			
1. Dominio científico del contenido en la construcción de nuevos conocimientos para los estudiantes.			
2. Utiliza estrategias metodológicas con experiencias lúdica			
3. Vincula el contenido o tema con la realidad o experiencias de los estudiantes.			
4. Evalúa constantemente cómo va la asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.			
5. Propicia la interacción docente-estudiantes			

6. Atiende las diferencias individuales de asimilación de contenidos.			
7. Promueve el dialogo y hace preguntas directas sobre el tema para aprovechar las respuestas de los estudiantes y orientar la clase.			
8. Pone ejemplos concretos para ilustrar el tema o contenido que está facilitando.			
Fase III: Estructuración del Conocimiento			
1. Promueve el análisis comparativo de los nuevos conocimientos en relación a los conocimientos empíricos que tenían de los nuevos contenidos.			
2. Realiza síntesis y recapitulaciones del contenido que se está desarrollando.			
3. Propicia la reflexión individual de los estudiantes de forma colectiva que conduzcan a procesos de transformación personal y de su entorno			
4. Promueve el espíritu investigativo			
5. Realizan ejercicios o análisis de casos para estructurar el conocimiento, como se logra vincular con el contexto, aprendizaje significativo			
6. Es tolerante ante las respuestas inadecuadas de los estudiantes.			
7. Fomenta el respeto hacia las ideas de los demás y la construcción de valores.			
8. Se fomenta el espíritu crítico			
Fase IV: Aplicación del Conocimiento			
1. Orienta ejercicios o trabajos donde los estudiantes apliquen el conocimiento adquirido durante la clase			
2. Hace conclusiones finales de los contenidos desarrollados durante la clase			
3. Evalúa de acuerdo a los objetivos o propósitos dados a conocer al inicio de la clase.			

Anexo 5 DISEÑO METODOLÓGICO DEL TALLER DE REFLEXIÓN E INFORMACIÓN CON ACTORES EDUCATIVOS POR MUNICIPIO

Este taller forma parte de la metodología de validación de los resultados de la investigación y de construcción de insumos para la propuesta técnica metodológica de contenido lúdico-educativo, constituyéndose en fuente de información primaria, por la participación de los sujetos de los territorios de intervención de Educo. Son actores de Matagalpa, San Rafael del Norte y Jinotega.

Con una duración estimada de cuatro horas, dicho espacio será clave para verificar si los participantes se identifican con los hallazgos preliminares de la investigación respecto a sus conocimientos y prácticas, para ello será determinante hacerlo de forma ordenada, además servirá para la construcción de insumos a considerar en la preparación de la propuesta técnica metodológica para una educación transformadora.

Se realizarán cuatro talleres, uno por cada municipio con los representantes de estudiantes, docentes, padres, madres y directores de las escuelas seleccionadas en la muestra, y con representación de técnicos del equipo Educo, técnicos del MINED y un miembro de organizaciones locales socias de Educo en cada municipio. Se espera la participación de 28 personas, hombres y mujeres, de distintas edades. En el caso particular de Jinotega, dada que la muestra es correspondiente a 10 escuelas, se realizarán dos talleres simultáneos con una participación total de 56 personas.

1.1. Diseño metodológico de Taller de reflexión

Objetivos	Actividad/ Procedimientos	Técnicas	Recursos	Tiempo previsto
Compartir la dinámica del taller y el resultado esperado a su finalización, creando un ambiente de confianza entre y con las personas participantes.	<p>El equipo facilitador compartirá con el grupo participante la dinámica metodológica del taller y lo que se espera lograr del mismo.</p> <p>Técnica lúdica de integración. Se integrarán equipos con variedad de miembros (estudiantes, docentes, padres, madres, director, técnicos) y van a presentar una actividad creativa para exponer sus expectativas sobre el taller y los compromisos de participación en el mismo, se propondrá realizar una canción, una declamación o una coreografía con canto.</p> <p>Se anotarán las expectativas y los compromisos en dos papelones que estarán disponibles en el salón del taller para que sea visible a todos y todas.</p>	Exposición por el equipo facilitador Dinámica de integración	Variado	10 minutos 9:30 a 9:40 am

Presentar los resultados y hallazgos preliminares de la investigación, a fin de identificar reacciones y propuestas de mejora del análisis de parte de los participantes.	<p>Breve presentación de los hallazgos preliminares de la investigación, adecuando los mensajes al nivel de los participantes, de modo que facilite la comprensión de los mismos.</p> <p>Luego de la presentación se hará una ronda plenaria a fin de que los participantes puedan dar sus comentarios sobre los mismos.</p>	Presentación dialogada	Variado	20 minutos 9:40 a 10:00 am
Facilitar la comprensión de los hallazgos de la investigación a fin de que los participantes se identifiquen con los mismos proponiendo ampliar o cambiar el sentido de los resultados más relevantes.	<p>Se forman cuatro equipos de trabajo integrados de forma heterogénea. Cada equipo deberá dar sus propias interpretaciones sobre algunos textos contenidos en tarjetas que se les entregarán para que expresen que significados les produce la expresión. Los textos son enunciados que corresponden a hallazgos de la investigación.</p> <p>Los textos de las tarjetas serán cortos, sencillos, adecuados al nivel, pero no perderán el significado con el que se han plateados los resultados en el informe de la investigación.</p> <p>Los equipos escribirán en otras tarjetas sus ideas y en plenario explicarán esas interpretaciones que hacen de los mismos. Prepararán un papelógrafo conteniendo las ideas generadas en el equipo.</p> <p>Estos insumos servirán para comparar lo que explican con lo que se ha desarrollado en el informe de investigación como parte del análisis preliminar.</p> <p>El equipo facilitador se desplazará a los diferentes equipos para ayudar a la discusión grupal.</p>	Trabajo en equipos Lectura de tarjetas y discusión en equipos Posteriormente plenario	Papelón Marcadores Masking tape Tarjetas de colores	45 min 10: a 10:45 am Durante esta actividad se servirá el refrigerio.
El mismo objetivo	<p>Espacio de reflexión a partir de la observación del Plenario</p> <p>Cada equipo presentará sus interpretaciones, dando las debidas explicaciones sobre cada una de las ideas planteadas en los textos de las tarjetas.</p> <p>Finalizada la exposición, los demás equipos podrán dar sus opiniones, observaciones, ideas, sugerencias, dudas o aclaraciones, que también serán parte de los insumos que servirán para mejorar los análisis realizados en el informe de investigación.</p>	Exposición por equipos	Papelógrafos	45 minutos 10:45 a 11:30 am

<p>Obtener insumos para la estructuración y contenido de la propuesta metodológica</p>	<p>Identificación de datos para la estructuración del contenido de la propuesta técnica metodológica de educación transformadora.</p> <p>Para este ejercicio, los equipos serán integrados por participantes provenientes de una misma comunidad educativa.</p> <p>Se trabajará con una matriz de información con los principales hallazgos encontrados en la consulta que los facilitadores entregarán a cada equipo de trabajo para su enriquecimiento y validación.</p> <p>Deberán definir un propósito en relación al aprendizaje de los estudiantes, la participación de los padres, las prácticas pedagógicas de los docentes y el involucramiento de la comunidad.</p> <p>Podrán identificar y proponer actividades para docentes, para estudiantes, para padres y madres de familia, y para otros actores que se consideren.</p> <p>También podrán clasificar las actividades para desarrollarlas en la escuela, en la familia y en la comunidad.</p>	<p>Llenado de matriz Reflexión colectiva Plenaria</p>	<p>Papelones con matrices Marcadores Masking tape</p>	<p>30 min 11:30 a 2:00 pm</p> <p>Durante este periodo se contemplará el almuerzo que será de una hora, de 12 md a 1 pm.</p>
<p>Analizar las propuestas de cada equipo y establecer puntos comunes y puntos particulares para la definición de la propuesta técnica metodológica de educación transformadora.</p>	<p>Plenario</p> <p>Cada equipo presentará su propuesta, se explicará su contenido, se hará una ronda completa de presentación, y los demás equipos podrán dar sus recomendaciones, sugerencias o comentarios al finalizar.</p> <p>El equipo facilitador podrá pedir aclaraciones, hará integración de elementos comunes en cada propuesta y también hará notar las particularidades de cada equipo.</p> <p>Esta parte cerrará mediante una conclusión integradora que presentará el equipo facilitador.</p> <p>escuela, en la familia y en la comunidad.</p>	<p>Exposición por equipos</p>	<p>Variado</p>	<p>2:00 – 2:45 p.m</p>
<p>Evaluar la actividad y agradecer la participación</p>	<p>Evaluación y cierre del taller</p>	<p>Formatos de evaluación, uno por equipo</p>		<p>2:45 – 3: p.m.</p>

Anexo 6 MATRIZ DE ANALISIS NO. 1 Jinotega

Preguntas	Niños y niñas	Directores y docentes	Madres y Padres de familia	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
<p>1.1 Opinión sobre el papel y la importancia del juego para el desarrollo infantil</p>	<p>La opinión de niños y niñas sobre la importancia del juego es de relacionamiento entre ellos, practican valores y son competitivos y recreativos. En un segundo orden de importancia reconocen que les ayuda en las clases y les ayuda a crecer.</p>	<p>El juego es una actividad vital para el desarrollo del ser humano, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo, social, desarrollo psicomotor, la motivación y expresa emociones e imaginación. Se fomenta la igualdad y equidad de género.</p> <p>El juego le permite a través del juego los niños están activos, crecen y se desarrollan, exploran, prueban y descubren el mundo por si solos el mundo que lo rodea, estimula la creatividad y mejora sus conocimientos.</p> <p>La lúdica es transversal, que atraviesa toda la vida.</p> <p>Es aplicable en cualquier asignatura, no es una ciencia ni una disciplina, la lúdica es un proceso inherente al desarrollo humano en toda dimensión: Psíquica, social, cultural, biológica; solo se necesita disposición para llevarlo a la práctica.</p>	<p>Ayuda a que los niños y niñas se relacionen entre ellos y ellas. Se hacen más responsables y comunicativos. Les ayuda a crecer por eso es importante que jueguen desde muy pequeños. Cuando juegan aprenden del mundo y de otros niños, se comparan con ellos y hacen que se vuelvan competitivos. Juegan para que se relacionen y se conozca,</p> <p>Es bueno porque aprenden cosas nuevas.</p> <p>El juego les permite conocer otras cosas que no sabían. Cuando un niño juega puede darse cuenta de lo que tiene a su alrededor.</p> <p>Es importante que jueguen porque se desarrollan y se divierten sanamente</p>	<p>Las y los protagonistas de la comunidad educativa están muy claros de la importancia del juego para los aprendizajes vinculados a la motivación y recreación.</p>	<p>Las y los docentes identifican los juegos en su carácter lúdico que desarrolla procesos mentales para los aprendizajes en todas las disciplinas.</p>
<p>1.2 Opinión sobre el juego y la lúdica como método de aprendizaje en la escuela, la familia y la comunidad, y el momento en que deben jugar los niños y las niñas</p>	<p>De los 48 niños y niñas encuestados 37 (77%) expresaron que ellos y ellas juegan más en el recreo y muy poco en las clases, y de hecho ubican el juego como deporte y recreación aspecto que lo ubican mayoritariamente en la asignatura de Educación Física y creciendo en valores. En la comunidad juegan los fines de semana generalmente sin la participación de la familia.</p>	<p>El juego es una actividad lúdica, donde a través de ella se despierta el interés y por medio del juego los niños aprenden mejor.</p> <p>El juego es una actividad mental y física que contribuye al desarrollo integral del niño, este ofrece diversas oportunidades para alcanzar saberes, descubrimientos, ilusiones, creatividad y lograr entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria.</p> <p>El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta. El juego es una actividad que puede abordarse dentro y fuera del aula, su propósito es que el niño disfrute, se recree y además aprenda.</p> <p>Crean caracteres formativos, más probabilidades de criar niños felices, ya que fortalece el vínculo familiar y comunitario.</p>	<p>Para que los niños y las niñas asumen responsabilidades y compromisos. Les hace crecer entonces pueden tener amigos y cuidarse entre ellos.</p> <p>Sirve para que ellos aprendan cosas interesantes. Puede servir para que crezcan con responsabilidad y compromiso. Para respetar las normas y las reglas. A veces juegan por diversión es lo que más se ve en ellos</p>	<p>Se denota que todas y todos los protagonistas coinciden que el juego es una actividad de recreación, animación cuando están aburridos.</p>	<p>Las y los docentes plantean que el juego es un facilitador de los procesos de aprendizaje, pero a su vez son reguladores del comportamiento de los niños y niñas a través de órdenes precisas y concisas.</p>
<p>1.3 Opinión sobre si existe diferencia entre los juegos que deben practicar los niños y los juegos que deben practicar las niñas</p>	<p>El 58% de las opiniones consideran que los niños pueden jugar los mismos juegos que las niñas, y el 71% están de acuerdo que las niñas pueden jugar los mismos juegos que las niñas, porque tienen los mismos derechos y tienen las mismas capacidades. El 42% de las opiniones consideran que los niños no pueden jugar los mismos juegos de las niñas y el 29% no están de acuerdo en que las niñas realicen los mismos juegos de las niñas. La no aceptación se argumenta porque los niños no pueden jugar con muñecas o trastos porque son varones y las niñas no pueden jugar sus juegos porque se pueden golpear.</p>	<p>No existen diferencias entre los juegos que practican los niños y las niñas, ya que tenemos que inculcarles a los niños y niñas que tienen los mismos derechos y deberes, condiciones y oportunidades.</p> <p>El niño es libre de elegir lo que desee jugar y este de acorde a su edad para que pueda llevarlo a cabo.</p> <p>Muchas veces son muchos los estereotipos que se dan al niño o niña por jugar con objetos como carros, pelotas, muñecas, etc. Sin pensar que nada les va a suceder, si lo hacen únicamente se dejan influenciar por aspectos negativos que el niño no comprende.</p> <p>Si se aplica la equidad de género no debe haber diferencias, porque ambos son capaces de integrarse en los diferentes juegos que realicen.</p>	<p>Las niñas no pueden jugar juegos a la fuerza porque son más débiles que los niños.</p> <p>Los niños juegan cosas de hombres pero algunos que juegan con muñecas o con cosas de niñas son vistos como raros.</p> <p>No hay ningún problema que un niño toque una muñeca eso no lo va a hacer menos hombre. Igual las mujeres, el hecho de que dos mujeres entren juntas al baño no significa que seamos raras, esa es la confianza pero a veces se malinterpreta.</p>	<p>Las opiniones de las y los estudiantes, directores, docentes, madres y padres de familia, coinciden en términos medios que no hay diferencia en los juegos de niñas y niños, aparentando igualdad y equidad de género.</p> <p>Siendo consiste la opinión de docentes que en las aulas de clase no se dan las diferencias.</p>	<p>Sin embargo en la misma proporción se opina que los niños y niñas no deben realizar los mismos juegos manifestándose el patrón patriarcal de debilidad femenina y e exclusión por tipos de juguetes.</p> <p>Las docentes reconocen que existen los estereotipos que se traen desde las familias y se manifiestan en la Escuela.</p>

1.4 Opinión sobre la participación e integración de la familia y la comunidad en las actividades de juego de la niñez, aspectos que lo favorecen o lo dificultan	Mayoritariamente los niños y niñas juegan en la comunidad con sus hermanos y primos, en los patios, campos y carreteras. Hay muy poca integración de madres y padres de familia a los juegos tradicionales, a excepción de los juegos deportivos tales como fútbol y beisbol. Carecen de espacios de juego en la casa y en la comunidad y las oportunidades de juego no están organizadas sino que se realizan de manera espontánea por las niñas y niños	El juego es una actividad que puede abordarse dentro y fuera del aula, su propósito es que el niño disfrute, se recree y además aprenda. Cuando están cansados para relajar el cuerpo. Puede servir para que la familia valore que jugando también se aprende. En el juego los adultos hacen renacer el espíritu de niñez que tiene y la mejor manera es compartiendo. Para practicar la libertad, tener participación todos sin exclusión, estar motivados y crecer día a día como personas. Crean caracteres formativos, más probabilidades de criar niños felices, ya que fortalece el vínculo familiar y comunitario. Para la integración de la familia, para crear un espacio armonioso de convivencia en el hogar. Es necesario que la familia y comunidad participen en los juegos, ya que, además de fortalecer las relaciones familiares y sociales va a beneficiar a un mejor desarrollo del niño y permitirá que se involucre en cosas buenas impidiendo que se acerquen al vicio desde pequeños.	Casi no queda tiempo para jugar con los niños. Las mamás se encargan de cuidarlos y lo que sucede es que parte del cuidado es jugar con ellos. Los padres casi no juegan con los niños porque siempre tienen que estar trabajando ya sea la tierra o salir de la ciudad para trabajar, entonces no les queda tiempo para compartir este tipo de actividades con los hijos e hijas. Pero Generalmente cuando juegan lo hacen más con los varones que con las niñas porque lo que juegan son "cosas de hombres". Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas. Piden permiso por la tarde para ir a jugar después de venir de la escuela. Los varones van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego	El planteamiento de niños y niñas y de las madres y padres de familia coinciden en que hay poco involucramiento de la familia en los juegos de sus hijos. El rol es indirecto solo dar permiso y la realización de los mismos, además de no tener ambientes adecuados, son sesgados a la exclusión de género	Solo los directores y docentes entrevistados tienen claridad de la importancia que la familia se involucre y participe activamente con sus hijos e hijas a través del juego, sin embargo es más una reflexión teórica que una incidencia práctica, aunque se aborde en la Escuela para madres y padres de familia, hay poca incidencia en el cambio de concepciones y prácticas.
--	---	--	--	--	--

Preguntas	Niños y niñas	Directores y docentes	Madres y Padres de familia	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
2.1 Opinión sobre quienes juegan más con los niños y quienes juegan más con las niñas, tanto en la escuela como fuera de ella	El 77% de los niños y niñas opinan que en la Escuela juegan en el recreo de manera igualitaria entre niñas y niños. En su casa juegan más con sus hermanos y primos y en la comunidad generalmente juegan solos. El 15% opinan que juegan al inicio de la clase y un 35% consideran que juegan durante el desarrollo de la clase. No jugamos con la familia, jugamos solos.	En receso y en algunas disciplinas que lo ameritan nos involucramos los docentes. En algunas asignaturas (según el contenido), comúnmente en el recreo. Los compañeros de aula. En el aula todos se integran y fuera del aula con algunos compañeros. Depende de la planeación de la clase y lo que pida el indicador de logro, pero ellos pueden jugar en clase y en la hora del receso. Juegan durante la clase de EE,FF, en la realización de algunas actividades, durante el desarrollo de la clase, dentro del aula, a la hora del recreo, nos involucramos docentes y estudiantes. En el aula igualmente, porque los juegos no son para hacer diferencia, es verse por igual. En algunas disciplinas los niños juegan en matemáticas, ciencias naturales, creciendo en valores, educación física y en arte y cultura. Algunos no se involucran porque son tímidos y otros porque se manifiestan negativos. En el momento que reciben la asignatura creciendo en valores, durante el receso y practican el jugar valopolis, también en los valores vitales con Jesús, en matemáticas con la implementación del ajedrez, en los encuentros de crecimiento personal. En la asignatura de E.F.R.D.	Casi no tenemos tiempo para jugar con los hijos. Las madres son las que más juegan en sus pocos momentos que tienen libre porque están haciendo las tareas del hogar. Tampoco juegan con los padres porque andan en la siembra. Con los papás juegan cuando ellos tienen sus ratos libres que son pocos. Y los padres juegan más con los hijos varones porque son hombres y entre ellos se entiende.	Niñas, niños y sus docentes coinciden en que el juego está más vinculado a la Educación Física, recreos y como recursos para dinamizar algunas actividades en algunas de las asignatura.	En la familia y la comunidad el juego tiene poca relación con procesos formativos que incidan para su vida. Es más deporte y diversión con participación más de la familia extensiva de la de sus propios padres y madres, aduciendo que no tienen tiempo, las madres por las tareas del hogar y los padres por las tareas del campo, prevaleciendo siempre el paradigma de exclusión por género.

2.2 Opinión sobre la comprensión de las familias sobre la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de sus hijos e hijas	Las mamás los dejan jugar los fines de semana aunque casi nunca juegan con ellos, solo en los papas, hermanos y primos que juegan fútbol y beisbol.	Sí, en algunos casos hay comprensión porque apoyan actividades de recreación. Además, porque se observa que se hacen en relación a objetivos y fines educativos. Han estado involucrados en secciones realizando actividades lúdicas con docentes y estudiantes. No todos los padres comprenden la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos, ya que piensan que es una pérdida de tiempo, esto porque desconocen que jugando hacemos pausas activas, cambiamos la rutina, nos relajamos y nos concentramos. Además esto mejora la comunicación con los niños, conocemos sus gustos y necesidades, etc. En su mayoría los padres no les gusta que sus hijos jueguen en el aula, ejemplo en educación inicial ellos quieren que trabajen directo y no jueguen. Creen que pasan jugando y no aprenden.	Sirve para que ellos aprendan cosas interesantes. A veces juegan por diversión es lo que más se ve en ellos. Puede servir para que crezcan con responsabilidad y compromiso. Para respetar las normas y las reglas. Para que los niños y las niñas asumen responsabilidades y compromisos. Les hace crecer entonces pueden tener amigos y cuidarse entre ellos.	Las madres y padres si valoran la importancia del juego para aprender y en alguna medida hay experiencias de apoyo e involucramiento aspecto que refuerzan los docentes.	Las niñas y niños recientes la ausencia de sus padres en los juegos aunque tampoco lograr dimensionar con claridad que el involucramiento que demandan de ellos tenga una relación directa con sus aprendizajes para la vida. Ellos mantienen el rol principal del juego como diversión.
2.3 Opinión sobre interés y conciencia de parte de la Dirección del centro sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y las niñas		Sí, en cada momento aprovechamos cada día para crear espacios y practicar en conjunto los juegos, en cada encuentro de convivencia y de crecimiento personal damos a conocer la importancia, lo hacemos de manera práctica, no solo con los niños sino con los padres que son la base para que este sistema funcione y afirme. Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas. Sí, porque sabemos el rol protagónico que tienen nuestros niños y niñas y que a través del juego lúdico pedagógico vamos haciendo, vamos aprendiendo, es una herramienta única. Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas. En esta dirección casi no, el director anterior sí, porque le gustaba que compartieran con otros niños de las otras escuelas. El dice que no solo en clase.		Hay coincidencia por parte de los docentes entrevistados de la claridad del enfoque lúdico para los aprendizajes desde la dirección y se han sentido respaldadas por ellos y ellas.	Sin embargo, una situación particular de un centro en el que no se valora positivamente el enfoque ludo pedagógico desde la dirección haciéndolo extensivo a la comunidad restringiendo el juego al aula de clases.
2.4 Opinión sobre la importancia del juego en la comunidad, y los momentos y espacios en que lo hacen los niños y las niñas, los adolescentes, los jóvenes y los adultos.	Lo que se practica más en la comunidad es el deporte como fútbol, beisbol, fútbol femenino. Y juegos tradicionales como macho parado, chinas, Nerón, casitas, trompo, yoyo, listón, macho parado, bola china, saltarín, canasta revuelta. lo practican por las tardes y cuando no tienen clase.	Algunos estudiantes están integrados en una liga de beisbol masculino. En el tiempo libre, en el espacio que los padres y madres le permitan. Porque la importancia del juego se transmite de generación en generación, educando con ternura y aprenden a convivir. En la comunidad, practican fútbol femenino y masculino, beisbol, les gusta el kitbol, rayuela, ajedrez, pin pon, etc. Por la tarde en el campo los adolescentes y jóvenes, alrededor de las casas juegan. En la comunidad, practican fútbol femenino y masculino, beisbol, les gusta el kitbol, rayuela, ajedrez, pin pon, etc. Por la tarde en el campo los adolescentes y jóvenes, alrededor de las casas juegan	Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas. Juegan los jóvenes, porque ellos ya están grande, no necesitan cuidado, también van los padres lo hombres adultos, a veces van los niños más grandes que se pueden cuidar solo. Los varones más grandes van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego.	Todos los protagonistas consultados opinan que la actividad del juego en la comunidad es más deportiva y recreativa aprovechando los pocos espacios en los alrededores de las casas y los campos deportivos de los jóvenes y adultos. Aspecto que reafirma la exclusión por sexo y por edades de las niñas y niños.	Los espacios de juego en la familia y en la comunidad son inadecuados y excluyentes e inseguros.

2.5 Opinión sobre los valores que se les transmite a los niños y niñas cuando juegan dentro o fuera del aula de clases	Las niñas y niños identifican los valores que se desarrollan en el juego en primer lugar vinculado a las emociones de amistad, compañerismo, amor y paz, seguidos y en menor porcentaje de la honestidad y honradez. Del total de 48 niños y niñas solo 2 opinaron que la igualdad es un valor que lo desarrolla con el juego.	Valores cívicos, espirituales y morales. Compañerismo, respeto, solidaridad, amistad, amor, entre otro. Respeto, confianza, tolerancia, seguridad. La responsabilidad, honestidad y la solidaridad.	Respeto, confianza, sinceridad, responsabilidad, tolerancia, el valor de la amistad, seriedad, aprenden a ganar y a perder.	Los valores son ampliamente identificados tanto por las niñas, niños como por docentes, madres y padres de familia, mayoritariamente vinculado al campo de las emociones.	El tema de equidad e igualdad de género son los pocos mencionados. De 48 estudiantes 2 niñas y 2 niños identificaron la igualdad como un valor, y en los valores expuestos por docentes y padres en este punto totalmente no lo expusieron.
2.6 Opinión sobre su capacidad para aplicar la ludo pedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora		Sí, tenemos capacidad y somos positivos pero, necesitamos que nos capaciten para así implementarlo mejor. Tenemos capacidad, pero necesitamos ser más capacitados para irnos actualizando cada día para hacer un mejor trabajo. Nos hace falta mucho por aprender. Considero que sí se tiene conocimiento, ninguno lo sabe todo. No existe una persona que no sepa nada. Cada día tenemos el desafío de continuar aprendiendo y preparándonos, razón por la que pienso que hay que continuar. Estoy capacitada, pero sería bueno que nos den un refresco sobre los diferentes juegos en el aula de clase		Las opiniones de directores y docentes entrevistados expresan que tienen conocimientos y que en alguna medida están capacitados pero requieren de seguir capacitándose en este tema.	
2.7 Opinión sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida		En mi opinión, el juego es la llave para entrar al mundo del aprendizaje sin temor, con mayor eficiencia y seguridad. Es fundamental para que el niño aprenda. Jugando logramos formar valores, enseñamos a compartir, llevamos a la práctica la disciplina, como maestra lo hago interdisciplinariamente, porque en cualquier asignatura es provechoso. Es esencial construir conocimientos para la vida por medio de la ludopedagogía, juego haciendo de manera opcional, elijo lo que me gusta. Que el modelo de educación por competencia y según la psicología del constructivismo se debe aprender haciendo y no hay mejor forma que la del juego lúdico pedagógico, lo que se aprende de manera creativa y significativa da las pautas para ser y estar preparados para la vida. El juego es método facilitador tanto como para los docentes y llevarlos a la práctica con los niños, para así mejorar, facilitar la manera de enseñar y que nuestros estudiantes aprendan con mayor facilidad para la vida. A través del juego compartimos y creamos nuevas amistades y vivir en armonía. Importante para la salud y desarrollo corporal, habilidades y destrezas. Es importante los juegos para la integración de los contenidos, para la recreación, dado que la escuela es un punto importante para que los niños se diviertan, ya que para algunos es el único espacio que tienen		Teóricamente están totalmente convencidos del juego como método de aprendizaje a lo largo de la vida y en todas sus dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotrices dentro y fuera del aula de clases, sin embargo reconocen que el espacio escolar es el único con que cuentan los niños y niñas, y ellos tienen poca incidencia en este campo hacia la familia y la comunidad.	

MATRIZ DE ANALISIS NO. 2 Municipio de Matagalpa

Preguntas	Niños y niñas	Directores y docentes	Madres y Padres de familia	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
1.1 Opinión sobre el papel y la importancia del juego para el desarrollo infantil	Las niñas y niños identifican la importancia del juego con un 83% porque les permite hacer amigos y relacionarse entre niñas y niños, y en un segundo plano ubican al juego para aprender, motivarse y divertirse.	Desarrolla habilidades, destrezas, compañerismo, comparten alegrías, desarrollo integral, desarrollo motriz. El juego es muy importante, ya que es una herramienta didáctica porque cumple con funciones educativas que facilitan el aprendizaje de los niños y niñas. Es muy importante ya que facilita el aprendizaje en los educandos, ya que es más divertido aprender.	Ayuda a que los niños y niñas se relacionen entre ellos y ellas. Se hacen más responsables y comunicativos. Les ayuda a crecer por eso es importante que jueguen desde muy pequeños. Cuando juegan aprenden del mundo y de otros niños, se comparan con ellos y hacen que se vuelvan competitivos. Juegan para que se relacionen y se conozca, Es bueno porque aprenden cosas nuevas. El juego les permite conocer otras cosas que no sabían. Cuando un niño juega puede darse cuenta de lo que tiene a su alrededor. Es importante que jueguen porque se desarrollan y se divierten sanamente	La socialización y relacionamiento a través del juego es identificado por las y los protagonistas consultados. Coinciden que el juego es una actividad de recreación, animación cuando están aburridos.	Las y los docentes identifican el juego en sus funciones didácticas que facilitan los aprendizajes que no es percibido así por niñas, niños y mapas y papas..
1.2 Opinión sobre el juego y la lúdica como método de aprendizaje en la escuela, la familia y la comunidad, y el momento en que deben jugar los niños y las niñas	De los 24 niños y niñas encuestados 19(75%) marcaron que ellos juegan más en el recreo y muy poco en las clases, y de hecho ubican el juego como deporte y recreación aspecto que lo ubican mayoritariamente en la asignatura de Educación Física y creciendo en valores. En la comunidad juegan los fines de semana generalmente sin la participación de la familia.	Puede aplicar en todas, ya que se utiliza en dinámicas, juegos, cantos, para que los niños estén activos y no estén aburridos. Puede servir para fortalecer vínculos afectivos, fortaleciendo la comunicación y generando climas de confianza y de recreación. se puede aplicar en cualquier asignatura, todo depende de la actitud del docente para adecuar los contenidos de cualquier asignatura, lo que facilitara una mayor motivación y estimulación al niño para que aprenda. Es una actividad que nos permite desarrollar contenidos y facilitar el aprendizaje apropiado al contexto.	Para que los niños y las niñas asuman responsabilidades y compromisos. Les hace crecer entonces pueden tener amigos y cuidarse entre ellos. Sirve para que ellos aprendan cosas interesantes. Puede servir para que crezcan con responsabilidad y compromiso. Para respetar las normas y las reglas. A veces juegan por diversión es lo que más se ve en ellos	Las y los participantes vinculan el juego en su rol recreativo de diversión para superar aburrimientos y disponerlos a las clases.	Las y los docentes plantean que el juego es un facilitador de los procesos de aprendizaje en todas las asignaturas.
1.3 Opinión sobre si existe diferencia entre los juegos que deben practicar los niños y los juegos que deben practicar las niñas	El 92% de los niños y niñas consideran que los niños pueden jugar los mismos juegos de las niñas, argumentando que los niños pueden jugar los juegos de las niñas y que ambos tienen los mismos derechos porque son iguales, y no clasifican los juguetes por sexo, caros para los niños y muñecas, trastos para las niñas. Los niños opinan que las niñas tienen las mismas capacidades para jugar futbol y béisbol .	son muchos los estereotipos que se dan al niño o niña por jugar con objetos como carros, pelotas, muñecas, etc. Sin pensar que nada les va a suceder, si lo hacen únicamente se dejan influenciar por aspectos negativos que el niño no comprende. tanto niñas como niños tienen la capacidad de desarrollar las mismas actividades. No hay diferencias porque todos tienen las mismas capacidades y habilidades.	Las niñas no pueden jugar juegos a la fuerza porque son más débiles que los niños. Los niños juegan cosas de hombres pero algunos que juegan con muñecas o con cosas de niñas son vistos como raros. No hay ningún problema que un niño toque una muñeca eso no lo va a hacer menos hombre. Igual las mujeres, el hecho de que dos mujeres entren juntas al baño no significa que seamos raras, esa es la confianza pero a veces se malinterpreta.	Las opiniones de las y los estudiantes, directores, docentes, madres y padres de familia, coinciden en términos medios que no hay diferencia en los juegos de niñas y niños, aparentando igualdad y equidad de género. Siendo consiste la opinión de docentes que en las aulas de clase no se dan las diferencias.	Sin embargo en la misma proporción se opina que los niñas y niños no deben realizar los mismos juegos manifestándose el patrón patriarcal de debilidad femenina y e exclusión por tipos de juguetes. Las docentes reconocen que existen los estereotipos que se traen desde las familias y se manifiestan en la Escuela.

1.4 Opinión sobre la participación e integración de la familia y la comunidad en las actividades de juego de la niñez, aspectos que lo favorecen o lo dificultan	Mayoritariamente los niños y niñas juegan en la comunidad con sus hermanos y primos, los fines de semana en los patios, campos y carreteras, el 41% de las y los niños encuestados si juegan con sus papas y mapas en sus casas. Las mamás generalmente se integran con sus hijos en los juegos tradicionales, a excepción de los juegos deportivos tales como fútbol y béisbol que lo hacen con sus padres. Sin embargo, carecen de espacios de juego en la casa y en la comunidad y las oportunidades de juego no están organizadas sino que se realizan de manera espontánea por las niñas y niños.	Si es necesario que la familia y comunidad participen en los juegos, ya que, además de fortalecer las relaciones familiares y sociales va a beneficiar a un mejor desarrollo del niño y permitirá que se involucre en cosas buenas impidiendo que se acerquen al vicio desde pequeños. La integración se logra con facilidad siempre y cuando se lleven juegos alegres que despierten el interés de ellos. Algunas veces lo que dificulta es el espacio del aula porque son muchos niños y el espacio pequeño y en el patio dificulta el terreno arenoso y algunos niños se han caído y golpeado	Casi no queda tiempo para jugar con los niños. Las mamás se encargan de cuidarlos y lo que sucede es que parte del cuidado es jugar con ellos. Los padres casi no juegan con los niños porque siempre tienen que estar trabajando ya sea la tierra o salir de la ciudad para trabajar, entonces no les queda tiempo para compartir este tipo de actividades con los hijos e hijas. Pero Generalmente cuando juegan lo hacen más con los varones que con las niñas porque lo que juegan son "cosas de hombres". Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas. Piden permiso por la tarde para ir a jugar después de venir de la escuela. Los varones van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego	El planteamiento de niños y niñas y de las madres y padres de familia coinciden en que hay poco involucramiento de la familia en los juegos de sus hijos el rol es indirecto solo dar permiso y la realización de los mismos, además de no tener ambientes adecuados, son sesgados a la exclusión de genero	Solo los directores y docentes entrevistados tienen claridad de la importancia que la familia se involucre y participe activamente con sus hijos e hijas a través del juego, sin embargo es más una reflexión teórica que una incidencia práctica, aunque se aborde en la Escuela para madres y padres de familia, hay poca incidencia en el cambio de concepciones y prácticas.
2.1 Opinión sobre quienes juegan más con los niños y quiénes juegan más con las niñas, tanto en la escuela como fuera de ella	El 79% de los niños y niñas opinan que en la Escuela juegan en el recreo de manera igualitaria entre niñas y niños. En su casa juegan más con sus hermanos y primos y en la comunidad generalmente juegan solos. El 54% opinan que juegan durante el desarrollo de las clases y que a través de los juegos aprender.	Antes de entrar en la actividad de alguna clase salimos y nos relajamos, caligrafía hacemos diferentes movimientos, a la hora de educación física, a la hora de receso, a la hora de cuentos los dramatizamos. En receso y en algunas disciplinas que lo ameritan nos involucramos los docentes	Casi no tenemos tiempo para jugar con los hijos. Las madres son las que más juegan en sus pocos momentos que tienen libre porque están haciendo las tareas del hogar. Tampoco juegan con los padres porque andan en la siembra. Con los papás juegan cuando ellos tienen sus ratos libres que son pocos. Y los padres juegan más con los hijos varones porque son hombres y entre ellos se entiende.	Niñas, niños y sus docentes coinciden en que el juego está más vinculado a la Educación Física, recreos y como recursos para dinamizar algunas actividades en algunas de las asignatura.	En la familia y la comunidad el juego tiene poca relación con procesos formativos que incidan para su vida. Es más deporte y diversión con participación más de la familia extensiva de la de sus propios padres y madres, aduciendo que no tienen tiempo, las madres por las tareas del hogar y los padres por las tareas del campo, prevaleciendo siempre el paradigma de exclusión por género.
2.2 Opinión sobre la comprensión de las familias sobre la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de sus hijos e hijas	Los niños y niñas saben que sus mamás y papas les dejan jugar para que se distraigan y no se aburren después que hacen las tareas y que las mamás juegan con ellos los juegos tradicionales y los papas juegan con ellos en los deportes. Los papas y mamás consideran que los juegos son para distraerse y no aburrirse en las clases, muchas mamás han participado en juegos con ellos en la Escuela.	Sí, porque en las oportunidades que ellos han estado en los encuentros les han explicado a los MAPAF sobre la importancia del juego y los beneficios que trae el juego. En mi centro educativo se han realizado encuentros deportivos con otras escuelas con el apoyo de la dirección.	Sirve para que ellos aprendan cosas interesantes. A veces juegan por diversión es lo que más se ve en ellos. Puede servir para que crezcan con responsabilidad y compromiso. Para respetar las normas y las reglas. Para que los niños y las niñas asuman responsabilidades y compromisos. Les hace crecer entonces pueden tener amigos y cuidarse entre ellos.	Las madres y padres si valoran la importancia del juego para aprender y en alguna medida hay experiencias de apoyo e involucramiento aspecto que refuerzan los docentes.	Las niñas y niños reconocen la ausencia de sus padres en los juegos aunque tampoco lograr dimensionar con claridad que el involucramiento que demandan de ellos tenga una relación directa con sus aprendizajes para la vida. Ellos mantienen el rol principal del juego como diversión.
2.3 Opinión sobre interés y conciencia de parte de la Dirección del centro sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y las niñas		Sí, en cada momento aprovechamos cada día para crear espacios y practicar en conjunto los juegos, en cada encuentro de convivencia y de crecimiento personal damos a conocer la importancia, lo hacemos de manera práctica, no solo con los niños sino con los padres que son la base para que este sistema funcione y afirme. Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas. Sí, porque sabemos el rol protagónico que tienen nuestros niños y niñas y que a través del juego lúdico pedagógico vamos haciendo, vamos aprendiendo, es una herramienta única. Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas.		Hay coincidencia por parte de los docentes entrevistados de la claridad del enfoque lúdico para los aprendizajes desde la dirección y se han sentido respaldadas por ellos y ellas. Sin embargo, una situación particular de un centro en el que no se valora positivamente el enfoque lúdico pedagógico desde la dirección haciéndolo extensivo a la comunidad restringiendo el juego al aula de clases.	

		En esta dirección casi no, el director anterior sí, porque le gustaba que compartieran con otros niños de las otras escuelas. Él dice que no solo en clase.			
2.4 Opinión sobre la importancia del juego en la comunidad, y los momentos y espacios en que lo hacen los niños y las niñas, los adolescentes, los jóvenes y los adultos.	Lo que se practica más en la comunidad es el deporte como fútbol, beisbol. Y juegos tradicionales como landa, chinas, trompo, escondido, cacho quemado, saltando la cuerda, los realizan los fines de semana y por las tardes cuando terminan las tareas.	sí, pero es necesario continuar enriqueciendo y fortaleciendo conocimientos sobre juegos que se puedan aplicar o desarrollar pensando en la educación inclusiva, ya que, quizás desconocemos tipos de juegos para desarrollar con niños que tengan algún tipo de discapacidad, por ejemplo: niños sordos, autistas. No, ya que no tenemos conocimientos de algunos juegos, Nosotros estamos abiertos al cambio, no estamos suficientemente capacitados pero si nos proponemos lo lograremos.	Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas. Juegan los jóvenes, porque ellos ya están grande, no necesitan cuidado, también van los padres lo hombres adultos, a veces van los niños más grandes que se pueden cuidar solo. Los varones más grandes van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego.	Todos los protagonistas consultados opinan que la actividad del juego en la comunidad es más deportiva y recreativa aprovechando los pocos espacios en los alrededores de las casas y los campos deportivos de los jóvenes y adultos. Aspecto que reafirma la exclusión por sexo y por edades de las niñas y niños.	Los espacios de juego en la familia y en la comunidad son inadecuados y excluyentes e inseguros.
2.5 Opinión sobre los valores que se les transmite a los niños y niñas cuando juegan dentro o fuera del aula de clases	El 92% de las niñas y niños practican valores como el respeto y cuidado de los más pequeños, y el 42% identifican la igualdad entre niños y niñas en otros valores que practican en los juegos, solo identifican los valores que se desarrollan en el juego en primer lugar vinculado a las emociones de amistad, compañerismo, amor y paz, seguidos y en menor porcentaje de la honestidad y honradez. En el juego consideran los niños que no se generan conflictos y no se pelean porque tienen bien claro que deben aprender a ganar y a perder.	Valores cívicos, espirituales y morales. Compañerismo, respeto, solidaridad, amistad, amor, entre otro. Respeto, confianza, tolerancia, seguridad. La responsabilidad, honestidad y la solidaridad.	Respeto, confianza, sinceridad, responsabilidad, tolerancia, el valor de la amistad, seriedad, aprenden a ganar y a perder.	Los valores son ampliamente identificados tanto por las niñas, niños como por docentes, madres y padres de familia, mayoritariamente vinculado al campo de las emociones.	El tema de equidad e igualdad de género son los pocos mencionados. De 48 estudiantes 2 niñas y 2 niños identificaron la igualdad como un valor, y en los valores expuestos por docentes y padres en este punto totalmente no lo expusieron.
2.6 Opinión sobre su capacidad para aplicar la ludo pedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora		Quizás sí, pero es necesario continuar enriqueciendo y fortaleciendo conocimientos sobre juegos que se puedan aplicar o desarrollar pensando en la educación inclusiva, ya que, quizás desconocemos tipos de juegos para desarrollar con niños que tengan algún tipo de discapacidad, por ejemplo: niños sordos, autistas. Nosotros estamos abiertos al cambio, no estamos suficientemente capacitados, pero si nos proponemos lo lograremos.		Las opiniones de directores y docentes entrevistados expresan que tienen conocimientos y que en alguna medida están capacitados para desarrollar sus clases con enfoque lúdico.	Algunos docentes consideran que no están suficientemente capacitados y en especial para la atención inclusiva en sus clases.
2.7 Opinión sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida		El juego beneficia a los niños de muchas maneras, dándoles oportunidades para que puedan aprender quienes son y lo que les gustaría ser en su vida adulta, ya que el juego ayuda a establecer una relación de cariño entre los miembros de la familia, creando experiencias y sentimientos positivos que se podrán usar en momentos de conflictos., nuevas amistades y vivir en armonía. Importante para la salud y desarrollo corporal, habilidades y destrezas. Es importante los juegos para la integración de los contenidos, para la recreación, dado que la escuela es un punto importante para que los niños se diviertan, ya que para algunos es el único espacio que tienen. Opino que es importante y como método pedagógico porque se utiliza en diferentes actividades para recrearse sanamente, físico y mental se desarrolla mucho en diferentes juegos motores es saludable.	Teóricamente están totalmente convencidos del juego como método de aprendizaje a lo largo de la vida y en todas sus dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotrices dentro y fuera del aula de clases, sin embargo reconocen que el espacio escolar es el único con que cuentan los niños y niñas, y ellos tienen poca incidencia en este campo hacia la familia y la comunidad.		

MATRIZ DE ANALISIS NO.3

Municipio de San Rafael del Norte

Preguntas	Niños y niñas	Directores y docentes	Madres y Padres de familia	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
1.1 Opinión sobre el papel y la importancia del juego para el desarrollo infantil	<p>Las niñas y niños ponen en primer lugar al juego para aprender y motivarse y en un segundo orden la diversión. Sin embargo, en valoración de la importancia del mismo, la prioridad la centran en el ámbito de la socialización, la recreación y la competencia y en un segundo orden, el pensar, aprender y desarrollarse.</p> <p>El juego es muy importante porque permite la integración positiva y motiva el interés por aprender.</p> <p>Es importante el juego en el desarrollo del niño, porque necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades en el aprendizaje integral de los niños.</p> <p>Es muy importante porque por medio del juego el niño despierta su interés para aprender.</p>	<p>Hacer actividades lúdicas en el aula de clase motiva al niño, niña, adolescentes, a despertar el ánimo, la actividad, la inteligencia, la agilidad y la facilidad para desarrollarse en el aprendizaje y en todas las disciplinas que se estudian.</p> <p>Es importante porque el niño aprende jugando, ejemplo en el contenido de los números naturales hay muchos cantos y juegos para que ellos aprendan mejor "El tren se va" (juego).</p>	<p>Ayuda a que los niños y niñas se relacionen entre ellos y ellas. Se hacen más responsables y comunicativos. Les ayuda a crecer por eso es importante que jueguen desde muy pequeños.</p> <p>Cuando juegan aprenden del mundo y de otros niños, se comparan con ellos y hacen que se vuelvan competitivos. Juegan para que se relacionen y se conozca,</p> <p>Es bueno porque aprenden cosas nuevas.</p> <p>El juego les permite conocer otras cosas que no sabían. Cuando un niño juega puede darse cuenta de lo que tiene a su alrededor.</p> <p>Es importante que jueguen porque se desarrollan y se divierten sanamente</p>	<p>Las y los protagonistas de la comunidad educativa están muy claros de la importancia del juego para los aprendizajes vinculados a la motivación y recreación.</p>	<p>Las y los docentes identifican los juegos en su carácter lúdico que desarrolla procesos mentales para los aprendizajes en todas las disciplinas.</p>
1.2 Opinión sobre el juego y la lúdica como método de aprendizaje en la escuela, la familia y la comunidad, y el momento en que deben jugar los niños y las niñas	<p>De los 24 niños y niñas encuestados 23 marcaron que ellos juegan más en el recreo y muy poco en las clases, y de hecho ubican el juego como deporte y recreación aspecto que lo ubican mayoritariamente en la asignatura de Educación Física y creciendo en valores. En la comunidad juegan los fines de semana generalmente sin la participación de la familia.</p>	<p>El juego es una recreación una actividad lúdica, un relajamiento, una alegría diaria para despertar ese ánimo en los niños y las niñas, para que se pongan activos en el aula de clase y fuera del aula, esto se debe practicar en todo momento.</p> <p>En la escuela pueden jugar dentro del aula de clase cuando esté orientado a un contenido relacionado con un juego, también en la hora del recreo, o sea, en todo momento porque ellos aprenden jugando.</p> <p>La lúdica es aplicable en todas las asignaturas ya que los niños y niñas aprenden jugando y así se desarrollan mejor y aprenden más.</p> <p>Le permite al niño participar en roles sociales y trata de crear y resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes; y lo más importante, genera conocimientos.</p>			
1.3 Opinión sobre si existe diferencia entre los juegos que deben practicar los niños y los juegos que deben practicar las niñas	<p>De los 24 niños y niñas encuestados 23 marcaron que ellos juegan más en el recreo y muy poco en las clases, y de hecho ubican el juego como deporte y recreación aspecto que lo ubican mayoritariamente en la asignatura de Educación Física y creciendo en valores. En la comunidad juegan los fines de semana generalmente sin la participación de la familia.</p>	<p>El juego se debe practicar tanto con las niñas y los niños porque deben de estar siempre platicando la "no diferencia" de género y no regresar al tiempo pasado que nuestros padres y abuelitos nos decían "no debes de jugar con lo que hacen los varones o que practican, porque eso solo es para niños".</p> <p>Todos los juegos son ideales para que los jueguen ambos, lo único que debe de existir es respeto al momento de desarrollarlos.</p> <p>En un juego para desarrollar una disciplina, o sea, para el aprendizaje. Pero en el desarrollo de juegos tradicionales no fuera de una determinada disciplina, si cambian con diferencia del género.</p> <p>A los niños les gusta jugar sea de niño o niña, excepto los varones jugar con muñecas.</p>	<p>Las niñas no pueden jugar juegos a la fuerza porque son más débiles que los niños.</p> <p>Los niños juegan cosas de hombres pero algunos que juegan con muñecas o con cosas de niñas son vistos como raros.</p> <p>No hay ningún problema que un niño toque una muñeca eso no lo va a hacer menos hombre. Igual las mujeres, el hecho de que dos mujeres entren juntas al baño no significa que seamos raras, esa es la confianza pero a veces se malinterpreta. problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes; y lo más importante, genera conocimientos.</p>	<p>Las opiniones de las y los estudiantes, directores, docentes, madres y padres de familia, coinciden en términos medios que no hay diferencia en los juegos de niñas y niños, aparentando igualdad y equidad de género.</p> <p>Siendo consiste la opinión de docentes que en las aulas de clase no se dan las diferencias.</p>	<p>Sin embargo en la misma proporción se opina que los niñas y niños no deben realizar los mismos juegos manifestándose el patrón patriarcal de debilidad femenina y e exclusión por tipos de juguetes.</p> <p>Las docentes reconocen que existen los estereotipos que se traen desde las familias y se manifiestan en la Escuela.</p>

1.4 Opinión sobre la participación e integración de la familia y la comunidad en las actividades de juego de la niñez, aspectos que lo favorecen o lo dificultan	<p>Mayoritariamente los niños y niñas juegan en la comunidad con sus hermanos y primos, los fines de semana en los patios, campos y carreteras, muy poco con sus mapas y papas. Hay muy poca integración de madres y padres de familia a los juegos tradicionales, a excepción de los juegos deportivos tales como futbol y beisbol. Carecen de espacios de juego en la casa y en la comunidad y las oportunidades de juego no están organizadas sino que se realizan de manera espontánea por las niñas y niños.</p>	<p>Sí, porque genera apoyo, confianza y tener una buena comunicación en el transcurso de la vida.</p> <p>Favorece una integración positiva porque deben ser orientados hacia fines educativos para conseguir el máximo beneficio.</p> <p>Sí, pero con dificultad porque no tenemos una guía para orientarlos de acorde a la edad y la estrategia para la integración.</p>	<p>Casi no queda tiempo para jugar con los niños.</p> <p>Las mamás se encargan de cuidarlos y lo que sucede es que parte del cuidado es jugar con ellos. Los padres casi no juegan con los niños porque siempre tienen que estar trabajando ya sea la tierra o salir de la ciudad para trabajar, entonces no les queda tiempo para compartir este tipo de actividades con los hijos e hijas. Pero Generalmente cuando juegan lo hacen más con los varones que con las niñas porque lo que juegan son "cosas de hombres".</p> <p>Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas. Piden permiso por la tarde para ir a jugar después de venir de la escuela. Los varones van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego</p>	<p>El planteamiento de niños y niñas y de las madres y padres de familia coinciden en que hay poca involucramiento de la familia en los juegos de sus hijos el rol es indirecto solo dar permiso y la realización de los mismos, además de no tener ambientes adecuados, son sesgados a la exclusión de genero</p>	<p>Solo los directores y docentes entrevistados tienen claridad de la importancia que la familia se involucre y participe activamente con sus hijos e hijas a través del juego, sin embargo es más una reflexión teórica que una incidencia práctica, aunque se aborde en la Escuela para madres y padres de familia, hay poca incidencia en el cambio de concepciones y prácticas.</p>
2.1 Opinión sobre quienes juegan más con los niños y quienes juegan más con las niñas, tanto en la escuela como fuera de ella	<p>El 96% de los niños y niñas opinan que en la Escuela juegan en el recreo de manera igualitaria entre niñas y niños, En su casa juegan más con sus hermanos y primos y en la comunidad generalmente juegan solos. El 17% opinan que juegan al inicio de la clase y un 25% consideran que juegan durante el desarrollo de la clase.</p>	<p>En el aula igualmente, porque los juegos no son para hacer diferencia, es verse por igual. En algunas disciplinas los niños juegan en matemáticas, ciencias naturales, creciendo en valores, educación física y en arte y cultura.</p> <p>Algunos no se involucran porque son tímidos y otros porque se manifiestan negativos.</p> <p>En el momento que reciben la asignatura creciendo en valores, durante el receso y practican el jugar valopolis, también en los valores vitales con Jesús, en matemáticas con la implementación del ajedrez, en los encuentros de crecimiento personal. En la asignatura de E.F.R.D.</p>	<p>Casi no tenemos tiempo para jugar con los hijos. Las madres son las que más juegan en sus pocos momentos que tienen libre porque están haciendo las tareas del hogar. Tampoco juegan con los padres porque andan en la siembra. Con los papás juegan cuando ellos tienen sus ratos libres que son pocos. Y los padres juegan más con los hijos varones porque son hombres y entre ellos se entiende.</p>	<p>Niñas, niños y sus docentes coinciden en que el juego está más vinculado a la Educación Física, recreo y como recursos para dinamizar algunas actividades en algunas de las asignatura.</p>	<p>En la familia y la comunidad el juego tiene poca relación con procesos formativos que incidan para su vida. Es más deporte y diversión con participación más de la familia extensiva de la de sus propios padres y madres, aduciendo que no tienen tiempo, las madres por las tareas del hogar y los padres por las tareas el campo, prevaleciendo siempre el paradigma de exclusión por género.</p>
2.2 Opinión sobre la comprensión de las familias sobre la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de sus hijos e hijas	<p>Los niños y niñas saben que sus mamás y papas les dejan jugar para que se distraigan y no se aburran después que hacen las tareas.</p>	<p>Sí, en algunos casos hay comprensión porque apoyan actividades de recreación. Además, porque se observa que se hacen en relación a objetivos y fines educativos.</p> <p>Han estado involucrados en secciones realizando actividades lúdicas con docentes y estudiantes.</p> <p>No todos los padres comprenden la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos, ya que piensan que es una pérdida de tiempo, esto porque desconocen que jugando hacemos pausas activas, cambiamos la rutina, nos relajamos y nos concentramos. Además esto mejora la comunicación con los niños, conocemos sus gustos y necesidades, etc.</p> <p>En su mayoría los padres no les gusta que sus hijos jueguen en el aula, ejemplo en educación inicial ellos quieren que trabajen directo y no jueguen. Creen que pasan jugando y no aprenden.</p>	<p>Sirve para que ellos aprendan cosas interesantes. A veces juegan por diversión es lo que más se ve en ellos. Puede servir para que crezcan con responsabilidad y compromiso. Para respetar las normas y las reglas. Para que los niños y las niñas asumen responsabilidades y compromisos. Les hace crecer entonces pueden tener amigos y cuidarse entre ellos.</p>	<p>Las madres y padres si valoran la importancia del juego para aprender y en alguna medida hay experiencias de apoyo e involucramiento aspecto que refuerzan los docentes.</p>	<p>Las niñas y niños recientes la ausencia de sus padres en los juegos aunque tampoco lograr dimensionar con claridad que el involucramiento que demandan de ellos tenga una relación directa con sus aprendizajes para la vida. Ellos mantienen el rol principal del juego como diversión.</p>

2.3 Opinión sobre interés y conciencia de parte de la Dirección del centro sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y las niñas		<p>Sí, en cada momento aprovechamos cada día para crear espacios y practicar en conjunto los juegos, en cada encuentro de convivencia y de crecimiento personal damos a conocer la importancia, lo hacemos de manera práctica, no solo con los niños sino con los padres que son la base para que este sistema funcione y afirme.</p> <p>Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas. Sí, porque sabemos el rol protagónico que tienen nuestros niños y niñas y que a través del juego lúdico pedagógico vamos haciendo, vamos aprendiendo, es una herramienta única.</p> <p>Hay interés y conciencia de este enfoque, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje integrando a niños y niñas. En esta dirección casi no, el director anterior sí, porque le gustaba que compartieran con otros niños de las otras escuelas. Él dice que no solo en clase.</p>		Hay coincidencia por parte de los docentes entrevistados de la claridad del enfoque lúdico para los aprendizajes desde la dirección y se han sentido respaldadas por ellos y ellas.	Sin embargo, una situación particular de un centro en el que no se valora positivamente el enfoque ludo pedagógico desde la dirección haciéndolo extensivo a la comunidad restringiendo el juego al aula de clases.
2.4 Opinión sobre la importancia del juego en la comunidad, y los momentos y espacios en que lo hacen los niños y las niñas, los adolescentes, los jóvenes y los adultos.	Lo que se practica más en la comunidad es el deporte como fútbol, beisbol. Y juegos tradicionales como landa, chinas, trompo, escondido, cacho quemado, saltando la cuerda, los realizan los fines de semana y por las tardes cuando terminan las tareas.	<p>Algunos estudiantes están integrados en una liga de beisbol masculino.</p> <p>En el tiempo libre, en el espacio que los padres y madres le permitan.</p> <p>Porque la importancia del juego se transmite de generación en generación, educando con ternura y aprenden a convivir. En la comunidad, practican fútbol femenino y masculino, beisbol, les gusta el fútbol, rayuela, ajedrez, pin pon, etc. Por la tarde en el campo los adolescentes y jóvenes, alrededor de las casas juegan.</p> <p>En la comunidad, practican fútbol femenino y masculino, beisbol, les gusta el fútbol, rayuela, ajedrez, pin pon, etc. Por la tarde en el campo los adolescentes y jóvenes, alrededor de las casas juegan</p>	Pueden jugar cuando regresen de la escuela y después de haber hecho las tareas.	Juegan los jóvenes, porque ellos ya están grande, no necesitan cuidado, también van los padres lo hombres adultos, a veces van los niños más grandes que se pueden cuidar solo. Los varones más grandes van al campo o al predio más cercano que han usado como campo de juego.	Todos los protagonistas consultados opinan que la actividad del juego en la comunidad es más deportiva y recreativa aprovechando los pocos espacios en los alrededores de las casas y los campos deportivos de los jóvenes y adultos. Aspecto que reafirma la exclusión por sexo y por edades de las niñas y niños.
2.5 Opinión sobre los valores que se les transmite a los niños y niñas cuando juegan dentro o fuera del aula de clases	El 92% de las niñas y niños practican valores como el respeto y cuidado de los más pequeños, y el 42% identifican la igualdad entre niños y niñas. En otros valores que practican en los juegos, solo identifican los valores que se desarrollan en el juego en primer lugar vinculado a las emociones de amistad, compañerismo, amor y paz, seguidos y en menor porcentaje de la honestidad y honradez. En el juego consideran los niños que no se generan conflictos y no se pelean porque tienen bien claro que deben aprender a ganar y a perder.	Valores cívicos, espirituales y morales. Compañerismo, respeto, solidaridad, amistad, amor, entre otros. Respeto, confianza, tolerancia, seguridad. La responsabilidad, honestidad y la solidaridad.	Respeto, confianza, sinceridad, responsabilidad, tolerancia, el valor de la amistad, seriedad, aprenden a ganar y a perder.	Los valores son ampliamente identificados tanto por las niñas, niños como por docentes, madres y padres de familia, mayoritariamente vinculado al campo de las emociones.	El tema de equidad e igualdad de género son los pocos mencionados. De 48 estudiantes 2 niñas y 2 niños identificaron la igualdad como un valor, y en los valores expuestos por docentes y padres en este punto totalmente no lo expusieron.
2.6 Opinión sobre su capacidad para aplicar la ludo pedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderadora		<p>No estamos bien capacitados. Yo considero que deberían incluir en una capacitación para picar mejor la luz de pedagogía para desarrollar una mejor educación inclusiva y emprendedora es cierto tenemos conocimientos pero si me falta para estar mejor capacitada para así dar una enseñanza de calidad .</p> <p>Nunca es demasiado, es de suma importancia continuar reforzando los conocimientos para un mejor desarrollo de la educación.</p>		Las opiniones de directores y docentes entrevistados expresan que tienen conocimientos y que en alguna medida están capacitados pero requieren de seguir capacitándose en este tema.	

		No, porque si se nos ha capacitado pero no tenemos las herramientas necesarias para desarrollarla y es allí donde no podemos desarrollar una educación inclusiva, aunque tengamos la capacitación no tenemos las herramientas.			
2.7 Opinión sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida		<p>El juego es una herramienta que sirve tanto para el desarrollo psicomotor intelectual físico psicológico para los niños y niñas adolescentes jóvenes y adultos porque este proporciona fluidez a la habilidad fortaleza salud y mantiene activo a la persona y se ha demostrado que los niños y adolescentes que aprenden jugando y así tendrán aprendizaje satisfactorio no sólo para el momento sino también para un futuro que les servirá en todo para la vida.</p> <p>Los juegos permiten al grupo de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos favorece el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.</p> <p>Sí, desde mi punto de vista el juego como método pedagógico es una actividad recreativa con la cual los niños y niñas lo toman como una diversión, entretenimiento, una distracción, además les ayuda como una actividad física donde ponen en práctica sus habilidades.</p> <p>Opino que es importante y como método pedagógico porque se utiliza en diferentes actividades para recrearse sanamente, físico y mental se desarrolla mucho en diferentes juegos motores es saludable.</p>		Teóricamente están totalmente convencidos del juego como método de aprendizaje a lo largo de la vida y en todas sus dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotrices dentro y fuera del aula de clases, sin embargo reconocen que el espacio escolar es el único con que cuentan los niños y niñas, y ellos tienen poca incidencia en este campo hacia la familia y la comunidad.	

MATRIZ DE ANALISIS No.4 TECNICOS DEL MINED

Preguntas	MINED MATAGALPA	MINED JINOTEGA	MINED SAN RAFAEL DEL NORTE	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
1.1 Que opina del papel del juego en el desarrollo integral del niño y la niña?	Fundamental, necesario, inherente al educando en esa etapa.	Es muy importante ya que por medio del juego los niños se sociabilizan e inician a respetar las reglas de cada juego y cuando ellos sean mayores se les va a facilitar de mejor manera respetar las normativas, según el lugar donde se encuentren. Además, del juego el niño despierta una gran diversidad de ideas que lo llevarán a descubrir su vocación, asimismo mediante el juego tiene la oportunidad de crecer mejor física y psíquicamente ya que el juego lo relaja.	Es muy importante porque a través del juego el niño y la niña construyen su aprendizaje y se forman integralmente. Es muy importante porque en esta edad el juego es la actividad principal del niño y la niña.	Los técnicos consideran importante el juego para la formación de valores, construcción de aprendizajes	El juego para el niño y la niña en su etapa de desarrollo.
		El niño que juega es un niño sano, alegre, innovador y con ganas de descubrir cosas nuevas. Es importante e incluso hasta para el adulto porque ayuda a relajarse y a evitar el estrés. Da la oportunidad de ubicarse a la par del niño o niña y a realizar cosas que cuando fuimos niños no las hicimos			

1.2. Considera usted que el juego es un método de aprendizaje?	Medio que de forma natural ocurre en el infante y que estratégicamente y pedagógicamente lo utilizamos en este proceso.	El juego como un método de aprendizaje en el aula y fuera de ella, es para mí cuando el maestro se apropia de un juego y lo estudia detenidamente e identifica de qué manera le será útil para dar un contenido y que el docente sienta que está jugando pero que también se está apropiando de un aprendizaje.	Es la herramienta principal de que se vale el maestro o maestra para conducir el aprendizaje	Dos técnicos lo consideran un medio y una herramienta para conducir el aprendizaje	Solo un técnico precisa en el juego como estrategia Ludopedagógica y explica cómo se aplica la estrategia.
1.3. ¿Cómo se enfoca la ludopedagogía dentro de la estrategia educativa en los diferentes niveles del sistema educativo?	Contamos con orientaciones precisas para desarrollar en el espacio cíclico juegos que llevan una intención de aprendizaje.	La lúdica es aplicable en cualquier disciplina siempre y cuando el maestro no sea tradicionalista y este abierto a cambiar todo lo convencional que tiene en sus conocimientos. También depende de cómo el ministerio de educación este capacitando al maestro en esta temática. Pero la lúdica se aplica en cualquier disciplina.	Las actividades lúdicas se pueden desarrollar en cualquiera de las disciplinas no importa cuál sea.	Dos técnicos como enfocan la Ludopedagogía en el proceso de aprendizaje	Uno solo cuenta con orientaciones pero no precisa el cómo.
1.4. ¿En la supervisión y acompañamiento técnico que realiza incorporan indicadores de observación del juego como método de la enseñanza-aprendizaje?	Si	Si se incorporan indicadores de observación del juego pero de nuestra parte. De parte del ministerio nacional muy poco se da.	Si hay un indicador que valora el desarrollo del juego como la actividad principal del aprendizaje	Los tres coinciden en que aplican indicadores en la supervisión.	
1.5. ¿Consideran que, docentes y técnicos están suficientemente capacitados para aplicar la ludopedagogía en el desarrollo de una educación inclusiva y empoderada?	Creo que nos hace falta fortalecernos	No, hay mucha debilidad en este aspecto porque muy pocas capacitaciones se reciben sobre estas temáticas.	Si se ha capacitado a docentes y técnicos para aplicar la ludopedagogía.	Dos técnicos reconocen que no están suficientemente capacitados	En San Rafael si consideran estar capacitados.
1.7. Cree que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas. Por qué?	Sí, claro. Porque fomenta la unidad, valores, afecto	Tanto la familia como la comunidad deben de participar en los juegos con los niños y niñas, porque esto ayudara al adulto a estar mejor emocionalmente, además es una oportunidad de enseñarle los juegos tradicionales que los niños de hoy no conocen y que debe de compartir con quienes les rodean.	Claro que es importante porque esto le da al niño y niña la idea de empatía con el adulto y no de superioridad.	Hay comprensión de la importancia que la comunidad participe en los juegos con niños y niñas Se fomenta la unidad, Desarrollo emocional Empatía entre niños y adultos	
1.8. Considera que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? Por qué?	No, porque debemos promover el enfoque de género y así incidir en reducir culturas machistas.	Considero que los juegos no vienen por género, cualquier juego lo pueden realizar las niñas y los niños, y si el niño juega trastes, eso no indica que es femenino, ni la niña porque juegue beisbol no indica que es masculino, simplemente son formas de divertirse	Para mí creo que no debe haber diferencia porque si la hubiera no habría enfoque de género	No hay deferencia: promueve enfoque de género, reducción de cultura machista, no hay juegos por genero	
2.1. En qué momento juegan los niños y niñas en la escuela? ¿Quiénes se involucran?	Durante la clase, dependerá de la planificación del docente. Se involucran docentes-estudiantes.	No me atrevo a decir el porcentaje pero si estoy seguro que un alto porcentaje y muy alto los niños solo juegan a la hora de recreo e incluso juegos que no son aptos para niños ni para ninguna persona, entre ellos miguelito miguelito, charli charli etc. Es muy bajo el porcentaje de maestros que enseñan a través del juego y solo se involucra los estudiantes y maestros, el padre que llega a la escuela no está dado a jugar porque expresan que ya están viejos y que ya paso su tiempo de jugar.	En los momentos de receso, antes de entrar y salir del aula pero también en la clase para aprender	Los tres difieren entre el que reconoce que mayoritariamente se juega en recreo, en momentos de receso y durante la clase.	

2.2. En general: ¿con quienes juegan más las niñas en el aula y fuera del aula?	Dentro se involucra el docente, fuera igual con el docente.	Los niños juegan más fuera del aula con los mismos compañeros de su sección o con otros niños conocidos y que están entre las mismas edades. Dentro de la sección comparten todos los mismos juegos, aunque en ocasiones se dividen en diferentes equipos según la afinidad de los juegos que se realizan.	Juegan más con los de su mismo sexo por cosas aprendidas en la casa.	Juegan con las y los de su mismo sexo	Con el docente dentro y fuera del aula.
2.3. Usted cree que los padres de familia comprenden fácilmente la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos?	Yo lo valoro término medio, es necesario orientar a padres y madres al respecto.	No. El padre de familia considera que perderá de tiempo el estar jugando con los niños principalmente en la zona rural. Aunque si se realiza una encuesta sobre qué opinan los padres sobre el juego ellos responden positivamente, pero en la práctica critican grandemente al maestro que enseña con juegos.	No todos los Padres de Familia le dan la importancia debida al juego, pero sí hay bastantes que lo apoyan.	Dos técnicos reconocen que no se ha logrado comprensión de los padres.	Uno lo ubica en término medio
2.4. Tiene conocimiento si los niños juegan en la familia y la comunidad. Si lo hacen qué tipo de juego realizan?	Porque se incide en la formación integral del estudiante, fomenta lazos de amor, afecto en esos ámbitos. Chibolas, trompos, trompo, chibolas, carritos, muñecas, traste de cocina, beisbol, rayuela, el gato y la paloma, fútbol.	Si juegan, pero muy poco porque la mayor diversión de los niños son los medios tecnológicos, y los que no tienen acceso a un medio tecnológica juegan: tracatraca, beisbol, fútbol, macho parado, rayuela, cacho quemado.	Los niños juegan en la familia, juegos como la pájara pinta, doña Ana, rayuela, presa libertad	Si conocen que juegan los niños y niñas con la familia y la comunidad. Principalmente los juegos tradicionales y deportes	Uno lo ubica en término medio
2.5. Tiene evidencias, en que momentos y en que espacios juegan en la comunidad?	No tengo un archivo pero, he presenciado buenas experiencias.	Evidencias en físico no tengo, pero si conozco centros de estudio donde el maestro declama al lado del estudiante, canta, juega y se divierte junto a los niños	Hay bastantes evidencias ya que los y las docentes tienen fotos en sus celulares de las actividades lúdicas realizadas.	Dos técnicos no tienen evidencia	San Rafael cuenta con evidencias fotográficas.
2.6. Porque es importante jugar en la comunidad?	Por la formación de valores, adquisición de conocimientos y habilidades	Es muy importa ya que ayuda a la salud del niño y del adulto, se tiene la oportunidad de sociabilizarse y de practicar nuestros juegos tradicionales, además de adquirir algún aprendizaje tanto en vocabulario, comunicación y en medidas.	Porque se desarrollan lazos afectivos entre los miembros de la comunidad.	La importancia la ubican en la formación de valores	
2.7. Que valores se transmiten cuando se juega en el aula o fuera del aula?	Respeto, amor, unidad, saber ganar, saber perder, afecto, tolerancia.	Respeto, tolerancia, cumplimientos de reglas del juego, comunicación, hermandad, solidaridad, compartir lo que comen.	Los valores de solidaridad, compañerismo, empatía, trabajo de equipo	Identifican Valores morales, sociales y espirituales	
2.8. Quiénes juegan más en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?	Niños, adolescentes y jóvenes.	Los adolescentes	La niñez, las adolescentes y los jóvenes, raras veces, los adultos. Los adolescentes	Coinciden que juego en todas las edades.	Jinotega identifica solo a los adolescentes jugando en la comunidad
2.9. Tienen alguna opinión y comentario general sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida?	El juego como una actividad inherente al ser humano sobre todo en las primeras etapas de crecimiento, permite la interacción con los demás, nos forma en colectivo, se inicia ese proceso de convivencia con los demás y evita el aislamiento de la persona, entre otros beneficios. Por ello, se hace necesario que desde la escuela, proyectándose a la comunidad, se incida en la realización de la ludopedagogía.	Considero que el juego como metodología en el aprendizaje para la vida es la parte principal para un aprendizaje que le servirá al niño para enfrentar diferentes situaciones que se encuentren en su vida cotidiana, porque a través del juego el niño aprende y nunca se le olvidara, y algo muy importante que el estudiante se interesa y le da animo de asistir a la escuela, mira la escuela como un lugar de recrearse y que le agrada asistir.	Lo considero de mucha importancia porque en la etapa de 0 a 6 años la actividad principal del niño y la niña es el juego, por lo tanto hay que aprovecharlo.	Se identifica el valor del juego de aprendizajes significativos para la vida	

MATRIZ DE ANALISIS No.5

ONG vinculadas en el ámbito de actuación.

Preguntas	Club Infantil-Jinotega	Proyecto Miriam-Estelí	Aspectos convergentes	Aspectos divergentes
1.1 Que opina del papel del juego en el desarrollo integral del niño y la niña?	Nuestra Organización ha asumido y desarrollado el juego como una estrategia principal para promover con las niñas, niños y adolescentes el conocimiento y la defensa de sus derechos, estimular su creatividad, socializar con otras niñas y niños, desarrollar capacidades e identificar situaciones de riesgo. En fin es una herramienta metodológica útil adaptable para trabajar cualquier temática, además que motiva a los participantes sean estas niñas, niños y adolescentes o personas adultas. Te permite de una manera motivadora e entusiasta aprender, reflexionar y compartir con otras y otros	El juego es un factor fundamental en la vida de todo ser humano. Desde la niñez y a lo largo de la vida los juegos son herramientas poderosas que estimulan el desarrollo físico, emocional e intelectual favorecen la memoria	El juego como herramienta metodológica para aprender, compartir, participar.	Estimulan el desarrollo físico, emocional e intelectual favorecen la memoria
1.2 Considera usted que el juego es un método de aprendizaje?	Ambas afirmaciones son positivas para mí, en primer lugar porque la metodología ludopedagógica rompe con el esquema de la educación tradicional, donde se impone el "cállese" "síntese" y "copie". Es decir que representa la oportunidad para las niñas, niños y adolescentes el reflexionar, pensar, crear, desarrollarse, reinventar, descubrir sus potencialidades y hacer de la enseñanza algo positivo y el asistir a la escuela algo motivador y agradable.	La implementación de juegos en los procesos de aprendizaje en cualquier espacio donde interactúa la persona, siempre y cuando los juegos tengan un objetivo generará aprendizajes más duraderos y sostenibles en el tiempo.	Es un método que implica procesos (reflexionar, pensar, crear, reinventar, aprendizajes sostenibles y duraderos.	Rompe con el esquema tradicional
1.3 Cree que la lúdica es aplicable para la enseñanza de cualquier asignatura, o solo en algunas.	Considero que es aplicable a todo tipo de asignatura, temática. No es necesario tener una guía de juegos lúdicos, los ya existentes desde nuestra niñez o los actuales pueden ser modificados según el objetivo que queramos lograr y tampoco es aplicable para un grupo específico ya que se puede utilizar en el aula de clase y en los encuentros con madres, padres y referentes familiares.	Los juegos lúdicos si es aplicable en cualquier proceso de aprendizaje sea en educación formal, no formal o informal y es aplicable en cualquier asignatura. No debemos podemos encasillar la misma técnica en un mismo propósito, grupo o momento, la adaptación de la lúdica estará en manos de facilitadores y facilitadoras definir asertivamente cuando utilizar un determinado juego de acuerdo a lo quiere alcanzar, teniendo el cuidado que a través de estos se generen los cambios sociales que queremos y no reproducir o reafirmar los roles de género y representaciones sociales que generan violencia y desigualdades	Es aplicable a toda asignatura, los juegos pueden ser modificados y adaptados a los contenidos	proceso de aprendizaje sea en educación formal, no formal o informal
1.4 Para que cree usted que puede servir el juego en la familia y en la comunidad.	En la familia como un espacio para compartir, fortalecer vínculos afectivos, integrar a las niñas, niños y adolescentes a la dinámica familiar de una forma atractiva para ellos/as y de manera respetuosa. En la comunidad para fortalecer redes de apoyo, cuidado de la comunidad, progreso de la comunidad.	En la familia y en la comunidad, los juegos son una herramienta clave para reforzar la convivencia y relaciones interpersonales armoniosas, aleja las tenciones corporales o emocionales y estimula la comunicación asertiva, el sentido de pertenencia, colaboración. Favorece la confianza y las relaciones horizontales tanto en la familia como en la comunidad, al mismo tiempo que sirve para generar	los juegos son una herramienta clave para reforzar la convivencia y relaciones interpersonales armoniosas, aleja las tenciones corporales o emocionales y estimula la comunicación asertiva, el sentido de pertenencia, colaboración.	En el desarrollo de los juegos entra en juego la creatividad para inventar, crear, recrear, variar, acomodar los mismos

		tiempo que sirve para generar cambios de actitudes y comportamientos de una manera dinámica y motivadora. En el desarrollo de los juegos entra en juego la creatividad para inventar, crear, recrear, variar, acomodar los mismos. Los juegos no son repetibles necesariamente de la misma manera con todos los grupos, es ahí donde el mismo hecho de jugar nos invita a dejar libre nuestra mente, cuerpo, espíritu, ideas, sentimientos y pensamientos.		
1.5 Cree que la familia y la comunidad deben participar en los juegos con los niños y niñas. Por qué?	Claro que sí, porque es una forma de relacionarse que puede ayudar a los niños, niñas y adolescentes a fortalecer su autoestima, la confianza y los espacios seguros para ellos/as con las personas adultas de sus entornos más inmediatos.	Claro que es importante que las familias y la comunidad interactúen con niñas, niños y adolescentes a través del juego, pues esto les permite un acercamiento entre generaciones, fortalece la confianza, la horizontalidad y disminuye las barreras generacionales que limitan el reconocimiento de capacidades y habilidades que cada persona tiene independientemente de su identidad de género, edad, escolaridad u otros.	es una forma de relacionarse que puede ayudar a los niños, niñas y adolescentes a fortalecer su autoestima, la confianza y los espacios seguros para ellos/as con las personas adultas de sus entornos más inmediatos.	les permite un acercamiento entre generaciones, fortalece la confianza, la horizontalidad y disminuye las barreras generacionales que limitan el reconocimiento
1.6 Considera que hay diferencias entre los juegos que deben practicar las niñas y los juegos que deben practicar los niños? Por qué?	Pienso que no, todo juego que se promueva con niñas y niños debe de partir de premisas importantes como el respeto, la colaboración. No debería de existir condición que excluya a una persona u otra.	Los juegos no tienen sexo, así que tanto las niñas como los niños pueden realizar los mismos juegos en tanto estos les generan diversión y aprendizaje. Está demostrado que la ludo pedagogía es una herramienta eficaz para la transformación social por tanto a través del juego se pueden ir erradicando estereotipos de géneros que generan desigualdad y discriminación por razones de género.	la ludo pedagogía es una herramienta eficaz para la transformación social por tanto a través del juego se pueden ir erradicando estereotipos de géneros que generan desigualdad y discriminación por razones de género.	todo juego que se promueva con niñas y niños debe de partir de premisas importantes como el respeto, la colaboración.
2.1 En general: -con quienes juegan más los y niños en el aula y fuera del aula?	De manera general y lo que se ve en la realidad son los niños con los propios niños.	Tradicionalmente los niños juegan más entre ellos mismos y sus juegos son mayoritariamente fuera del aula, eventualmente aceptan la presencia de niñas en sus juegos siempre y cuando estén relacionados a la fuerza física o deportiva; sin embargo, raras veces ellos se sumarán al tipo de juegos propuestos por las niñas.	en la realidad son los niños con los propios niños.	eventualmente aceptan la presencia de niñas en sus juegos
2.2 En general: -con quienes juegan más las y niñas en el aula y fuera del aula?	De igual manera las niñas con otras niñas, pero eso se debe más que todo a los roles impuestos por las condiciones creadas por la sociedad que discrimina a las niñas de espacios por razones de género y porque si juega con los niños es estereotipada y señalada como: "marimacha" "vulgar" "chimbarona" ya que son roles establecidos más al sexo masculino y que al practicarlos las niñas se considera inaceptable.	Generalmente las niñas juegan dentro del aula entre ellas mismas, aunque ya hay algunos avances de realizar juegos mixtos o que las niñas incursionen en juegos tradicionalmente asociados a lo masculino como el fútbol, por ejemplo.	las niñas con otras niñas, pero eso se debe más que todo a los roles impuestos por las condiciones creadas por la sociedad que discrimina a las niñas de espacios por razones de género	ya hay algunos avances de realizar juegos mixtos o que las niñas incursionen en juegos tradicionalmente asociados a lo masculino como el fútbol
2.3 Usted cree que los padres de familia comprenden fácilmente la importancia del juego en el aprendizaje de sus hijos?	Socialmente se ha creído que el jugar es perder el tiempo, considero que aún no hay conciencia y valoración de la importancia del juego como una herramienta que aporta al desarrollo de las niñas, niños y adolescentes. Esto se debe	Los padres de familia generalmente están ausentes en la vida y en los procesos educativos de sus hijas e hijos, quienes más se involucran son las madres. Entonces según mi percepción son las madres de familia quienes asisten a las reuniones escolares y dan	aún no hay conciencia y valoración de la importancia del juego como una herramienta que aporta al desarrollo de las niñas, niños y adolescentes.	mi percepción son las madres de familia quienes asisten a las reuniones escolares y dan seguimiento al proceso educativo, comprender la importancia del juego en el aprendizaje de

		pero a medida que crecen se ve como una pérdida de tiempo o está influenciada por los roles y estereotipos de género la permisividad o negación de este derecho		
2.4 Tiene conocimiento si los niños juegan en la familia y la comunidad. Si lo hacen qué tipo de juego realizan?	Como Organización promovemos espacios e intercambios entre adultos/as y niñas, niños y adolescentes y los juegos que se han promovido son colaborativos, para fortalecer la confianza, dinámicas de animación. Entre otros.	Los niños en las comunidades generalmente juegan fútbol, béisbol, montar a caballo.	Ninguna, se complementan	
2.5 Tiene evidencias, en que momentos y en que espacios juegan en la comunidad?	Sí, fotos y en nuestras plataformas virtuales se puede apreciar las actividades que promovemos en los diferentes sectores en donde tenemos presencia.	No, no hay evidencias		
2.6 Porque es importante jugar en la comunidad?	Para fortalecer la creación de redes de apoyo, para generar confianza y empatía con las niñas, niños y adolescentes y las problemáticas que viven que les afecta como comunidad.	Porque fortalece la convivencia entre las personas. Es importante crear mecanismos y espacios de juego ya que en las comunidades no hay muchas oportunidades de diversión,	creación de redes de apoyo, para generar confianza y empatía con las niñas, niños y adolescentes	
2.7 Que valores se transmiten cuando se juega en el aula o fuera del aula?	El respeto Solidaridad Compartir Fraternidad Diálogo Paz	A través del juego se transmiten valores de solidaridad, respeto y colaboración.	solidaridad, respeto y colaboración	
2.8 Conocen si los niños y niñas practican los juegos tradicionales? Cuales?	Sí, en la actualidad en algunas escuelas y colegios los chavalos/as practican los juegos tradicionales; sin embargo la evolución de la tecnología y el mal uso de ellas es algo que nos tiene preocupadas como Organizaciones por el tipo de contenido que las niñas, niños y adolescentes están consumiendo y que los expone a situaciones de riesgo.	Las niñas juegan a las muñecas, a la cocina. Los niños juegan a los carritos y pistolas, juegos de encostado, etc.	Si juegan los juegos tradicionales.	Las niñas juegan a las muñecas, a la cocina. Los niños juegan a los carritos y pistolas, El uso de celulares esta suplantando los juegos tradicionales.
2.9 Quienes juegan mas en los espacios de la comunidad: la niñez, los adolescentes, los jóvenes, los adultos?	Por lo general son las niñas y niños, a como mencionaba antes el juego no es considerado como una herramienta que promueve el desarrollo de habilidades, capacidades sino como perder el tiempo y algo atribuido únicamente a niñas y niños más pequeños.	Pareciera que hace más uso los jóvenes hombres; sin embargo, esta puede ser una apreciación subjetiva, que no se puede generalizar, en tanto el equipo técnico es nuevo de incursionar en estas comunidades	Por lo general son las niñas y niños,	Pareciera que hace más uso los jóvenes hombres
2.10 Hay interés y conciencia por parte de los docentes y directores de los centros y delegación del MINED sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas?	Considero que sí hay conciencia e interés sin embargo necesitan reforzar y capacitarse en relación a este tipo de metodologías que permitan incorporarlas poco a poco a pensum académico.	No se ha abordado este aspecto con docentes de estas comunidades.	Ninguna, se complementan	

2.12 Que acciones realizan ustedes para apoyar la Ludopedagogía?	En primer lugar como Organización está incluida como un eje transversal en los procesos que impulsamos con los diferentes grupos meta. Además estamos cada día innovando, descubriendo nuevas formas de implementarlas pero sobre todo tomando en cuenta a los propios grupos quienes sugieren que tipo de técnicas pueden integrarse. La promovemos a través de nuestras plataformas virtuales y programas radiales.	En nuestra Asociación Proyecto MIRIAM, la implementación de juegos en los procesos significa una estrategia para la promoción de la participación de los distintos actores, no únicamente la realización de juegos por jugar. Todo nuestro accionar está diseñado a través de la lúdica partiendo de la cotidianidad de cada persona o cada grupo, analizar su realidad y volver a ella para transformarla. Entre las técnicas implementadas podemos mencionar, el análisis de canciones y genero musicales, análisis de chistes, refranes, la presentación creativa de sus reflexiones, utilización de audiovisuales y material gráfico, etc.	Se asume como eje transversal.	
2.13 Tienen alguna opinión y comentario general sobre el juego como método pedagógico en el aprendizaje para la vida?	De manera personal considero este tema de gran importancia para seguir discutiéndolo en espacios de toma de decisión, sobre todo con autoridades como docentes, directores de centros de estudio y delegaciones del Mined, para que puedan incorporarlo como una metodología de enseñanza y aporten al cambio de las formas en que tradicionalmente las niñas, niños y adolescentes están aprendiendo. Quisiera cerrar esta entrevista con una frase que encontré que me gustó mucho: "Imagina que las escuelas ayudasen a las niñas y niños a identificar sus fortalezas explorando talentos desde una edad temprana y desarrollando habilidades a lo largo de 12 años, en lugar de que todos sigan la misma rutina que muchos cumplen por una obligación y no por una motivación"	El juego es un aspecto que deberá estar presente a lo largo de toda la vida, no es a como se piensa que hay una etapa determinada para jugar, el juego no tiene sexo ni edad, es aplicable en cualquier evento y en cualquier contexto genera aprendizajes más duraderos y provoca cambios sostenibles en las personas, el juego es salud, estimula los músculos, fortalece la memoria y aporta a las relaciones sanas, respetuosas equitativas y asertivas.	Ninguna, se complementan.	



📞 900 535 238 | 🖱️ www.educo.org | 📘 @educoONG

🐦 @educo_ONG | 📷 @educoONG

