



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada. Toluca, Estado de México. 7223898476*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>

Año: X Número: 3. Artículo no.:23 Período: 1ro de mayo al 31 de agosto del 2023

TÍTULO: Estrategias didácticas lúdicas para niños con ritmo de aprendizaje lento.

AUTORES:

1. Est. Carla Bright Chiguano Nacimba.
2. Est. Lesly Alexandra Socasi Quinga.
3. Máster. Johana Anabel Garzón González.

RESUMEN: Las estrategias didácticas lúdicas son herramientas que favorecen los aprendizajes, conocimientos y competencias de los niños; de esta manera, se establece la importancia de la guía metodológica para fortalecer el aprendizaje con la finalidad de establecer los beneficios de los juegos ejecutados; además, el estudio fue basado en un enfoque cualitativo y se utilizó la técnica de la observación con su instrumento la lista de cotejo. Como resultado de la presente investigación, se determinó que todas las herramientas utilizadas fueron de gran aporte, debido a que los niños mejoraron sus procesos cognitivos como la atención, la memoria, la concentración; de igual manera, ayudó a estimular su creatividad, imaginación e interacción social del infante.

PALABRAS CLAVES: aprendizaje, estrategias didácticas, ritmo de aprendizaje lento, actividades lúdicas.

TITLE: Playful teaching strategies for children with a slow learning pace.

AUTHORS:

1. Stud. Carla Bright Chiguano Nacimba.
2. Stud. Lesly Alexandra Socasi Quinga.

3. Master. Johana Anabel Garzón González.

ABSTRACT: Playful didactic strategies are tools that favor children's learning, knowledge and skills; In this way, the importance of the methodological guide is established to strengthen learning in order to establish the benefits of the games played; In addition, the study was based on a qualitative approach and the observation technique was used with its instrument, the checklist. As a result of the present investigation, it was determined that all the tools used were of great contribution, because the children improved their cognitive processes such as attention, memory, concentration; in the same way, it helped to stimulate their creativity, imagination, and social interaction of the infant.

KEY WORDS: learning, didactic strategies, slow learning pace, recreational activities.

INTRODUCCIÓN.

Desde la infancia, las personas comienzan a asimilar el mundo y lo interpretan a su manera; por lo tanto, cada día van conociendo su entorno donde se desenvolverán, de ahí la importancia de respetar las diferencias individuales en el desarrollo de los niños. Vidal y Fernández (2015) consideran que el aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. El aprendizaje se va adquiriendo a través de la experiencia, donde se van adoptando nuevos conocimientos para adquirir habilidades y destrezas del infante.

Se debe tener en cuenta, que cada niño recepta la información de diferente manera. Mera (2013) define “los ritmos de aprendizaje como la capacidad que tiene un individuo para aprender de forma rápida o lenta un contenido” (p.16). En efecto, cada niño aprende de distinta manera; de este modo, el docente es el que debe reconocer y analizar los diferentes ritmos de aprendizaje, y buscar nuevas estrategias adecuadas para mejorar su proceso de formación académica y así lograr un ritmo de aprendizaje moderado.

Cada individuo tiene su ritmo de aprendizaje, y estos pueden ser: rápido, moderado y lento; el ritmo de aprendizaje rápido se refiere a la capacidad de procesar la información de una manera breve; de tal forma, que no haya la necesidad de repetir las instrucciones o explicaciones; el ritmo de aprendizaje moderado es la capacidad que el niño tiene para adquirir conocimientos y destrezas en un tiempo indicado, y el ritmo de aprendizaje lento es cuando el niño presenta dificultad en procesar y retener la información brindada.

Se evidenció un ritmo de aprendizaje lento en los niños de primer año de Educación Básica, considerando la manera del desenvolvimiento de la docente en el aula de clase y la falta de implementación de estrategias lúdicas; como consecuencia, algunos estudiantes presentaron dificultades en procesar y retener la información que era brindada; de igual manera, la falta de implementación de actividades lúdicas ocasionó dificultades de atención y el terminar sus tareas en tiempo.

Esta investigación tuvo como objetivo diagnosticar los problemas que presentan los niños con ritmos de aprendizaje lentos; por tal motivo, para poder contrarrestar la problemática se elaboró una guía didáctica denominada “La Magia de Aprender”, que consistió en diversos juegos lúdicos elaborados con una estructura adecuada, organizada y de fácil comprensión para los niños que presentan un ritmo de aprendizaje lento.

Por otra parte, la guía didáctica se basó en el modelo constructivista, donde el alumno es el único responsable de su propio proceso de aprendizaje; así lo ratifica Coloma y Tafur (1999) que “El constructivismo pedagógico se centra en que la adquisición de todo conocimiento nuevo se produce a través de la movilización, por parte del sujeto de un conocimiento antiguo” (p. 220). En la actualidad, los niños son los que construyen sus propios conocimientos a través de sus experiencias significativas que van adquiriendo día a día.

Con respecto a la metodología, la guía está centrada en el aprendizaje lúdico creativo, que se enfoca en las cinco áreas del conocimiento (sensorial, motora, cognitiva, lenguaje y socio afectiva); estas son desarrolladas a través del movimiento corporal y la música, promoviendo así que los niños despierten un aprendizaje lleno de curiosidad e interés, fomentando su creatividad con prácticas divertidas y amenas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En conclusión, la guía “La Magia de Aprender” es una herramienta de gran importancia, porque permitió, que a través de sus estrategias lúdicas, los niños logren una buena coordinación motriz, teniendo así un mejor control de su esquema corporal, además de conseguir que se concentren al momento de realizar las actividades, desarrollen capacidades y destrezas, permitiendo así que terminen sus tareas sin dificultad.

DESARROLLO.

Aprendizaje.

Los niños tienen un gran interés en descubrir su entorno y conocer todo lo que los rodea, y es por esta razón, que el aprendizaje se va formando a través de experiencias o el razonamiento que se vive día a día, desarrollando habilidades, destrezas y conocimientos nuevos.

Estrategia.

La estrategia es un camino que ayuda a cumplir los objetivos planteados; por esta razón, implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje (Valle et al. 1998); por lo tanto, es una guía que nos permite alcanzar los objetivos propuestos para el proceso de aprendizaje.

Estrategias lúdicas.

De acuerdo Chi-Cauich (2018), las estrategias lúdicas entendidas como actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otras, son

herramientas utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

Las estrategias lúdicas son un conjunto de procedimientos que ayudan a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de cada uno de los niños, las cuales deben seleccionarse minuciosamente y aplicarse de acuerdo a los contenidos y características únicas de cada uno de los educandos de manera estructurada, que permitan el desarrollo de habilidades de comprensión, generando aprendizajes significativos.

Ritmo de aprendizaje.

El ritmo de aprendizaje es la capacidad que tiene el estudiante de procesar y retener la información; estos pueden ser rápido, moderado o lento. “El individuo interioriza lo que aprende y cómo consecuentemente estructura su propio estilo de aprendizaje, teniendo en cuenta aspectos psicológicos tales como: motivación, actitudes, capacidades individuales y la particularidad de cada ser humano” (Guercio y Ortiz, 2014, p.39). Cada niño procesa la información de diferente manera, y es ahí donde el docente interviene en la implementación de nuevas estrategias para lograr un ritmo normal sin dificultades en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tipos de ritmos aprendizaje.

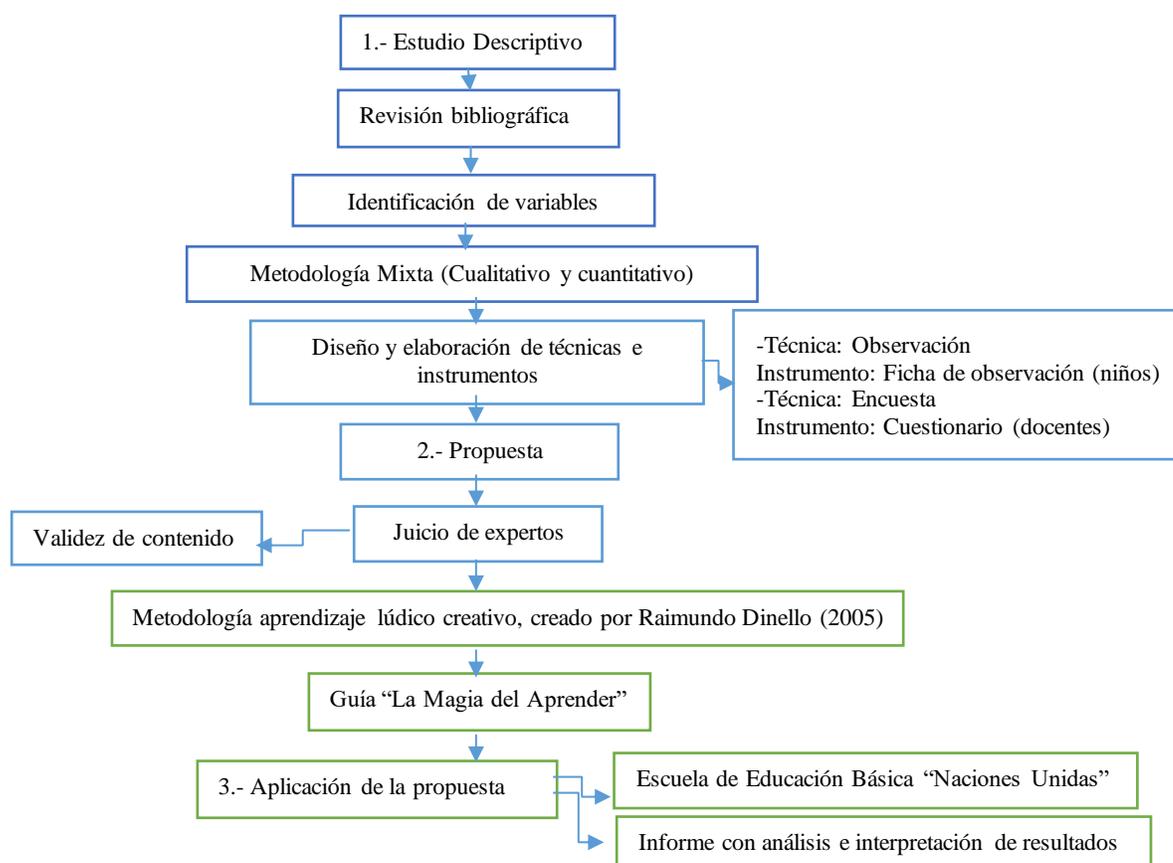
Existen tres ritmos de aprendizaje, los cuales son:

- a) Ritmo de aprendizaje rápido. Es aquel estudiante que posee rapidez al realizar actividades y capacidad de retención de información a corto y largo plazo.
- b) Ritmo de aprendizaje moderado. El estudiante realiza las actividades en el tiempo que se determina para ello y suele tener grandes cantidades de información.
- c) Ritmo de aprendizaje lento. Son aquellos educandos que presentan dificultades para seguir un ritmo de aprendizaje normal al resto de los estudiantes (Ramón, 2015, p. 5.).

Marco metodológico.

Para la realización del presente artículo científico, se consideraron tres fases, las cuales son: estudio descriptivo, propuesta y la aplicación de la misma, lo que se refleja en el siguiente organizador gráfico:

Gráfico 1. Proceso de la investigación.



Fuente: Elaboración propia.

Estudio Descriptivo.

Es la etapa inicial del proceso de investigación, que ayudó a recopilar y describir la información sobre los ritmos de aprendizaje de los niños de primer año de preparatoria.

Revisión Bibliográfica.

De acuerdo con Gómez et al. (2014), para el proceso de investigación bibliográfica se debe contar con libros informativos, revistas, sitios Web y otras fuentes para iniciar la búsqueda; por esta razón, se utilizó la investigación bibliográfica, de modo que se basó en una indagación de análisis e

interpretación de los datos recolectados en libros, artículos, tesis de grados, entre otros, y con ello, se logró recolectar datos para la determinación de las variables del marco teórico.

Identificación de variables.

Las variables de la investigación son:

Variable independiente:

- Estrategias didácticas.

Variable dependiente:

- Ritmo de aprendizaje lento.

Metodología del estudio descriptivo.

La investigación estuvo enfocada a una investigación mixta, que se refiere a la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una fotografía más completa del fenómeno (Cedeño, 2012), misma que permitió observar, analizar y reflexionar sobre los factores que afectan al proceso de aprendizaje en los niños, generando un ritmo de aprendizaje lento; es así que se recolectaron datos reales para interpretar la realidad del objeto de estudio. Además, se buscó la medición de los fenómenos sociales que se expresan mediante la interacción del investigador con su entorno, obteniéndose la información de manera correcta, utilizando las técnicas e instrumentos de acuerdo a las necesidades. En este punto, se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos con el objetivo de obtener información verídica.

La primera técnica utilizada es la encuesta, donde se recopilaron datos de los niños, empleando el cuestionario como instrumento, el cual permitió la recolección de datos con 10 preguntas estructuradas, dirigidas a 3 docentes de primer año de preparatoria.

La segunda técnica fue la observación, donde se muestran diferentes aspectos, características o cualidades de los ritmos de aprendizaje, junto a su instrumento la ficha de observación, presentando 10

preguntas cerradas, aplicadas a 37 niños de primer año de preparatoria, para conocer la problemática que presentaban los infantes.

Propuesta.

Con respecto a la segunda fase de la elaboración de esta investigación, se diseñó una Guía de actividades lúdicas, denominada “La Magia de Aprender” con la metodología lúdica para dar solución al problema de aprendizaje lento que presentaron los niños.

Validación de la Propuesta: Juicio de expertos.

La propuesta de la guía de actividades lúdicas “La magia de aprender”, se validó con un grupo de expertos con títulos de cuarto nivel en educación, que con su profesionalismo y experiencia académica valoraron acertadamente la propuesta, porque les pareció innovadora. Para la validación correspondiente se cumplió el protocolo de:

- Solicitud a cada experto.
- Instrumento de validación con parámetros determinados.
- Indicadores de evaluación para cada criterio.

Metodología de la propuesta.

En la propuesta se aplicó la metodología lúdica-creativa, donde lo primordial es el desarrollo integral del niño mediante el juego y la creatividad, y en este sentido, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF,1988), plantea que “A través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor" (p.17). En este contexto, el niño aprende a través de diferentes actividades lúdicas, estimulando su creatividad y formando personas autónomas capaces de crear su propio aprendizaje.

Guía “La Magia del Aprender”.

La guía de estrategias didácticas lúdicas “La Magia de Aprender”, se encuentra conformada por técnicas lúdicas enfocadas en la gimnasia cerebral. Es importante mencionar, que las actividades propuestas están al alcance de docentes, quienes podrán encontrar estrategias creativas y entretenidas para crear un vínculo afectivo y seguro, donde el niño tome el control de su propio aprendizaje. Además, cada actividad incluye reglas impuestas por los profesores, las cuales se implementan con el fin de aprovechar el potencial del niño cuando intenta ganar un juego o actividad; es así, que la Guía “La Magia de Aprender” consta de 10 actividades, que se presentan a continuación.

Tabla 1: Guía “La Magia de Aprender”.

“La Magia de Aprender”.	
Actividad N°1	Twister left- right
Actividad N°2	La Vara Bailarina
Actividad N°3	Dulce Sorpresa
Actividad N°4	Alfombra Arcoíris
Actividad N°5	Mis manitas creativas
Actividad N°6	Espejito, espejito
Actividad N°7	Marinerito Valiente
Actividad N°8	Tetris Kids
Actividad N°9	Pelotitas Vaiven
Actividad N°10	Mariposita saltarina

Fuente: Elaboración propia.

Aplicación de la propuesta.

Para culminar con la última fase de la investigación denominada aplicación de la propuesta, se tuvo un diálogo con las autoridades sobre la propuesta, obteniéndose los siguientes resultados.

Análisis e interpretación de resultados.

A partir de la ejecución de cada una de las actividades lúdicas presentadas en la guía “La Magia de Aprender”, se procede a analizar e interpretar los resultados por actividad, quedando de la siguiente manera:

- Actividad 1 “Twister left- right”.

Se puede evidenciar, que la mayor parte de los niños logran prestar atención a las indicaciones dadas de la actividad, y por tal razón, al momento de poner en marcha el juego, los niños reconocen su lateralidad, obteniendo así una buena coordinación, mientras que menos de la mitad de los niños están en proceso de desarrollar las nociones izquierda-derecha; por ende, el juego Twister left-right es un material beneficioso para tener un mejor control de su esquema corporal, además favorece la interacción con el entorno que se encuentra, permitiendo una buena interacción social.

- Actividad 2” La Vara Bailarina”.

Se puede establecer, que la mayoría de los niños tuvieron una buena interacción con la actividad, dejando como resultado una buena memoria a la hora de aprenderse los pasos de la canción; por el contrario, a la menor parte de los infantes se les dificulta tener una buena coordinación. Se denota que esta actividad fue de mucha utilidad para los niños, debido a que se utilizó una canción con buen ritmo musical, y por esa razón, se mantuvo el interés en el juego.

- Actividad 3 “Dulce Sorpresa”.

En esta actividad, se determinó que pocos niños no prestaron atención a las indicaciones dadas; por otro lado, más de la mitad del curso les pareció una actividad divertida e innovadora, puesto que el juego fue elaborado con material llamativo, utilizando una variedad de colores y texturas, logrando así estimular la concentración y memoria de los niños.

- Actividad 4 “Alfombra arcoíris”.

De acuerdo al juego, se destacó que algunos niños tuvieron dificultad en completar la secuencia; además, no tenía una buena coordinación y concentración; por el contrario, la mayor parte de los niños mostraron entusiasmo a la hora de participar en la secuencia, debido a que la actividad tuvo diferentes atractivos como formas geométricas y colores llamativos, que permitió fortalecer la memoria y concentración.

- Actividad 5 “Mis manitas creativas”.

En otro aspecto, se evidenció que la gran parte de los niños no presentaron dificultad en memorizar y trazar la imagen que se mostró durante la actividad. A su vez, la otra parte restante de los estudiantes tuvieron complicación en recrear la figura expuesta; de modo que “Mis manitas creativas” fue una actividad donde los niños pudieron despertar su creatividad, utilizando su memoria visual y buscar una solución para plasmar de manera correcta la silueta.

- Actividad 6 “Espejito, espejito”.

En cuanto a esta actividad, se destaca que todos los niños consiguieron imitar de manera correcta los movimientos y expresiones de sus compañeros. Este juego fue favorecedor, porque les permitió expresarse y comunicarse de otra manera; es decir, esta actividad facilitó un aprendizaje significativo a través de la imitación.

- Actividad 7 “Marinerito Valiente”.

Con relación al juego, más de la mitad de los niños se concentraron al momento de trazar el camino, utilizando su motricidad fina “pinza digital”; no obstante, la otra parte restante de los niños no se concentraron a la hora de realizar la actividad; esto quiere decir, que el juego favoreció en la coordinación visomotora, estimulando el pensamiento lógico matemático, además de la resolución de problemas.

- Actividad 8 “Tetris Kids”.

Se pudo evidenciar, que la menor parte de los niños se les complicó encajar las piezas en los espacios correctos, y por el contrario, la mayoría de los niños lograron desarrollar su pensamiento, debido a que se les facilitó colocar todas las piezas de forma correcta; por ende, este juego fue un material beneficioso para la resolución de los problemas presentados.

- Actividad 9 “Pelotitas Vaivén”.

Con respecto a esta actividad, se observó que la mayor parte de los infantes lograron reconocer los colores de las pelotas y lograron encajar en el lugar correcto, siendo así, las Pelotas de Vaivén es una actividad atractiva, ya que contiene pelotas de diferentes colores que ayudaron a la concentración y coordinación visomotriz.

- Actividad 10 “Mariposita Saltarina”.

Finalmente, en esta última actividad, se puede destacar, que casi todos los niños siguieron los pasos al ritmo de la canción; por otro lado, la minoría de los infantes se les dificulta en completar la secuencia con la pandereta, considerando que esta estrategia lúdica mejoró en ellos su ritmo musical y el desarrollo cognitivo, puesto que se utilizó un instrumento musical y una canción divertida.

Discusión.

En la primera infancia es importante considerar, que dentro del proceso educativo, los ritmos de aprendizaje juegan un papel primordial en los primeros años de vida del niño, puesto que es la capacidad que tiene el niño de receptar la información en la aplicación de diversas actividades; por ello, en la investigación se evidenciaron problemas de concentración, memoria y coordinación en las actividades que realizaron los niños con el docente, lo que desencadenó que varios de ellos presentaran un ritmo de aprendizaje lento, debido a la falta de motivación del docente hacia los niños y la falta de un buen clima áulico; además, no contaban con recursos inmobiliarios, material didáctico necesario para trabajar y la docente no ejecutaba diferentes estrategias metodológicas que promuevan un aprendizaje óptimo en el infante.

Se elaboró una guía didáctica denominada “La Magia de aprender”, misma que tuvo diversas actividades lúdicas, realizadas con material llamativo, enfocada en la metodología “Lúdica-creativa”. Se establece, que a partir de aplicación de cada una de ellas, se obtuvo un avance con los juegos ejecutados, considerando que los niños mostraron interés e interacción con sus compañeros en cada juego presentado, estimulando así todos sus procesos cognitivos (atención, motivación, memoria, interacción social y concentración), además de potenciar el desarrollo de sus capacidades, destrezas y ritmo de aprendizaje hasta el nivel moderado.

CONCLUSIONES.

En el estudio descriptivo existieron varios niños con un tipo de aprendizaje lento para realizar ciertas actividades, debido al desconocimiento en cuanto a los ritmos de aprendizaje y la implementación de nuevas estrategias por parte de la docente, siendo factores que perjudican su proceso de aprendizaje.

Debido a la importancia del tema investigado y para solucionar la problemática, se elaboró la guía “La Magia de Aprender”, orientada a una metodología lúdica, que consta de distintas estrategias lúdicas elaboradas con material llamativo y fácil de manipular; de esa manera, el docente puede mejorar el proceso de aprendizaje dentro del aula de clase, el cual tuvo una validación acertada por profesionales multidisciplinarios en el área psicopedagógica.

Finalmente, se aplicó la guía metodológica, misma que contenía diferentes estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje en los niños, donde se obtuvo un resultado significativo, debido a que los infantes empezaron a mejorar con todas las actividades presentadas, desarrollando sus habilidades, teniendo como resultado un buen desempeño en su coordinación motriz, concentración, memoria y un aprendizaje moderado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Cedeño, N. (2012). La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA, 17-26. <https://biblio.ecotec.edu.ec/revista/edicion2/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20MIXTA%20ESTRATEGIA%20ANDRAG%C3%93GICA%20FUNDAMENTAL.pdf>
2. Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
3. Coloma, C. y Tafur, R. (1999). El constructivismo y sus implicancias en educación. Educación, 8(16), 217-244. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/5245/5239>
4. Dinello, R. (2005). Metodología de la Expresión Ludo-creativa. Cuarta Edición–Marzo de 2005. https://www.academia.edu/download/38402360/Noble_Ensenanza_en_Educacion_Fisica.pdf#page=46
5. Guercio, J. y Ortíz, K. (2014). Los estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico: un enfoque centrado en estudiantes universitarios. Realitas, Revista de Ciencias Sociales, Humanas y Artes, 2(1), 38-44.
6. Gómez, E., Navas, D., Aponte, G. y Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. Dyna, 81(184), 158-163. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49630405022>
7. Mera, E. (2013). Agresividad en el ritmo de aprendizaje de los niños y niñas de cinco y seis años del jardín de infantes “República de Honduras”, del sector de Ponciano de quito año lectivo 2011-2012 [Informe del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Profesora Parvularia, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3239/1/T-UCE-0010-336.pdf>

8. Ramón, I. (2015). Ritmos de aprendizaje y formación académica pedagógica docente en el desarrollo de aprendizajes significativos de los educandos [Trabajo práctico del examen complejo previo a la obtención del título de Licenciada En Ciencias de la educación especialización educación básica, Universidad Técnica de Machala].

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/3869/1/CD00095-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>

9. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. [UNICEF]. (1988). Juego y Desarrollo: Un Canto a la Libertad. Bogotá, Colombia: Nueva Gente. <https://docplayer.es/11316005-Juego-y-desarrollo-infantil-un-canto-a-la-libertad.html>

10. Valle, A., Gonzáles, R., Cueva, L. y Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psicodidáctica, (6), 53-68. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

11. Vidal, M. y Fernández, B. (2015). Aprender, desaprender, reaprender. Educación Médica Superior, 29 (2).

DATOS DE LOS AUTORES.

1. **Carla Brigit Chiguano Nacimba.** Estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi-Extensión Pujilí. Ecuador. Correo electrónico: carla.chiguano4586@utc.edu.ec
2. **Lesly Alexandra Socasi Quinga.** Estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi-Extensión Pujilí. Ecuador. Correo electrónico: lesly.socasi0592@utc.edu.ec
3. **Johana Anabel Garzón González.** Magister en Psicopedagogía de la Universidad Internacional de la Rioja en España (UNIR). Ecuador. Correo electrónico: johana.garzon@utc.edu.ec

RECIBIDO: 24 de febrero del 2023.

APROBADO: 1 de abril del 2023.