



Juegos tradicionales y rondas nicaragüenses como recursos de aprendizaje en Ciencias Sociales de educación secundaria

Nicaraguan traditional games and folk songs as learning resources in Social Sciences in Secondary Education

■ María Evelyn Arnuero Mendoza (1)
drany121267@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-9292-3474>

■ Jhonny José Carmona Duarte (1)
jhonny.carmona@fh.unanleon.edu.ni
<https://orcid.org/0009-0007-5213-0981>

■ Luis Manuel Mendoza Medina (1)
123luis.mm@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-7391-7831>

(1) Ministerio de Educación
Managua, Nicaragua

Resumen

Los Juegos tradicionales y rondas nicaragüenses como recurso de aprendizaje en Ciencias Sociales de Educación Secundaria, surge como tema de investigación ante la necesidad de darle un giro a la forma en que se imparte esta asignatura y despertar en el estudiante la motivación por el aprendizaje con juegos lúdicos que tienen que ver con lo cognoscitivo y el rescate de la cultura popular, sustentado en las competencias de grado y de eje transversal en cada una de las áreas curriculares para la formación integral y de valores. Se pretende promover la estrategia y recurso de aprendizaje como como acción que favorezca el aprendizaje basado en competencias, estimular la práctica de estos juegos, aplicar el diseño de estrategia de aprendizaje innovadora con plan de intervención utilizando la adecuación curricular y proponer esta estrategia para que sea aplicada en los centros educativos del país como estímulo para el aprendizaje significativo. El enfoque utilizado es el cualitativo, el método es Investigación Acción Participativa. Para obtener la información se hizo a través de la observación y el instrumento aplicado para el análisis de datos fue la encuesta. Los resultados de la investigación se hizo de forma descriptiva lo que nos permitió llegar a la siguiente conclusión: el tema constituyó una actividad de mucha importancia donde la funcionalidad estuvo basada en el rescate de los juegos tradicionales y rondas como recurso de aprendizaje que permitiera ser el medio por el cual se diera el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que contribuyeran a la formación integral del estudiante y el rescate de la cultura popular en docentes y padres de familia.

Palabras clave: Juegos tradicionales y rondas, recurso de aprendizaje, estrategia de aprendizaje, adecuación curricular, aprendizaje significativo.

Abstract

Nicaraguan traditional games and folk songs as learning resource in Social Sciences in Secondary Education due to the need of redirecting

how this subject is taught and awake students' motivation to learn with ludic games linked to cognition and popular culture recovery. It is grounded in grade skills, along with the transversal axis in each curriculum area for holistic and value growth. The strategy is encouraged as action favoring competency-based learning, game practice stimulation, and applying the innovative learning strategy design with curriculum adaptation and raise the strategy to be carried out in the country's schools for meaningful learning. The approach was qualitative, while the method was participatory action research. Data collection was through observation and the applied instrument was the survey. Results were descriptive, drawing as conclusion: the topic was a high value activity where functionality was rooted in traditional games and folk songs rescue as a learning resource, and a mean for meaningful learning, ability development, skills and attitudes to add to students' holistic learning, along with popular culture rescue in teachers and parents.

Keywords: Traditional games and rounds, learning resource, learning strategy, curricular adequacy, meaningful learning.

Introducción

En 2023, después del I corte evaluativo con la asesoría y motivación de la Red de Investigadores Educativos de Nicaragua (RIENIC), iniciamos el estudio para selección de un tema de necesidad de investigación educativa. De esta manera, diseñar un proceso de intervención didáctica basado en competencias, con juegos tradicionales y rondas como recurso de aprendizaje que garantice el aprendizaje significativo.

El objetivo del estudio se centró en la aplicación de la estrategia en estudiantes de séptimo grado en la asignatura de Ciencias Sociales en el Instituto Nacional Ricardo Morales Avilés, fundado en 1979 y ubicado en Mina el Limón, Municipio Larreynaga en el departamento de León. Es un centro educativo rural con una población estudiantil de 536 estudiantes en secundaria regular, atendidos en dos turnos, matutino y vespertino, con un total de 16 secciones de clases donde se atiende de séptimo a undécimo grado en ambos turnos. El personal docente son 20 profesionales egresados de Ciencias de la Educación, todos graduados. Dos docentes hacen la función de directora y subdirectora. Además, como personal administrativo hay una secretaria, un conserje y dos agentes de seguridad. Cabe señalar que el centro cuenta con servicios básicos y está ubicado en el centro de la población con fácil ruta de acceso para llegar. De esta manera se presenta la forma en que se aplicó la intervención didáctica como adecuación curricular para el alcance de competencia de grado, de eje transversal, indicador de logro y contenidos establecidos según el programa de estudio vigente.

La necesidad surge por la observación de que los estudiantes del Instituto Nacional Ricardo Morales Avilés han perdido la motivación por el estudio de las Ciencias Sociales, reflejado en los resultados del I

corte evaluativo del presente año escolar. Se conoce que adolescencia es un proceso de formación con una estrecha relación entre la maduración de ideas, conceptos y descubrimiento. En la época actual, la etapa se ha visto confrontada con las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas relacionadas con los cambios y gustos de los adolescentes por los juegos que en esta edad son sustituidos por juegos no tradicionales, pero sí por juegos tecnológicos que los hacen introvertidos y con sedentarismo corporal.

El trabajo permitió que los estudiantes, inclusive los docentes, retomen la asignatura no como una clase de carácter reproductiva, mecanicista y aburrida sino una clase donde se estimule con juegos y rondas el aprendizaje significativo y, más aún, el rescate de nuestra tradición que poco a poco se va perdiendo por la omisión en su práctica. Sabemos que estamos en el siglo XXI y los avances tecnológicos han sustituidos los juegos tradicionales y rondas nicaragüenses por aspectos culturales externos dando lugar a la transculturación. Asimismo, en el aspecto didáctico permitió la creación de estrategia que favoreció el aprendizaje significativo en los estudiantes de séptimo grado.

El aprendizaje significativo para Monereo la define como un “conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (p. 24). Esas acciones se interrelacionan con conocimientos, habilidades y destrezas desarrolladas por los estudiantes junto a los métodos y técnicas empleadas por los docentes para despertar la motivación y metacognición. Todo se conjuga con la práctica de juegos tradicionales y rondas, basadas en competencias educativas, adecuación curricular, la aplicación de estrategias motivadoras y planificación didáctica.

Por ello, se aplicó la estrategia en los diferentes niveles educativos al adecuarla con diferentes indicadores de logro de séptimo grado para hacerla parte de la programación y planificación didáctica en la asignatura de Ciencias Sociales. Así, despertar el interés y la motivación por el estudio de la asignatura con actividades lúdicas, no sin antes dejar la pauta que también se da en la transversalización y multidisciplinariedad de las diferentes asignaturas. La metodología desarrollada durante la intervención didáctica se caracterizó por ser activa, participativa e innovadora. Además, enfatizaba el rescate de valores y enfoque de las Ciencias Sociales.

Para la ejecución del trabajo se realizó una revisión bibliográfica estrechamente relacionada con el tema de investigación basado en juegos tradicionales y rondas nicaragüenses como recurso de aprendizaje en Ciencias Sociales. Los estudios encontrados a nivel internacional en línea permitieron encontrar una similitud en el tema de investigación y permitió una mayor comprensión sobre la importancia de la investigación como un legado pedagógico y de formación en valores. En el Repositorio Institucional Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (RIUMA) UNAN-Managua se encuentra un trabajo del año 2021 realizado por Judeymi de Concepción Tercero Padilla; Luis Enrique Zamora y Marvin Antonio Calderón titulado *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños de Educación inicial, de la Escuela Santo Domingo de Guzmán, en el segundo semestre del año 2020*. El objetivo era contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje en niños de educación inicial, una investigación cualitativa que se llevó a cabo en la comunidad de Santo Domingo, del municipio de Telpaneca, departamento de Madriz. La conclusión fue que la práctica de los juegos tradicionales permite a los niños estimular sus habilidades, mejorar su enseñanza y crear confianza con sus demás compañeros.

A nivel internacional está la investigación para optar al título de Licenciatura en Etnoeducación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) de la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU) en Pasto Colombia en (2019). Los autores son Freddy Ezequiel Quiñones Castillo, Julio Eduar Landázuri Prado y Lina María Angulo Ortiz con el tema *Las rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales, grado tercero del Centro Educativo Mix Palsapi del Municipio de Roberto Payan*. La investigación se dirigió con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje del área de Ciencias Sociales del tercer grado de primaria. La investigación tiene un enfoque cualitativo y de tipo Investigación Acción. La conclusión fue la factibilidad

de la propuesta planteada para fomentar el desarrollo integral del niño. En cuanto a las instituciones, existen los recursos humanos y financieros para planificar, ejecutar y evaluar el proceso, hubo aprobación por la comunidad educativa debido al interés de mejorar el rendimiento escolar y fortalecer las competencias, destrezas y habilidades de su formación.

La presente investigación tiene como propósito promover la estrategia y recurso de aprendizaje que favorezca el aprendizaje basado en competencias. Asimismo, estimular la práctica de los juegos, aplicar la estrategia de aprendizaje innovadora como plan de intervención junto a la adecuación curricular y proponer la estrategia en los centros educativos del país como estímulo para el aprendizaje significativo.

Materiales y métodos

El enfoque de la investigación es cualitativo al tener presente la validez de los resultados, el análisis global de los fenómenos y las variables de procesos a manera de evaluación y descripción de los datos para clasificar aspectos de interés y determinar la incidencia de los juegos tradicionales y rondas en los aprendizajes. Melero (2012) afirma que:

El enfoque cualitativo se basa en la necesidad de comprender la práctica social sobre la que se pretende actuar, acercándose a ella a través de la descripción de la cotidianidad, el análisis de los problemas y la actitud de los individuos, ante las diferentes situaciones que vivencian. (p. 342)

Así, la recolección de datos no se cuantifica para descubrir o afinar preguntas de investigación pues basta con la interpretación. En la investigación se seleccionaron 30 estudiantes de séptimo grado “A” turno matutino del Instituto Nacional Ricardo Morales Avilés de Mina el Limón Municipio Larreynaga y el método es la investigación acción, una forma en que tanto el investigador como el investigado colaboran, trabajan en conjunto para la obtención de resultados como parte del éxito alcanzado. Greenwood (2016) expresa que:

La investigación-acción (IA) no es un “método” más de las ciencias sociales, sino una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación y acción para el cambio social. En la IA, la participación no tiene sólo un valor moral, sino que es esencial para el éxito del proceso, pues la complejidad de los problemas abordados requiere del conocimiento y la experiencia de un espectro amplio de actores. (...) La IA no es ni un método

ni una técnica: es una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras. (p. 97)

Orozco (2016) cita a Latorre (2003), al definir que la investigación acción se “configura en cuatro momentos o fases: planificación, acción, observación y reflexión. El momento de la observación, la recogida y análisis de los datos de una manera sistemática y rigurosa, esto es lo que le otorga el rango de investigación”. El proceso citado por el autor consiste en el paso a paso para obtener los resultados a alcanzar, el hecho de descuidar uno originaría el fracaso y veracidad de la investigación.

La técnica empleada fue la observación. Hernández et al. (2010) explica que “implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 411). Asimismo, es una de las técnicas más efectivas para obtener información de forma directa e indirecta. Nos permite reflexionar de manera objetiva acerca de la situación con cuidado de no interferir en lo que se observa para no manipular la información. Por ello, se llevó un registro sistemático, válido y confiable de comportamiento mediante la percepción visual. De igual manera, se aplicó específicamente la observación directa y la indirecta, pues, como observadores, se examinó y recogió datos.

El instrumento aplicado fue la entrevista. Para Tamayo et al. (2008), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (p. 24). Según lo anterior, través de la encuesta se obtiene información escrita acerca del problema de investigación y su objetivo, una vez definidas las variables, se convierten en el fundamento del investigador. Con el instrumento se obtuvo información al recopilar las opiniones y características individuales del encuestado. La entrevista fue de preguntas abiertas, lo que permitió a los sujetos de la investigación responder libremente cada interrogante planteada.

Al considerar las técnicas e instrumentos aplicados, se trabajó con variables explicativas basadas en el objetivo de la investigación para medir o recoger la información. La variable independiente (X) recoge las causas y la variable dependiente (Y) define el efecto.

Resultados y discusión

Los procesos para la intervención didáctica con juegos tradicionales y rondas nicaragüenses como recurso de aprendizaje, a través de la adecuación curricular fueron los siguientes:

- Análisis del problema
- Análisis de competencias de grado y ejes transversales de la asignatura Ciencias Sociales
- Selección de indicadores de logro que, por su complejidad, no eran alcanzados por estudiantes
- Análisis de juegos tradicionales y rondas factibles para adecuación curricular
- Elaboración de adecuación curricular junto a la vinculación con indicadores de logro y contenidos del programa de estudio de Ciencias Sociales en séptimo grado
- Aplicación de encuesta diagnóstica a estudiantes de séptimo grado A y docentes de Ciencias Sociales
- Aplicación de intervención didáctica con cuatro indicadores de logro y sus respectivos contenidos según tiempo programado en dosificación didáctica
- Análisis de los resultados obtenidos en encuesta final después de la intervención didáctica

Aplicación de encuesta diagnóstica a estudiantes

El 6 de junio de 2023 se aplicó la encuesta diagnóstica a 30 estudiantes de séptimo grado A para constatar los conocimientos previos en relación a juegos tradicionales y rondas nicaragüenses. Posteriormente, se creó un gráfico con imágenes, ideas conceptuales y relaciones para indagar el conocimiento de los sujetos involucrados con el tema de investigación. Así, se hizo el análisis de los resultados y se concluyó que los estudiantes tienen poco conocimiento de los juegos tradicionales y rondas. Por otro lado, en la encuesta a los docentes se constató que sí conocen y jugaron los juegos tradicionales y rondas nicaragüenses. Sin embargo, no tienen idea de cómo aplicarlos como recurso de aprendizaje con adecuación curricular.

Descripción del recurso de aprendizaje aplicado

Grado: Séptimo

Competencia de grado: Aplica las principales características de la posición geográfica, organización política - administrativa y las franjas de los usos horarios en Nicaragua.

- Unidad I: Espacio territorial de Nicaragua
- Indicador de logro:
 - Describe la Organización Política-Administrativa y el patrimonio territorial de Nicaragua
- Contenido:
 - Organización Política-Administrativa de Nicaragua
- Contenido:
 - Organización Política-Administrativa de Nicaragua
 - Patrimonio territorial de Nicaragua
- Adecuación Curricular

Ronda Doña Ana no está aquí

Organizados en círculo y tomados de las manos, los estudiantes giran mientras entonan la ronda Doña Ana no está aquí “Doña Ana no está aquí, anda en su vergel abriendo la rosa y cerrando el clavel”. El estudiante en el centro del círculo pregunta “¿Dónde está doña Ana?” y otro, que está afuera, responde con uno de los departamentos de Nicaragua. Así, el que preguntó se pone de pie en el departamento mencionado en el mapa mudo dibujado en el piso del aula, lo que se utiliza para describir la organización política y administrativa del departamento y, a su vez, Nicaragua. El estudiante que falle al ubicarse en el departamento asignado dirige la siguiente ronda.

Figura 1

Juguemos a la ronda y mapa de Nicaragua



Fuente: Tomado de Pinterest.

Nota. La imagen representa el juego de rondas y el mapa de Nicaragua.

Grado: Séptimo

- Competencia de grado: Aplica las principales características de la posición geográfica, organización política-administrativa y las franjas de los husos horarios en Nicaragua.

- Unidad I: Espacio territorial de Nicaragua
- Indicador de logro:
 - Emplea los usos horarios y la diferencia de horas local en relación con otros países o ciudades del mundo según la franja horaria en Nicaragua.
- Contenido:
 - Usos horarios
 - Diferencia de hora local en relación con otros países o ciudades del mundo según la franja horaria en Nicaragua.
- Adecuación Curricular

Nerón, Nerón ronda del tiempo

Es una ronda que se juega de manera colectiva. En este aspecto, la adecuación curricular funcionará de la manera siguiente: dos estudiantes serán el hemisferio oriental y hemisferio occidental al formar un arco con sus manos mientras el resto de los estudiantes hacen una fila donde cada uno tendrá el nombre de un país. Al pasar en medio del arco que representará al Meridiano de Greenwich, uno de los estudiantes será atrapado. Una vez que se concluya la entonación de Nerón, Nerón que cita de la manera siguiente:

Nerón, Nerón, donde pasa tanta gente,
en la calle San Vicente,
que pase el Rey
ha de pasar,
el hijo del conde se queda atrás, atrás, atrás...

Así, el estudiante atrapado tiene el nombre de un país que servirá de referencia para buscar la diferencia de hora local entre ese país y Nicaragua. Para constatar la cantidad de horas de diferencia entre Nicaragua y el otro país se contará el número de franjas horarias que estarán en el piso del aula. Luego, con su hora establecida se ubicará detrás del Meridiano correspondiente.

Figura 2

Niños jugando el juego tradicional Nerón, Nerón



Fuente: Tomado de El 19 Digital.

Nota. La imagen representa a niños jugando Nerón, Nerón.

Figura 3

Mapa de Husos Horarios



Fuente: Tomado de: <https://casasnuevassociales1.blogspot.com/2013/09/los-husos-horarios.html>

Nota. La imagen representa a un mapa de husos horarios.

Grado: Séptimo

- Competencia de grado: Explica las características y formas del paisaje geográfico en Nicaragua y su influencia en el medio natural.
- Unidad II: Paisaje geográfico de Nicaragua
- Indicador de logro:
 - Distingue las principales vertientes hidrográficas, del Pacífico, Caribe y Lacustre en Nicaragua.
- Contenido:
 - Principales vertientes hidrográficas de Nicaragua
 - Pacífico
 - Caribe
 - Lacustre
- Adecuación Curricular

La Chalupa Didáctica

Organizados en equipos de trabajo, se le asigna a cada equipo una tarjeta a manera de chalupa rotulada o impresa con nombres de ríos de las principales vertientes hidrográficas de Nicaragua, no todas las tarjetas tienen los mismos ríos. Con anticipación, el equipo debe tener piedritas, semillas o bolitas de papel para que, cuando el docente exponga las características de las vertientes hidrográficas en estudio, se les facilite distinguirlas. Una vez

identificadas, ponen la piedrita, la semilla o bolita de papel en el recuadro donde aparece el nombre del río o vertiente.

Gana el primero que llene todos los recuadros. El equipo ganador pasa a la pizarra donde estará el mapa físico de Nicaragua, protegido plástico, y con un marcador acrílico señalará el recorrido del río que ellos escojan hasta llegar a su desembocadura. Se hace intercambio de roles y uno de los estudiantes será quien cante la chalupa la siguiente vez. Es importante señalar que el docente debe tener claro cómo cantar cada característica de la vertiente auxiliándose de tarjetas descriptivas. De esta manera, el estudiante se apropia de las principales vertientes hidrográficas, del Pacífico, Caribe y Lacustre en Nicaragua y las distingue.

Figura 4

La chalupa didáctica

Río Grande de Matagalpa	Río Sinecapa	Río San Juan	Río Malacatoya	Río Siquia	Río Wawa
Río Telica	Río Coco	Río Negro	Río Rama	Río Grande de Matagalpa	Río Chiquito
Río Wawa	Río Escondido	Río Tipitapa	Río Tecomapa	Río San Juan	Río Coco

Nota. La imagen representa a una chalupa con nombres de ríos de Nicaragua.

Grado: Séptimo

- Competencia de grado: Explica la composición étnica y cultural, los factores demográficos que determinan la dinámica, crecimiento, distribución causa y consecuencia de los movimientos migratorios de la población su importancia de la tecnología, y las actividades económicas en Nicaragua.
- Unidad IV: Dinámica poblacional y tecnológica de Nicaragua.
- Indicador de logro:
 - Describe la composición étnica y cultural de la población nicaragüense.
- Contenido:

- Composición étnica y cultural de la población nicaragüense.

- Adecuación Curricular

Rayuela del aprendizaje

Es un juego que realizado individual o colectivamente. Así, se conformarán cuatro equipos, los cuales delegarán a un representante para que sea quien lance la ficha al dar inicio el juego. El juego está adaptado para desarrollarse con el contenido de la composición étnica y cultural de la población nicaragüense estructurado de la siguiente manera: en el aula o pasillo del centro se dibuja o pinta la rayuela con la estructura tradicional de diez cuadros, cada uno representa un grupo étnico. El representante del equipo se ubica detrás de la rayuela y lanza la ficha para iniciar el juego y, al mismo tiempo, el recorrido. Se lanza hasta acertar en el recuadro correspondiente que sigue. Además, tendrá que describir esa composición étnica y cultural mientras el resto del equipo se ubica en el mapa de Nicaragua e identifica los espacios geográficos donde se asentaron. De cumplir con todo el recorrido o final de la rayuela, se escoge de cuál grupo étnico prefiere realimentar lo aprendido. El papel del docente es de facilitador de procesos por lo que con anterioridad proporciona a los estudiantes lectura complementaria del contenido que se está desarrollando.

Figura 5

Rayuela del aprendizaje



Nota. La imagen representa a una rayuela con nombres de composición étnica Nicaragua. Fuente: elaboración propia.

Resultados obtenidos después de la intervención didáctica con los estudiantes y docentes.

Una vez desarrollada la intervención didáctica en el período establecido y con la adecuación curricular planificada, los resultados variaron con relación al diagnóstico ya que los estudiantes se apropiaron de los aprendizajes. Por ello, se realizó otra entrevista. Se apreció que el estudiante quiere ver y sentir que es necesario relajarse durante la práctica de los juegos en la intervención didáctica. El estudiante es un sujeto que experimenta procesos de estrés y considera que la práctica lúdica es terapia didáctica, por lo que demandan tener maestros alegres. Asimismo, algo que llamó la atención es el interés por la práctica de valores y normas establecidas. Después de la intervención didáctica la perspectiva de los docentes era diferente e incluso generaron ideas que contribuirán a engrosar el listado de juegos tradicionales y rondas nicaragüenses que pueden ser adaptadas al aula de clases para garantizar aprendizaje significativo y motivador.

Conclusiones

En síntesis, se logró despertar el interés y motivación acerca del tema de estudio. De igual manera, se abordó un tema de gran importancia donde la funcionalidad se basó en el rescate de juegos tradicionales y rondas como recurso para el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes. Así, contribuir a la formación integral del estudiante y el rescate de la cultura popular en docentes y padres de familia.

El juego tuvo gran relevancia en la vida de los estudiantes ya que conocieron juegos pertenecientes a nuestros ancestros y son parte del acervo popular. Asimismo, se adaptaron y respetaron las normas, hubo control socioemocional e integración espontánea, se promovió asumir roles específicos, el liderazgo, la socialización, la equidad de género, el desarrollo de la motricidad y actividades cognitivas. Por otro lado, en el aspecto didáctico y metodológico, se logró que los estudiantes obtuvieran el aprendizaje basado en competencias de grado, indicadores de logro según los criterios conceptuales, procedimentales y actitudinales. Además de la competencia de eje transversal en la formación de valores. Otro aspecto relevante fue que tanto estudiantes, docentes como padres de familia se interesaron por ver cómo se podía relacionar un juego de antaño con actividades propias de aprendizajes y convertirlas en un recurso que permitió vincular la teoría y la práctica.

Al final se hizo una valoración con estudiantes, docentes y familias. Se concluyó que la investigación

no solo puede ser aplicada a Ciencias Sociales, sino en otras disciplinas por su carácter interdisciplinario. Más allá de un recurso de aprendizaje, puede ser vista como una estrategia innovadora al demostrar que el juego también es una actividad lúdica que estimula a los adolescentes de educación secundaria.

Referencias

- Greenwood, D. (2000) De la observación a la investigación-acción participativa: Una visión crítica de las prácticas antropológicas. *Revista de Antropología Social*, (9), 27-49.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. DF, México.
- Melero, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las Ciencias Sociales. *Cuestiones pedagógicas*, 21, 339-355.
- Monereo, C. Castelló, M. Palma, M. y Pérez, M. (2000) Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Graó.
- Orozco, J. (2016). La Investigación Acción como herramienta para formación docente. Experiencia en la Carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAN-Managua, Nicaragua. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, (19), 5-17.
- Tamayo, M.T. (2009). El proceso de la investigación científica: incluye evaluación y administración de proyectos de investigación.

