



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

**TIEMPO LIBRE Y ACTIVIDAD LÚDICA DE
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: EL CASO
DE LA LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN
EDUCATIVA (LIE) DE LA UPN-H**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

Presenta
MARÍA DE LOURDES GARCÍA CASTILLO

DIRECTORA
DRA. ADELINA CASTAÑEDA SALGADO

MAYO 2013



*“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir.
Son mis propios juguetes.
Los he juntado a través de toda mi vida con el científico propósito de entretenerme solo.
El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió
para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta.
He edificado mi casa también como un juguete y juego en ella de la mañana a la noche.
Pablo Neruda*





*A mis padres:
Francisco (+) y Chonita,
con eterno agradecimiento por su cariño, amor y
el apoyo que me brindaron ...*

*Antonio,
gracias por tú cariño, comprensión y apoyo
incondicional para superarme ...*

*Lupita y Paco Toño,
por ser la razón de mi existir e inspiración de juegos,
mi motivación para continuar ...*



AGRADECIMIENTOS

En especial a la Dra. Adelina Castañeda Salgado, mi directora de Tesis, por su gran profesionalismo, su entusiasmo y motivación para concluir mi trabajo.

A los lectores de la Tesis, a quienes considero mis más apreciables maestros, cada uno ha contribuido de manera determinante tanto en la culminación de este trabajo como en mi formación profesional, agradezco su profunda lectura, sus comentarios y recomendaciones así como su trato amable y gentil que me permitió enriquecer mi trabajo, ¡muchas gracias!!!

Dra. Cecilia S. Navia Antezana

Mtro. Iván R. Escalante Herrera

Dr. Julio Rafael Ochoa Franco

Dr. Arturo Cristóbal Álvarez Balandra

El agradecimiento y reconocimiento a mis maestros del programa de Maestría en Pedagogía (Modalidad a distancia) por la formación que me brindaron.

Especialmente al Dr. Alfonso Torres Hernández por el apoyo permanente para concluir mi trabajo de Tesis.

A la Universidad Pedagógica Nacional por albergarme durante la trayectoria de mis estudios de Maestría en Pedagogía.

A la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo, por permitirme despertar lo lúdico en la comunidad universitaria.

TIEMPO LIBRE Y ACTIVIDAD LÚDICA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: EL CASO DE LA LIE DE LA UPN-H

Í N D I C E

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I. LA LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA: UN NUEVO PLAN DE ESTUDIOS	14
1. La Universidad Pedagógica Nacional y las licenciaturas desarrolladas en las Unidades UPN	17
2. La LIE en el contexto de los planes de estudio de Licenciatura de las Unidades UPN	22
3.- La Licenciatura en Intervención Educativa: la estructura del plan de estudios.	34
4. El curso optativo: “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”	47
CAPÍTULO II. OBJETO DE ESTUDIO Y ESTRATEGIA METODOLOGICA	55
1. El objeto de estudio: libre y actividades lúdico-recreativas de estudiantes de licenciatura	56
1.1. La problematización como arranque de la investigación	57
1.2. Delimitación del problema, propósitos y dimensiones de indagación	58
1.3. Estudio en caso-exploratorio-descriptivos	62
1.4. Aproximación al estudio de arte sobre tiempo libre y lo lúdico- recreativo	65

2. Estrategia Metodológica: camino de indagación para la exploración y la descripción	73
2.1. Entrevista estructurada hacia estudiantes: primer acercamiento analítico	77
2.2. Focalización analítica de información aportada por estudiantes y docentes	81
CAPÍTULO III. TIEMPO LIBRE Y ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS	85
1. Consideraciones conceptuales del tiempo libre	86
1.1. Entre el tiempo libre y el ocio	90
1.2. El tiempo libre y su práctica: diversos enfoques de la recreación.	98
2. Consideraciones conceptuales sobre actividades lúdico-recreativas	103
CAPÍTULO IV. HALLAZGOS Y RESULTADOS SOBRE ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS	109
1. Condiciones y estrategias institucionales para pautar actividades lúdico-recreativas: perspectiva de autoridades educativas de la UPN-H	110
1.1. Medios empleados para promover y difundir las actividades lúdico – recreativas y culturales	113
1.2. Actividades regularmente programadas	114
1.2.1. La asistencia a las actividades programadas	117
2. Los estudiantes de la LIE: su tiempo libre y su mirada a las actividades lúdico-recreativas y culturales en la UPN-Hidalgo	118
2.1. El tiempo libre del estudiante universitario	128
3. Los estudiantes universitarios: su participación en las actividades lúdico-recreativas dentro de las instalaciones de la Universidad	134
3.1. Asuntos de interés de gusto y de disgusto	135

CAPITULO V. LA LUDOTECA UNIVERSITARIA: Su diseño y funcionamiento	143
1. La Ludoteca Universitaria: el Proyecto	145
1.1.- Visión y Misión del Proyecto	146
1.1.1. Visión del proyecto	146
1.1.2. Misión del proyecto.	147
2.- Naturaleza del proyecto	147
3. Definición de objetivos, metas y estrategias metodológicas del proyecto	160
3.1. Objetivos Generales	161
3.2. Objetivos Específicos	162
3.3. Metas	163
4. Metodologías y Técnicas	164
5. Presupuesto General	168
6. Programación de las tareas y actividades	172
6.1. Planificación de actividades.	172
6.1.1. Actividad permanente	173
6.1.2. Actividades puntuales	173
7. La implementación inicial de la Ludoteca: las primeras experiencias	177
7.1. El inicio del Proyecto	178
7.2. Las primeras actividades	179
7.3. Las Actividades Desarrolladas	182
7.4. Actividades Resultados de Prácticas Profesionales	186

REFLEXIONES FINALES	191
ANEXO 1	200
ANEXO 2	205
ANEXO 3	212
ANEXO 4	213
BIBLIOGRAFÍA	215

INTRODUCCIÓN

El tiempo libre de los estudiantes de la Licenciatura en Intervención Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo se convierte en un Proyecto que da muestra de mi trabajo en el programa de la LIE así como el trabajo realizado en mis 21 años de servicio en esta universidad. Se presenta para obtener el grado de Maestra en Pedagogía. Soy egresada de la primera generación y después de un periodo de abandono del primer proyecto realizado en torno a las práctica docente de los asesores académicos en el programa de Licenciatura en Educación, Plan 1994, retomo el interés a partir de ver los resultados de la influencia del tema de lo lúdico en los trabajos de titulación de mis alumnos en seis generaciones de egresados de este programa de licenciatura.

Se parte de la consideración del tiempo libre de los estudiantes universitarios y de las actividades lúdico-recreativas que a ellos les interesan, así como el tipo de alternativas que al respecto les brinda la Universidad; lo cual justifica la importancia de diseñar e implementar un *espacio lúdico universitario*.

El tema del tiempo libre surge a partir de los cambios sociales que se han producido en las últimas décadas en la que los jóvenes de hoy en día caen en una especie de “aburrimiento” en el que nosotros como académicos nos preguntamos el ¿porqué?, ante este interés en un tema de actualidad me di a la tarea de indagar sobre el tiempo libre de los jóvenes universitarios y las actividades que desarrollaban en el mismos.

Entre los motivos que me llevaron a abordar este tema se encuentran:

En primer lugar el tema se relaciona con mi trayectoria personal y profesional, como pedagoga mi interés se centra en buscar actividades y estrategias que permitan a mis alumnos aprender de manera significativa y divertida. Con la experiencia de trabajar en la licenciatura de Intervención Educativa con jóvenes egresados de bachillerato y, particularmente, por haber participado en el diseño, conducción, evaluación y redefinición del curso: “*La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa*”. El tema de lo lúdico se convierte en un reto ante las demandas de intervención en el ámbito social, ante una sociedad de consumo e individualista es necesario desarrollar programas lúdicos que favorezcan una integración y bienestar social, en primer lugar con los jóvenes universitarios con los cuales trabajo para que, posteriormente, ellos los desarrollen en su papel profesional de interventores educativos.

En un segundo momento el observar a los jóvenes absortos en su teléfono celular sin platicar y convivir con sus compañeros de grupo, el recostarse en el pasto en las horas libres sin interés de interactuar con los otros, podemos observar que muchos de nuestros estudiantes no saben encauzar tu tiempo libre a actividades creativas que favorezcan su desarrollo y personalidad, no aprovechan las múltiples opciones que hoy en día están a su disposición, esto me llevó a preocuparme sobre que estábamos haciendo nosotros como institución para formarlos en una pedagogía del ocio. La pedagogía del ocio en la actualidad se relaciona con dos campos, por un lado la formación del individuo y de la comunidad “para vivir su ocio” y por otra, la formación de los profesionales que intervienen en una educación del ocio. (Cuenca, 2004:10). De ahí la importancia de conocer que les brindábamos como institución para realizar actividades lúdico-recreativas en su tiempo de permanencia en las instalaciones de la universidad.

Como parte de su formación los alumnos llevan el curso optativo de: La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa, el cual aporta a la formación del estudiante LIE los conocimientos de organización, diseño e implementación de espacios lúdicos para reorientar el tiempo libre de los sujetos a actividades lúdicas alternativas y formativas, se considera al espacio lúdico como una estrategia didáctica y recreativa que le permite al estudiante indagar, explorar, experimentar, comprobar y disfrutar lo que hace. Para experimentar lo que hace y, ante la ausencia en la localidad de espacios lúdicos para universitarios, a partir de abril

del 2005 surge el interés de poder implementar un espacio lúdico, por tres años consecutivos se realizaron tómbolas en el día de niño para recabar fondos y poder adquirir material lúdico. El material adquirido o donado por los alumnos y maestros de la universidad se resguardaba en mi espacio personal, ante la incomodidad del espacio pequeño y el tiempo que me demandaba el prestar los juguetes se solicito un espacio a la dirección para el resguardo. El espacio asignado fue la Biblioteca de la Universidad, los juguetes se guardaron en un espacio en donde solo se prestaba para llevarlo al jardín o al salón de clases, no se puede jugar en la Biblioteca. Fue menos frecuente el uso de este material lúdico por los estudiantes y además algunos desconocían la existencia de los mismos para su préstamo, ante esto, emprendí esta investigación, primero en una fase exploratoria para indagar sobre las actividades lúdico-recreativas y culturales que realizan en su tiempo libre, que actividades les gusta realizar, de qué tiempo disponen para realizar las mismas y qué piensan del servicio que al respecto les oferta la universidad para justificar por medio de la descripción de los datos la importancia de reformular el diseño e implementar un *espacio lúdico universitario*.

En el primer capítulo "*La Licenciatura en Intervención educativa: un nuevo plan de estudios*", se analiza el surgimiento de la Universidad Pedagógica Nacional con el fin de reconocer la orientación de las Licenciaturas que se han venido ofreciendo desde que el Decreto de Creación de esta Institución (1978), así como caracterizar a quiénes se ha dirigido cada uno de esos programas educativos y el perfil profesional que se espera formar como resultado de los

mismos. Posteriormente reviso la estructura del plan de estudios y el perfil de ingreso del programa LIE que nos plantea una nueva práctica en el aula con alumnos de bachillerato y trabajar bajo el modelo de competencias. Por último, se revisa el curso “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”, los aportes que brinda a su formación como interventores sociales.

En el segundo capítulo presento el objeto de estudio: el tiempo libre y actividades lúdico-recreativas de estudiantes universitarios, en particular, el caso de la Licenciatura en Intervención Educativa en la sede de Pachuca, Hidalgo. Se presenta aproximación al estado del arte sobre el tiempo libre y lo lúdico-recreativo y se describe el proceso metodológico seguido bajo un estudio en caso *exploratorio-descriptivo* y la estrategia metodológica.

En el tercer capítulo presento la información obtenida a partir de la actividad de indagación realizada en torno a los conceptos claves a definir en este proyecto: tiempo libre y actividades lúdico – recreativas. Este capítulo se presenta en dos apartados en el primero reviso diversas definiciones del tiempo libre para aproximarme a una conceptualización del tiempo libre y del tiempo de ocio, en el segundo apartado, abordo los referentes de los enfoques de recreación para ubicar las actividades que se engloban en la categoría de lúdico-recreativo.

En el cuarto capítulo se presentan los hallazgos y resultados de los dos instrumentos aplicados a la población de estudio: el primero de ellos aplicado a los

alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa, para conocer su disponibilidad de tiempo, sus interés en torno a actividades lúdico-recreativas y su opinión en torno a lo que les oferta la institución. El segundo, aplicado a las autoridades educativas de la UPN-Hidalgo para conocer las condiciones reales de la institución en torno a espacios, infraestructura y actividades lúdico-recreativas que oferta a la comunidad universitaria.

Finalmente, en el capítulo cinco se describe la propuesta de intervención educativa en torno al diseño y funcionamiento de un espacio lúdico universitario para coadyuvar en la formación de los estudiantes universitarios en torno a una pedagogía del ocio y en tener un espacio para poder desarrollar estrategias y actividades en torno a la lúdico que les permita vivenciar lo que se desarrolla en el plan de estudios de la Licenciatura en Intervención en torno a este tema.

CAPÍTULO I

LA LIE: UN NUEVO PLAN DE ESTUDIOS

Con el propósito de ingresar a la fase propedéutica de la Maestría en Pedagogía –Modalidad a Distancia-, impartida en la Unidad Ajusco de la Universidad Pedagógica Nacional, elaboré un anteproyecto de investigación, en el mes de enero de 1996. En dicho documento expuse que, de manera inicial, estaba interesada en realizar un estudio retrospectivo que permitiera recuperar y analizar mis experiencias laborales como docente de educación superior¹. En ese entonces tenía cumplidos cinco años de servicio académico dentro de dos Unidades de la UPN, la Unidad 305 ubicada en Coatzacoalcos, Veracruz y la Unidad 131 de Pachuca, Hidalgo. Como parte de la justificación del citado estudio empecé por advertir que su importancia trascendía mis preocupaciones e inquietudes meramente personales², pues los hallazgos y resultados podrían tener una rica utilidad, propiamente para la comprensión y el desarrollo institucional.

¹ De este modo, desde el principio de este trabajo de investigación, procuré tener en cuenta la recomendación científico-analítica planteada por Wright Mills acerca de “usar vuestra experiencia de la vida en vuestro trabajo intelectual, examinándola e interpretándola sin cesar” (1994: 206-236).

² A propósito de las preocupaciones investigativas iniciales, complementadas con las de interés científico, político y social, fundamenté su importancia en el texto de Covarrubias, 1992.

Ingresé a la UPN en el mes de noviembre de 1990 en la Unidad UPN 305 de Coatzacoalcos, Veracruz, contratada con la categoría de Profesor de Asignatura, para cumplir la función de asesor académico³. Mi ingreso a la UPN fue posible por la apertura de la Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria para Profesores del Medio Indígena, Plan 1990 (LEPEPMI'90), para atender la demanda de profesores en servicio que cursarían esta Licenciatura en la Subsede de Acayucan, Veracruz, lo que determinó el requerimiento de aumentar el número de personal académico de la Unidad UPN 305 ante la necesidad de atender la cobertura educativa de este proyecto de Licenciatura; de hecho, institucionalmente se presentó una demanda de ingreso considerable para la primera promoción de la LEPEPMI'90, por ejemplo, para la Subsede de Acayucan fue necesario abrir cuatro grupos del "Curso Propedéutico", cada uno de ellos con alrededor de 62 alumnos.

En el año 1993 me trasladé a la Unidad UPN 131, ubicada en la Ciudad de Pachuca, Hidalgo⁴, a fin de prestar mis servicios profesionales con la función de

³ Es importante señalar que la función de asesor académico corresponde a una figura del desempeño docente que se demanda, de manera muy particular, al personal académico que atienden las modalidades de educación semiescolarizada y a distancia de los programas de Licenciatura atendidos en las Unidades de la UPN en todo el país; de hecho tal figura corresponde de manera muy cercana con la de un guía, un monitor, un motivador, un tutor, etcétera. De este modo, la función de asesor académico se diferencia de la de cátedra, con la que usualmente se cumplen los requerimientos docentes planteados para la modalidad de educación escolarizada. Asimismo, el cumplimiento de esta función se basa en relaciones horizontales, opuestas a los cánones tradicionales de la relación vertical.

⁴ La Unidad UPN 131 es hoy mejor conocida como UPN-Hidalgo y se fundó en 1979, como una de las primeras 64 Unidades del Sistema de Educación a Distancia de la UPN (y treinta años después ha terminado sumando 76 Unidades); y si bien al constituir ese

asesor académico y contratada con la categoría de Profesor Asociado “A”. Desde entonces en esta Unidad he colaborado en los programas de Licenciatura ofrecidos por la UPN y, particularmente los desarrollados en esta Sede 131 que son: la Licenciatura en Educación Preescolar y la Licenciatura en Educación Primaria, Plan 1975 (LEPyLEP’75); la Licenciatura en Educación Básica, Plan 1979 (LEB’79); las Licenciaturas en Educación Preescolar y en Educación Primaria, Plan 1985 (LEPEP’85); la Licenciatura en Educación Preescolar y en Educación Primaria para el Medio Indígena, Plan 1990 (LEPEPMI’90); la Licenciatura en Educación, Plan 1994 (LE’94); y la Licenciatura en Intervención Educativa, Plan 2001 (LIE’2001).

La experiencia académica desplegada en la LIE que empezó a desarrollarse desde el año 2002 en la Unidad UPN 131 de Pachuca, me otorgó la posibilidad de trabajar con estudiantes egresados de bachillerato, por ser el primer programa ofertado en las Unidades UPN dirigido a este nivel. La inserción a la UPN de esta nueva población estudiantil me motivó a realizar un estudio en torno a esta nueva licenciatura delimitando el tema a las actividades lúdicas que realizan los estudiantes universitarios. El origen de esta decisión fue mi participación en el diseño, conducción, y evaluación del curso: *“La ludoteca como estrategia didáctica*

Sistema se le denominó Unidad SEAD 131 de Pachuca, de 1979 a mediados de los 80, sin embargo, desde entonces y hasta avanzados los años 90, se renombró como Unidad 131 de la UPN-Pachuca. Finalmente, desde fines de los 90 es común llamarla UPN-Hidalgo (integrada por su Sede Pachuca y seis Sedes Regionales: Huejutla, Ixmiquilpan, Tenango, Tula, Tulancingo y Jacala); aunque, oficialmente mantiene la denominación de Unidad 131 de la UPN, debido a que el Ejecutivo Federal envía sus recursos financieros etiquetados con tal denominación. (Zamora y García, 2012: 3).

y recreativa” en el año 2004 como parte de un grupo de asesores que fuimos invitados a elaborar el programa con su antología correspondiente como un apoyo a los compañeros asesores de otras subsedes del Estado de Hidalgo.

La LIE surge en el contexto de nuevas demandas de formación planteadas a la UPN para diversificar su oferta educativa. Por ello es importante hacer un breve recorrido del surgimiento de la UPN para reconocer tanto la orientación de las Licenciaturas que se han venido atendiendo desde la creación de esta Institución, así como caracterizar a quiénes se ha dirigido cada uno de esos planes de estudios y el perfil profesional que se espera formar como resultado de los mismos, para finalmente la descripción analítica de la experiencia construida durante el desarrollo de la LIE.

1. La Universidad Pedagógica Nacional y las licenciaturas desarrolladas en las Unidades UPN

La etapa previa a la fundación de la UPN se relaciona con el contexto socio-histórico nacional de la década los 70’s entre el grupo del SNTE denominado “Vanguardia Revolucionaria” (Moreno, 2001: 18), quien propuso al gobierno de Luis Echeverría crear una institución universitaria para el magisterio en servicio y, la mirada de los funcionarios de la SEP en el sexenio presidencial de López Portillo quienes antepusieron un proyecto alternativo de Universidad (Jiménez, 2004:18; y Fuentes, 1979). Este conflicto ideológico-político tuvo una duración de

3 años en la búsqueda de un acuerdo de modelo de Universidad Pedagógica (UP), denominada así años previos de su creación (Zamora Arreola, 2012; 154).

El modelo de Universidad propuesto por la parte sindical fue presentado a Fernando Solana Morales (Secretario de la SEP) con las siguientes características:

- a. Culminar el proceso formativo del magisterio
- b. Dar unidad y coherencia al sistema de educación normal
- c. Formar especialistas en administración e investigación educativa
- d. Capacitar al magisterio nacional
- e. Contribuir a formar un pensamiento de unidad nacional (Fuentes, 1979:94)

Ante estas pretensiones, la SEP expone una concepción distinta de Universidad (Fuentes, 1979: 95):

- a. No sería masiva ni coordinadora del sistema normalista
- b. Formaría especialistas de alta calidad, desde la cúpula misma del sistema formativo de maestros.

Desde el Decreto de Creación de la Universidad Pedagógica Nacional (publicado el 29 de agosto de 1978), se le ubica como una Institución Pública de Educación Superior, con carácter de organismo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública. Sobre dicha base se ha logrado concretar su proyecto educativo en sus 76 Unidades y más de 200 Subsedes ubicadas a lo largo y

ancho de la República Mexicana; en donde, progresivamente, a venido realizando las funciones sustantivas de:

- ❖ Docencia de Tipo Superior
- ❖ Investigación científica en materia educativa y áreas afines.
- ❖ Difusión de conocimientos y extensión de servicios educativos y de cultural en general (Poder Ejecutivo Federal, 1978).

La Universidad Pedagógica Nacional, surge con la finalidad de contribuir a la formación profesional de nivel superior, dirigida a los profesores en servicio que requerían atender con solvencia dichos programas. Una constante del diseño curricular de las licenciaturas de la UPN que se han ofertado a través de sus Unidades-UPN instaladas en todo el país, es la de orientarse hacia la formación profesional de nivel superior de *profesores en servicio*. Importa precisar que a diferencia de los requisitos de ingreso estipulados por las Escuelas Normales, para ingresar a las licenciaturas ofrecidas en las Unidades de la UPN los alumnos tenían que haber terminado previamente los estudios de Normal Básica y *ser profesores en servicio*. En contraste con tales requisitos de ingreso establecidos para los estudios de licenciatura en las Unidades UPN, sólo en las sede central de la UPN (Ajusco) se había procedido desde la fundación de ésta, a recibir alumnos egresados de bachillerato, a fin de formarlos como profesionistas en alguna de las cinco licenciaturas en educación ofertadas en la Unidad UPN Ajusco; a saber: Pedagogía, Psicología Educativa, Sociología de la Educación, Administración Educativa y Educación Indígena. Sin embargo, en la medida en que la demanda

de profesores en servicio disminuía en diversos estados, en algunas unidades de la UPN, se fueron aceptando como estudiantes a otro tipo población, como bachilleres habilitados por CONAFE, o que se encontraban laborando en diversos niveles educativos cubriendo interinatos, o con otras formas de contratación. Esto sin embargo, implicaba problemas de orden pedagógico importantes, en la medida en que los planes de estudios no se adecuaron para la atención de esta población.

Asimismo, cabe reconocer que durante los primeros 15 años de vida institucional de la UPN, el diseño curricular de los programas de licenciatura impartidos en las Unidades UPN⁵ de todo el país se centralizó en la Unidad Ajusco⁶; la cual, además, se encargó de coordinar a distancia dichos programas en todas las Unidades UPN. Y si bien estos programas han conquistado reconocimiento académico-pedagógico debido a que su diseño y elaboración dispone de la indispensable congruencia interna; sin embargo, hay puntos de vista que cuestionan que por su elaboración de modo central y departamental, tales programas tienen la agravante de constituir propuestas de aplicación uniforme y general para todo el país, sin contemplar la diversidad contextual. Aunque en todo

⁵ Cabe reiterar que las licenciaturas impartidas en lo particular, en la Unidad 131 de Pachuca son: Licenciatura en Educación Básica, Plan 1979 (LEB'79); las Licenciaturas en Educación Preescolar y en Educación Primaria, Plan 1985 (LEPEP'85); la Licenciatura en Educación Preescolar y en Educación Primaria para el Medio Indígena, Plan 1990 (LEPEPMI'90); la Licenciatura en Educación, Plan 1994 (LE'94); y la Licenciatura en Intervención Educativa, Plan 2001 (LIE'2001). En lo sucesivo utilizaré preferentemente las siglas de las citadas licenciaturas, aunque en ocasiones no dejaré de hacer su enunciación completa.

⁶ El programa de LEP y LEP, plan 1975 fue el primero en trabajarse por la UPN, el mismo fue heredado de la Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional de la SEP, en la modalidad de educación abierta.

caso ello es una agravante extensiva para todos los programas que se elaboran tanto para educación básica, como para los dirigidos a la formación y actualización de docentes.

Conforme a la diversidad contextual y por la singularidad que caracteriza a las prácticas docentes, el cuestionamiento anterior fue ponderándose en las Unidades UPN y en la misma Unidad central (Ajusco), advirtiéndose conveniente y pertinente que futuros programas de licenciatura y de posgrado consideraran la diversidad de condiciones y situaciones que caracterizan el amplio mosaico histórico-contextual del país, en torno al cual se desenvuelven los distintos profesionales de la educación, Por lo que previo al desempeño profesional importa incorporarlo tanto en los programas de formación inicial de los futuros profesores de educación básica, como en los correspondientes a la actualización y superación académica de profesores en servicio.

No obstante, lo anterior confronta puntos de vista opuestos, pues por una parte hay quienes reconocen como trascendente que por haber conseguido muchas de las Unidades UPN del país el diseño y elaboración de programas de licenciatura y, sobre todo, de posgrado (con su respectiva aprobación por el Consejo Académico de la UPN), al incorporar consideraciones contextuales específicas; lo que, a su vez, les ha permitido conquistar cierto margen de autonomía, poder de gestión y de decisión académica como Unidades UPN del país. Pero, por otra parte, hay quienes cuestionan que tal argumentación fue una

simple argucia política, en tanto grupos magisteriales de poder central encabezados por la líder del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), Elba Esther Gordillo, pusieron en juego su estrategia de acabar con la UPN, con una de cuyas varias tácticas fue dividir y particularizar los diseños curriculares, a fin de acotar la capacidad de reunión y de deliberación académica que caracterizaba el trabajo de esta Universidad, misma que como Institución de Educación Superior ha guardado una auténtica presencia y un efectivo impacto nacional con sus 77 Unidades UPN y sus más de 200 subsedes en localidades de amplia diversidad histórico-contextual.

2. La LIE en el contexto de los Planes de Estudio de Licenciatura de las Unidades UPN

La mayoría de las cuatro licenciaturas que durante más de treinta años ha desarrollado la UPN, a través de sus 76 Unidades UPN, tienen tres orientaciones básicas que son comunes entre ellas (LEB'79, LEPEP'85, LEPEPMI'90, LE'94, LEF'81 y LIE'2001): a) el *análisis de la práctica docente*, b) la *formación para la docencia innovadora* y c) la *relevancia de la regionalización y de saberes culturales específicos*. Tales orientaciones han sido abordadas de manera relativamente diferente en cada uno de esos planes de estudio de licenciatura, pues progresivamente en cada uno de ellos se ha procurado mejorar el anterior, en el sentido de resarcir lagunas e insuficiencias o bien para orientar contenidos formativos conforme la especificidad de niveles, regiones y áreas de desempeño.

Al revisar los planes de estudio de la LEB'79, LEPEP'85, LEPEPMI'90 y LE'94, los tres elementos orientadores comunes antes referidos se evidencian con un alto nivel de proximidad. En este sentido, en cuanto al primer elemento referido al **análisis de la práctica docente** observamos que ha sido el eje central en los planes de estudios de las licenciaturas ofertadas en las Unidades UPN del país; ello debido a que la población a la cual se dirigen son **profesores en servicio**, de quienes se pretende que al analizar su práctica docente se generen condiciones tanto para recuperar, reflexionar, problematizar y reconocer los elementos constituyentes de la misma, así como para comprenderla y transformarla⁷. No obstante, las tareas referidas a la profundización analítica de la misma, se han realizado de manera relativamente diferente en cada una de las licenciaturas implementadas; ello se advierte en los siguientes *señalamientos de cada plan de estudios*, que me permito remarcarlos con *cursivas*:

- LEB'79.- La *práctica docente* constituye el *referente de estudio y de reflexión* en las diferentes asignaturas (Cfr. UPN, 1979).

- LEPEP'85.- La *práctica docente* delimita al *objeto de conocimiento* y de *reflexión crítica para confrontar la teoría con la práctica y reconocer los saberes del docente* (Cfr. UPN, 1985).

- LEPEPMI'90.- La *práctica docente* delimita al *objeto de conocimiento*, de *reflexión crítica y de transformación en el cual se vincula la investigación con la docencia* (Cfr. UPN, 1990).

⁷ Vinculación con el lema: "Educar para transformar"

- LE'94.- La práctica docente delimita al objeto de conocimiento, de reflexión crítica y de transformación *consecuente con el entorno inmediato (contexto, tiempo y circunstancia personal)* (Cfr. UPN, 1994).

En tal orientación curricular se observa, en primer lugar, la focalización y reafirmación de *la práctica docente* como referente y objeto de estudio; por lo que la *práctica docente* es constitutiva del eje curricular, en torno al cual se centran los contenidos formativos propuestos en cada plan de estudios. Además, se advierte que la tarea analítica tiende a ampliarse, afinarse y profundizarse, conforme lo remarcan las cursivas, de modo que la práctica docente pasa a ser percibida *de referente de estudio a objeto de conocimiento*; también, *la profundización analítica de la práctica docente asciende progresivamente* de la simple *reflexión en las asignaturas a la reflexión crítica*, al confrontar teoría con práctica y pasar al *reconocimiento de los saberes del docente*; de ahí se pretende un alcance analítico mayor, a fin de que la *reflexión crítica* no concluya en sí misma sino trascienda hasta la acción transformadora de la propia práctica docente al vincular investigación y docencia; por último, se matiza el alcance general de la *transformación* para delimitar su alcance en el entorno inmediato.

Ahora bien, sobre el segundo elemento orientador de las licenciaturas referido a la **formación para la docencia innovadora**, se advierte que el propósito formativo pretende desarrollarse y alcanzarse en diferentes momentos de la implementación de cada plan de estudios. Dichos momentos se registran a continuación:

- En la LEB´79, se prescribe que los estudiantes deberán desarrollar propuestas didácticas y pedagógicas al terminar su formación; en específico, en el último curso denominado "Seminario" (Cfr. UPN, 1979).

- En la LEPEP´85, se indica que los estudiantes se encargan de elaborar propuestas pedagógicas, que contribuyan a transformar su práctica docente, desde los últimos tres semestres de esta licenciatura (Cfr. UPN, 1985).

- En la LEPEPMI´90, se establece que los estudiantes habrán de elaborar y desarrollar propuestas pedagógicas de acción docente, así como propuestas pedagógicas de transformación de la docencia; ello desde los últimos tres semestres de esta licenciatura (Cfr. UPN, 1990).

- En la LE´94, se indica que los estudiantes se encargan de diversas tareas que van desde la problematización, recuperación y análisis diagnóstico de su práctica docente, hasta el diseño, aplicación, evaluación y redefinición de propuestas pedagógicas y proyectos de innovación transformadores; para cumplir esas tareas, los estudiantes las cumplen y construyen desde el primer semestre de esta licenciatura (Cfr. UPN, 1994).

Por último, en cuanto al tercer elemento orientador circunscrito en la *relevancia de la regionalización* y en la consideración de *saberes culturales específicos*, para ser incorporados en los programas constitutivos de estos planes de estudios; también logra advertirse que su abordaje resulta desigual en el contraste de dichos planes, desde el que omite referente alguno para tratar dichos contenidos (es el caso

de la LEB'79), hasta en el que se procura precisar tales contenidos con cierto cuidado (es el caso de la LE'94). Ello se remarca en los señalamientos siguientes:

- En la LEB'79, no se enfatiza ni siquiera se enuncia algún referente concreto que contribuya a abordar cuestiones de contenido cultural y regional o local (Cfr. Arias, 1994).

- En la LE'94, los contenidos de carácter regional, estatal y local se incorporan en una línea de formación específica, denominada: *ámbitos de la práctica docente*. De hecho, en este plan de estudios es en donde por primera ocasión se presenta un currículo de carácter "flexible"; el cual contempla en el cuarto semestre un curso que debe elaborarse por cada Unidad UPN y con contenido de la entidad federativa donde se adscribe, con el propósito de contemplar situaciones y condiciones regionales y locales propios del Estado, así como contenidos culturales específicos de la misma entidad federativa (Cfr. UPN, 1994).

Dentro de todo currículum se encuentran prescripciones en torno a la función del docente que se encargará de operar el desarrollo del mismo y los cambios del rol a desempeñar vinculado a la modalidad de trabajo. En los planes de estudio que se han desarrollado progresivamente en la UPN-H se ha trabajado en tres modalidades de estudios y de trabajo que implica la interacción profesor – alumno, por ejemplo la modalidad abierta se trabajó en el plan de la LEB'79; la modalidad semi-presencial

se ha trabajado en los planes de estudio de LEPEP´85, LEPEPMI´90 Y LE´94 y, la presencial, en la LIE´2002.

Al respecto, Connell afirma que las funciones del docente, también se prescriben en el currículum, ya que:

Además de ser una definición del aprendizaje de los alumnos, "el currículum" es también una definición del trabajo de los profesores. El modo en que se organiza, y las prácticas sociales que lo rodean, tienen profundas consecuencias para los profesores (En; Contreras, 1990: 51).

El papel del profesor en los planes de estudio dirigido a profesores en servicio se establece la prescripción de una serie de estrategias de trabajo que los asesores académicos deben cumplir en las líneas de formación y en cada asignatura; por ejemplo, en el caso particular del plan de estudios de la LE´94 se indica que en cada curso el *asesor académico* habrá de establecer los niveles de análisis y de reflexión correspondiente sobre la propia labor docente del profesor-alumno. De acuerdo con la modalidad de trabajo, el asesor académico de la UPN adopta diversos roles; por lo cual, es importante que cada asesor conozca las implicaciones de cada modalidad de trabajo, además de tener pleno conocimiento de los cursos que asesora.

En el caso de las licenciaturas ofertadas a los profesores en servicio, en la UPN-H se han trabajado las modalidades a distancia y semiescolarizada; conforme a las cuales se prescriben desempeños particulares del asesor académico, así:

- En la modalidad a distancia: el asesor debe resolver dudas, dificultades o compartir hallazgos significativos, tanto en el aprendizaje como en el proceso de construcción de los productos. Además, la asesoría en esta modalidad se debe ofrecer mediante distintas estrategias, ya sea de manera presencial, vía telefónica o por escrito.

- En la modalidad semiescolarizada: el asesor académico desenvuelve su actividad principal mediante sesiones grupales (preferentemente los sábados), así como bajo la condición de una interacción directa con los profesores-alumnos (asesoría individual). Asimismo, en esta modalidad de trabajo se describe la participación del asesor como:

La participación del asesor estará orientada a favorecer la integración del grupo para el logro de los objetivos del curso, la organización y el desarrollo de procedimientos de estudio que favorezcan el autodidactismo, así como favorecer la posibilidad de llegar a conclusiones académicas y a la elaboración de propuestas académicas en forma grupal, sustentada en un trabajo y conocimiento individual. El estudiante cuenta además con la posibilidad de recibir asesoría personal (UPN, 1994b: 34)

Al retomar las prescripciones establecidas en los programas de estudio elaborados para cada curso dirigidos a los profesores en servicio se pueden resumir

los siguientes puntos que conciernen al papel del asesor en las sesiones grupales y/o en la asesoría individual de la modalidad semiescolarizada:

- Utilización del Seminario-Taller como estrategia de trabajo.
- Propiciar un trabajo individual, a ser desarrollado por cada profesor-alumno; y un trabajo colectivo, el cual se concreta en cada sesión grupal a partir del intercambio de puntos de vista, de cuestionamientos, de análisis de los trabajos entre los profesores-alumnos. Para desarrollar este trabajo colectivo se marcan como obligatorias las actividades señaladas en la guía del estudiante.

Sin duda, el trabajar en un modelo centrado en competencias implica necesariamente un cambio en la creación de ambientes de aprendizaje y, con ello, en el papel a desempeñar desde la figura del *académico* en este programa que se plantea bajo la modalidad escolarizada. Ello contrasta con la figura del académico que ha tendido a predominar en los anteriores planes de estudio de licenciatura trabajados en las Unidades UPN del país bajo las modalidades semiescolarizada y a distancia, y en los que se le ha definido como *asesor académico*.

En contraparte, en la LIE nos encontramos con la figura académica del “*profesor o docente*”, que en términos del plan de estudios se describe como el agente corresponsable del proceso de aprendizaje del alumno; y que, como tal, le

corresponde generar ambientes de aprendizaje, que partan del reconocimiento de los saberes previos del estudiante y brindar oportunidades de aprendizaje mediante la selección de actividades adecuadas al contenido que se trabaja en el aula. Justo esta definición obliga a explorar el papel multifuncional de la figura académica en la LIE, para luego abordar lo concerniente al perfil de egreso de sus alumnos.

En este plan de estudios de la LIE, basado en el modelo de competencias, se habla de una figura del “docente” que debe cumplir funciones adicionales para operar con pertinencia y eficacia sus funciones; y las cuales se remiten a ampliar y complejizar la figura del “docente-tutor”. En particular, en el Artículo 7 de las “Normas Escolares para la Licenciatura en Intervención Educativa” se señala, entre otros, el compromiso del docente: “a) para realizar actividades de docencia, tutoría, investigación, gestión educativa, vinculación académica, difusión y extensión universitaria en relación con la LIE” (Dirección de Unidades UPN, 2004: 4).

La función del tutor-docente se define como:

...una actividad docente que ayuda a la integración de la experiencia escolar en general, y la vida cotidiana extraescolar del alumno y/o grupal a partir de sus intereses y necesidades académicas para avanzar hacia su independencia y madurez, y actuar libremente en su propio proceso educativo (UPN, 2002: 7)

En este sentido y de manera adicional, en el programa de Tutorías de la LIE se retoma el documento de la ANUIES en torno a la definición de tutorías en las Instituciones de Educación Superior en el cual dice que esta función es para:

...proveer orientación sistemática al estudiante, desplegada a lo largo del proceso formativo; desarrollar una capacidad para enriquecer la práctica educativa y estimular las potencialidades para el aprendizaje y el desempeño profesional de sus actores: los profesores y los alumnos” (UPN, 2002: 8).

Conforme lo anterior, en el Programa de tutorías de la LIE se perfila la figura del tutor y las funciones del mismo; entre cuyos aspectos resulta pertinente resaltar los siguientes:

- 1.- Tener conocimiento del área disciplinar en la que efectúa la práctica tutorial.
- 2.- Ser un profesor con experiencia académica que le permita desarrollar docencia e investigación sobre algunas de las temáticas del plan de estudios (...)
- 3.- Tener un amplio conocimiento acerca de las diferentes áreas del ejercicio profesional y de las diversas asignaturas que ofrece el plan de estudios (...)
- 4.- Generar las condiciones para que los alumnos adquieran las herramientas intelectuales que les permitan acercarse a la información, recrear el conocimiento y prepararlo para producir conocimiento.
- 5.- Propiciar el desarrollo, la aplicación y reflexión de las competencias a partir del conocimiento y comprensión de las técnicas de estudio y estrategias de aprendizaje del alumno para promover un aprendizaje significativo” (UPN, 2002: 10-11).

Ello conlleva una serie de funciones para el docente-tutor a lo largo del proceso de formación del alumno en la Licenciatura. Implica para el tutor desde el inicio con la necesidad de tener que conocer a sus tutorados, así como llevar los registros correspondientes de los mismos y darles un seguimiento basado en un programa de atención que le permita informar a otros actores de la práctica educativa; además

habrá de retroalimentar a las autoridades y a los cuerpos colegiados, así como canalizar al alumno a instancias respectivas y conforme situaciones específicas requieran su apoyo.

Cada programa de tutorías se especifica dentro de cada currículum; y en el caso particular de la LIE se indica lo siguiente:

- La tutoría orientada en el estudio de las Áreas de Formación Inicial en Ciencias Sociales y de Formación Básica de Educación, tiene la finalidad de apoyar al alumno para que adquiriera las competencias básicas que le permitan comprender el campo educativo en una visión global, por lo que se centra en el esclarecimiento de dudas, propuestas de ejercicios y trabajos que permitan realizar las estrategias de estudio propuestas en los cursos que integran estas Áreas.
- La tutoría centrada en cada una de las Líneas Específicas, tiene el propósito de fortalecer en el alumno las competencias adquiridas en las áreas anteriores para propiciar el aprendizaje de las competencias específicas; a la descripción y análisis del contexto donde realizará su práctica profesional para comprender las acciones y actitudes de los involucrados al diseñar, implementar y evaluar el proyecto de intervención o animación que promoverá. (UPN: 2002: 16).

Por lo tanto, en este nuevo plan de estudios se necesita de un docente-tutor, cuyo nuevo y novedoso rol del académico comprometido con esta licenciatura hace necesario una formación permanente, tanto en la disciplina como en el enfoque por competencias profesionales⁸.

⁸ El enfoque por competencias implica un cambio en la práctica de los docentes, implica crear situaciones de aprendizaje que propicien aprendizajes no solo significativos sino aprendizajes para la resolución de problemas. Ante esta nueva demanda a los profesores Philippe Perrenoud (2005) presenta 10 nuevas competencias para enseñar, para que el docente pueda conducir los aprendizajes de los alumnos implicándolos en el mismo. El profesor bajo este enfoque debe hacer uso de elementos creativos, debe considerar los estilos de aprendizaje de sus alumnos para lograr una instrucción efectiva de tal forma que, al egresar, el alumno pueda resolver problemas.

En esta nueva modalidad de trabajo y para poder cumplir el profesor con su función de tutor se prescribe la apertura de grupos de 25 alumnos. Esta condición de formación permanente, de trabajar bajo el enfoque por competencias y de atención a los grupos, supone un conflicto entre los docentes al implementarlo debido a las ideas ya materializadas de prácticas anteriores, como lo señala Contreras Domingo (1990). En este sentido, podemos afirmar que la trayectoria profesional de los académicos, los antecedentes de formación y la experiencia profesional del profesor, sin duda influye en su desarrollo profesional. Vale decir que la trayectoria que los caracteriza obedece a la dinámica social y a los momentos históricos en que se va constituyendo, en consideración a los requerimientos institucionales referidos a “cuál es y debe ser la función del docente”⁹. Al respecto, cabe retomar algunos comentarios de los profesores en las primeras sesiones con los estudiantes de la LIE, egresados de bachillerato pues mantenían la tendencia de nombrarlos como profesores debido a la habituación construida como asesores académicos que habían venido trabajando en las licenciaturas que atendían a profesores en servicio.

⁹ Estos principios de la función del docente se reconceptualizan con el nuevo modelo por competencias: se considera la docencia como un proceso interactivo en donde los alumnos construyen el conocimiento con las “ayudas” del docente. Se espera del docente un rol orientador en el proceso de aprendizaje de los alumnos, por lo cual, debe crear las condiciones necesarias para que este proceso de construcción de aprendizaje se logre (UPN, 2002;26-27)

3. La Licenciatura en Intervención Educativa: La estructura del Plan de Estudios

Una vez descritas algunas de las características curriculares de los cuatro primeros planes de estudio de licenciatura impartidos en las Unidades UPN del país, corresponde ahora focalizar el análisis descriptivo en la LIE; misma que constituye la oferta más reciente, desde el 2002, en la Unidad 131 UPN.

La LIE, Plan 2001, de acuerdo con el Programa de “Reordenamiento de la Oferta Educativa de las Unidades UPN¹⁰”, plantea que dicha denominación responde a los problemas socioeducativos que fueron identificados en el diagnóstico de las Unidades UPN participantes¹¹, su formulación fue producto de un largo trabajo, a nivel de colegiado entre asesores académicos de diversas Unidades de la UPN del país con el propósito de recuperar sus experiencias y diagnósticos estatales y locales. Entre las primeras Unidades invitadas a participar se encuentran las ubicadas en las siguientes entidades federativas: Baja California, Chiapas, Chihuahua, Durango, Guerrero, Jalisco, Michoacán, Oaxaca, Puebla, San Luis Potosí, Tlaxcala, Veracruz y Yucatán.

¹⁰ Documento elaborado por Arrecillas Casas, Alejandro et al bajo la Coordinación General del Mtro. Adalberto Rangel Ruiz de la Peña y la Asesoría del Proyecto de la Dra. Ofelia Ángeles Gutiérrez en Febrero del 2002.

¹¹ Es necesario precisar que en esta sede Pachuca no se realizó ningún diagnóstico estatal previo a su implementación, solo se basaron en la necesidad de atender la gran demanda de estudiantes de preparatorias que solicitaban el ingreso a la Universidad. Hasta el año del 2006 se realizan informes de evaluación que solo dan cuenta de los alumnos que ingresan, los alumnos que egresan, el número de reprobados o de alumnos desertores y, hasta el 2008, se inicia un seguimiento de egresados a partir de la convocatoria de las primeras generaciones de la LIE que organizan un encuentro anual de egresados

La propuesta curricular se originó ante la necesidad de cubrir tres factores detectados en los diagnósticos estatales; mismos que a continuación enlisto:

- 1.- La diversificación de la oferta educativa como estrategia de posicionamiento institucional.
- 2.- El descenso de la matrícula de la Licenciatura en Educación, Plan 1994.
- 3.- Las problemáticas y demandas particulares que las autoridades y los sectores sociales de las entidades federativas han planteado a las Unidades, además de los resultados arrojados por el ejercicio del diagnóstico estatal, elaborado por cada entidad participante en el proyecto (Arrecillas, 2002: 18).

Actualmente, además de la LIE los programas de licenciatura que aún se continúan desarrollando en las Unidades UPN del país son: la Licenciatura en Educación Preescolar y en Educación Primaria para el Medio Indígena, Plan 1990 (LEPEPMI'90) y la Licenciatura en Educación, Plan 1994 (LE'94), ambas orientadas a profesores en servicio; lo cual ha permitido atender una demanda importante, aunque, a su vez, tal focalización restringió y limitó la expansión de la oferta educativa de esta Universidad a otro tipo de solicitantes de educación superior, como son los egresados del nivel de educación media superior, cuya población no había logrado ser atendida por las Unidades UPN y es una población en crecimiento.

El descenso en la matrícula de profesores que buscan su nivelación a Licenciatura y el aumento de la demanda de estudiantes del nivel medio superior a estudios superiores se convierten en los factores que replantearon la necesidad de reordenar la oferta educativa de las Unidades UPN, las cuales han debido proponer estrategias orientadas a resolver problemas educativos, conforme lo planteado por los programas sectoriales de educación a nivel estatal y nacional, en términos de

políticas, objetivos y metas, plasmados en estos programas. Entre los problemas detectados en los diagnósticos estatales¹² a intervenir con un profesional de la educación que pueda atenderlos de manera eficaz, se enunciaron como problemáticas a atender las siguientes:

- La formación de la población infantil entre los 0 y los 4 años de edad;
- La atención a las personas jóvenes y adultas que no han tenido oportunidad de lograr acceso a la alfabetización y a la escuela, la capacitación en y para el trabajo, la educación orientada al mejoramiento de la calidad de vida, la promoción de la cultura y fortalecimiento de la identidad.
- La diversidad cultural que se expresa en diferentes ámbitos del país;
- La necesidad de plantear estrategias de integración social y educativa, para poblaciones con necesidades sociales y educativas particulares.
- La mejora de la calidad en la organización, gestión y administración educativas, no sólo en el ámbito escolar tradicional sino en el de otras instituciones y del propio sistema educativo.
- La orientación para la toma de decisiones de jóvenes y adultos respecto a las opciones profesionales que definen su proyecto de vida. (UPN;9-10)

La LIE surge como un programa innovador, no solo por contribuir a reordenar la oferta educativa de las Unidades UPN, sino también por dirigirse a la formación de nuevos profesionales de la educación que puedan desempeñarse profesionalmente en diversos campos de acción de manera intencionada para transformar una problemática o una situación en específico que respondiese a las necesidades sociales, regionales y estatales.

¹² Se enuncian como diagnósticos estatales por la participación de asesores académicos de varias unidades en el documento: Programa de Reordenamiento de la Oferta Educativa de las Unidades UPN, participan asesores de Ciudad Juárez, Chihuahua; Orizaba Veracruz; Ciudad Guzmán, Jalisco; Ixtepec, Oaxaca; Durango, Durango y Acapulco, Guerrero bajo la Coordinación del Mtro. Adalberto Rangel Ruiz de la Peña.

En el plan de estudio de la LIE se define la *intervención* como: "...la acción intencionada sobre un campo, problema o situación específica, para su transformación" (LIE, UPN, 2002; 12). La finalidad de la LIE es formar profesionales que intervengan en problemas socioeducativos y psicopedagógicos, define la intervención socioeducativa como aquella que interviene en las modalidades social, cultural y educativa que incide "...en el tiempo libre, educación de adultos, educación especializada y la formación sociolaboral; incluye ámbitos como la educación ambiental, para la salud, la paz, de adultos, permanente, compensatoria, para la tercera edad, para los medios de comunicación y el desarrollo comunitario" (LIE,UPN,2002;13). La Intervención psicopedagógica la circunscribe en el ámbito escolar y atiende "...tanto problemas institucionales como de alumnos y maestros, ya sea en el plano de los aprendizajes o en las formas de enseñar contenidos específicos" (LIE, UPN, 2002; 13).

Además, este Plan de Estudios responde a los cambios curriculares que experimentan las Instituciones de Educación Superior al desarrollar el Modelo centrado en el enfoque por competencias profesionales. Define las competencias profesionales como una "...relación entre saberes, actitudes y aptitudes de una persona y el desempeño satisfactorio de las actividades correspondientes a un ámbito profesional" (LIE, UPN ,2002; 11).

Se define la competencia profesional, en el documento de trabajo de evaluación de los aprendizajes y de las competencias en la LIE, como aquella que:

- Refiere a un sistema de conocimientos conceptuales y de procedimiento, organizado operacionalmente, que permite dentro de una gama de situaciones la identificación de una tarea o problema para resolverlo mediante acciones eficaces¹³.
- Supone conocimientos, habilidades, que aunados a actitudes y valores permiten al sujeto, su uso inteligente, resultando en acciones pertinentes, de saberes, es el desempeño eficiente en un contexto concreto¹⁴.
- Se relaciona directamente con la capacidad para leer el contexto con una nueva actitud, que permita encontrar y resolver problemas de manera responsable y creativa. (UPN, 2002; 3)

Así, las competencias profesionales implican los saberes, actitudes y aptitudes de una persona con un desempeño satisfactorio en su ámbito profesional. En el caso de la LIE el modelo se concretiza en tres niveles de competencias: las competencias generales, las competencias específicas y las competencias particulares¹⁵.

Las competencias generales¹⁶ agrupan las capacidades, destrezas, habilidades del estudiante que se reflejan en el perfil de egreso, las cuales son:

- Crear ambientes de aprendizaje para incidir en el proceso de construcción de conocimiento de los sujetos, mediante la aplicación de modelos didáctico-pedagógicos y el uso de los recursos de la tecnología educativa. Los ambientes de aprendizaje responderán a las características de los sujetos y de los ámbitos donde se espera influir profesionalmente, con una actitud crítica y de respeto a la diversidad.
- Realizar diagnósticos educativos, a través del conocimiento de los

¹³ Definición de la Universidad del Tolima Colombia, 1998

¹⁴ Definición de la Universidad Autónoma de Cd. Juárez

¹⁵ Existen diferentes formas de agrupar las competencias, Ma. Luisa Sanz de Acevedo (2010) menciona dos: la centrada en el sujeto y la centrada en áreas temáticas. En esta última es donde se agrupan las competencias genéricas y específicas. Esta división la proporciona la Unión Europea.

¹⁶ Se define por Ma. Luisa Sanz como “las capacidades que, independientemente de un entorno de aprendizaje concreto, deben ejercitarse en todos los planes de estudio pues resultan ser relevantes para desempeñar de manera idónea cualquier profesión”(2010; 19)

paradigmas, métodos y técnicas de la investigación social con una actitud de búsqueda, objetividad y honestidad para conocer la realidad educativa y apoyar la toma de decisiones.

- Diseñar programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales, mediante el conocimiento y utilización de procedimientos y técnicas de diseño, así como de las características de los diferentes espacios de concreción institucional y áulico, partiendo del trabajo colegiado e interdisciplinario con una visión integradora y una actitud de apertura y crítica, de tal forma que le permita atender a las necesidades educativas detectadas.

- Asesorar a individuos, grupos e instituciones a partir del conocimiento de enfoques, metodologías y técnicas de asesoría, identificando problemáticas, sus causas y alternativas de solución a través del análisis, sistematización y comunicación de la información que oriente la toma de decisiones con una actitud ética y responsable

- Planear procesos, acciones y proyectos educativos holística y estratégicamente en función de las necesidades de los diferentes contextos y niveles, utilizando los diversos enfoques y metodologías de la planeación, orientados a la sistematización, organización y comunicación de la información, asumiendo una actitud de compromiso y responsabilidad, con el fin de racionalizar los procesos e instituciones para el logro de un objetivo determinado.

- Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas específicas con base en el conocimiento de diferentes enfoques pedagógicos, administrativos y de la gestión, organizando y coordinando los recursos para favorecer procesos y el desarrollo de las instituciones, con responsabilidad y visión prospectiva.

- Evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques, metodologías y técnicas de evaluación a fin de que le permitan valorar su pertinencia y generar procesos de retroalimentación, con una actitud crítica y ética.

- Desarrollar procesos de formación permanente y promoverla en otros, con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos y de interacción social para consolidarse como profesional autónomo. (LIE, UPN, 2002; 29-30)

Las competencias específicas¹⁷ refieren a los conocimientos, aptitudes y actitudes propias del perfil ocupacional que hace referencia a las líneas específicas ofertadas.

¹⁷ Ma. Luisa Sanz define las competencias específicas como aquellas que hacen “referencia a las capacidades y a los conocimientos relacionados con cada una de las disciplinas académicas y con su desempeño laboral” (2010; 21).

Por último, las competencias particulares corresponden a los programas de estudio que integran teoría y práctica, en estas competencias se incluyen tres tipos de saberes¹⁸:

- EL SABER REFERENCIAL (Campo de Competencia Referencial): Son los conocimientos de los diversos campos disciplinarios (científicos, humanísticos, etc.) que se vinculan con la realización del contenido de trabajo (LIE, UPN, 2002;31)
- EL SABER HACER (Campo de Competencia Instrumental): Corresponde a la capacidad de llevar acabo procedimientos y operaciones prácticas diversas, mediante la aplicación de medios de trabajo específicos (equipos e instrumentos). (LIE, UPN, 2002;31)
- EL SABER SER Y CONVIVIR (Campo de Competencia Contextual): Refiere a la capacidad de establecer y desarrollar las relaciones que son necesarias en el ámbito de trabajo. Alude a la necesidad creciente de tener una mayor participación e involucramiento en los procesos de organización y desarrollo del trabajo(LIE, UPN, 2002;31)

El objetivo general de la LIE el siguiente:

Formar un profesional de la educación capaz de desempeñarse en diversos campos del ámbito educativo, a través de la adquisición de las competencias generales (propias de cualquier profesional del campo de la educación) y específicas (las adquiridas a través de las diferentes líneas profesionalizantes detectadas), que le permitan transformar la realidad educativa por medio de procesos de intervención. (LIE, UPN, 2002; 8)

Es importante destacar que existen diferentes formas para estructurar el contenido de un plan de estudios de acuerdo con concepciones epistemológicas, psicológicas, sociopolíticas y filosóficas. En el caso de la LIE se proyecta el modelo de un plan de estudios por áreas; en las cuales el contenido se organiza mediante la

¹⁸ Estos saberes guardan relación con los objetivos del sistema educativo que proporciona la UNESCO en el informe realizado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI presidida por Delors (1996), estos son: Aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir y trabajar juntos. (SANZ, 2010; 15-16)

combinación de algunos campos específicos, a fin de trascender la compartimentación y la atomización del conocimiento. De este modo, las áreas de estudio bajo las que se estructuró el plan de estudios de la LIE, son tres: Formación Inicial en Ciencias Sociales, Formación Profesional Básica en Educación y seis Líneas Específicas.

En cuanto al *Área de Formación Inicial en Ciencias Sociales*, ésta se integra por cursos básicos que se imparten con carácter obligatorio, en tanto deberán ser tomados por todos los estudiantes; se denominan cursos comunes debido a que están orientados a garantizar la adquisición de competencias que dan evidencia de la formación integral conseguida por el estudiante. En general, esta área comprende siete cursos que tienen un valor curricular de 62 créditos, mismos que equivalen al 18% del total crediticio de la LIE.

Por lo que se refiere al *Área de Formación Profesional Básica en Educación* se constituye por los cursos dirigidos al desarrollo de competencias genéricas¹⁹ que los estudiantes habrán de desarrollar en su futuro profesional; y que se basan en sus capacidades de adaptación, de transferencia, de resolución de problemas, de flexibilidad de pensamiento, de control autónomo y de sensibilidad social. Esta área

¹⁹ Por competencias genéricas se hace referencia a las capacidades comunes del LIE, que se enuncian en el perfil de egreso. Son 8 competencias generales de las cuales se derivan 18 competencias particulares, una por cada curso de las dos áreas de formación básica.

se integra por once cursos que suman un valor curricular de 102 créditos y que equivalen al 28% del total crediticio de la LIE.

El *Área de Formación en Líneas Específicas* se refiere a los contenidos que contribuyen a profundizar la formación del futuro interventor educativo sobre un campo específico; y delimitan el accionar profesional que habrán de desarrollar, a fin de que puedan desempeñarse e intervenir en ciertos campos específicos de la educación. En el programa se prescriben seis líneas de formación específica y cada una de ellas dispone el desarrollo de doce cursos especializados, que suman un valor curricular de 128 créditos y equivalen al 36% del total crediticio de la LIE²⁰. Las seis líneas expuestas en el plan de estudios son:

1. Educación de las personas jóvenes y adultos
2. Gestión Educativa
3. Educación Inicial
4. Interculturalidad
5. Inclusión Social
6. Orientación educacional.

En el caso de la UPN-Hidalgo, se ha convocado a cursar por generación la LIE cada año, desde el 2002; de modo que hasta los primeros años de la segunda década del siglo XXI sólo se han implementado, de manera aleatoria por generación, cuatro de las seis líneas de formación específica. Al respecto, cabe precisar que en la primera y segunda generación (2002 y 2003) se abrieron las líneas: *Educación Inicial y Jóvenes y Adultos*. En la tercera generación (2004) se abrió la Línea de

²⁰ El 18% del total crediticio equivale un 10% a los cursos optativos y un 8% a las prácticas profesionales.

Inclusión Social; mientras que hasta la décima generación (2011) se abrió la línea de *Gestión Educativa*. A continuación se esbozan las competencias implicadas en las prácticas profesionales de cada una de estas líneas, mismas que corresponden a las competencias específicas enunciadas anteriormente:

- La línea de *educación Inicial*, tiene un carácter formativo para que el egresado desarrolle diversas competencias que le permitan diseñar y aplicar estrategias de intervención para el desarrollo infantil (de 0 a 4 años de edad), en diferentes instancias educativas y de recreación infantil; a fin de reconocer y atender distintas necesidades, tanto familiares e individuales como sociales.

- La línea de *educación de las personas jóvenes y adultas* se orienta a desarrollar diversas prácticas profesionales de educación, tanto del nivel básico (como la alfabetización) así como de los campos de nivelación en educación primaria y/o secundaria; pero también abarca la capacitación en y para el trabajo, así como la promoción de actividades recreativo-culturales y para el fortalecimiento de la identidad.

- La línea de *Inclusión Social* se propone que los egresados intervengan en la atención de personas con necesidades educativas específicas en los ámbitos: familiar, escolar y comunitario; para lo cual diseñan e implementan programas y proyectos que garanticen el desarrollo de una educación inclusiva.

- La línea de *Gestión Educativa* impulsa procesos de intervención y gestión en los ámbitos académicos, institucionales y sociales y orientados a la toma de

decisiones, solución de conflictos, negociación y propuestas de intervención que contribuyan a la consolidación y desarrollo de las instituciones educativas.

Para complementar la formación integral y profesional del LIE se ofrecen al alumno cinco cursos, con carácter de optativos; los cuales tienen el propósito de fortalecer la formación de la Línea Específica; es decir, de un amplio listado de cursos los alumnos seleccionan aquellos cinco que complementen su formación, a criterio de la temática de su interés. No obstante, importa reconocer que en la Unidad UPN-Hidalgo no se ha brindado en estricto tal listado amplio para que el alumno seleccione libremente el curso optativo a tomar, sino que ha sido una práctica común que la coordinación de esta licenciatura decida qué cursos abrir en cada semestre, con el propósito de cubrir con ellos el número de créditos a cursar en estos espacios.

Si bien desde la Coordinación se decide curricularmente los cursos optativos a abrirse en el semestre para cubrir los 36 créditos²¹ que deben tener en su conjunto los cinco cursos que tome cada generación LIE, existe un catálogo de materias optativas además de las que propone cada Línea Específica en el Plan de Estudios, todos ellos con el propósito de complementar la formación integral de los estudiantes.

²¹ Los cursos optativos constituyen el 10% del mapa curricular

Precisamente, dentro del abanico de estos cursos optativos se encuentra la oferta del curso: *“La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”*; el cual será abordado más adelante por ser el tema central del estudio realizado en esta investigación.

Como se ha expuesto, el aspirante a ingresar a alguno de los programas de Licenciaturas anteriores debía cumplir con requisitos y características de desempeño docente, diferentes a las presentadas por los aspirantes a licenciaturas de otras Universidades del país y del estado de Hidalgo, en las que regularmente ingresan egresados de bachillerato. Así, tenemos por ejemplo que en el currículum de la Licenciatura en Educación, Plan 1994, se exige cierto perfil de ingreso que clarifica parte de las características de su alumnado con el cual se habría de trabajar:

El profesor potencial de esta Licenciatura es un profesor en servicio de educación primaria y preescolar que:

- *Realiza funciones de docencia, técnico-pedagógicas, administrativas y de apoyo en las escuelas públicas de educación preescolar y primaria principalmente, en escuelas unitarias o de organización completa con grupo, sin él o con varios grupos.*
- *Se diferencia por sus condiciones socio-laborales desempeñándose con una o dos plazas u otros empleos, su relación contractual temporal o de base, comisionado, en actividades que le dan una visión propia de lo laboral y de sí mismo como sujeto.*
- *Desempeña la docencia en ámbitos diversos como el urbano, suburbano y urbano marginal, rural, rural-marginal y el indígena...* (Moreno, 1994: 20-21)

En lo que se refiere al perfil de ingreso de la LIE se abrió un contraste considerable entre las licenciaturas anteriores (LEB'79; LEPEP'85; LEPEPMI'90 y LE'94) dirigidas a profesores en servicio. El nuevo plan de estudios marcó una diferencia en el perfil de ingreso de los alumnos, el cual se estipula en los lineamientos normativos referido a los aspirantes:

10. Para ser considerado aspirante a la LIE se requiere cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Haber acreditado los estudios de la educación media superior o de educación normal básica, con un promedio mínimo de 7.
- b) Presentar el examen de selección establecido por la Universidad para el efecto.
- c) Realizar personalmente los trámites escolares en los periodos establecidos y de acuerdo con la convocatoria e instructivo correspondientes. (UPN, 2004; 10).

A partir de las expectativas de los saberes que requieren poseer los alumnos a su ingreso, se diseñó un curso propedéutico con fines de homogenización formativa, con la finalidad de satisfacer de inicio una serie de requerimientos académicos elementales y que se refieren a cuestiones de redacción y técnicas de estudio que son básicas para cursar estudios de nivel superior. También otra diferencia con los anteriores programas de licenciatura, se aplica el filtro de selección por el que los aspirantes pasan antes de su ingreso; tal filtro se remite a un examen de conocimientos aplicados por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL).

La LIE ha sido el primer programa de Licenciatura que en la Unidad UPN-Hidalgo se ha trabajado con egresados del nivel medio superior, bajo los requerimientos y características anteriores, y en la modalidad escolarizada.

4. El curso optativo: “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”

El programa “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” de la LIE se presenta en el documento base con carácter optativo y con alcance nacional, bajo la propuesta de un programa indicativo que debe ser rediseñado por cada responsable de este curso incorporando las competencias a desarrollar en los alumnos. Pero también en consideración a situaciones y condiciones del contexto institucional y social en donde se imparte, así como ponderando la singularidad de los alumnos que participan en él.

Este programa al rediseñarse puntualiza las competencias (general y particulares) a desarrollar; asimismo, pormenorizar el bloque de contenidos que contribuirán a desarrollar dichas competencias. Dicho curso optativo es conceptualizado como: una unidad del Plan de Estudios, que concreta la concepción curricular al definir los propósitos, contenidos, planteamientos didácticos, estrategias y evaluación del aprendizaje para orientar el trabajo del docente y de los alumnos.

De este modo, el programa indicativo de este curso constituye un documento orientador para el asesor, que debe rediseñarlo; no obstante, en muchas ocasiones se convierte más en un documento “**normativo**” a cumplir obligatoriamente por el asesor en el grupo. Cabe pormenorizar que a diferencia de los anteriores programas de Licenciatura que contaban con cuatro documentos de apoyo como son: la Antología Básica, la Antología Complementaria, una Guía del Estudiante y una Guía del Asesor, en los cuales, y sobre todo en los dos últimos, se detallaban con precisión las actividades a desarrollar por cada sesión; en los programas de la LIE sólo se cuenta con dicho programa Indicativo que describe en general los contenidos y estrategia metodológica y una bibliografía a conseguir²², enriquecer y modificar.

Conforme a lo anterior, el rediseño original de cada programa del Plan de Estudios implicó una nueva experiencia académica para el grupo de docentes a cargo de la LIE; por lo que además de tal actividad de rediseño, a petición de la Dirección de la UPN-H, un grupo de académicos nos dimos a la tarea de armar antologías que compilaran textos básicos de apoyo en la formación de nuestros alumnos y a la vez, de apoyo a los asesores de la UPN-Hidalgo que dieran el mismo curso en otras sedes²³. De igual forma, se procedió al armado de antologías para el

²² Es necesario precisar que aunque en el documento del programa de reordenamiento de la oferta educativas de las unidades UPN se indica la necesidad de condiciones mínimas para la operación de la Licenciatura con la primera generación de la LIE fue necesario adquirir de manera personal por los asesores académicos los libros sugeridos en los programas indicativos debido a que no se contaba con ellos en el acervo de la biblioteca de la Unidad de Pachuca.

²³ Esta actividad se realiza con el propósito de acercar las lecturas a todas las subsedes mientras se dotaba a las bibliotecas del acervo bibliográfico que se requería para la puesta en marcha de este programa de Licenciatura. Cabe hacer mención que el grupo

diseño del curso a partir de la bibliografía sugerida en el programa indicativo de cada curso, recuperando la experiencia y formación profesional del equipo de académicos de cada Unidad, quienes participaron en el rediseño de los programas y en la compilación de los materiales de lectura.

Sin embargo, cabe reconocer que muchos compañeros docentes sólo retomaron la antología como el contenido a trabajar en el curso, de manera relativamente cercana a como sucedía en los programas anteriores. Pero con la agravante de que en muchas ocasiones sólo se trabajan los textos por los textos mismos sin la mayor reflexión y construcción de las competencias que requieren ser desarrolladas en su objetivación.

En mi caso personal, al participar en el rediseño del programa de los cursos a mi cargo, realicé la compilación de los textos de lectura, armado antologías particulares para los diferentes cursos; además, semestre a semestre fui valorando su desarrollo y actualizándolas, en función de las competencias y actividades re-proyectadas, así como adicionando nueva bibliografía.

de asesores que participamos en la elaboración de las antologías nos dimos a la tarea de buscar el acervo bibliográfico en otras bibliotecas públicas como también adquirir los materiales con recursos propios.

En el programa del curso: “La ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”
enuncia como competencia a desarrollar:

Operar una ludoteca que responda a las necesidades y características locales, de las personas usuarias de la ludoteca, de los contenidos y de los recursos lúdicos, con base en un diagnóstico de factibilidad (UPN-LIE, 2002, 1).

Para trabajar este programa, a lo largo de cinco generaciones, he reformulado la competencia del modo siguiente:

Diseña una propuesta para la creación o fortalecimiento de una ludoteca en el contexto laboral, escolar o comunitario que responda a las características locales, de las personas usuarias, de los contenidos y de los recursos lúdicos con base en un diagnóstico de factibilidad.

Esta modificación en la redacción e intención de la competencia a desarrollar, la realicé a partir del producto esperado en el programa indicativo al término del curso; el cual es:

Actividad Final entregada en equipo, opciones:

- a) Proyecto de Diseño de un espacio lúdico (de nueva creación y/o modificación) que cumpla con los aspectos organizativos factibles para su operación, argumentando la importancia del mismo.
- b) Informe sobre la evaluación del impacto de la ludoteca (Actividades lúdicas implementadas en un Centro Educativo, laboral o comunitario – Museo-) y el valor del juego promovido en la misma. (García, 2009; 4)

En la experiencia de la conducción de estos cursos, el trabajo final solo se ha presentado como el proyecto del diseño del espacio lúdico o propuesta de actividades, a fin de dirigirlo a espacios lúdicos ya existentes, debido a que la cantidad de sesiones de clases en el semestre no permiten que los alumnos puedan implementar el proyecto y rendir un informe sobre el mismo. Si bien el saber hacer es una competencia genérica que no se cubre en el curso en torno a la evaluación de la implementación del mismo, es interesante comprobar el interés de este contenido por parte de los alumnos que muchos retoman esta temática como parte de sus intervenciones en las prácticas profesionales o en el servicio social.

El curso se ha desarrollado mediante tres bloques de contenidos establecidos en el programa indicativo pero con lecturas actualizadas. En el Bloque I se revisan los referentes teóricos en torno al juego, esta revisión se realiza desde los aspectos filosóficos y antropológicos para reconocer el significado y la esencia del juego; y también se abordan los enfoques clásicos, cognoscitivo, social y psicológico para que el alumno pueda tomar una postura analítico-propositiva, conforme a la cual justifique la importancia de rescatar el juego con la creación de estos espacios, en particular: La ludoteca.

En el Bloque II, se analizan elementos teórico-metodológicos que le permitan conceptualizar la ludoteca, revisar sus orígenes, las características de estos

espacios así como los recursos, contenidos y elementos necesarios para su organización y funcionamiento. En este bloque revisan los apartados que debe tener su propuesta de diseño del espacio. El bloque se complementa con salidas para visitar otros espacios lúdicos; de hecho, con cada grupo nos hemos dado la tarea de organizar varias visitas a dichos espacios aunque han variado en cada generación.

Así, hemos tenido la oportunidad de conocer los siguientes espacios: las ludotecas de la UNAM en ciudad universitaria, Universum -Museo de las Ciencias-, Papalote Museo del Niño, el Museo Tecnológico de la Electricidad – MUTECS-, el Museo Nacional de la Estampa, el Museo del Juguete Antiguo México (Fotografía Núm. 1), Museo Casa de Moneda de México (Fotografía Núm. 2), Museo Postal Palacio de Correos, el Museo el Rehilete Dinoparque, el Museo de la Historieta (Fotografía Núm. 3) y el Museo Nacional del Virreinato (Fotografía Núm. 4), entre otros.

Fotografía Núm. 1 El Museo del Juguete Antiguo México



Fotografía Núm. 2. Museo Casa de la Moneda de México.



Fotografía Núm. 3 El Museo de la Historieta



Fotografía Núm. 4 El Museo del Virreinato



En el Bloque III se revisan algunos espacios lúdicos a partir de documentos escritos sobre experiencias de otros países –particularmente de España–; y se inicia el diseño del proyecto del espacio lúdico. Ante esta competencia de diseñar un espacio lúdico surge mi interés particular de crear un espacio lúdico universitario que permita a los jóvenes vivenciar y disfrutar del espacio así como poder realizar sus prácticas profesionales en el mismo.

Este espacio lúdico surge ante el interés de fortalecer la formación de los estudiantes para lo cual fue necesario conocer si los jóvenes disponen de tiempo libre para poder hacer uso del mismo, así como sus intereses para implementar actividades lúdicas acorde a los mismos. Para ello se realizó la presente *investigación* con el propósito de conocer el tiempo libre y las actividades lúdico-recreativas de los estudiantes de la LIE en la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo.

CAPÍTULO II

OBJETO DE ESTUDIO Y ESTRATEGIA METODOLOGICA

En este capítulo presento la estrategia metodológica que me ayudo a reconstruir el presente objeto de estudio: el tiempo libre y actividades lúdico-recreativas de estudiantes universitarios, en particular, el caso de la Licenciatura en Intervención Educativa en la sede de Pachuca, Hidalgo.

El trabajo de investigación fue un proceso en construcción que se trabajó bajo un estudio en caso *exploratorio-descriptivo*. En función de la problematización se optaron por recursos técnico-metodológicos de corte cuantitativo y cualitativo.

La primera fase de esta investigación fue un estudio exploratorio con el objetivo de examinar un tema de investigación poco estudiado para lo cual se realizó una aproximación al estado del arte sobre el tiempo libre y lo lúdico-recreativo. La segunda fase de esta investigación fue un estudio descriptivo de la información obtenida de los sujetos de investigación, esta información fue con fines diagnósticos que me permitió identificar elementos para fundamentar y formular el proyecto de diseño del espacio lúdico universitario.

1. El objeto de estudio: *tiempo libre y actividades lúdico-recreativas de estudiantes de licenciatura*

El presente objeto de estudio remite al *tiempo libre y a las actividades lúdico-recreativas* que son usuales por estudiantes de la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE) de la Universidad Pedagógica Nacional–Hidalgo (UPN-H); al repensar y proceder en su abordaje, en términos de la indagatoria empírica, me permitió reconocer y asumir a la *estrategia metodológica como un camino relativamente incierto y en construcción constante*, cuya certidumbre la empecé a conseguir hasta el momento en que logré hacer la reconstrucción descriptiva final, misma que aquí expongo en términos de los hallazgos, resultados y *propuesta pedagógica*, los que en su conjunto dan cuerpo a mi documento de tesis.

En este sentido, importa compartir que en alto grado fue en función de mi objeto de estudio que, paulatinamente, fui proyectando, focalizando y afinando los *procesos investigativos referidos a la problematización, la indagación empírica y el análisis de la información*, cuya plataforma resultó básica para diseñar y elaborar una propuesta particular de espacio lúdico.

A continuación expongo algunas consideraciones que, de manera sintética, describen y fundamentan estos procesos.

1.1. La problematización como arranque de la investigación

El arranque concerniente al *proceso de problematización* tuvo como punto de partida la actividad reflexiva de formular una serie de preguntas iniciales en torno al tiempo libre y a las actividades lúdico-recreativas de los estudiantes de la LIE. De entrada, dichas preguntas me obligaron a no dar por cierto algunos saberes, experiencias o especulaciones, que sobre estos asuntos antes podría haber dado como descripciones y respuestas aparentemente obvias; sin embargo, tales preguntas iniciales las formulé como una cuestión táctica que me obligaba a indagar referentes empíricos, para ir fundamentando respuestas iniciales o aproximativas, o bien para identificar áreas problemáticas que contribuían a focalizar y profundizar los procesos de problematización y de indagación.

Es decir, *el proceso de problematización* no se agotó en un primer momento de formulación sino *se extendió por un largo tiempo de la investigación*; en tanto las preguntas sufrieron un tránsito de construcción, al ir las reflexionando, refinando y aproximando a resultados cada vez más válidos durante el desarrollo de este trabajo de investigación. Además, hubo momentos un tanto inciertos y en donde parecía estar no sólo estancada, sino en los que tenía la sensación de que en lugar de avanzar retrocedía en la convicción de saberes que antes daba por ciertos e incuestionables, o bien daba saltos entre lo que aprendía y desaprendía al respecto.

Por lo tanto, el proceso de problematización implicó avances y relativos retrocesos, así como situaciones de cierta parálisis o de encontrar hallazgos y resultados inesperados. De esta manera logré acercarme de manera exploratoria a identificar varios aspectos, situaciones y características que me interesaban reconocer en torno al tiempo libre y a las actividades lúdico-recreativas que realizan los alumnos de licenciatura, así como aquello que les resultaría placentero realizar, a fin de orientar la estrategia de trabajo del espacio lúdico universitario, que en paralelo pretendía desarrollar en la UPN-H. Aunque cabe reconocer que, para arribar a tal punto de llegada, fue de suma importancia delimitar el problema que, como punto de partida, pautó de manera focalizada mi trabajo de investigación.

1.2. Delimitación del problema, propósitos y dimensiones de indagación

Al considerar todo lo antes expuesto y, sobre todo, al asumir que la realidad social no es una cosa dada sino que es compleja y está en proceso de construcción cambiante, por lo tanto su constitución es problemática. Por ello, después de problematizar mis saberes previos y lo que aproximativamente indicaba la literatura consultada, fue relevante delimitar el problema que pautó mi investigación; el cual lo formulé en forma de interrogante y lo expresé en los términos siguientes:

¿Cuáles son las posibilidades formativas para el uso del tiempo libre de los alumnos en la Licenciatura en Intervención Educativa, a través de la Ludoteca Universitaria?

El proceso de problematización contribuyó en la delimitación de mi problema de investigación, el cual logré focalizarlo para su abordaje con base en las siguientes interrogantes:

- *¿Cuáles son las condiciones de infraestructura y de operación sobre las cuales se desarrollan las actividades lúdico-recreativas por parte de la Universidad Pedagógica Nacional–Hidalgo (Sede: Pachuca) y dirigidas a los alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa?*
- *¿Cuáles son los tiempos reales de los que disponen los estudiantes universitarios de la Licenciatura en Intervención Educativa, para dedicarlos a las actividades lúdico-recreativas propuestas por esta institución?*
- *¿Cuáles son las características de los sujetos universitarios que cursan la Licenciatura en Intervención Educativa y sus expectativas en torno a las actividades lúdico-recreativas que debe ofertar la Universidad?*
- *¿En qué puede contribuir a la formación de los estudiantes universitarios el espacio lúdico universitario?*

Estas interrogantes constituyeron la plataforma que pautó los procesos de indagación empírica y de análisis de datos, durante esta investigación; la cual terminó rigiéndose conforme tres propósitos generales de estudio, a saber:

Identificar características y preferencias de alumnos universitarios que cursan la LIE, en torno a su tiempo libre y sobre las actividades lúdicas de su preferencia.

Analizar exploratoriamente las condiciones del establecimiento institucional (UPN-Hidalgo), así como la oferta de actividades lúdico-recreativa que brinda a sus estudiantes universitarios.

Identificar que condiciones, recursos y actividades pueden propiciar una intervención educativa para la formación en el tiempo libre de los estudiantes universitarios.

Dichos propósitos también contribuyeron a focalizar el desarrollo del proceso de indagación empírica, en torno a tres dimensiones nucleares que se entrelazan en el objeto y en temas asociados al interés analítico; las dimensiones son:

- *Infraestructura y operación de programas lúdico-recreativos que realiza la Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo, para ofrecerlos a los estudiantes de la Licenciatura en Intervención Educativa (propósitos, tiempos, necesidades y expectativas cubiertos por el programa y/o por los estudiantes);*
- *Caracterización de los estudiantes universitarios de la LIE, acerca de su tiempo libre y de sus intereses sobre las actividades lúdico-recreativas.*
- *Identificar elementos teóricos que permiten conceptualizar la Intervención Educativa con estudiantes universitarios en el uso de su tiempo libre con espacios y/o actividades lúdicas para su formación.*

En suma, las interrogantes investigativas, los propósitos y las dimensiones nucleares ayudaron a focalizar y pautar el presente trabajo de investigación, mismo que desarrollé en términos de un estudio en caso, con alcance exploratorio y cuyos datos y resultados los expongo mediante un tratamiento de narrativa descriptiva. Ello lo esbozo a continuación.

1.3. Estudio en caso-exploratorio-descriptivos

Como se advierte desde los primeros señalamientos de este capítulo, el trabajo de investigación se trabajó bajo un estudio en caso *exploratorio-descriptivo*, el cual se trabajó en dos fases. La primera fase fue un estudio exploratorio con el objetivo de examinar un tema de investigación poco estudiado para lo cual se realizó una aproximación al estado del arte sobre el tiempo libre y lo lúdico-recreativo y, en la segunda fase fue un estudio descriptivo de la información obtenida de los sujetos de investigación, esta información fue con fines diagnósticos.

Se retomaron los enunciados antes expuestos en términos de las interrogantes de estudio, los propósitos y las dimensiones. Esta investigación se delimita como un estudio en caso²⁴; así, como estudio en caso, se ha ubicado como referente empírico a la UPN-H, delimitando la indagación y análisis a los estudiantes del programa de LIE, así como a parte de su personal directivo.

Sobre la base de este estudio en caso se pretendió aportar bases descriptivas sobre la situación que impera en la institución educativa y, de esta

²⁴ Los estudios “en caso” y “no de caso” retomando las alternativas resumidas que presenta María Bertely (2006) ofrecen otro manejo de escalas de generalización, permiten particularizar la generalidad y reconocer la manera en que lo genérico se expresa en cada caso.

manera, contribuir con un diagnóstico que permitiera caracterizar las propuestas de uso de tiempo libre que sugieren los alumnos de esta Universidad.

Dicha caracterización diagnóstica contribuyó a impulsar, desarrollar y consolidar la actividad lúdico-recreativo en la UPN-Hidalgo, conforme la oferta educativa promovida por la Coordinación de Difusión y Extensión Cultural; así como, en concreto, establecer el espacio y funcionamiento institucional de una Ludoteca Universitaria, que satisfaga expectativas de los estudiantes y permita a su vez contribuir en su proceso formativo dentro de las instalaciones de la universidad.

Con lo dicho hasta aquí, es pertinente compartir que esta investigación se desarrolló considerando y asumiendo que se trata de un objeto de estudio en reconstrucción pues, como señala Selltiz al respecto de los estudios exploratorios: “...parece adecuado considerarlo también como una etapa inicial en un proceso continuo de investigación” (1980; 135). De esta manera, debe quedar claro que esta investigación realizada tuvo un análisis de corte *exploratorio–descriptivo*, que pretende aportar bases tanto para la toma de decisiones, así como para continuar en lo futuro investigaciones de mayor profundidad.

Por su carácter de estudio exploratorio sirvió como base para diseñar un diagnóstico que contribuyera a diseñar y elaborar una propuesta pedagógica

(remitida en este caso a un espacio lúdico). Los estudios exploratorios son aquellos en los que su objetivo es “...examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes” (Hernández *et al.*, 1991: 58). De manera complementaria Mohammad Naghi sintetiza los propósitos para los cuales sirven los estudios exploratorios:

- Para formular problemas para estudios más precisos o para desarrollo de hipótesis.
- Para establecer prioridades para futuras investigaciones.
- Recopilar información acerca de un problema que luego se dedica a un estudio especializado y particular.
- Aumentar el conocimiento respecto al problema.
- Aclarar conceptos.” (Naghi, 1990: 92)

Ahora bien, por lo que se refiere a los estudios descriptivos es pertinente señalar que éstos: “...buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández *et al.*, 2003: 117). También Mohammad Naghi (1990) los define como estudios que permiten saber quién, dónde, cuándo, cómo y porqué del sujeto del estudio. Señala que estos estudios se realizan cuando se quiere cumplir con alguno de los siguientes objetivos:

- “Describir las características de ciertos grupos.
- Calcular la proporción de gente en una población específica que tiene ciertas características.
- Pronosticar, por ejemplo, la venta para los cinco años próximos y usarla como base de la planeación” (1990: 93).

Por lo tanto en esta investigación, posterior a la exploración se realizó un análisis descriptivo con fines diagnóstico con el objeto de tener una perspectiva más amplia, en torno al tiempo libre y las actividades lúdico-recreativas que realizan y que les gustaría realizar a los alumnos con el fin de identificar elementos que permitan contribuir a su formación en la Universidad.

En relación con esta consideración, a continuación doy cuenta breve de una aproximación sobre el estado del arte en torno a los temas de mi interés a investigar.

1.4. Aproximación al estudio de arte sobre tiempo libre y lo lúdico-recreativo

Si bien disponía de referentes que sustentaban consideraciones acerca de mi objeto de estudio (*tiempo libre y actividades lúdico-recreativas*) había poca información y mucho menos estudios en el contexto socio-histórico de mi interés; a pesar de ello me di a la tarea de buscar y revisar la existencia de informes de investigación que dieran cuenta sobre el uso del tiempo libre de los estudiantes universitarios en el país.

Al respecto logré identificar y revisar algunos estudios, entre ellos el realizado por Elsie Mc Phal (2006), un estudio de 30 casos (15 hombres y 15 mujeres) en la ciudad de México, sujetos asalariados, viviendo en pareja y con hijos. Investiga el tiempo libre con una perspectiva de género. La técnica para la selección de los

casos la denomina “Bola de Nieve” y se apoyo en una entrevista abierta con dos preguntas de inicio: ¿qué hace un día común y corriente (hábil) desde que se levanta hasta que se acuesta? ¿Qué hace los días que no trabaja (no hábil y vacaciones) desde que se levanta hasta que se acuesta? El propósito de la investigación fue comprender si el concepto y la práctica del tiempo libre existía como tal en la vida de hombres y mujeres. De los resultados interesantes para mi trabajo fue el hallazgo de que a mayor nivel educativo los sujetos enuncian mayores opciones de tiempo libre. En relación a la mujer que trabaja si bien reconoce las opciones de tiempo libre generalmente se siente agobiada con los nuevos compromisos contraídos con la familia y con los hijos. En relación a las opciones generalmente las confinan al ámbito del hogar y al uso de medios electrónicos (televisión y radio).

También se presenta en los casos revisados poca asistencia a eventos culturales entre los factores que señalan se encuentra la falta de difusión, la inseguridad de la ciudad, la dificultad para trasladarse y, al vivir en el Distrito Federal, señalan el caos vial.

Se encontró a su vez dos trabajos referidos al tiempo libre de los alumnos en Universidades Mexicanas (en concreto: la Universidad Anáhuac y la Universidad Veracruzana). El trabajo de la Universidad Anáhuac (S/A) fue realizado por estudiantes de la Universidad (aparece en la red sin nombre). Ellos investigan en qué utilizan su tiempo libre los alumnos el propósito de generar políticas específicas

que alejen a los estudiantes de la inactividad, ya que esta última lo consideran un factor de riesgo al generar conductas hostiles de los sujetos hacia la sociedad. Es una investigación de corte cuantitativa y el instrumento que utilizan es un cuestionario. El trabajo revisado no presentaba resultados.

Con respecto al trabajo de la Universidad Veracruzana, este es realizado por Miguel Ángel Casillas Alvarado, Ahtziri Molina Roldán y Aldo Colorado Carvajal (2010) con el propósito de conocer a los estudiantes con respecto al uso que hacen de la oferta universitaria para su tiempo libre. Los resultados de esta investigación tienen el fin de conocer si han logrado alcanzar el propósito de un programa que implementaron en su institución “Modelo Educativo Integral Flexible” el cual pretende lograr una formación integral de los jóvenes universitarios incluyendo además de los conocimientos disciplinares, un conjunto de conocimientos y actividades que fortalezcan sus capacidades sensibles, de pensamiento y de acción para el crecimiento como ciudadanos a lo largo de la vida. Es realizado bajo un enfoque cuantitativo a través de una encuesta aplicada en el proceso de reinscripción del 2010 en la Universidad Veracruzana²⁵, por medio electrónico se registraron 1,085 cuestionarios. Entre los resultados interesantes tenemos que consideran como un obstáculo la clase social de los estudiantes, señalan que esta se convierte en una limitante para poder apropiarse de la oferta cultural institucional de la Universidad. En un segundo momento consideran como obstáculo la región en que se ubica la

²⁵ Universidad Veracruzana de: Xalapa, Veracruz, Córdoba-Orizaba, Poza Rica-Tuxpan y Coatzacoalcos-Minatitlán.

institución educativa pues para algunos estudiantes les resulta poco atractivo lo que se les oferta.

Adicionalmente encontré algunos otros realizados en países de Iberoamérica (como España, Colombia Portugal y Chile).

En el caso de España y de la Universidad de Oviedo, Julio Rodríguez Suárez y Esteban Agulló Tomás (1999) estudian las prácticas culturales, de ocio y tiempo libre de los estudiantes de la Universidad de Oviedo con el propósito de compararlas con las desarrolladas por otros jóvenes para saber si los estudiantes universitarios conforman un grupo con un estilo de vida propio y diferenciado. Esto les permitirá avanzar en la realización de una Tipología de prácticas y consumos culturales para realizar una programación cultural más satisfactoria para los universitarios. Realizaron la investigación a través de un enfoque psico-sociológico, se aplicó un cuestionario temático sectorial en el curso académico 1996-97 a 340 estudiantes, para contrastarlo con el grupo juvenil retomaron los aportes de varios trabajos e informes realizados por autoridades e investigadores²⁶, entre los resultados señalan que: “se constata que existe una relación entre los jóvenes que cursan estudios superiores y el tipo de prácticas culturales, de ocio y tiempo libre que realizan ... se trata de actividades fundamentalmente más activas, creativas y selectivas”(1999;

²⁶ Entre los trabajos que tomaron como referencia se encuentran: el informe de SADEI (1993), Ministerio de Cultura (1993), González Blasco et al (1994), González Fernández (1995), Martín Serrano et al (1997), De Miguel (1997)m y Aguinaga Roustán et al (1997), Citados por Rodríguez Suárez (1999;248)

256). Así encontraron que los jóvenes universitarios disponen de más tiempo libre tanto en días laborables como los festivos (1999; 254), los medios de comunicación más utilizados son la televisión, la radio, la prensa escrita y la lectura de libros. Si bien la mayoría de la juventud declara ver televisión la diferencia con los universitarios es su preferencia por los programas informativos. En relación a las actividades culturales los jóvenes universitarios mostraron más inquietudes e interés por las mismas (visitas a museos, exposiciones artísticas, monumentos, entre otros) así como el gusto por practicar actividades artísticas como pintura, fotografía, escultura y comics. De igual modo, los jóvenes universitarios 8 de cada 10 realizan algún deporte: natación, fútbol, tenis, ciclismo, baloncesto, gimnasia. Además se comprobó que los jóvenes universitarios leen más libros que el resto de colectivos juveniles.

También de España, pero de la Universidad de Huelva, revisé el trabajo de Estefanía Castillo Viera, Francisco Javier Giménez Fuentes-Guerra y Pedro Sáenz-López Buñuel (2010), mismo que lleva por título: *“Ocupaciones del tiempo libre del alumnado en la Universidad de Huelva”*. Este trabajo tiene el propósito de describir las actividades físico-deportivas que los estudiantes realizan en su tiempo libre así como también sus preferencias; para comprender otro ámbito de su estilo de vida. Se realiza en la Universidad de Huelva con una muestra de 975 alumnos en el curso 2003- 2004. Es un estudio cuantitativo basado en un instrumento: el cuestionario. Entre los aportes interesantes es la mirada que aportan los estudiantes sobre su tiempo libre, señalan que aquellos que realizan actividades en su tiempo libre

señalan que disponen del mismo mientras que los estudiantes inactivos manifiestan que no tienen tiempo libre. Entre las actividades que realizan entre semana y en fin de semana se encuentran: estudiar, ver televisión, realizar actividades en el hogar y dedicarse al internet.

En el caso de Colombia se revisaron tres trabajos. El primero de ellos lleva por título *“Prácticas cotidianas y expectativas de uso del tiempo libre de los estudiantes de la Facultad de Ciencias sociales y Humanas en Ciudad Universitaria”* (2003) y lo presenta el Centro de Estudios de Opinión de la Universidad de Antioquia realizado con el apoyo de estudiantes del curso de Diseño Cuantitativo. Se sondeo sobre algunas prácticas cotidianas de los estudiantes: deportivas, culturales y personales, con el propósito de conocer que hacen los estudiantes con su tiempo libre y poder racionalizar la oferta de servicios y actividades extracurriculares para la formación integral de sus estudiantes. Se realizó con un enfoque cuantitativo bajo la aplicación de un cuestionario a una población de 47 alumnos de 5 programas de pregrado de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquía. Entre sus resultados consideran importante programar periódicamente actividades académicas, recreativas y sociales al igual que crear una dependencia en la Facultad que reestructuró los servicios y que diseñe nuevos en la búsqueda de motivar e interesar continuamente al estudiantado.

El segundo trabajo de Colombia es un trabajo de investigación de Jairo Alejandro Fernández (2004) que se expone como “*estudio transversal del uso del tiempo extraescolar de los escolares bogotanos*”, en el revisan el tiempo extraescolar de niños y jóvenes, en torno al uso de su tiempo para actividades físicas, académicas, de ocio y del hogar. Esto con el propósito de tomar decisiones para realizar proyectos de intervención que permitan hacer un “buen uso” de ese tiempo extraescolar. Bajo el enfoque cuantitativo y cualitativo en la modalidad de estudio de caso con una muestra de dos grupos de escolares por edad: de 8 a 12 años y de 13 a 19 años, de tres instituciones públicas del distrito capital. Este trabajo no presenta resultados.

El tercer trabajo de Colombia lleva por título “Consumo cultural y uso del tiempo libre en estudiantes lasallistas” (2008) es realizado por Carlos Alberto Huertas Hurto, David Caro Cadavid, Ana María Vázquez Sánchez y Juan Sebastián Vélez. Investigan sobre las diferentes formas de consumo cultural y uso del tiempo libre de los estudiantes lasallistas fuera del contexto institucional con el propósito de generar alternativas de ocio y cultura que estén vinculados a los intereses de los estudiantes. Se realizó un estudio descriptivo con un enfoque cuantitativo con la aplicación de 421 instrumentos. Entre los resultados interesantes y que han sido reiterativos en varios trabajos anteriores se encuentran: el hecho de que no existe correspondencia entre los intereses de los estudiantes y las actividades propuestas por la institución universitaria, lo cual ocasiona una baja participación de los mismos. Señalan además que las actividades que llaman la atención de los estudiantes fuera de la

Universidad, los de más preferencia se encuentran: la televisión, el internet, asistir a discotecas y bares, en contraste con las de asistir al teatro, realizar algún deporte, tocar algún instrumento musical o asistir a clases de baile.

En el caso de Portugal analicé el trabajo de Sara Margarita de Matos e Cepa (2008) que se denomina: *“Realidades e alternativas do tempo livre na adolescencia”*. Si bien su población objeto de estudio son jóvenes adolescentes que oscilan de los 12 a los 16 años de edad, pertenecientes al medio urbano, semi-urbano y el medio rural en el año escolar 2001-2002. Se realizó bajo el enfoque cuantitativo con la aplicación de un cuestionario a una población de 383 adolescentes. El trabajo se orienta a conocer el tipo de prácticas que realizan los adolescentes en su tiempo libre y sus preferencias; de igual forma, analiza en que instituciones desarrollan esas actividades y focaliza su interés en nuevas propuestas. Todo ello con el fin de sostener la premisa referida a que la “recreación” es la alternativa para ese tiempo libre de los adolescentes, en la medida en que se trabaje conjuntamente con ellos en torno a sus intereses. Si bien rescata las preferencias de los adolescentes también señala el porqué no pueden realizarlas entre estas tenemos que prefieren ir a la discoteca, al cine, visitar museos, practicar deportes y tener acceso a internet pero no pueden realizarlos porque estudian, porque ayudan a sus padres o porque les falta dinero. Señala que el tipo de sexo de los adolescentes influye en el tipo de prácticas de su preferencia, señala que los adolescentes de los tres medios tienen acceso a las mismas actividades pero difieren de los días en que las realizan que pueden ser entre semana, fines de semana o vacaciones.

Como podrá advertirse, los trabajos de investigación antes citados refieren tratamientos con un cierto nivel de especificidad, debido a que se focalizan también como estudios en caso con carácter exploratorio; varios de ellos aclaran tener como intención, la de ser base inicial de propuestas pedagógicas a elaborar en lo futuro. Se orientan a caracterizar a los adolescentes o jóvenes universitarios con fin de responder a sus intereses en torno a las actividades culturales, artísticas y deportivas. Todos ellos se refieren al uso del tiempo libre en actividades lúdicas pero no como propuesta pedagógica articulada a una propuesta curricular como la LIE, donde el curso se orienta a desarrollar competencias para la intervención en este campo.

2. Estrategia Metodológica: camino de indagación para la exploración y descripción

La estrategia metodológica de esta investigación la diseñe considerando recabar información significativa y retomar todas las voces de alumnos y autoridades educativas en torno al tema de estudio.

La estrategia de investigación la desarrollé bajo un enfoque de investigación mixta y retome algunos principios y herramientas metodológicas de corte cuantitativo y cualitativo.

Para darle concreción al enfoque de investigación mixta me di a la tarea de diseñar una entrevista de carácter semi-estructurado con la que procuré articular indicadores tanto de corte cuantitativo como cualitativo, dispuestos mediante la formulación de preguntas cerradas de opción múltiple y preguntas abiertas. Este recurso técnico-metodológico lo dirigí a la recolección de cierta información empírica; además, al momento de diseñar y elaborar esta entrevista semi-estructurada procure considerar los temas y núcleos problemáticos aquí delimitados para orientar la indagatoria empírica.

De este modo, el instrumento de cuestionario que diseñé lo ponderé y proyecté en consideración a cada uno de los dos tipos de informantes identificados: los alumnos y los coordinadores-autoridades de la Universidad. En este instrumento de indagación empírica procuré contemplar el grueso de preguntas (abiertas y cerradas), que se circunscriben a dos *núcleos problemáticos* de interés indagativo y analítico, que son:

NÚCLEO 1.- Infraestructura y operatividad de las actividades lúdico-recreativas en la Universidad.

- *¿Cuál es la infraestructura con la que cuenta la Universidad para las actividades lúdico-recreativas?*

- *¿Los espacios cerrados de la Universidad son suficientes para albergar a toda la población universitaria?*
- *¿Los espacios abiertos son suficientes para albergar a toda la población universitaria?*
- *¿Qué tipo de actividades lúdico-recreativas programa la institución en un semestre?*
- *¿En qué horario se programan generalmente las actividades lúdico-recreativas?*
- *¿Existen actividades lúdico-recreativas que se programen de manera conjunta con otras instituciones públicas y/o universitarias?*
- *¿En qué periodo del semestre se programa?*
- *¿En qué horario se realiza?*
- *¿Se cuenta con algún apoyo de traslado cuando se realizan actividades lúdico-recreativas fuera de la institución?*
- *¿Se programan actividades para Programas de formación en específico (Licenciatura y/o Posgrado)?*
- *¿Todos los eventos están abiertos al público en general?*
- *¿Cómo es la difusión a estos eventos?*
- *¿Los medios empleados son suficientes?*
- *¿Se comunica con suficiente tiempo de anticipación la actividad a realizar?*
- *¿Cuál es la asistencia a estos eventos?*
- *¿La asistencia ha sido mayor en algún turno en particular?*
- *¿Tienen algún antecedente que explique la causa del mismo?*
- *¿Quién o quienes determinan la programación de las actividades lúdico-recreativas?*
- *¿Las actividades lúdico-recreativas programadas pertenecen a un Plan de Desarrollo Institucional?*

NÚCLEO 2.- Caracterización, intereses y disponibilidad de los estudiantes universitarios

- *¿Cuál es la edad promedio de los estudiantes de la Licenciatura en Intervención Educativa?*
- *¿Los estudiantes de este programa estudian y trabajan?*
- *¿A qué otro tipo de actividades se dedican además de estudiar?*
- *¿Cuentan con tiempo libre dentro de su horario de clase?*
- *¿Cuentan con tiempo libre fuera de sus actividades universitarias?*
- *¿A qué dedican el tiempo libre?*
- *¿Cuáles son sus gustos, intereses de recreación?*
- *¿Qué tipo de actividades lúdico-recreativas les gustaría que ofreciera la Universidad?*
- *¿Asisten a los eventos lúdico-recreativos que ofrece la universidad?*

Como parte de la población objeto de estudio es parte de la comunidad universitaria, se entrevistó a coordinadores de área y al Director General para indagar sobre lo que ofrece en torno a actividades lúdicas y recreativas la Universidad a los estudiantes universitarios y las condiciones de infraestructura de la misma. Además, el mayor peso de la población entrevistada lo conformaron los estudiantes de la LIE, de quienes con prioridad se pretendía conocer sus tiempos libres “reales”, sus preferencias de actividades a realizar en ese tiempo libre y su opinión sobre lo que oferta la universidad.

En este contexto universitario de la UPN-H, la indagatoria abarcó no solo las actividades que realizan los estudiantes de la LIE dentro de esta institución universitaria, sino también aquellas actividades lúdico-recreativas y culturales que realizan en espacios externos a la universidad, ya sea por su centro de trabajo, por actividades promovidas por el municipio o, en algunos casos, por actividades que implica un gasto económico al hacerlas.

Asimismo, para esta investigación se optó por un enfoque descriptivo (Hernández Sampieri, 2003: 115) a través del cual se logró recolectar una serie de información que permitió reconstruir datos de corte cuantitativo; esto con el propósito de dar cuenta de las características de los estudiantes universitarios y su disposición de tiempo libre, así como también de la infraestructura y de los programas que brinda la institución en torno a actividades lúdico-recreativas, dirigidas a los estudiantes universitarios de este plantel. A continuación, es pertinente esbozar algunos datos adicionales sobre lo hasta aquí señalado y referido a los recursos técnico-metodológicos desarrollados como parte de esta estrategia metodológica.

2.1. Entrevista estructurada hacia estudiantes: primer acercamiento analítico

En un primer acercamiento de análisis para apreciar el tipo de actividades realizadas por algunos de los alumnos de esta Universidad, en su tiempo libre, con la primer generación de la LIE se trabajó en el quinto semestre el curso optativo: “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa”, con el propósito de conocer

sus intereses lúdicos se aplicó un instrumento a 20 alumnos del total de los dos turnos de este semestre; a nivel del estudio diagnóstico del semestre 2004-II, logré reconstruir lo siguiente:

- Los alumnos manifestaron tener tiempo u “horas muertas” durante los horarios de clase, no siempre se da con la misma frecuencia pero en esos tiempos se dedican a atender necesidades básicas (alimentación), a platicar con su círculo de amigos o simplemente a no hacer nada.
- El total de entrevistados (20 alumnos) mencionan jugar un mínimo de tiempo o nada a la semana.
- En relación al ambiente que perciben en la institución en sus relaciones con los otros compañeros señalaron que lo perciben como: dividido, apático, frío, aburrido, apagado, pobre. Como también aprecian la poca convivencia entre los alumnos de un mismo grupo y mucho menos una interacción armoniosa entre los alumnos de otros semestres. Aún con estos resultados todos los alumnos entrevistados demostraron tener el interés por cambiar dicho clima de convivencia.
- Ante el cuestionamiento de abrir un espacio lúdico en la universidad entre los beneficios enunciados por los entrevistados se encuentran: es una buena manera de quitar el estrés, de quitar el aburrimiento, de aprovechar el

“tiempo libre”, de favorecer la convivencia universitario y también, de favorecer el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas²⁷

En el 2010 diseñé un primer instrumento piloto para la población universitaria, a fin de conocer y profundizar sobre el tema de mi interés. Este instrumento se aplicó en el mes de noviembre a una población de 40 estudiantes de la LIE de la sede Pachuca. El instrumento consta de tres hojas de contenido; inicia con una portada-presentación institucional; las preguntas se componen con opciones de respuesta abierta y cerrada, las preguntas se sistematizan conforme 4 categorías y/o núcleos problemáticos: I.- Datos Generales (sexo, edad, estado civil ,lugar y tiempo de residencia); II.- Relaciones laborales (realiza algún trabajo); III.- Planeación y uso de su tiempo (Desglose de su tiempo en varias actividades: estudio, asistir a clases, Internet, biblioteca, teatro, entre otras); y IV.- Intereses de los estudiantes en torno a las actividades lúdico-recreativas y culturales.

De este primer acercamiento los estudiantes encuestados pertenecen al programa de LIE distribuido de la siguiente forma: el 57.5% son del Turno Matutino y el 42.5% son del Turno Vespertino, el promedio por semestre fue: el 20% cursan el primer semestre de la Licenciatura, el 20% cursan el tercer semestre, el 22.5% cursan el 5º. Semestre y el 37.5% cursan el séptimo semestre.

²⁷ Con la primera generación de la LIE se planteó la necesidad de apertura de una Ludoteca Universitaria de ahí el interés de conocer su tiempo libre y expectativas del espacio lúdico.

Sobre las características de los sujetos encuestados tenemos que de esta población: 6 estudiantes son del sexo masculino y 34 estudiantes del sexo femenino, las edades de los alumnos se encuentran principalmente en la edad de los 18 a 23 años de edad, en relación a su estado civil tenemos que el 82.5% de la población es soltera y el 17.5% es casada.

El estado civil de los alumnos que nos permite confrontarlo con la distribución de su tiempo social lo cual, nos llevaría a pensar que el hecho de ser el 82.5% de la población estudiantil soltera disponen de un “mayor” tiempo libre a lo que, en relación al tiempo libre del que disponen tenemos que el 65% de los alumnos contestó disponer de “tiempo libre”. En esta pregunta no está claro de qué tiempo libre dispone al día, sólo enunciaron acorde a la pregunta de tenerlo o no, por lo cual, es un aspecto que fue considerado en el segundo instrumento aplicado.

Las actividades que ocupa el mayor tiempo de su actividad cotidiana es la realización de tareas, un 60% contestó ocupar de 2 a 3 hrs. diarias en la realización de las mismas. Las desventajas de este instrumento es que no se indagó sobre la población que trabaja: cuanto tiempo dedica a esta actividad, si cuenta con prestaciones culturales por su centro de trabajo entre otras. Las carencias y/o lagunas que arrojó este primer instrumento permitieron afinarlo para su posterior aplicación.

2.2. Focalización analítica de información aportada por estudiantes y docentes

El instrumento anterior fue afinado pero se agregó un segundo instrumento dirigido a directivos de la Universidad con el propósito de conocer sus interpretaciones sobre los intereses de los estudiantes universitarios por las actividades lúdico-recreativas y culturales de la universidad así como los “motivos” por los cuales consideran que hay poca asistencia a los eventos que programa la universidad. Para ello, generé dos instrumentos, un cuestionario para ser “*Contestado por Coordinadores de Áreas y el Director de la Institución*” y, el otro, para ser “*Contestado por los alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa de la Sede: Pachuca en los dos turnos*”. El primer cuestionario, para ser “*Contestado por Coordinadores de Áreas y el Director de la Institución*”; tiene las siguientes características:

Consta de cinco hojas de contenido; inicia con una portada-presentación institucional; las preguntas se componen con opciones de respuesta abierta y cerrada; las preguntas se sistematizan conforme a ocho categorías y/o núcleos problemáticos (I.- Datos Personales de Identificación General del Entrevistado, II.- La Formación Profesional; III.- Ejercicio Profesional en la Institución en donde se Labora y Condiciones Contractuales de Trabajo; IV.- Actividades Académicas y Administrativas que realizan en la Institución V.- El plano normativo y “real” de las actividades que se realizan en el área de Difusión Cultural, VI.- Condiciones de

Infraestructura para realizar las actividades del área de Difusión Cultural, VII.- Condiciones de Intercambio con otras instituciones educativas de la Localidad para realizar actividades de Difusión Cultural, VIII.- Características de las Actividades Lúdico. Recreativas y culturales que se ofertan en la Universidad; y, por último, se definieron 34 preguntas que componen este cuestionario; y, dependiendo del tipo de respuesta solicitada para cada pregunta, se establecieron los ítems de respuesta cerrada o se dejaron abiertos, para su posterior codificación (**ANEXO 1**). Este último núcleo problemático se relaciona con el curso de “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” debido a que éste tiene como competencia el diseño de espacios lúdicos y el propósito de “educar en el tiempo libre” esto, permite revisarlo con las actividades que realiza la Universidad para verificar qué tanto son complementarias al proceso de formación del estudiante universitario de este programa educativo.

Este primer instrumento fue contestado por el Coordinador de Licenciatura, la Coordinadora de la Licenciatura en Intervención Educativa en la sede: Pachuca y por el Director General de la Universidad.

El segundo cuestionario, “Contestado por los alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa de la Sede: Pachuca en los dos turnos” (**ANEXO 2**), fue aplicado en los meses de Enero y Febrero del 2011; la población total encuestada fue de 55 alumnos del semestre 2011-I de ambos turnos, compuesto por

semestres pares (el total de la población en este semestre fue de 97 alumnos). Si bien se entregaron 10 encuestas por semestre tenemos una diferencia notable en los dos primeros semestres debido a que en el turno vespertino no se abrieron estos grupos además de que varios alumnos extraviaron los instrumentos y no los entregaron a tiempo. De esta forma tenemos que el 47.3% de los alumnos encuestados son del 8º. Semestre de la LIE, el 25.5% son del 6º. Semestre, el 14.5% son del 2º. Semestre y el 12.7% son del 4º. Semestre de este programa de estudios.

Este instrumento tiene las siguientes características: Consta de nueve hojas de contenido; igualmente, inicia con una portada-presentación institucional; también, las preguntas se componen con opciones de respuesta abierta y cerrada; en este caso particular, igualmente las preguntas se sistematizan conforme a ocho categorías y/o núcleos problemáticos (I.- Datos Personales del alumno; II.- Estudios realizados por el alumno; III.- Semestre que cursa; IV.- Relaciones de competencia productiva del alumno; V.- Actividades lúdico-recreativas y culturales que realiza en otras instituciones; VI.- El tiempo libre del estudiante universitario; VII.- Actividades lúdico-recreativo y culturales que oferta la universidad; VIII.- Intereses de los universitarios en torno al programa lúdico-recreativo y cultural que esperan de la universidad; por último, se definieron 24 preguntas conforme a las cuales se elaboró el cuestionario; y, dependiendo del tipo de respuesta solicitada para cada pregunta, se establecieron los ítems de respuesta cerrada o se dejaron abiertos, para su posterior codificación).

Hasta aquí considero pertinente esbozar lo que a mi parecer constituyen bases de aproximación comprensiva, sobre el objeto de estudio reconstruido y sobre la estrategia metodológica desarrollada como camino de indagación y de análisis. En adelante aportaré los resultados y hallazgos de este trabajo de investigación exploratoria y, por último, la propuesta referida al espacio lúdico para instalarse y desarrollarse en la UPN-H.

CAPÍTULO III

TIEMPO LIBRE Y ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS

"Escoger el propio tiempo es ganar tiempo."
Sir Francis Bacon.

Esta investigación se fundamenta en dos conceptos claves a definir: tiempo libre y actividades lúdico – recreativas para lo cual, me di a la tarea de indagar sobre material bibliográfico y artículos de revistas relacionados con el tema, que en términos teóricos me ayudaran a reconstruir una perspectiva analítico comprensiva de las categorías analítico-conceptuales de interés en este estudio: tiempo libre y actividades lúdico-recreativas. Dicha revisión y reconstrucción me permitió confirmar que son investigadores de algunos países muy contados (como España y Colombia), los que están interesados e inmersos en estos temas, en tanto han logrado desarrollar un extenso trabajo al respecto.

Por lo tanto, al asumir que esta connotación conceptual y de aportes analíticos al campo de nuestro interés, constituye una parte esencial de este trabajo de investigación, consideré pertinente referir este capítulo a contribuciones analíticas sobre tiempo libre y actividades lúdico-recreativas. De este modo, el presente capítulo se constituye por dos apartados que resumo a continuación.

En un primer apartado y mediante varios incisos me permití revisar diversas definiciones sobre el tiempo libre, para finalmente optar por aquella noción con la cual identificamos y orientamos el presente trabajo, así como aproximarnos a la descripción de algunas diferencias entre tiempo libre y tiempo de ocio²⁸; diferencias que, en muchas ocasiones, se llegan a confundir por sus acepciones desde campos disciplinarios distintos y los diversos enfoques de recreación centrados en torno al tiempo libre.

En paralelo, en el segundo apartado de este capítulo abordo referentes remitidos a los enfoques de la recreación, a fin de precisar qué es lo que debe entenderse por “actividades recreativas” y “actividades lúdicas”; finalmente, ubicamos algunas de las actividades que se engloban dentro de esta categoría de lo lúdico-recreativo.

1. Consideraciones conceptuales del tiempo libre

Ante el término de tiempo libre existe una multiplicidad de definiciones que se revisan en un primer momento para aclarar mejor este concepto. De igual forma algunos autores suelen oponer o en su caso definir como sinónimo el tiempo libre y el tiempo de ocio que, en el caso particular de este trabajo nos referimos a

²⁸ Esta distinción de los dos conceptos es con el propósito de aclarar que en este trabajo no se miran como sinónimos, son conceptos que se complementan, pero son diferentes.

conceptos que se vinculan por hablar el primero de ellos a un tiempo disponible y el segundo a la descripción del tipo de actividades de elección libre por parte del sujeto “para” hacer en ese tiempo disponible.

De lo anterior se desprende el tercer concepto de análisis “recreación” en el cual se revisa los diversos enfoques de la recreación en torno a la mirada de la práctica del tiempo libre.

Existen diferentes conceptualizaciones sobre el tiempo libre, en un primer momento de la investigación retomo para el proyecto de investigación la definición de Ezequiel Ander-Egg (2001) en torno al tiempo libre, esta definición es trabajada por el autor como marco temporal en el cual se agrupan un conjunto de acciones que realiza el individuo. Este autor distingue que el tiempo social de todo individuo se agrupa en tres partes a partir de las actividades que realiza, éstas son:

- El tiempo de trabajo, durante el cual se realiza la actividad laboral habitual o la tarea profesional
- El tiempo forzado, dedicado a las exigencias fuera del trabajo, pero que constituyen obligaciones ineludibles. Comprende todo el tiempo necesario para satisfacer las necesidades fisiológicas... y otras... tales como el transporte, las gestiones y el cumplimiento de todas las formalidades que exige la organización burocrática de la sociedad.
- El tiempo libre o tiempo de ocio, es el que queda después del tiempo de trabajo y del tiempo forzado. Se caracteriza fundamentalmente por ser un tiempo en el que existe un alto grado de posibilidad del ejercicio de la voluntad individual y grupalSi bien se trata de actividades caracterizadas por ser de libre elección, suelen estar reguladas y orientadas social y psicológicamente. (2001: 29)

Desde esta mirada del marco temporal encontramos diversas posturas en torno a definir el tiempo libre así como agrupaciones del tiempo social del individuo. Gianni Toti (citado por Waichman 2008;101-102) menciona que el marco temporal lo podemos agrupar en cinco partes: 1) el tiempo desocupado o tiempo involuntario, 2) El tiempo de trabajo o de producción en el cual incluye el tiempo de transporte, 3) El tiempo fisiológico necesario para comer, bañarse, dormir, 4) El tiempo cultural dedicado a la educación, la cultura, el turismo popular, la gestión política entre otras y 5) El tiempo libre propiamente dicho dedicado a nosotros mismos, de autohumanización.

Frederic Munné (2010:73-75) nos plantea una agrupación de cuatro tipos fundamentales de tiempo, a partir de las actividades que realizan los individuos en cada uno de ellos, estos son: 1) El tiempo psicobiológico para actividades de comer, dormir, comprar para alimentarse y enfermedades; 2) el tiempo socioeconómico que lo relacionada con una actividad laboral, el desplazamiento al lugar de trabajo, así como también el trabajo doméstico y el de estudio; 3) El tiempo sociocultural relacionado con las actividades de vida social como visitar amigos, conversar con el esposo, conversar con los hijos, votar en elecciones, eventos sociales, entre otros; 4) El tiempo libre que hace alusión a las actividades autocreadas por cada persona sin ser una necesidad externa, de elección libre.

En la revisión de estos marcos temporales podemos observar la existencia de categorías que se superponen como por ejemplo el tiempo sociocultural en Munné y el tiempo cultural en Toti entrarían en las acciones contempladas en la definición de tiempo libre de Ezequiel Ander-Egg (2001). De los autores revisados es importante hacer mención que sólo este autor maneja como sinónimo tiempo libre y tiempo de ocio; este autor trabaja en la línea conocida como de animación sociocultural y, por ser nuestro objeto de estudio las actividades lúdico-recreativas de los universitarios es la definición que retomare en este trabajo. De los autores revisados anteriormente como Gianni Toti y Frederic Munné encuentro coincidencias en torno a las acciones que realiza el sujeto en ese marco temporal, por lo que la noción puede incluir las características siguientes:

- Las actividades de voluntad individual, actividades que son autocreadas por el hombre.
- Las actividades libres (de libre elección por el sujeto)
- Las actividades de recreación de elección del sujeto

Estas actividades están encaminadas a un tiempo libre para el sujeto y coinciden en ser actividades de elección libre del sujeto mismo y no impuesto por otras instancias.

También coinciden en que se encuentran regulados por aspectos psicológicos y sociales; en lo psicológico predomina la idea de hacer “lo que uno quiere”, esto es, el sujeto dedica su tiempo a la realización de actividades elegidas de manera libre por él. En el aspecto social juega un papel importante para la elección, la cultura que conforma al sujeto; el contexto sociocultural determina en el sujeto su decisión de “qué elegir” acorde a sus valores; pero, además, la infraestructura social en la cual habita también determina su capacidad de elección. Esta elección de las actividades a realizar le brinda la oportunidad de afirmarse como persona (en relación con los “otros) y de transformarse a sí mismo.

Para este trabajo en particular defino el tiempo libre como aquel marco temporal en el que el sujeto realiza actividades de elección propia sin ningún condicionamiento externo con un propósito de disfrute, de goce y de crecimiento personal. En el caso particular de los estudiantes universitarios, este marco temporal será el que queda del tiempo de “trabajo” (formación profesional) y del tiempo forzado (necesidades fisiológicas).

1.1. Entre el tiempo libre y el ocio

El concepto de tiempo libre y de tiempo de ocio muestra una vaguedad esto debido a la variedad de autores que lo han estudiando, en donde cada uno de

ellos lo conceptualiza desde una situación específica (campo disciplinario) o desde un momento histórico determinado. En la revisión que hace Frederic Munné (2012) sobre trabajos de estudios sobre el tiempo de ocio y tiempo libre presenta la lucha que se da entre dos concepciones ideológicas del tipo de sociedad en particular para la comprensión de estos conceptos: el capitalismo y el socialismo.

Así, al hacer esta revisión el autor identifica tres corrientes de estudio, las cuales denomina como los empíricos, los teóricos y los críticos (Munné, 2012:12).

Los estudios *empíricos* son realizados por los años treinta en Norteamérica por sociólogos de formación etnográfica interesados en algunas manifestaciones del ocio, esta recopilación de trabajos son recuperados en el texto de Munné. Entre los trabajos a destacar tenemos, por ejemplo; el trabajo de Elton Mayo de 1933 interesado en el tiempo de ocio de los trabajadores con el fin de organizarlos, al considerarlo “...*un factor de equilibrio de la personalidad*” (Munné 2012:12).

Margaret Mead (1957) define al ocio como el tiempo liberado de la producción en el cual el individuo lo utiliza para el consumo; en este mismo rubro se encuentra los trabajos de Helmuth Schelsky quien afirma que: “...*el ocio es esencialmente una esfera de consumo que aumenta la alienación y muestra el conformismo de la clase media ...*” (En: Munné 2012:15)

Otro autor que se incluye en esta categoría de los empíricos es Joffre Dumazedier quien, a su vez, hace aportaciones teóricas que lo incluyen en el siguiente apartado, de él es importante rescatar su estudio que hace ver como el tiempo de ocio ha ido en aumento debido a una disminución de la jornada laboral lo que aumenta la necesidad en el individuo de "...disponer de sí y para sí, a gozar de un tiempo otrora ocupado por actividades impuestas por la empresa y las instituciones mencionadas" (En: Munné 2012:14).

Entre las aportaciones de los *teóricos* destacan los trabajos de Anderson quien define al ocio como: "...es un tiempo sobrante y libre del trabajo; es decir, un tiempo no pagado, y por tanto no vendido al trabajo, que pertenece al individuo y en el que éste puede actuar espontáneamente mediante una libertad de elección... Para Anderson, las personas necesitan cada vez menos diversiones y tienden a emplear su tiempo libre en actividades domésticas y cívicas, constitutivas de obligaciones no laborales en las que uno puede participar de los intereses y satisfacciones propios del ocio" (En: Munné 2012:16)

Otro autor es Parker (Citado en: Munné 2012:17) quien define al ocio como: "...una actividad libremente elegida, tiene relaciones de identidad, de contraste y de separación con el trabajo". Considera el ocio como una acción elegida por el

individuo que satisface sus necesidades individuales y sociales y que lo potencializa.

Otro de los trabajos que destaca Munné es el de Erich Weber (1963) él cual habla del tiempo libre, como un método de investigación fenomenológico y un objetivo pedagógico orientado a la educación del tiempo libre, afirma que: “...*la esencia del tiempo libre en el comportamiento autónomo del hombre. Su significación antropológica exige emplearlo con sentido, lo que sólo se logra mediante comportamientos concretos que conduzcan a la autorrealización de la persona. Este es el verdadero problema del tiempo libre, (...) educar al hombre para que sepa cómo emplear correctamente su tiempo libre*” (En: Munné, 2012: 17-18).

En relación a investigaciones *críticas*, destaca el trabajo de Carlos Marx” (En: Munné 2012), quien nos habla de un tiempo libre en contraposición al trabajo. Marx define al tiempo libre como “...el tiempo de que uno dispone para gozar del producto y para desarrollarse libremente; he aquí, la riqueza real. Ese tiempo libre tanto para el ocio como para las actividades superiores, que sirven al desarrollo completo del individuo, (...) transformará de una manera natural a quien disfrute del mismo en un hombre diferente, y como tal hombre transformado, intervendrá en el proceso de producción inmediata” (En: Munné 2012:26)

Al referirse también al tiempo libre Lenin sostiene que el tiempo libre “es la parte del tiempo dedicado por el trabajador a descansar, superarse y ejercer sus derechos como hombre, miembro de la familia y ciudadano” (En: Munné, 2012: 27).

De igual forma Munné recupera la aportación de Prudenski (1960) quien describe al tiempo libre como “...aquella parte del tiempo no dedicada al trabajo, sino al reposo y al desarrollo físico e intelectual; su valor estriba en ser una reserva de productividad. Cree que puede aumentarse sin disminuir el tiempo de trabajo; por ejemplo, reduciendo los tiempos parásitos mediante una mejor organización del transporte. ..” (Munné, 2012: 28).

En esta revisión podemos observar como a partir de los críticos se empieza hablar de un tiempo libre en contraposición al tiempo de trabajo. Es decir, están dando un marco temporal a las acciones de los sujetos; en particular, cabe destacar que las acciones que mencionan estos autores como propias del tiempo libre están:

- Tiempo del sujeto para desarrollarse libremente, tiempo que sirve para el desarrollo “pleno” del sujeto.
- Tiempo del sujeto para descansar, superarse y ejercer sus derechos

- Tiempo del sujeto dedicado al descanso y al desarrollo físico e intelectual

El tiempo libre es un tiempo en el que el sujeto realiza actividades de elección propia, estas actividades pueden tener un propósito de descanso, de disfrute o de formación pero, en conjunto, todas ellas ayudan al desarrollo completo del sujeto.

Para precisar la noción de tiempo libre y tiempo de ocio cabe retomar los aportes que al respecto realiza Pablo Waichman, en torno a estos dos conceptos: *“...se considera al ocio como el conjunto de actividades, el ámbito de lo objetivo factible de ser medido. En cambio el tiempo libre sería el basamento temporal en el que se tiene lugar esas actividades”* (Waichman, 2008: 62).

Así, el tiempo libre es el marco temporal en el que se realizan cierto tipo de actividades y el tiempo de ocio será la descripción de dichas actividades, no son conceptos opuestos, se complementan, uno describe el marco temporal en el tiempo social cotidiano del sujeto y el otro hace mención del tipo de actividades que se engloban en ese marco temporal.

El trabajo de Manuel Cuenca (1983) referido a *Educación para el Ocio*, considera que tiempo libre y el ocio son dos conceptos que deberán ir unidos,

considera que el tiempo libre del hombre moderno le permite a la persona realizar su “ocio”, lo que implica para él la realización de la persona. Su trabajo lo posiciona para argumentar una educación para el tiempo libre en las escuelas, pues esto permitiría ofrecer a los niños actividades de su interés que les permita el crecimiento personal y, además, abrirles la posibilidad de una mejor formación para su perfeccionamiento personal.

En específico, Manuel Cuenca define al ocio como una experiencia satisfactoria; pero, sobretodo, como una experiencia humana valiosa (crear encuentros creativos que originan el desarrollo personal). No necesariamente tiene que ver con la realización de una actividad; y es esencialmente opuesta a las propuestas masificadas de la sociedad de consumo, es una experiencia que se realiza sin una finalidad utilitaria (1983: 66).

Estas experiencias pueden concretarse en cualquiera de las cinco dimensiones del ocio que a continuación se describen siempre y cuando la acción descansa en tres pilares que son: elección libre, experiencia para desarrollo personal y sea satisfactoria su realización. Las dimensiones son:

- 1) Dimensión Lúdica que hace referencia a los juegos y actividades de diversión que realizan las personas, tiene una finalidad de descanso y diversión.

- 2) Dimensión Creativa son las actividades que se convierten en una vivencia gratificante y formativa para las personas.
- 3) Dimensión Festiva son las actividades orientadas a la cohesión de la comunidad por medio de las fiestas tradicionales entre otras.
- 4) Dimensión Ambiental – Ecológica en relación a las actividades que se realizan al aire libre y que fomentan en el individuo el disfrute de la naturaleza
- 5) Dimensión Solidaria que está presente en todas las actividades que fomentan la convivencia social, el compromiso con los otros (Cuenca, 1983: 59-61).

Así el concepto de ocio creador es complejo en la medida en que es un proceso personalizado, cada persona tiene un modo particular de recrearse, no es la actividad por sí misma lo que recrea sino lo que ésta moviliza en cada individuo.

Para enunciar las actividades que se engloban como actividades de ocio retomamos el planteamiento de Jean Laloup quien dice: “...*si el trabajo está ligado a la civilización, el ocio se halla unido a la cultura*” (En: Rodríguez 1999:249).

Al ser el ocio una experiencia satisfactoria (Cuenca: 2004) en la medida que es de elección libre y del gusto del individuo, se hace necesario conocer los

intereses lúdico-recreativos de los alumnos de la LIE para que el proyecto lúdico universitario tenga éxito. Las actividades del espacio se planearían en torno a las cinco dimensiones del ocio que presenta Manuel Cuenca (2004), particularmente la dimensión creativa con el propósito de que el espacio cumpla con una función de educar para el ocio creativo, como señala Inés Moreno; "...el ocio es creativo en tanto contribuye al desarrollo pleno de las potencialidades de cada persona, a la luz de un acto original que le pertenezca y lo identifique como tal, permitiendo la conciencia del propio proceso" (Moreno, 2006: 24). Esto implicaría diseñar un espacio lúdico como un proyecto de alternativa de educación *del* tiempo libre y educación *en* el tiempo libre de los estudiantes de la LIE.

1.2. El tiempo libre y su práctica: diversos enfoques de la recreación

En la revisión de la construcción histórica del concepto de tiempo libre se revisó la postura de los empíricos y los teóricos, de entre estas dos posturas es preciso describir dos perspectivas analíticas diferentes, en torno al tiempo libre y al tiempo de ocio.

Destacan con una postura de señalamiento sobre el "mal uso" de su tiempo libre los aportes de Margaret Mead y Helmut Schelsky al señalar que el tiempo libre lo ocupan la mayoría de los sujetos para "el consumo", esta práctica de

consumo produce sujetos conformistas y alienados a la clase dominante (En; Munné, 2010: 13-15). Mientras que Erich Weber nos introduce a un objetivo pedagógico del tiempo libre lo que hoy se empieza a manejar como Pedagogía del tiempo libre que implica enseñar a los sujetos hacer un “mejor uso” de su tiempo para el desarrollo profesional y personal (En; Munné, 2010: 18). A propósito de los autores revisados anteriormente destacan los trabajos de Manuel Cuenca (2004) con una Pedagogía del tiempo libre.

Como tiempo de ocio señalábamos una serie de actividades que realiza el sujeto durante su tiempo libre, Rafael Mendia retoma a Dumazedier para definir estas actividades *“El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su formación o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales o sociales”* (Mendia, 1991: 33).

De igual forma, Dumazedier (En: Munné, 2010: 85-86) señala que el ocio tiene tres funciones principales: el descanso, la diversión y el desarrollo al respecto de las mismas, Frederic Munné propone el reemplazo de las tres “D” por: el descanso, la recreación y la creación. (2010: 107)

El descanso es liberador de la fatiga y se caracteriza por actividades de reposo entre ellas: el sueño, la siesta o el “no hacer nada”, la recreación lo relaciona con las actividades lúdicas y actividades a las que el sujeto se entrega por voluntad propia y no por influencia externa y, la creación, la considera la expresión del sujeto, esto implica la contemplación, la utilización de las habilidades del pensamiento y la acción sobre la realidad y, con ello, una acción sobre nosotros mismos. Ethel Medeiro señala que el uso del ocio va a depender de tres factores, los cuales son:

1. “La libertad para hacer o realizar actos de ocio
2. La motivación que se tiene para la realización de dichos actos de ocio
3. El fin que el individuo se propone cuando realiza los actos de ocio”
(En: Bolaño, 2005: 28).

Las funciones del ocio y los factores que intervienen para su realización nos llevan precisamente al concepto de recreación que se da en el Primer Congreso Argentino de Recreación que fue realizado en Córdoba, en septiembre de 1983, en el cual definen a la recreación como “...toda actividad libre, espontánea y voluntaria, que realiza el hombre preponderantemente en su Tiempo Libre, tendiente al logro de su bienestar y felicidad, mediante el encuentro con su propio yo e integrado a su comunidad, dando como resultado un fenómeno social que debe enfocarse desde la perspectiva de una educación permanente”.

Así tenemos que, la recreación es la interrelación existente entre las actividades de ocio y el tiempo para su realización (tiempo libre) encaminadas a desarrollar la autonomía en el sujeto, el uso racional de su tiempo para su crecimiento personal. Con base en las premisas anteriores, Pablo Waichman resumiría a la noción de recreación como:

- “-Una actividad (o conjunto de ellas);
- Que tiene lugar en un tiempo liberado de obligaciones exteriores;
- Que el sujeto elige (opta, decide); y
- Que le provoca placer (diversión, entretenimiento, alegría)” (2008: 192).

Existen diferentes teorías de la recreación encaminadas a definir el propósito de estas actividades. Algunas teorías señalan como finalidad el mejoramiento de la calidad de vida de los sujetos; la promoción de valores y actitudes para el buen funcionamiento del hombre y su ecosistema; posibilitar la trascendencia y, lograr la animación de la cultura. Así, la recreación son actividades elegidas por el sujeto de manera libre a ser realizadas en su tiempo libre que le producen placer y satisfacción porque las percibe con un valor social y personal.

Pablo Waichman describe tres enfoques de la recreación entre ellos tenemos: el recreacionismo, la animación sociocultural y la recreación educativa (2008: 187).

El “recreacionismo” considera a la recreación como una suma de actividades que la persona realiza en su día, a la semana o en el periodo vacacional con el único fin de “divertirse”, de compensar el cansancio y aburrimiento de la vida cotidiana por lo cual, no interesa tanto el tipo de actividades a brindar sino presentar el mayor número de oferta que van desde lo gratuito hasta tener un costo y se centran generalmente en actividades ligadas al cuerpo y su desarrollo en desmedro de la cultura ligada a las actividades de teatro, literatura, plástica, dibujo, entre otras.

En contraste con este enfoque está la “animación sociocultural” que propone actividades de liberación personal y social a través de la participación así, tenemos muchas instituciones de orden social y cultural -que dependiendo de los intereses de la institución a la que pertenecen- proponen actividades de acercamiento de la cultura y la educación a poblaciones alejadas a las mismas.

En relación a estos dos enfoque sintetiza Waichman que la animación sociocultural es “un modelo de análisis de la realidad que desarrolla métodos y técnicas en pro de un cambio social, cultural y personal. El recreacionismo es un conjunto de técnicas para entretener, ratificando el conformismo” (2008: 200).

Por último, el tercer enfoque de la recreación educativa se refiere a las actividades “didácticas” con un sentido de por qué y para qué, su ámbito de

acción es la educación formal (la escuela) como la no formal (periodos vacacionales, clubes infantiles, etc.) orientadas a actividades que forman al hombre. Waichman se pregunta sobre el papel de la recreación educativa y su respuesta es “Generar las condiciones para la comprensión de la libertad en la práctica concreta: recreación será la educación en y del tiempo libre” (2008: 204).

Lo importante de la introducción de este concepto de recreación es con el propósito de retomar el enfoque de la recreación educativa de Waichman (2008) para relacionarlo precisamente con la función que brinda la Universidad a sus estudiantes universitarios, hablar de una formación integral implica brindar otras opciones de formación que permitan la formación del sujeto como persona y como profesional en un campo de intervención social y educativo. Por lo anterior, se precisa revisar que tanto las actividades diseñadas para su desarrollo pleno son contempladas por los alumnos como las apropiadas y qué sugerencias proponen los mismos para favorecer esa función.

2. Consideraciones conceptuales sobre actividades lúdico-recreativas

Para definir las actividades lúdicas, retomo los aportes de Ezequiel Ander-Egg quien las define como aquellas actividades físicas, deportivas y al aire libre que favorecen fundamentalmente el desarrollo físico y corporal. Señala cuatro formas principales de actividades lúdicas que en ocasiones se entremezclan en

las prácticas concretas dándole un significado particular. Las cuatro principales formas de actividades lúdicas son:

1. Fiestas Populares
2. El juego
3. La recreación; y
4. Las actividades deportivas (2001:369)

Las fiestas populares presentan una expresión profunda de la vida social y cultural del modo de ser un pueblo, Ezequiel Ander-Egg (2008: 370) señala que en estas fiestas se da una significativa participación popular y permite llegar a un mayor número de personas, un ejemplo de fiesta popular es el festejo de “Día de Muertos” que en nuestro país se festeja a nivel nacional. El problema que se presenta hoy en día es que muchas fiestas populares están siendo comercializadas por empresas televisivas y/o refresqueras como el supuesto “Día del Taco”, hablar de las fiestas populares como actividades lúdicas implica, de acuerdo con el autor, recuperar espacios de participación de la misma gente con el fin de fortalecer los lazos sociales y recuperar el patrimonio cultural.

Desde el punto de vista de este autor las fiestas populares permiten conservar nuestra memoria histórica –pues muchas de ellas hoy en día se están perdiendo- y, con ello, afirmar nuestra identidad. Este tipo de actividad se

vincularía con aquellos autores que las nombran actividades culturales, implicaría la exploración de la propia cultura a partir de identificar sus raíces culturales que mejor a partir de dichas fiestas.

El juego, de acuerdo con Antonio Cabral (citado en: Ander-Egg, 2001: 376) es una actividad tanto física como mental, de ahí que el ajedrez es una actividad lúdica; de hecho, esta actividad tiene como objetivo el “placer”.

Esta noción de juego la aborda y expone Johan Huizinga en su obra “Homo Ludens” (1984), en la que presenta un análisis antropológico del juego y señala como características del mismo: es una actividad libre, es una actividad que tiene su fin en sí misma, que se acompaña de sentimientos de tensión y alegría, no supone ninguna obligación por parte de quien juega.

Revisando la raíz etimológica de la palabra lúdico tenemos que lo lúdico proviene del latín *ludus*, lúdica/co perteneciente o relativo al juego. La palabra juego proviene del latín *iocus*; que significa “acción y efecto de jugar”; jugar proviene del latín *iocari* que significa “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”. Así, tenemos que la actividad lúdica implica “libertad, risa, humor, fantasía, creatividad, deseo, imaginación, participación, bienestar” (Real Academia española, 2001).

Por lúdico entrarían todas las actividades de “juego” como son: juegos de mesa, juegos deportivos, juegos de azar, juegos motores, juegos de piso, entre otros; por actividades culturales las actividades artísticas, el teatro, el cine, la música, entre otras; por recreativo las actividades orientadas a la educación de los sujetos para el buen uso del tiempo libre.

Por actividades de recreación entrarían todas aquellas actividades voluntarias de elección libre del sujeto caracterizadas por una educación “en” y “para” el tiempo libre, que genere aprendizajes para el desarrollo del individuo modificando conductas, hábitos, actitudes y propiciando un sujeto participativo y consciente de su hacer. Para que produzcan un efecto en los asistentes es necesario que estas se manejen acorde a los intereses y características del grupo con el cual se trabaja.

Por actividades deportivas entrarían todas aquellas actividades físicas conocidas como juegos pre-deportivos que permiten en la implementación de los mismos la oportunidad de compartir en lugar de competir fomentando en quienes lo practican la capacidad de relacionarse, de fomentar su capacidad creadora, de relacionarse con otros, de respetar las normas, el sentido de solidaridad y liderazgo.

Estos cuatro tipos de actividades enunciadas por Ezequiel Ander-Egg (2001:369) se compararán con las enunciadas de su interés por los alumnos de la LIE y las que oferta la Universidad para racionalizar los servicios y actividades extracurriculares que brinda la institución y orientar las mismas a los intereses de los alumnos en pro de su formación integral.

Cabe hacer mención otras dos actividades que algunos autores también contemplan: las actividades sociales y las actividades manuales y artesanales. Las actividades sociales están presentes en todas las anteriores por ser un trabajo en grupo y no en lo individual que permite la convivencia, el fortalecimiento de las relaciones y la valoración de los otros.

Las actividades manuales y artesanales se enuncian en torno al desarrollo motriz de los sujetos que permitan fomentar su capacidad creadora al ampliar las formas de expresión teniendo un manejo de conocimientos de la técnica y del cuerpo para el buen desarrollo de la misma.

El espacio lúdico universitario se convierte en un proyecto que pretende contribuir a su formación personal enseñándoles hacer un buen uso de su tiempo libre y a su formación profesional al cumplir una función educativa como espacio de recreación retomando el aporte de Waichman (2008) el cual define la recreación educativa como las actividades orientadas a formar al hombre, todas

ellas con un sentido didáctico de por qué y para qué. Las actividades que se presentan para el diseño del espacio son actividades lúdicas que obedecen a la clasificación que brinda Ezequiel Ander-Egg (2001) encaminadas al desarrollo personal y profesional del estudiante de LIE.

CAPÍTULO IV

HALLAZGOS Y RESULTADOS SOBRE ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS

"Si el tiempo es lo más caro, la pérdida de tiempo es el mayor de los derroches."
Benjamin Franklin

En este capítulo se presentan los hallazgos y resultados que derivan de la aplicación de dos instrumentos de recolección de datos, considerados en la estrategia metodológica y que fueron aplicados durante la primera fase de este estudio exploratorio-descriptivo. En relación con la población de estudio a la que se dirigieron esos instrumentos se consideraron dos características institucionales de adscripción distinta: por un lado, se realizaron entrevistas a autoridades directivo-académicas para conocer su opinión sobre las actividades lúdico – recreativas que oferta la institución, sus medios de difusión, la infraestructura con la que cuenta para el desarrollo de las mismas y la asistencia de la comunidad universitaria; y, por otro lado, a los alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa (LIE) para conocer su opinión sobre las actividades lúdico – recreativas que oferta la universidad, su disponibilidad de tiempo libre para asistir a las mismas y las actividades lúdico – recreativas de su interés. Se describe la información empírica obtenida de los instrumentos aplicados y se realiza una reconstrucción e interpretación de hallazgos y resultados que emergen de las respuestas emitidas en los cuestionarios aplicados.

En un primer apartado, se presenta la perspectiva de las autoridades educativa de la UPN-H, en torno a las condiciones y estrategias institucionales para pautar actividades lúdico - recreativas; y, en un segundo apartado, se expone la descripción circunscrita al tiempo libre desde la situación y mirada de los estudiantes de la LIE, quienes también exponen puntos de vista sobre las actividades lúdico-recreativas que se ofertan en la UPN-H.

1. Condiciones y estrategias institucionales para pautar actividades lúdico-recreativas: perspectiva de autoridades educativas de la UPN-H

En este apartado nos interesa describir el punto de vista de las autoridades educativas en torno a cuatro puntos importantes que son: las fortalezas y limitantes de la infraestructura de la institución para realizar las actividades lúdico-recreativas, los medios empleados para su difusión, descripción de las actividades lúdico-recreativas que ellos implementan y la participación de los estudiantes de la LIE en estas actividades.

La información proporcionada por las autoridades se obtuvo de las entrevistas al Director General de la Universidad, al Coordinador de Licenciaturas a nivel Estatal y al Coordinador de la Licenciatura en Intervención Educativa, de la sede de Pachuca.

Los directivos que dirigen y coordinan las actividades académico-administrativas de nuestra Casa de Estudios cuentan con estudios de Posgrado; dos de ellos tienen grado de Maestría y uno cuenta con grado de Doctor. Además de hacerse cargo de las actividades administrativas y académicas propias de su función, son profesores frente a grupo, actividad a la que dedican a la semana de 6 a 10 hrs diarias. El tipo de relación laboral que guardan con la institución es ser personal de Base y Comisionado.

En la entrevista señalaron que la universidad sí realiza actividades lúdico-recreativas y culturales para los alumnos; muchas de ellas se programan desde el Plan de Desarrollo Institucional y otra buena parte, se van dando sobre la marcha con el apoyo de los coordinadores de área y del personal académico.

En torno a la Infraestructura y operatividad de las actividades lúdico-recreativas y culturales en la Universidad las autoridades opinaron lo siguiente:

❖ Las autoridades entrevistadas señalaron que la Universidad no contaba con la infraestructura adecuada para llevar a cabo actividades lúdico-recreativas y culturales dentro de sus instalaciones, particularmente, en la sede de Pachuca.

Al respecto señalaron que:

- *Hace falta contar con más recursos humanos orientados al área de programa editorial.*
- *Se necesita fortalecer la infraestructura física y de equipamiento de la misma para llevar a cabo eventos masivos en lugares cerrados. En este rubro de infraestructura fue señalado la necesidad de contar con un espacio de usos múltiples (para danza, teatro, música) perfectamente equipado, amplio y climatizado por parte de las autoridades entrevistadas.*
- *La necesidad de actualizarse en medios tecnológicos como apoyo a los eventos recreativos y culturales así como la construcción de una cabina de grabación.*
- *Contar con un presupuesto para apoyar las actividades recreativas y culturales.*

❖ En relación con la infraestructura ya existente y lo adecuado de las mismas para los eventos programados señalaron que:

- El auditorio, es un espacio cerrado, no tiene la capacidad para albergar a toda la población universitaria si se piensa en un evento masivo.
- Los espacios abiertos si son suficientes pero, pensando en cuestiones climatológicas, se requiere presupuesto para alquilar un manteado y sillas suficientes para el evento, esto es, no es seguro para la realización de los eventos.

En síntesis señalaron que en relación a la infraestructura la Universidad si cuenta con espacios suficientes para realizar actividades lúdico-recreativas en sus instalaciones, sin embargo, existen limitaciones en el equipamiento de las mismas para eventos masivos.

1.1. Medios empleados para promover y difundir las actividades lúdico-recreativas y culturales

En torno a los medios de difusión empleados por la institución para dar a conocer las actividades lúdico-recreativas y culturales preguntamos a las autoridades educativas sobre la forma y tiempo en que daban a conocer los eventos programados, señalaron qué:

- ❖ El medio de difusión más empleado son los carteles publicitarios.
- ❖ El medio de difusión más efectivo es la invitación directa, esto es, pasar grupo por grupo a hacer la invitación.
- ❖ En algunas ocasiones, sobre todo si son eventos a realizarse de manera conjunta con otra institución se emplea la Radio y la televisión Estatal.
- ❖ Últimamente se están empleando los correos electrónicos, sobre todo el de los profesores para dar a conocer la convocatoria a los eventos.

De igual forma, durante la entrevista, el Director hizo mención de que una vez realizado el evento se notifica del mismo en la Gaceta de la Universidad para su publicación y consecuente conocimiento de la comunidad universitaria.

Las tareas de difusión y promoción de las actividades corresponde al área de difusión Académica, los entrevistados expresaron que las funciones de la misma son las siguientes:

- a) La planeación de la difusión de las actividades programadas en la Universidad.
- b) La vinculación con los medios de comunicación como radio, televisión e impresos.
- c) La grabación de los eventos académicos programados por la universidad (tanto en sus instalaciones como en otras instituciones en la que son invitados),
- d) La organización de ciertos eventos académicos que solicitan algunos académicos como apoyo a los programas de formación que manejan.

1.2. Actividades regularmente programadas

En relación con las actividades que son programadas es necesario conocer el tipo de actividades que se presentan en el plantel así como el horario de las mismas.

Al respecto tenemos que, entre las actividades programadas por la Universidad - según los informantes en torno al rubro de lúdico - recreativas son las siguientes:

- ❖ Eventos de Danza y Teatro, más recientemente poesía y presentación de grupos musicales.
- ❖ Círculos de lectura.
- ❖ Actividades lúdicas, programadas por el espacio de Ludoteca (están se dan generalmente en la explanada de la universidad).
- ❖ Encuentros de estudiantes LIE (actividad programada año con año para escuchar la evaluación que sobre el programa realizan los propios estudiantes universitarios).
- ❖ La activación Física (actividad programada una hora a la semana en su mismo horario del semestre I-2011).
- ❖ Concursos de ofrendas y calaveras.
- ❖ Concurso de Elaboración de piñatas.
- ❖ Eventos deportivos y culturales con el IMCA²⁹(también es una actividad que se realiza de manera anual por esa institución y de la cual somos invitados).
- ❖ La semana de la diversidad cultural.

²⁹ Instituto Municipal contra las Adicciones

- ❖ La semana de la Ciencia y Tecnología (actividad que se realiza de manera anual, en los meses de octubre).
- ❖ Días conmemorativos como: las personas con discapacidad, de la Lengua Materna, de la Mujer, del Maestro, del estudiante Universitario, entre otros.

Las actividades programadas no pertenecen a algún programa educativo en específico pero, por el horario de programación de las mismas, la oferta recae en la población estudiantil de la LIE.

En relación con los horarios en que generalmente se presentan las actividades tenemos que la mayoría han sido programadas en el periodo de tiempo que comprende de las 12:00 hrs. a 16:00 hrs. del día. El mayor número de actividades se programan en el segundo periodo del año pues los meses de octubre a Diciembre son donde se presentan el mayor número de eventos. La actividad que se programa con anticipación y la que, además, se presenta en otros espacios es la de danza, ya que en la Unidad hay un grupo conformado por alumnos de la LIE y egresados del mismo programa.

No se cuenta con convenios con otras instituciones de educación superior o instituciones de orden público para hacer intercambio de eventos culturales y, cuando existen eventos foráneos que por iniciativa personal de los alumnos o por

invitación desean asistir es difícil poder brindarles apoyo económico a todos para su traslado.

1.2.1. La asistencia a las actividades programadas

En relación con la población que asiste a los eventos que programa la Universidad tenemos que, en la opinión de las autoridades educativas, los estudiantes representan del 70 % al 40% de los asistentes. Consideran que cuando la asistencia es baja se refleja muy poco interés por parte de los alumnos.

Generalmente, sobre todo por el horario de programación, han observado que los alumnos que más asisten son los del turno Matutino en las actividades programadas en ese horario, las actividades programadas por la tarde y en días en que se atiende solamente el programa de la LIE hay poca asistencia –aunado a que hay que menos grupos y con menos alumnos en este horario.

Con respecto a la asistencia de los alumnos a los eventos algunos entrevistados muestran tener dudas sobre el interés real del alumno por el evento, porque en muchas ocasiones se ha caído en las prácticas de: asisten por la presión de sus profesores ya sea por ser en el horario de clases, por la solicitud de entregar un trabajo que de muestra de su asistencia al mismo o ante la amenaza del pase de lista en el evento. Son muy pocos los alumnos interesados en la temática en

cuestión, esto se ve reflejado en las conferencias en donde a partir de la invitación a participar con preguntas o comentarios al cierre del evento no se observan intervenciones por parte de los alumnos.

En relación a las posibles causas de la poca asistencia a los eventos programados las autoridades educativas coinciden en que no se ha tomado en cuenta los intereses de los alumnos, así como el horario de mayor probabilidad de asistencia de éstos a los eventos.

2. Los estudiantes de la LIE: su tiempo libre y su mirada a las actividades lúdico-recreativas y culturales en la UPN-H.

En este apartado como resultado del instrumento aplicado en un primer momento se caracteriza al estudiante de la LIE y la disponibilidad de tiempo libre así como también se recupera su opinión sobre las actividades lúdico-recreativas y culturales que le oferta la universidad pero, sobre todo, se recuperan los intereses personales de cada uno de los estudiantes entrevistados con el fin de ser considerados a futuro para la oferta de actividades lúdico-recreativas y culturales de la Universidad.

Las entrevistas se aplicaron a los alumnos en el semestre I-2011, en este periodo los grupos abiertos pertenecieron a los semestres pares, esto es;

segundo, cuarto, sexto y octavo semestre de los turnos Matutino y Vespertino respectivamente.

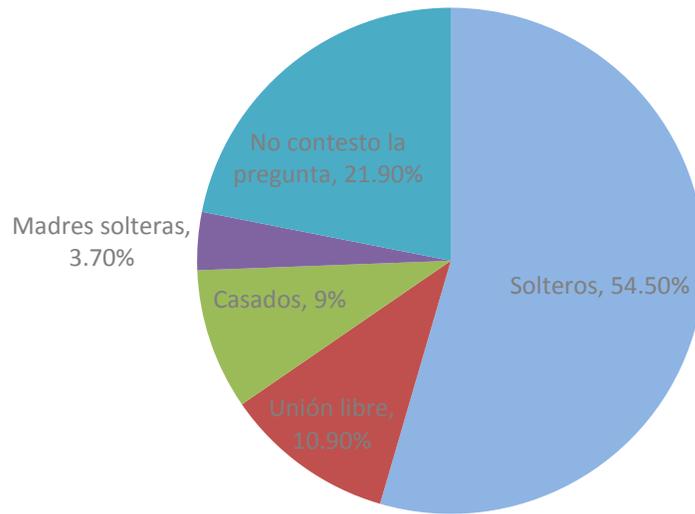


La población encuestada fue de 55 alumnos, de éstos el 83.6% son mujeres mientras que el 16.4% son hombres, con una edad aproximada entre los 18 a 23 años de edad como se muestra en la Tabla 1:

Tabla 1. "Datos generales: Edad"

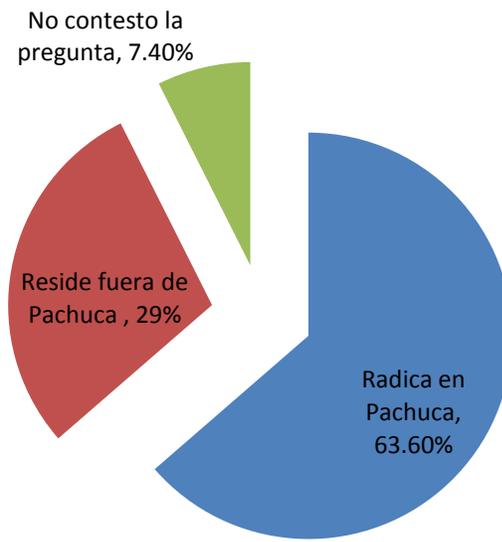
Rango de edad de los alumnos encuestados	Porcentaje
Entre 18 y 19 años de edad	10.9%
Entre 20 y 21 años	34.5%
Entre 22 y 23 años	36.3%
Entre 24 y 25 años	5.5%
De 26 años de edad	5.5%
De 28 a 29 años de edad	5.5%
De 31 años de edad	1.8%

En relación con el estado civil de los alumnos encuestados tenemos que el 54.5% son solteros, el 10.9% vive en unión libre, el 9% están casados y el 3.7% son madre soltera. En este rubro el 21.9% no contesto la pregunta.

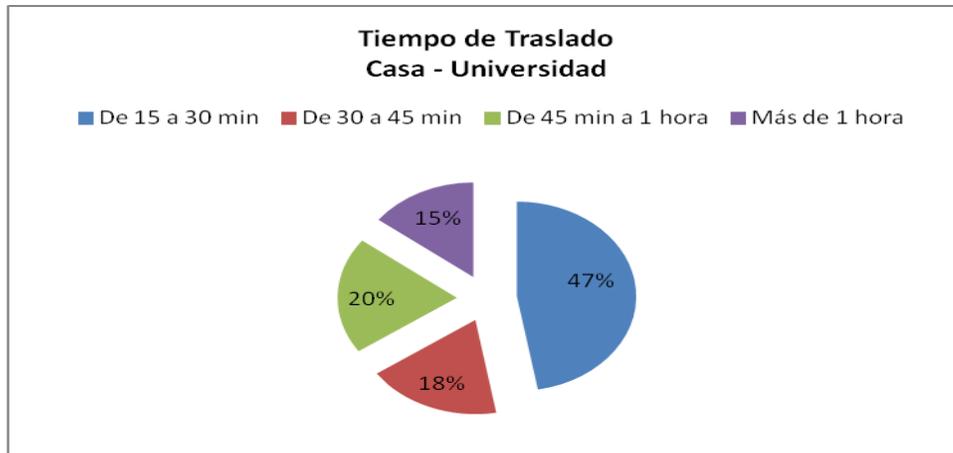


De la población encuestada el 91% no tiene hijos y el 9% es padre o madre; las edades de los hijos no sobrepasan los cinco años.

En relación a su lugar de residencia y el tiempo de traslado que hacían entre la misma y la Universidad tenemos que: el 63.6% radica en la ciudad de Pachuca, el 29% reside fuera del municipio de Pachuca en el cual se encuentra ubicada la UPN-Hidalgo y, un 7.4% no contesto la pregunta. Podemos observar que en los alumnos hay un marco temporal propicio para ganar en tiempo libre, en la medida que se reducen las horas de traslado de los sujetos de su casa al centro de trabajo y/o estudios.

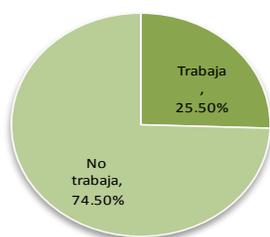


Con el dato de su lugar de residencia incluí en el instrumento información relacionada con el tiempo de traslado de su casa de residencia a la universidad.



En esta pregunta contestó el total de los estudiantes por lo cual los datos hacen que no coincidan con la respuesta de su lugar de residencia, en este apartado tenemos que: los estudiantes que realizan un traslado de entre 15 a 30 minutos corresponde al 47.2% y, los que realizan un recorrido de 30 a 45 minutos

es el 18.2% , la suma de estos dos corresponden al 65.4% de los alumnos entrevistados, los cuales invierten hasta 45 minutos para trasladarse en relación a la ubicación de la colonia en la cual reside, esto se da porque en ocasiones los alumnos tienen que hacer uso de dos medios de transporte para llegar a la Universidad. En relación a los alumnos que realizan más de 45 minutos en su traslado equivale al 20% de la población entrevistada y el 14.6% se hace más de una hora de traslado.



Hasta aquí tenemos que en la caracterización de nuestros alumnos lo referido al tiempo de traslado y actividades y/o responsabilidades con los hijos no entrarían como actividades que resten tiempo a las actividades de ocio por lo cual, fue necesario conocer si realizan actividades productivas (o socioeconómicas), sobre esta información tenemos que el 25.5% de los alumnos encuestados trabajan y el 74.5% de los alumnos indican no trabajar.

Entre los motivos por los cuales los alumnos entrevistados indicaron no trabajar se encuentran: el 27.2% no tiene tiempo por las actividades de formación que le demanda la LIE (Lecturas, tareas y prácticas profesionales), el 16.3 % expresan depender económicamente de sus padres y el 16.3% indicó que no

trabajan porque no encuentran espacios que les brinden la oportunidad de laboral medio tiempo o en su caso, que coincida con el horario libre que tienen en la Universidad. El 14.6% no contestó sobre el motivo por el cual no trabaja.

El 48.8% tenía una vida productiva, aunque expresaron llevar de 3 años a 6 meses sin conseguir empleo acorde a sus necesidades horarias.

En relación con los alumnos que trabajan (el 25.5% de la población entrevistada) se les solicito indicaran la institución en la cual laboraban, así tenemos que: el 5.5% de los encuestados menciona trabajar en instituciones del Gobierno Estatal, el 7.5% mencionó trabajar en instituciones privadas, el 1.8% mencionó trabajar por su cuenta y el 9.1% especificaron como “otros” el lugar en el que trabajan. De esta pregunta el 1.8% no contestó.

A propósito de su desempeño laboral en relación a la formación académica que reciben en la Universidad consideré necesario conocer el lugar de trabajo, los resultados son una variedad de oficios como se puede apreciar en la tabla No. 2:

Tabla 2. "Centros de trabajo de los alumnos LIE"

Lugar en el que trabajan los alumnos de la LIE	Porcentaje 25.5% de alumnos que trabajan
Docente/ Nivel primaria	7.3%
Despachador en Papelería-Internet	7.3%
Asistente educativo	3.6%
Taller Familiar	3.6%
Estacionamiento	1.8%
Despachador en Gasolinera	1.8%

De esta información podemos desprender como el 10.9% trabaja en un ámbito educativo aunque su función no sea todavía propiamente la de interventor pero, el 14.5% trabaja en un contexto muy ajeno a su campo de formación en la Universidad.

En relación con el tiempo libre que disponen es necesario hacer la comparación con las horas-tiempo de trabajo, podemos apreciar el promedio de tiempo de trabajo al día entre los alumnos encuestados en la Tabla No. 3:

Tabla 3: "Horas dedicadas al tiempo laboral"

Horas de trabajo al día	Porcentaje (25.5% de alumnos que trabajan)
• De 6 a 7 horas	9.1%
• De 4 a 5 horas	7.3%
• De 3 a 4 horas	3.6%
• Más de 8 horas	5.5%

En relación a este dato tenemos que de los alumnos que trabajan el 10.9% dispone de tiempo para sus actividades escolares y tiempo libre al tener un horario de 3 a 5 horas diarias de desempeño en su trabajo. El resto de los alumnos (el 14.6%) tiene una jornada muy apretada entre su horario de trabajo, su horario de formación académica y su tiempo libre.

La gran mayoría de los jóvenes que trabajan tiene poca antigüedad en su centro de trabajo como lo muestra la Tabla No. 4:

Tabla 4: “Antigüedad en su centro de trabajo”

Antigüedad en su trabajo	Porcentaje (el 25.5% de alumnos que trabajan)
▪ De 6 meses a un año	9.1%
▪ De 1 a 3 años	10.9%
▪ Más de 3 años	5.5%

Esto en relación a la experiencia laboral nos muestra que los estudiantes que trabajan tienen menos de tres años trabajando y, en relación a como describen su ambiente de trabajo tenemos que el 16.4% consideró AGRADABLE el ambiente de trabajo y el 9.1% de Muy agradable.

Este clima laboral no guarda ninguna relación con el tipo de relación contractual con su centro de trabajo, así tenemos que de los alumnos que trabajan (el 25.5%) solo el 10.9% cuenta con Base en su centro de trabajo, el 9.1% están

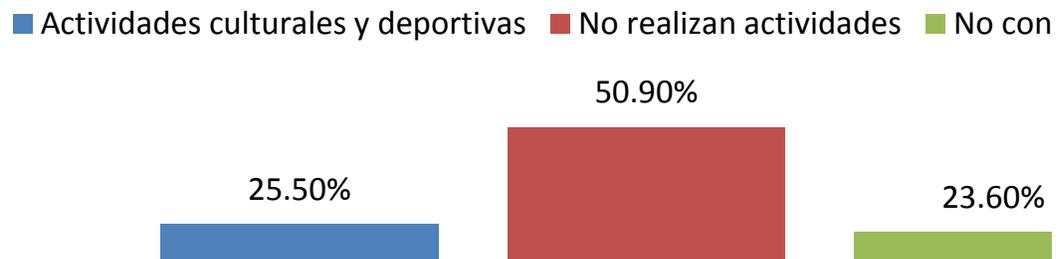
por contrato y el 5.5% son eventuales (fines de semana y/o diario pero sin horario fijo).

De esta población solo el 5.5% señaló contar con prestaciones (entre ellas ISSSTE e IMSS) y el 20% señaló no contar con ninguna prestación. De los tres sujetos que señalaron contar con prestaciones entre ellas la existencia de Centros Culturales, sólo dos de ellos indicaron hacer uso de las mismas y sólo uno especificó que el uso que hacía del centro era para hacer “presentaciones”.

Posiblemente no comprendieron la pregunta o desconocen lo que estos centros culturales ofrecen sobre todo porque a media cuadra de la Universidad está ubicado el Centro Cultural del IMSS que cuenta con alberca y clases de guitarra, repostería, carpintería, danza, Tai Chi, entre otros.

Las prácticas del tiempo libre varían de un sujeto a otro, de la población encuestada de jóvenes que estudian y trabajan tenemos que el 25.5% sí realiza actividades de tipo cultural y deportiva fuera de su horario de clases mientras que el 50.9% no realiza ningún tipo de actividad fuera de su horario de clases, el 23.6% no contestó la pregunta.

Prácticas del tiempo libre



En la especificación del tipo de actividades que realizan tenemos que de los 14 alumnos que trabajan esta pregunta fue contestada por 17 alumnos, por lo cual, retomo las mismas y a continuación las enunció:

- Jugar Futbol los domingos
- Tomar clases de Zumba
- Jugar futbol rápido
- Clases de Ballet Folclórico
- Fomento a la lectura
- Proyecto Socioeducativo: "Recuperación de espacios públicos"
- Taller literario con amigas
- Curso de Guitarra
- Caminata
- Paseos
- Basquetbol

Se recuperaron como fueron enunciadas y solo el juego de futbol los domingos fue señalado por los encuestados cinco veces y las clases de Zumba tres veces.

2.1. El tiempo libre del estudiante universitario

Las preguntas sobre este rubro fueron para todos los alumnos encuestados, de los 55 alumnos tenemos que, en relación al tiempo libre que dispone de lunes a viernes distribuido en el transcurso del día mostraron tener un tiempo libre de una a dos horas, como se muestra en la tabla 5:

Tabla 5. “Tiempo libre del que dispone al día de lunes a viernes”

Tiempo libre que dispone de “lunes a viernes”	Porcentaje
• Entre 1 y 2 horas	56.3%
• Entre 3 y 4 horas	23.6%
• Más de 4 horas	7.4%
• No dispone de tiempo	10.9%
• No Contesto	1.8%

Así, el 87.3% de los alumnos encuestados dispone de tiempo libre por lo cual, es necesario conocer el tiempo libre del que dispone, el horario y los días para poder ofrecer actividades lúdico-recreativas y culturales acorde a sus tiempos.

De esta manera tenemos que, en relación al momento del día del que dispone de tiempo los alumnos respondieron tener más tiempo en la categoría enunciada como “noche”, la cual comprende de las 19:00 horas a las 21:00 horas, como se muestra en la Tabla No. 6:

Tabla 6. “Horario del día en que dispone de tiempo libre”

Horario del día en que dispone de tiempo	Porcentaje
• En la mañana (De 8 a 12 hrs)	21.8%
• A mediodía (De 12 a 15 hrs)	5.5%
• En la tarde (De 16 a 18 hrs)	25.5%
• En la noche (De 19 a 21 hrs)	36.3%
• No Contesto	10.9%

Si bien podemos observar una tendencia de disposición por la tarde y noche también es necesario considerar los fines de semana, sobre todo los sábados en los que esta institución tiene sus puertas abiertas a la población universitaria así, como se muestra en la siguiente tabla, los alumnos disponen hasta de más de cuatro horas los fines de semana, ver tabla No. 7:

Tabla 7. “Tiempo libre del que dispone los fines de semana”

Tiempo libre del que dispone el fin de semana	Porcentaje
• De 1 a 2 hrs.	18.2%
• De 3 a 4 hrs	21.8%
• De 4 a 6 hrs	20%
• Más de 6 hrs	30.9%
• No dispone de tiempo	9.1%

En este cuadro se puede apreciar que los alumnos disponen de mayor tiempo libre los fines de semana, pero no tenemos claro si esto implica sólo los sábados o los domingos. Además, del tiempo libre del que disponen los estudiantes universitarios en la semana de lunes a viernes es necesario conocer las actividades que realizan, lo cual se puede apreciar en la Tabla No. 8:

Tabla 8. “Horas que dedica en el día a las actividades del tiempo libre”

Actividades que realiza en su tiempo libre	Horas que dedica al día					
	Menos de 1 hr	De 1 a 2 hrs	De 2 a 3 hrs	Más de 3 hrs	Nunca lo hace	No contesto
Prepararse para clase (Estudiando, haciendo tareas, analizando datos) y otras actividades académicas	3.6%	21.9%	30.9%	40%		3.6%
Ver Televisión	47.3%	27.3%	5.5%		10.9%	9%
Estar con los amigos	45.5%	32.7%	12.7%	1.8%	5.5%	1.8%
Escuchar música	52.7%	21.9%	10.9%	7.3%	3.6%	3.6%
Trabajar en actividades reenumeradas	16.7%	5.4%	5.4%	18.1%	29%	25.4%
Leer (revistas, periódicos, etc.)	32.8%	29%	18.1%	5.5%	7.3%	7.3%
Ayudar en los quehaceres del hogar	21.9%	32.8%	23.6%	14.5	3.6%	3.6%
Ocio digital (chatear en internet, videojuegos, Xbox, entre otros)	38.2%	18.1%	12.7%	9%	16.5%	5.5%
Asistir a actos culturales: teatro, cine, museos, etc.	30.9%	20%	14.6%		25.5%	9%
Participa en actividades cocurriculares (deportes interuniversitarios, talleres que oferta la universidad, danza, teatro, música)	18.1%	10.9%		1.8%	61.9%	7.3%
Participa en actividades de formación y culturales programadas por la universidad: conferencias, coloquios, encuentros culturales, proyección de cine, entre otros.	23.7%	27.3%	3.6%	5.5%	29%	10.9%
Cuidar personas que depende de usted: padres, conyugue, hijos, familiares.	20%	9%	3.6%	10,9%	47.5%	9%
Tiempo de traslado: manejando o en transporte público.	38.3%	30.9%	10.9%	10.9%		9%

Para esta información es necesario indicar que el 41.8% no comprendió la forma de responder pues señalaron muchas horas que la suma da más de las horas del día.

Las actividades que realizan los estudiantes universitarios de la LIE en su tiempo libre y que fueron arriba enunciadas las podemos agrupar en las siguientes categorías:

- *Las actividades de relación social y/o vida social y diversión:* Estar con los amigos y la asistencia a eventos culturales como el cine, el teatro, los museos entre otros.

- *Las actividades de vida familiar:* ayudar en los quehaceres del hogar, estar con o al cuidado de miembros de la familia como padres, hijos, abuelos, entre otros.

- *Las actividades de ocio pasivo:* expresado así por algunos autores por ser actividades de propia elección, les gusta hacerlas aunque no tengan en su mayoría un provecho personal y no implica mayor esfuerzo físico la realización de las mismas, entre ellas se encuentran: Ver televisión, escuchar música y el ocio digital por pasar el tiempo como chatear, navegar por internet.

▪ *Las actividades de ocio activo:* son del interés del sujeto, implica cierta “actividad” de tipo mental o motriz del sujeto para su realización, son de libre elección, entre ellas están: los cursos y/o talleres de manualidades, de danza, de fotografía entre otros, sin valor curricular.

▪ *Las actividades físicas y/o deportivas:* entre ellas la más identificada y elegida por la población de estudio fue el fútbol.

▪ *Las actividades de formación:* que implicaría no solo la asistencia a otros cursos ajenos a la Universidad sino el mismo tiempo que dedican a su formación dentro y fuera de las instalaciones de la universidad como lo son: el tiempo dedicado a la realización de tareas, a la realización de lecturas de la antología, a la investigación no solo en bibliografía sino en internet para la resolución de trabajos, la asistencia a conferencias, pláticas y cursos dentro y fuera de la institución.

La tabla de datos (Tabla No.8) nos muestra que de las actividades de mayor preferencia para realizar en su tiempo libre se encuentra el consumo de los medios masivos de comunicación como son la televisión, el internet, los video juegos y la lectura. Esto se convierte en la posibilidad de indagar a futuro las especificidades que rodea este tipo de consumo. Para fortalecer de igual forma la

oferta que desde extensión cultural se puede brindar a los alumnos por estos medios.

Como se señaló anteriormente, los alumnos disponen de mayor tiempo libre los fines de semana. Al respecto, se les solicitó que indicaran por orden de importancia las tres actividades que realizan los fines de semana. A continuación se muestran el orden de selección en la Tabla No. 9:

Tabla 9. “Actividades que realiza los fines de semana y tiempo de dedicación”

Actividades que realizan el fin de semana	Tiempo de Dedicación	Porcentaje de elección
Quehaceres del hogar	De 2 a 3 hrs.	47.27%
Realizar tareas escolares	De 2 a 3 hrs	45.45%
Salir con los amigos y/o familia	De 3 a 4 hrs	41.8%

Otras actividades enunciadas fueron: Trabajar con un 16.36% de la población encuestada, al igual que jugar futbol con el mismo porcentaje (el 16.36%) de la población encuestada.

Se consideró necesario conocer que actividades realizan cuando están con sus amigos, con el fin de poder agruparlos a partir de intereses comunes, al respecto les solicitamos enunciaran las tres actividades que más realizan con sus amigos, entre las actividades enunciadas tenemos que de la población encuestada el 61.81% mencionó el conversar con sus amigos, el 43.6% el salir a pasear con sus amigos, el 30.9% enunció el ir a comer con sus amigos, entre las actividades lúdico-recreativas y culturales tenemos un porcentaje por debajo de las anteriores, el jugar fue enunciada por el 23.6% de la población, el ir al cine el 21.8% y el hacer tareas el 21.8%.

3. Los estudiantes universitarios: su participación en las actividades lúdico-recreativas dentro de las instalaciones de la Universidad

La Universidad cuenta con espacios abiertos y un auditorio en el cual implementa algunas actividades lúdico–recreativas a lo largo de los semestres. En torno a esta programación se les solicitó a los estudiantes brindaran su punto de vista en torno a infraestructura, contenido de los eventos y la difusión de los mismos, así describimos la información obtenida en este rubro.

De la población encuestada el 85.4% señaló no conocer ningún programa por parte de la Universidad para el uso de su tiempo libre dentro de las instalaciones universitarias, el 14.6% dijo conocer algunos espacios y programas

que ofrece la universidad, entre ellos mencionaron la hora cultural, la ludoteca y la actividad física, en ese orden de enunciación.

3.1. Asuntos de interés de gusto y de disgusto

Si bien en un ítem anterior los alumnos indicaron desconocer la existencia de algún programa para el uso del tiempo libre de los universitarios dentro de las instalaciones de la Universidad, también se les solicitó que enunciaran tres actividades que les brinda la universidad en su tiempo libre (actividades fuera del horario de formación). Entre las actividades señaladas por los alumnos tenemos las siguientes:

- El 27.2% señaló que las conferencias eran las actividades que ofertaba la universidad.
- Otra de las actividades que oferta la universidad son los torneos de fútbol y los juegos de mesa, esta actividad fue enunciada por el 16.3% de la población.
- El 14.5% de la población mencionó que no existía “nada formal” con respecto a este tipo de actividades (habría que indagar que quieren decir con eso).
- El 12.7% dijo desconocer el tipo de actividades que oferta la universidad al respecto y el 10.9% señaló que no existen actividades de este tipo.

- El 18.4% de la población no contestó esta pregunta.

Ante la pregunta de lo que les gustaría que la universidad les ofreciera tenemos las siguientes sugerencias, se les indicó que enunciaran tres actividades de su elección, las más demandas son:

- Actividad física, enunciando con ello actividades deportivas, fue elegida por el 61.8%.
- Danza, enunciada por el 25.4% de la población.
- Curso-Taller elegida por el 25.4% de la población, entre los contenidos sugeridos para este curso tenemos: Lectura y redacción, nuevas tecnologías, dinámicas recreativas, habilidades del pensamiento, nutrición, manualidades, atención a personas con discapacidad.
- Música, enunciada no como curso sino como actividades musicales de conciertos o audiciones, el 18.1% de la población lo eligió.
- Las actividades de juegos de destreza fueron elegidas por el 16.3% de la población.
- Proyección de cine fue elegida por el 14.5% de la población.

Con un porcentaje menor al 10% fueron enunciadas como actividades: excursiones, teatro, vendimias, grupos de aprendizaje, fotografía, natación y karaoke.

Independientemente del horario de programación el interés de los alumnos por las actividades programadas, generalmente, se cuenta con poca audiencia en los eventos. Ellos enunciaron la falta de información oportuna sobre los eventos programados, que es un elemento importante a considerar para la asistencia a los mismos.

En un apartado anterior, los alumnos mencionaron el horario en el que disponen de tiempo libre. Es necesario comparar este dato con el horario en que la Universidad oferta las actividades lúdico-recreativas y culturales. Con respecto a su disponibilidad de tiempo los estudiantes sugirieron que las actividades se presenten preferentemente en el horario de 8 a 12 hrs, esta opción fue elegida por el 45.4% de la población.

Con respecto al horario en que les gustaría que se presentaran estas actividades, la población encuestada seleccionó el de 16:00 a 20:00 hrs, esta opción fue elegida por el 43.7% de la población. En contraste con el tiempo en que se presentan generalmente las actividades, sólo el 20% eligió la opción de 8 a 12 hrs. Ahora, cuáles fueron los motivos de su elección. Al respecto tenemos que el

34.5% señaló que el horario elegido es porque se encuentra en la Universidad, el 20% de la población lo enunció como un reclamo de tomar en cuenta a los alumnos del turno vespertino y el 18.1% de la población lo eligió porque no afecta sus actividades de formación académica en la universidad.

Otro elemento importante a considerar es la difusión que brinda la universidad a los eventos lúdico-recreativos y culturales que oferta en relación a cómo lo perciben los alumnos, al respecto tenemos que: el 61.8% respondió que no son adecuados los medios de difusión empleados, sugieren emplear las nuevas tecnologías como el enviar correos electrónicos o por medio de avisos o mensajes en *Facebook*.

Entre las sugerencias a las autoridades educativas que planean este tipo de actividades los estudiantes señalaron que las actividades sean agradables para ellos (54.5%), las actividades que propongan les permita adquirir nuevos conocimientos en torno al programa de formación de la LIE (27.2%), para asistir las actividades deben ser obligatorias (3.6%) y señalaron no tener tiempo para otras actividades (5.4%); y el 9.3% no contestó la pregunta.

Considerando que es importante retomar las sugerencias de los alumnos para el diseño y programación de actividades por las diferentes áreas de coordinación de la universidad para generar proyectos que cubran las demandas e

intereses de los mismos y, con ello, se fortalezcan los espacios, se les preguntó sobre las actividades que le gustaría que les ofertará la universidad. En este segundo momento hubieron cambios en la elección, entre las actividades enunciadas por orden de preferencia tenemos:

- Actividades deportivas
- Actividades musicales
- Curso-taller de interés de los alumnos: Habilidades de inteligencia, fotografía, jóvenes y adultos, cerámica, madera.
- Obras de teatro
- Jugos de mesa
- Cursos de pintura
- Curso de Danza
- Excursiones
- Interacción con otras instituciones.

Consideramos que estas actividades corresponden también con actividades de “formación”, retomando a Waichman (2008: 154). Para el autor, las actividades que parten además del interés de los alumnos (por voluntad propia) permiten el descanso, la relajación, la creatividad, la apropiación, la liberación de la espontaneidad, el desarrollo de la psicomotricidad y la formación psicosocial –en el trabajo en grupo–.

Así agrupo en dos estas actividades sugeridas por los alumnos: las que hacen referencias a las actividades lúdico-recreativas y las que son enunciadas como actividades de formación en donde enuncian el interés por cursos que les permitan conocer una técnica de trabajo.

Como actividades lúdico-recreativas tenemos que la actividad más solicitada por los alumnos fueron las actividades deportivas (enunciadas así, de manera general) y, posteriormente los musicales, le siguen las obras de teatro y los juegos de mesa para terminar con la propuesta de proyección de cine.

Como actividades formativas, los alumnos solicitan los cursos de danza, de pintura, entre otras. Este último, nos permite observar cómo los alumnos visualizan el tiempo libre como espacio de formación al demandar a la institución no solo los cursos relacionados con las artes sino también cursos en relación a su campo laboral y de desempeño como estudiantes universitarios. Entre el listado de cursos demandados como tal tenemos los siguientes:

- Curso de Habilidades del Pensamiento (12 alumnos)
- Curso de Pedagogía de Jóvenes y adultos (8 alumnos)
- Curso de Técnicas Grupales (8 alumnos)
- Curso de Danza (4 alumnos)

- Curso de Pintura (3 alumnos)
- Curso de Zumba (3 alumnos)
- Curso de Manualidades (3 alumnos)
- Enunciados en una ocasión: cerámica, madera, fotografía, Baile, Poesía, Recreación, Natación, Guitarra, Canto, Elaboración de material didáctico.

Este listado de actividades demandadas por los alumnos permitirán que se puedan planear actividades en las que inviertan su tiempo en actividades que además de quitar o paliar el aburrimiento, la tristeza, la depresión, el mal humor y el aislamiento, puedan convivir con sus compañeros en otro espacio pero, sobre todo, con otro tipo de contenidos.

Cabe hacer mención que un estudiante sugirió “actividades de integración grupal para todos los alumnos de la escuela”. Considero que las actividades de recreación que sugieren los mismos alumnos puedan contribuir a romper con el clima que los alumnos perciben como desagradable y con todo aquello que le rodea en la lógica de no sentirse identificados con la institución y con sus compañeros. Abrir los espacios de recreación permitirá desarrollar un clima agradable de convivencia y de identificación con su entorno. Como señala Emilio Bolaño “... La recreación, en ese sentido, educa al individuo y al pueblo en general, para preferir situaciones agradables, buscar la satisfacción, la alegría, lo hermoso y específicamente el cultivo del amor.” (2005: 66)

A las autoridades educativas y a los docentes de la universidad corresponde tomar en cuenta estas demandas de los alumnos para ser consideradas en un programa de “Educación para el tiempo libre” de nuestros estudiantes universitarios, pero una buena parte de estos intereses se pueden cubrir a partir de la apertura de un espacio lúdico universitario que permita no solo el uso y préstamo del juguete sino el diseño de talleres y cursos lúdicos y placenteros en torno a la demanda de los estudiantes de la LIE. En el siguiente capítulo se presenta el diseño del proyecto del espacio lúdico universitario.

CAPITULO V.

LA LUDOTECA UNIVERSITARIA: Su diseño y funcionamiento

*“El Juego cobra una sólida estructura como forma cultural una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento”
Johann Huizinga*

Hemos descrito de manera exhaustiva en los capítulos anteriores los resultados del diagnóstico elaborado en la UPN-H, en torno a la situación que guardan las actividades lúdico-recreativas en la Universidad, considerando el punto de vista de los alumnos de la LIE y de los directivos. Derivado de este diagnóstico se ha elaborado una actualización del proyecto de realización de un espacio lúdico universitario en la UPN.H, sede Pachuca a partir de este momento se llamará Ludoteca Universitaria.

Este proyecto fue diseñado con el propósito de contribuir en el bienestar de la comunidad universitaria, en particular de los estudiantes, desarrollando un espacio que sirva para dos fines: la recreación en su tiempo de ocio y la puesta en práctica de sus proyectos de intervención dentro del proceso formativo en esta

universidad. Los estudiantes a los que se dirige este proyecto son los alumnos de la LIE, sin embargo, pueden ser beneficiarios del mismo la población estudiantil de otros programas así como trabajadores de la Universidad.

La Ludoteca Universitaria responde al interés que la Universidad ha mantenido históricamente de ofrecer servicios alternativos a la comunidad estudiantil. En el año 2006 cuando se creó el *“Proyecto de diseño e implantación de un espacio lúdico universitario”*. A partir de esta fecha se ha promovido como programa institucional. A través de la recreación, ha sido posible promover un ambiente institucional sano y el fortalecimiento de valores, a nivel individual, grupal e institucional.

Este Proyecto se convierte en una alternativa educativa, en tanto se dirige a orientar y canalizar el “tiempo libre” en “tiempo de ocio”, tanto de los estudiantes de esta casa de estudios, como del personal y familiares de los que aquí laboran.

Entre sus objetivos se encuentran el promover el acceso a espacios y servicios que permita, a toda la comunidad universitaria, satisfacer sus necesidades lúdicas así como crear un espacio en el que se desarrollen actividades que permitan el rescate y resguardo de juegos y juguetes tradicionales (artesanales) del estado y del país.

La Ludoteca Universitaria se integró de forma institucional, al incorporarse en el Programa Institucional de Desarrollo de la UPN-H en el rubro “III. Extensión, Difusión y Divulgación Universitaria” del Programa de Promoción y Extensión de la Cultura, el Arte y el Deporte. Por lo anterior, las actividades lúdicas que en este espacio se realicen serán compartidas por los académicos que trabajan en particular en el Programa de LIE, así como por otros académicos de los demás programas que se desarrollan en esta Casa de Estudios.

1. La Ludoteca Universitaria: el Proyecto

El Plan de desarrollo de la Ludoteca Universitaria se orienta a partir de los siguientes componentes que posibilitan llevar un seguimiento, control y evaluación de la misma en relación al logro de los objetivos propuestos. Los componentes que se enuncian se retoman de López Matallana (1999) que, como bien señala, no se pretende “*establecer un modelo de organización y funcionamiento para la misma sino, más bien, obtener un esquema que reúna diferentes opciones de puesta en práctica*” (1999: 78).

Entre los componentes que integran el plan de organización y desarrollo de la Ludoteca Universitaria se encuentran la Visión y Misión del proyecto. La visión es un conjunto de ideas que hacen referencia a lo que se es y se quiere ser en un futuro. Esta nos permite fijar el rumbo del proyecto. La misión es la formulación de

los propósitos del espacio que lo distingue de otros en relación a sus procedimientos y beneficiarios.

1.1.- Visión y Misión del Proyecto

1.1.1. Visión del proyecto

El proyecto Espacio lúdico universitario en la UPN-H estará al servicio de la comunidad universitaria y del público en general convirtiéndose en un ejemplo de espacio formativo de niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, sirviendo de modelo para su apertura en otras unidades regionales de la UPN dentro del estado de Hidalgo.

La intención del proyecto persigue lograr la formación y desarrollo especializado de ludotecarios (alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa), a partir de poner en práctica los saberes referenciales, el saber ser y el saber hacer de la competencia del curso: *la Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa*; a fin de propiciar, con el diseño y desarrollo de actividades lúdico-recreativas, el desarrollo integral de los individuos usuarios, al propiciar ciertos patrones de educación sobre el uso del tiempo libre, en la medida en que asistan a estos espacios. Además, se orienta a recuperar y rescatar la actividad lúdica como una práctica que permite el desarrollo del pensamiento creativo.

1.1.2. Misión del proyecto

La Ludoteca Universitaria tiene como misión: “Contribuir en la formación lúdica de una comunidad de personas, cuya competencia garantice su sensibilidad, comprensión y dominio intencionado sobre temas referidos a la importancia del juguete y del propio juego como alternativa para el desarrollo integral del individuo, así como también en la creación de una consciencia social, que sea capaz de recuperar y rescatar el juego y la actividad creadora de jóvenes, niños y adultos”.

2.- Naturaleza del proyecto

El Proyecto de diseño e implementación de un espacio lúdico universitario nos llevará a definir en primer término ¿qué es una ludoteca?

En el proyecto defino la ludoteca como un espacio intencionalmente diseñado para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, los jóvenes, las familias y la comunidad. Si bien existen múltiples definiciones de las ludotecas, para este trabajo retomo la definición que nos proporciona la Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña que dice:

La Ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La Ludoteca dispone de un fondo lúdico significativa, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural (En: Borja, 2000: 80)

La Ludoteca es un espacio de expresión lúdica, creativa, transformada por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes y adultos. Según la etimología, la palabra ludoteca viene del latín “*ludos*” que significa juego, juguete, fiesta, la cual fue unida a la palabra “*theca*” que significa caja o local para guardar algo. Pero, la ludoteca no es simplemente un local en el cual se guardan los juguetes es un espacio que ofrece juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimiento, a través de personas (animadores, ludotecarios) que tienen una preparación previa para su mejor desempeño.

Estos espacios se convierten en una alternativa para niños y jóvenes en el cual pueden atenuar las limitaciones socioeconómicas, pedagógicas y culturales que la sociedad actual les impone en una actividad propia del ser humano que es el “juego”.

Johan Huizinga (1984) establece una definición de juego que hoy en día es un referente clásico para su estudio, al indicar que el juego es:

...acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.(1984: 43-44)

Hoy en día esos espacios temporales para realizar actividades lúdicas reciben el nombre de Ludotecas. Las primeras surgen en 1934 en la Ciudad de Los Ángeles, California, como proyecto de préstamos de juguetes bajo el nombre de Toy Loan. En 1959 los países escandinavos abren establecimientos especializados llamados "*lekotek*" que ofrece juegos y juguetes a niños con necesidades especiales.

Es hasta 1960 cuando la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) lanza la idea de crear ludotecas a nivel internacional como institución recreativa-cultural pensada principalmente en los niños y jóvenes para su desarrollo personal a partir de la Declaración Universal de los Derechos del Niño. Estos nuevos proyectos se pueden ofrecer en hospitales, centros educativos, centros comunitarios, cárceles, asociaciones, etc. Pero hasta finales de la década de los setenta se incorporan los espacios lúdicos en España como instituciones públicas, mismas que, en su mayoría, son subvencionadas por los municipios o gobiernos autónomos.

Las primeras ludotecas en Latinoamérica surgen en los setentas en Brasil, Argentina, Uruguay, Cuba y Costa Rica, mientras que en México a mediados de los ochenta se empiezan a implementar los espacios lúdicos pensando en los niños; la idea de espacios lúdicos juveniles se inició en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) con un proyecto de espacio de préstamo de juegos de mesas, de aprovechamiento de las áreas verdes y campos deportivos así como también la creación de una ludoteca móvil que se encarga de hacer recorridos por Ciudad Universitaria, con el objeto de acercar los servicios a los jóvenes para aprovechar el tiempo libre de los estudiantes entre clases. Este proyecto tiene alrededor de quince años desde su implementación a la fecha trabajando de manera satisfactoria.³⁰

De igual forma, el Programa de Atención a Jornaleros Agrícolas de SEDESOL, en el Gobierno de Vicente Fox, puso en marcha tres Ludotecas Infantiles en los Poblados Benito Juárez, Municipio de Comondú, en la Col. Nueva Oaxaca y Campo Agrícola San Francisco, Valle de Vizcaíno, Municipio de Mulegé, así como en el Campo Agrícola de La Campana, Municipio de La Paz, B.C.S. enfocadas a atender a la población infantil principalmente en el marco del Programa para la Contribución del ejercicio de los Derechos de los Niños PROCEDER-COLIBRÍ.

³⁰ Comentarios proporcionados en la entrevista con el Lic. Demetrio Valdez Alfaro, Tempoliberólogo, Ludotecario en Jefe de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas de la UNAM:

Éstos son espacios donde se cuenta con los elementos y recursos tanto materiales como humanos para desarrollar actividades que ofrecen a los y las niñas migrantes provenientes de familias jornaleras, una opción diferente de acceso a la información, la reflexión y la participación. Trabajan las vertientes de salud, recreación y educación, son espacios donde el juego es el eje rector de la diversión, la expresión, el aprendizaje y la interacción, en el marco, estos espacios cuentan con un equipo consistente en: mobiliario, libros, computadoras, juegos y juguetes; cuenta con la presencia de ludotecarios que son promotores de derechos de la infancia. En estos espacios además se brinda apoyo nutricional para los niños participantes, a través de las becas educativas.

Actualmente las ludotecas existentes pueden clasificarse según su espacio, de acuerdo a la modalidad de trabajo y según su ubicación, retomo la clasificación que nos brinda Calzett (2005:24-26) quien menciona los siguientes tipos:

- De acuerdo al espacio tenemos Ludotecas fijas, las cuales están ubicadas en un espacio determinado y las ludotecas móviles que, como su nombre lo indica se ubica en diferentes lugares.
- La clasificación de las ludotecas según su modalidad tenemos las ludotecas Abiertas y No Abiertas. La primera de ellas como su nombre lo indica son abiertas al público en general, no poseen reglas fijas y es más difícil llevar un seguimiento del público asistente. Las ludotecas No abiertas se requiere de

una inscripción previa para poder asistir así como el ser constante esto permite tener un mejor seguimiento del público que asiste.

• La clasificación de las ludotecas según su ubicación tenemos las siguientes:

- a) Las Ludotecas Hospitalarias
- b) Itinerantes o circulantes
- c) Escolares
- d) Terapéuticas
- e) De Investigación
- f) Comunitarias

La Ludoteca Hospitalaria (Bautista, 2006: 2) tiene la finalidad de mejorar la estadía para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación, éstas suelen estar ubicadas en alguna sala del hospital.³¹

La ludoteca circulante (Bautista, 2006: 2), también conocida como itinerantes: funciona dentro de un vehículo y es una alternativa para atender comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. En México fue creada por la UNAM, mediante la utilización de ludobuses, mismos que recorrían la Ciudad Universitaria.

³¹ Podríamos hacer mención de la experiencia con los alumnos LIE de implementación de espacios lúdicos hospitalarios como parte de sus prácticas profesionales en el Hospital General de Pachuca, el Hospital del niño DIF de Pachuca así como en la sala del CRIP.

Las Ludotecas escolares (Bautista, 2006: 2) son implementadas dentro de las propias unidades escolares, en algunos casos funcionan como apoyo al aprendizaje de contenidos curriculares y cuentan con la presencia de un personal escolar que, entre otras tareas, no solo organiza sino también brinda asesoría de los materiales lúdicos que puede hacer uso el docente para apoyo de ciertos contenidos en el aula. Algunas escuelas superiores, como las Facultades de Economía, Medicina y Derecho de la UNAM, cuentan con centros que disponen de materiales lúdicos que responden a las características de los usuarios y de los objetivos que persiguen que, en ese caso en particular es para la recreación de los estudiantes universitarios.

Las ludotecas Terapéuticas (Bautista, 2006: 2) son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños con alguna discapacidad o trastorno específico a través del juego a superar dificultades específicas.

Las Ludotecas de Investigación (Bautista, 2006: 2) son aquellas instaladas en las Universidades por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos, los niños participan en las tareas de investigación que, generalmente, se relacionan con temas educativos.

La ludoteca comunitaria (Bautista, 2006: 2) se encuentra ubicada en el radio de la comunidad, responde a dos aspectos: al desarrollo de la cultura y al cambio social. Estos espacios influyen en la preservación de las costumbres y de las tradiciones, en la posibilidad de vincular a la población de la comunidad a través del juego. Las actividades de estos espacios son promovidos entre niños y jóvenes a quienes se invita a pasar un rato de diversión y esparcimiento, compartiendo juegos y juguetes con otros niños, vecinos de la comunidad donde se ubica el centro lúdico. La difusión de este tipo de actividad se ha hecho a través de algunas delegaciones políticas del Distrito Federal como Álvaro Obregón, Benito Juárez, y Cuauhtémoc.

La Ludoteca Universitaria entra en el tipo de Ludoteca Escolar, no hay antecedentes en el estado de Hidalgo de espacios lúdicos escolares en escuelas de educación básica, media superior y superior, la mayoría de ellos son anexos en las Bibliotecas Públicas.

Preocupados por la formación de la comunidad estudiantil en el uso de su tiempo libre nos hemos dado a la tarea de llevar a cabo ***el Proyecto de Diseño e Implementación de un espacio lúdico Universitario*** que permita, a través de la recreación, promover un sano ambiente institucional y el fortalecimiento de valores a nivel individual, grupal e institucional. Este proyecto se vincula con el *Programa de apoyo y fortalecimiento a la Licenciatura en Intervención Educativa*, normado

en el Plan de Estudios de la LIE. También se vincula con el, Programa Integral de Fortalecimiento Institucional (PIFI): *“Atención Integral a Estudiantes y egresados de la UPN-H”*. Este último programa contribuye a la formación integral de los estudiantes universitarios por medio de actividades culturales, recreativas y deportivas para desarrollar habilidades creativas, de invención, de imaginación y de experiencias cognitivas y motrices, es una política enunciada en el PIFI que busca precisamente la formación integral de los estudiantes señalando el fortalecimiento de los programas encaminados a este fin.

Consideramos que este proyecto contribuye a la formación integral de los estudiantes universitarios, ya que tiene el propósito de cumplir con cuatro funciones básicas:

- 1) La Función Educativa retomando los aportes de López Matalla (1999: 102); apoya el crecimiento cognitivo, afectivo y social de los niños, jóvenes y adultos de manera libre a través del juego.
- 2) La Función socioeconómica de igual forma (López Matalla, 1999:102); colabora en el cumplimiento de que todos los niños, jóvenes y adultos disfruten del juego al tener acceso a juguetes que por su situación económica no es posible adquirir así como también a desarrollar un pensamiento más creativo en la ecologización del hecho de jugar como también de visualizar los aspectos mercantiles del juguete.

3) En la Función comunitaria (López Matallana, 1999: 102-103); la ludoteca se convierte en un punto de información sobre el fenómeno lúdico para otros colectivos, entre ellos, la Escuela, así como también en la creación de mecanismos para incorporar a los adultos a la actividad lúdica en su tiempo de ocio.

4) En la Función de Investigación (López Matallana, 1999: 103); se convierte en el espacio en el cual se pueden realizar investigaciones programadas para el mejor desarrollo del trabajo en la ludoteca, así como también, el análisis de los materiales que permitan informar no solo a los consumidores sobre las ventajas y/o desventajas del producto por medio de pláticas, boletines o trípticos informativos, sino también a los productores y/o fabricantes de juguetes sobre las preferencias del público y calidad del producto. María Borja (2000) sugiere tener una comunicación con los fabricantes sobre todo si estos contribuyen con material lúdico para el espacio como una estrategia para seguir contando con el apoyo de los mismos.

A partir de la actividad lúdica los sujetos desarrollan su inteligencia, su personalidad y sus afectos, propiciando acciones subjetivas valiosas como son: el convivir, compartir, ayudar y recibir ayuda, cooperar y comprender y, sobretodo, reconocer su derecho a jugar y a la actividad lúdica como herramienta de aprendizaje.

Pero además el juego permite desarrollar el pensamiento crítico en los sujetos en la medida que pueden reflexionar sobre sus acciones, sobre lo que realiza y a resolver problemas en lo inmediato en torno a los materiales que requiere para llevar a cabo la actividad lúdica. Ágnes Heller menciona que el aspecto común del juego es que moviliza las capacidades humanas e implica la moral en la observancia de la reglas, considera que genera una atmósfera de libertad y se convierte en una lucha contra a alienación de jugar porque “así lo hacen todos”. (1977:373)

De ahí que los aprendizajes que se logran en los espacios lúdicos permiten el desarrollo integral del sujeto al abarcar aspectos no solo cognitivos sino también de interacción e integración social, las actividades lúdicas aumentan la capacidad para llevar relaciones sociales más adecuadas, basadas en la libre voluntad que permiten generar lazos afectivos. En las actividades lúdicas se combina los tres aspectos importantes para el desarrollo integral del sujeto: lo cognitivo (favorece el desarrollo de habilidades y destrezas), lo afectivo (afecto y percepciones sobre uno mismo) y lo emocional.

El proyecto se justifica en torno a la delimitación del entorno social, algunas organizaciones como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la Organización de las Naciones Unidas (ONU) dan muestra en sus estadísticas

de millares de niños en Latinoamérica³² privados de vivir su infancia y del, derecho a jugar. La situación socioeconómica en que viven muchos de los niños los obliga, a trabajar desde pequeños para ayudar en el hogar, por lo cual utilizan su tiempo en actividades no lúdicas, adquieren responsabilidades, compromisos y trabajos como adultos perdiendo con ello una etapa fundamental en el desarrollo de su personalidad, cambian los juguetes por herramientas de trabajo.

Aunado a ello, la infraestructura de las grandes ciudades cada vez más ha reducido los espacios y áreas verdes para el juego tanto en zonas habitacionales como los espacios del hogar.

En el Principio 7º. de la Convención de los Derechos de los Niños se señala que: ***“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”***³³. De ahí la importancia de contar con espacios como las ludotecas que, en un espacio universitario, que no sólo propicia la interacción entre jóvenes, niños y adultos de esta comunidad universitaria sino que, además, brinda a los

³² El dato exacto referido al derecho a jugar no aparece como tal como el documento consultado expresa la situación de privación que viven muchos niños en Latinoamérica. Véase Diagnóstico sobre la situación de niñas, niños y adolescentes en 21 países de América Latina, Informe de Noticias Aliadas para Save the Children, Suecia. Lima, Febrero 2003 en; <http://primerainfancialac.org>

³³ Documento consultado en <http://www.cnah.org.mx>

futuros interventores en el ámbito educativo una experiencia de vivir la organización, planificación y diseño de espacios y actividades lúdicas para su futura vida profesional.

En las universidades de la ciudad de Pachuca, Hidalgo no existen espacios lúdicos como tal, según lo revelan los coordinadores del área de recreación y deporte de cinco instituciones de Educación Superior, generalmente confunden este espacio con el área de deportes. Las instituciones que se visitaron son: Centro Regional de Educación Normal “Benito Juárez” (CREN), Centro Hidalguense de Estudios Superiores (CENHIES), Instituto Tecnológico Latinoamericano (ITLA), Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) y UPN-H.

El 80% de ellas confunden el espacio lúdico con las actividades deportivas, el CREN señala que los alumnos que egresan de su institución conocen sobre el procedimiento de implementación de espacios lúdicos escolares, pensando en escuelas de preescolar y primaria, pero no han creado espacios para sus alumnos de la institución.

En entrevista con la Coordinadora de Licenciaturas de la UPN-H señaló que conoce sobre los espacios lúdicos universitarios a partir de artículos revisados en internet tanto del continente europeo como de la Ciudad de México,

particularmente de la UNAM. De igual forma indicó que considera necesario para la formación de los alumnos de la institución el establecimiento de estos espacios lúdicos pero, señala que hace falta precisar el proyecto de diseño del espacio lúdico para la Universidad pues anteriormente se contó con un espacio “deportivo” de préstamo de balones de fútbol, básquetbol y voleibol pero, al perderse o gastarse el equipo desapareció el servicio.

Observando los anexos en las bibliotecas públicas que funcionan como espacios lúdicos, me percaté que no cuentan con un guía o animador que oriente al público, por lo anterior, no hay una interacción con los visitantes y tampoco existen indicaciones visuales o fichas explicativas para los mismos sobre los juguetes en el espacio, ya que no están clasificados adecuadamente por edades y actividades directrices que fomenten en el niño o adulto al interactuar con él.

3. Definición de objetivos, metas y estrategias metodológicas del proyecto

Un componente clave en el diseño del espacio lúdico universitario es la enunciación de lo que pretendemos conseguir con la creación del espacio, el objetivo general enuncia su propósito central, los objetivos específicos concretan la consecución del objetivo general por pasos y, las metas tienen un carácter operativo como lo señala López Matallana “establecen el cuánto, cuándo y dónde

se realizarán” (1999: 80) las actividades y acciones para el logros de los objetivos específicos.

3.1. Objetivos Generales:

El espacio lúdico contemplado para los niños y jóvenes de la UPN-H tiene el objetivo de:

- Promover el acceso a espacios y servicios a través de los cuales los jóvenes universitarios, las familias de la institución y la comunidad permitan satisfacer sus necesidades lúdicas de expresión y de desarrollo integral mediante la planeación, organización y evaluación de actividades lúdicas en el tiempo libre.

- Dentro de una misión cultural: resguardar los juegos tradicionales y el folklore, así como también, diseñar, planear y desarrollar actividades lúdicas que permitan crear una cultura ambiental en los niños y jóvenes³⁴

³⁴ Este objetivo como apoyo al Programa Institucional de Educación Ambiental para el Desarrollo Sustentable en la UPN-Hidalgo.

3.2. Objetivos Específicos:

- Introducir técnicas y recursos diversos a través de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo social, cognitivo y afectivo de los niños, jóvenes y adultos.
- Sensibilizar a los jóvenes universitarios (futuros interventores educativos) en la importancia de la Ludoteca para el desarrollo integral del niño.
- Visualizar al juguete en sus aportaciones didácticas para disciplinas específicas y con ello, motivar la imaginación y la creatividad de los jóvenes universitarios para la creación de nuevos juguetes con un fin educativo.
- Conscientizar a padres de familia y profesores de educación básica sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia didáctica.
- Vincular al juguete con nuestra historia nacional y nuestras tradiciones.

3.3. Metas:

- Ofertar cada mes un taller de expresión plástica que combine en cada ocasión diferentes técnicas, dentro del horario de ludoteca.

- Realizar una actividad semestral con los alumnos de la LIE sobre la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo integral del niño.

- Realizar dos talleres en el año escolar de creación o rediseño de juegos y/o juguetes que apoyen a la adquisición de contenidos curriculares del nivel preescolar y primaria.

- Realizar un curso-taller por semestre dirigido a padres de familia y a docentes sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia didáctica y, como apoyo para el desarrollo integral del niño.

- Realizar una exposición lúdica en fechas conmemorativas de nuestro calendario nacional con el objeto de vincular actividades lúdicas con nuestra historia nacional y rescatando juegos y juguetes tradicionales.

- Realizar como actividad cotidiana el préstamo interno y externo de juegos de mesa, favoreciendo el juego libre y espontáneo de los visitantes.

4. Metodología y Técnicas

Este apartado de metodología y técnicas enuncia la forma en que se concreta la acción en el espacio lúdico. La metodología de trabajo en la Ludoteca Universitaria se centra en el juego y la orientación del mismo está encaminada a una educación del tiempo libre. La figura central en este espacio es el ludotecario, como proceso de formación el espacio lúdico de la Universidad propone que los ludotecarios sean alumnos de la LIE que realicen sus prácticas profesionales en este espacio. Retomando los aportes de Ezequiel Ander-Egg en torno a las cualidades personales que deben tener los encargados de estos espacios lúdicos enuncia los siguientes:

- Capacidad para infundir vida.
- Capacidad para relacionarse y comunicarse con la gente..
- Convicción y confianza en que la gente pueda liberar sus potencialidades para realizarse como persona.
- Madurez humana.
- Fortaleza y tenacidad para enfrentar las dificultades.
- Mística y vocación de servicio(2001: 291).

Ezequiel Ander-Egg (2001) pondera las cualidades más que los conocimientos, considera que las características humanas y de trato del sujeto

además de la capacidad de resolver problemas permiten la posibilidad del trabajo con grupos de personas.

Inés Moreno (2006) presenta una serie de conductas que señala requiere el facilitador del juego por y para el funcionamiento del grupo, las enuncia en dos grupos, el primer grupo hace referencia las conductas para servir a otros entre las cuales están: la paciencia, la empatía, la generosidad, la honradez y el respeto para el trabajo en grupo. En el segundo grupo enuncia aquellas que tiene que ver con la conducción del grupo como son: facilitador de la comunicación, que desarrolle un clima “sano” en la actividad lúdica, que incentive a la cohesión grupal, entre otros. Entre los conocimientos que enuncia esta autora se encuentran: la conducción o liderazgo, la vida grupal y el juego.

Los alumnos de la LIE desarrollan estas competencias enunciadas por Inés Moreno como conductas indispensables del facilitador del juego. Al momento de hacer sus prácticas profesionales se hace referencia en una carta de presentación del alumno ante las autoridades de la institución en las que realizará su periodo de prácticas, los cursos de formación que contempla el curriculum de esta licenciatura, particularmente se enuncian entre otras, las relacionadas con el curso *Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa*, ya que por generación siempre son alrededor de 5 a 7 alumnos que trabajan en sus prácticas profesionales el

diseño de espacios lúdicos y/o actividades lúdicas para las instituciones en las que prestan este servicio.

Estamos hablando de un estudiante que conoce y ha experimentado recursos y técnicas diversos para el trabajo en grupo pero que además conoce el desarrollo de niños, jóvenes y adolescentes y la importancia de propiciar y desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo personal. Sobre su preferencia por lo lúdico se combina con que en estos semestre de inicia el periodo de prácticas los alumnos y, por lo general, acaban de cursar la Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa, además, que en los últimos semestres hemos estado trabajando con grupos que van de los 24 a los 17 alumnos, el atender 5 alumnos con el interés de diseñar espacios lúdicos muestra el impacto de este tema en su desarrollo profesional.

El espacio lúdico universitario utiliza una metodología participativa, flexible, didáctica, orientada al grupo y a sus intereses, como señala Alfons Martinell (2006), partiendo de los intereses y participación de la comunidad a la que se dirige el proyecto se logra la permanencia de los mismos, así del diagnóstico sobre su tiempo libre y las actividades lúdico-recreativas de su interés se desprenden aquellas que podemos retomar para trabajar en este espacio como son:

- Actividades al aire libre;
- Actividades de rescate de la cultura
- Juegos de mesa
- Préstamos de materiales lúdicos a domicilio.

Estas actividades se pretenden trabajar de dos formas:

a) *Mediante actividades libres*: En estas los jugadores eligen que jugar, con qué, dónde y cuándo, está muy relacionada con el servicio de préstamo de juguetes.

b) *Las actividades Grupales*, las cuales pueden ser:

- Actividades grupales de juego por elección de los participantes o por propuesta del ludotecario.

- Actividades grupales lúdicas propuestas y programadas con anterioridad relacionada con el juego y por último, actividades programadas que no son propiamente referidas al juego pero que son placenteras y de interés de los participantes; todas aquellas actividades que implique el dominio de alguna técnica o se tenga que recurrir a la presencia de algún experto –se programan para conocer el número de personas que se atenderá y tener el material de trabajo suficiente para los mismos–.

Por lo anterior, las técnicas y actividades de trabajo seleccionadas parten en un primer inicio de los intereses de la comunidad universitaria, así como también de aquellas que nos permiten la consecución de los objetivos y contenido temáticos y las metas que nos proponemos alcanzar, entre las técnicas con las que se puede llevar a cabo este proceso metodológico se encuentran:

- Los juguetes y otros materiales lúdicos como instrumentos esenciales para el desarrollo del juego.
- Técnicas de dinamización y animación.
- Distribución y aprovechamiento de espacios interiores y exteriores de la Universidad.

5. Presupuesto General

Las unidades de la UPN a lo largo de la República Mexicana **son administradas por las autoridades educativas de cada entidad federativa**, pero, la normatividad académica depende de la SEP, a través de la Rectoría Nacional de la UPN, en concurrencia con las instancias educativas del Gobierno Estatal.

Bajo esta situación, la Unidad UPN-131 de la ciudad de Pachuca, Hidalgo quedó bajo la responsabilidad administrativa del Gobierno del Estado de Hidalgo, con dependencia en el Instituto Hidalguense de Educación, siendo así, Organismo Público dentro del Sistema de Educación del Estado de Hidalgo.

Para la puesta en marcha de este espacio lúdico se requiere un apoyo financiero de Gobierno del Estado para cubrir los recursos humanos, recursos materiales y recursos espaciales. En relación a los recursos humanos consideramos necesario la presencia de un personal administrativo encargado del área el cual implica un contrato (por honorarios) o una plaza en comisión (preferentemente de profesores en educación preescolar o Educación Básica), los ludotecarios (o animadores) se cubrirán con alumnos de la Licenciatura en Intervención Educativa como prestación de su Servicio Social o sus Prácticas Profesionales. Se anexa un organigrama de los recursos humanos a cargo de este proyecto (Anexo 3).

En relación a los recursos espaciales se tiene pensado por las autoridades disponer de un pequeño salón que permita mantener la actividad permanente de préstamo de juguetes. Para las actividades que requieren mayor espacio se estarían usando salones de clase y se distribuiría en horarios en los cuales se pueda disponer de ellos. Para las actividades al aire libre se dispone de dos espacios para realizar estas actividades como es el patio principal de entrada y

el patio trasero de la Universidad. Para realizar las actividades de entrevista y Panel de invitados en la institución se cuenta con un auditorio del cual se puede disponer.

En relación a los recursos materiales que implica no solamente el acondicionamiento del local sino también la dotación de material. Para las actividades diseñadas se tiene contemplado contar con dos tipos de financiamiento:

- Financiaci3n P3blica: contar con un presupuesto por parte de la Universidad en lo referido al condicionamiento del local pues es mobiliario que puede ser inventariado.
- Financiaci3n Privada: realizar la invitaci3n a las empresas jugueteras de M3xico para la donaci3n de juguetes al espacio l3dico con dos ventajas para ellos: primero la difusi3n de sus productos y, segundo, la evaluaci3n de los mismos, se les puede entregar informes sobre preferencias del p3blico y calidad de los materiales.

Dentro de esta misma financiaci3n privada (que ser3an recursos propios), dentro del Espacio L3dico se contemplan actividades que tendr3an un costo para los usuarios del mismo, entre ellas tenemos:

a). Inscripción anual de \$25.00 con derecho a utilizar los juguetes en el espacio y préstamo a domicilio;

b). Los talleres que se ofrezcan tendrán un costo de recuperación, dependiendo del material que se necesite para el desarrollo del mismo, y

c). El atraso en la entrega del juguete tendrá una multa por día de \$5.00. Se anexa la estrategia de recaudación de fondos elaborada para el Módulo de la Especialización: Gestión de Empresas Culturales (anexo 4: Estrategia de recaudación de fondos).

La organización de los materiales en el espacio lúdico se encontrarán clasificados según la edad recomendada de uso, las temáticas y los beneficios psicopedagógicos que aporta (actividad directriz que fomenta)³⁵, facilitando con ello su colocación estratégica y manteniendo con ello un mejor control de la colección de juegos y juguetes existentes. Esta organización de los materiales permite desarrollar de manera más rápida la función de investigación–preferencias de los usuarios, condiciones de los materiales- así como también la elaboración de las fichas técnicas de los materiales y las hojas de control de préstamos de los mismos para el buen funcionamiento del espacio.

³⁵ Este apartado en relación al curso: “Actividades Directrices de la Primera Infancia” que llevan los alumnos del séptimo semestre de la Licenciatura en Intervención Educativa en la Línea de Educación Infantil.

6. Programación de las tareas y actividades

En este apartado se enuncian algunas de las actividades a desarrollar en este espacio retomando los aportes Ezequiel Ander-Egg en torno a las cuatro principales formas de actividades lúdicas, además de considerar, en esta primera etapa los intereses de los alumnos en torno a las actividades que les gustaría que ofreciera la Universidad así destacan en orden de preferencia: las actividades deportivas, actividades formativas (curso-taller), juegos de destreza, actividades relacionadas con fiestas populares (bailables, música).

Al señalar que se emplea una metodología participativa y, que en particular, este proyecto apoya al Programa de LIE, esta abierto para nuevas actividades o contenidos diferentes que permitan apoyar el proceso formativo³⁶ de nuestros alumnos universitarios.

6.1. Planificación de actividades

El tipo de actividades a realizar en una ludoteca pueden ser permanentes o puntuales como lo señala López Matallana (1999): “Por actividad diaria

³⁶ Generalmente todos los cursos de las líneas de formación (Educación Inicial y Educación Inclusiva) terminan con propuestas de intervención que, en particular este espacio, estaría abierto para la puesta en práctica de las mismas con apoyo y conducción de sus profesores de grupo.

entendemos aquella que se lleva a cabo cotidianamente; las actividades puntuales son diferentes a las diarias y se programan para su realización cada cierto período de tiempo” (1999: 68-69). A continuación describo la propuesta de actividades para el espacio lúdico universitario.

6.1.1. Actividad permanente

- El préstamo de Juguetes para uso interno (en las instalaciones de la Universidad) y para préstamo a domicilio³⁷.
- Asesoría para el uso del juguete.

6.1.2. Actividades Puntuales

▪ **El Juego Tradicional ¿A qué jugaban nuestros padres y abuelos?**

a) Primera semana: Juegos y juguetes tradicionales

- ✓ Realizar una revisión documental y actividad lúdica con los juegos y juguetes tradicionales (La Matatena, Trompos, perinolas, matracas, entre otros)

³⁷ Esta actividad alude al “juego libre” en el cual la persona selecciona el juguete de su interés. Aquí deben existir las condiciones de tiempo, de espacio y material para realizar la actividad lúdica.

b) Segunda Semana: Juegos de aire libre

✓ Realizar una revisión documental y actividad lúdica con los juegos de aire libre (El bote, el burro, la cuerda, el avión, el stop, entre otros).

c) Tercera semana: Día Intergeneracional del juego.

✓ Realizar un Diálogo Público con invitados (padres de familia y/o maestros) sobre los juegos y juguetes de su infancia, posteriormente invitar a realizar alguna de las actividades lúdicas descritas por los invitados.

d) Cuarta Semana: *Kermesse* Tradicional.

✓ Realizar una *Kermesse* tradicional rescatando no solamente la gastronomía de la región sino también desarrollando actividades lúdicas de tradición en la comunidad.

▪ **Los juegos de mesa ¿Jugamos?**

a) Primera semana: Circuito de juegos de mesa tradicionales (Serpientes y escaleras, Memorama, Domino, La Lotería, entre otros)

b) Segunda semana: Circuito de nuevos juegos de mesa (Scrabble, Monopoly, Turista Mexicano, Cien Mexicanos dijeron, entre otros).

c) Tercera Semana: Campeonato de juegos combinados

d) Cuarta semana: Cambiando el sentido del juego de mesa.

✓ Los participantes eligen un juego de mesa de su preferencia y le cambian el sentido lúdico-divertido por un sentido lúdico-didáctico, cambiando las reglas o contenidos temáticos de los mismos.

▪ **Juegos al aire libre. “Jugar por la salud y la paz”**

a) Primera semana: El deporte es salud.

✓ Realizar un Panel de especialistas sobre el tema: “El deporte y la salud” (médico del deporte, nutriólogo, psicólogo, entre otros).

b) Segunda Semana: Olimpiadas

✓ Realizar actividades lúdico-deportivas pertenecientes a las Olimpiadas (Fútbol, volibol, básquetbol, atletismo, entre otros)

c) Tercera Semana: Maratón del Conocimiento

✓ Realizar un Maratón del conocimiento sobre actividades lúdico-deportivas de las Olimpiadas.

▪ **El teatro. “Juguemos a crear”**

Desarrollar la creatividad en los niños, jóvenes y adultos a partir del uso de diferentes materiales para confeccionar muñecos que, por sí solos invitan al juego con irresistible eficacia motivadora para hacer teatro o representar cuentos (creados por ellos mismos o representación de autores conocidos)

- a) Primera Semana: El taller de Geppetto.
- ✓ Revisar el cuento de Pinocho y la historia en México de los títeres de Madera
 - ✓ Realizar Muñecos de alambre y de trapo
 - ✓ Representar historias con los personajes creados.
- b) Segunda Semana: Cosmética y Máscaras
- ✓ Jugar con las pinturas para transformarse en otra persona u animal
 - ✓ Realizar máscaras de papel
 - ✓ Representar historias con los personajes creados.
- c) Tercera Semana: “Fantoches”³⁸
- ✓ Realizar fantoches con juguetes de desecho (Muñecas) u otros materiales (retazos de tela)
 - ✓ Representar historias con los personajes creados
- d) Cuarta Semana: El teatro Guiñol
- ✓ Revisar las diferentes posibilidades de crear personajes para el teatro guiñol
 - ✓ Realizar personajes con diferentes materiales: Calcetines, fieltro, bolsas de papel, entre otros.

³⁸ Los “Fantoches” son una forma de teatro popular que aún subsiste en México. Es un muñeco de trapo sin cabeza que se sujeta al cuello del actor con una cinta, complementando el equipo un telón negro de fondo y una camisa negra con las mangas cerradas.

- ✓ Representar historias con los personajes creados.

Esto es una propuesta de actividades a realizar que será enriquecida con la participación del grupo de profesores que apoyen con el contenido de sus cursos de la Licenciatura en Intervención Educativa a este Espacio Lúdico Universitario.

7. La implementación inicial de la Ludoteca: las primeras experiencias

Como ya había mencionado anteriormente, en la conducción del curso “La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa” surge el interés por los espacios lúdicos. Inicie con realizar ciertos eventos para poder adquirir por medio de compra o de donación juegos de mesa y juguetes para realizar actividades lúdicas con los alumnos. Describo en este apartado el proceso vivido y los resultados de despertar el interés en los jóvenes universitarios que se reflejan en desarrollar proyectos de intervención con espacios lúdicos como parte de sus prácticas profesionales y de su servicio social y, culminar varios de ellos como informe para poder titularse en la opción Tesina Informe Académico.

7.1. El inicio del Proyecto

Se presenta el proyecto del espacio lúdico el cual, para la adquisición de los materiales se propone la realización de una Tómbola y de una donación de Juguetes para el espacio por la comunidad universitaria. Para la realización de la Tómbola se hicieron 300 boletos con un donativo de diez pesos y los regalos de la misma fueron obsequiados por personal de la universidad así como costeados por el mismo boleto (300 boletos, 300 regalos). Del dinero obtenido se compraron: 2 anaqueles con puerta para guardar los juguetes, una mesa redonda, cuatro sillas y un pizarrón blanco. Estas donaciones se hicieron en el año 2008, recordando que la Licenciatura se implementó en el 2002 y que esta materia se impartió en el 5º. Semestre de la misma lo que significa que a partir de la segunda generación de estudiantes LIE el proyecto se empezó a diseñar.

Cómo proyecto se solicitó el apoyo para que los alumnos de la LIE realizaran sus prácticas profesionales en el espacio, en un primer momento con el reglamento y formatos administrativos y, una segunda generación de LIE realizaron el inventario del material del espacio tanto de juguetes como libros relacionados con el tema.

Este espacio se ubicó dentro de la Biblioteca “Carlos Fuentes” de la sede Pachuca.

7.2. Las primeras actividades

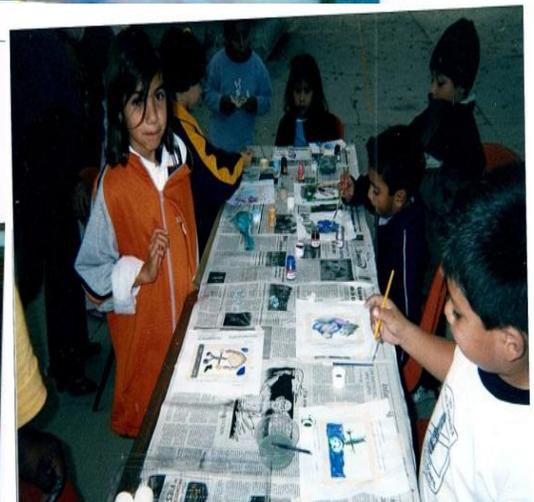
Como parte del conocimiento de los espacios lúdicos por los alumnos universitarios se realizaron dos salidas escolares, la primera de ellas a las Ludotecas de la UNAM en ciudad universitaria (Foto Núm. 5) y la segunda al Museo Universum. La primera experiencia permitió a los alumnos vivir la experiencia de conocer el espacio físico, la organización y funcionamiento del mismo así como vivenciar a partir de la plática y puesta en práctica de actividades lúdicas por el Maestro Demetrio Valdez Alfaro, Coordinador de las actividades de recreación de la UNAM.



Un segundo viaje se realizó al Museo Papalote para conocer las instalaciones y el tipo de actividades que se implementan en ese espacio, estas experiencias permitieron organizar a los alumnos un programa de actividades lúdico-recreativas para presentar como cierre de fin de curso donde participó toda

la comunidad universitaria. Estas primeras actividades lúdicas se realizaron en la explanada de la UPN-H de la sede Pachuca y fueron diseñadas por los alumnos, aquí se muestran algunas fotografías (Fotografía Núm. 6) de estos eventos.

Fotografía Núm. 6. Actividades lúdicas realizadas en la explanada de la UPN-H, sede Pachuca por los alumnos LIE



El espacio lúdico presta los juguetes para su uso dentro de las instalaciones de la Universidad sigue el mismo procedimiento como el préstamo de libros debido a que se encuentra en el área de Biblioteca.

La tercera generación de practicantes de la LIE desarrollaron un programa lúdico a realizarse los días miércoles, lo curioso en esta actividad es que los alumnos participaban siempre y cuando existiera la presencia de algún maestro (Fotografía Núm. 7). Aunque en el horario de clases aparecía la hora de actividades culturales programada desde la Coordinación, los eventos a presentarse dependía de los Maestros y no tanto de los alumnos de la institución.

Fotografía Núm. 7. Actividades lúdicas de los LIE con presencia de un Maestro.



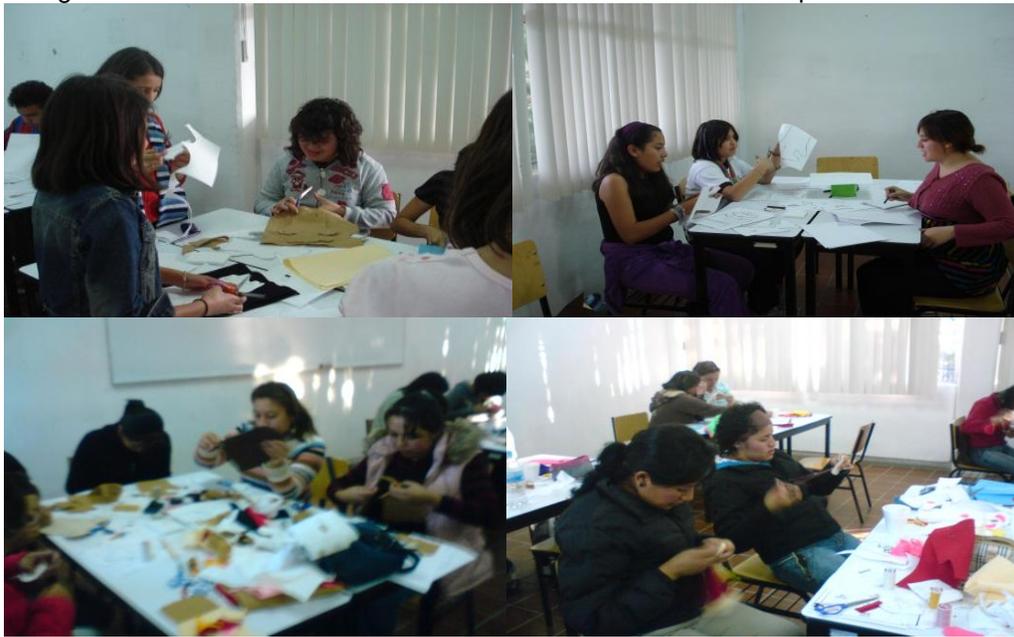
7.3. Las Actividades Desarrolladas

Como parte del programa de actividades de talleres programados por el espacio lúdico se encuentran los cursos de “Pedagogía con Mándalas” (fotografía Núm. 8) “Elaboración de Títeres de guante” (fotografía Núm. 9) y “Juegos y juguetes de México: Diversidad e identidad Perdida” (Fotografía Núm. 10) estos talleres se han implementado como parte de la propuesta de actividades lúdico.recreativas del espacio lúdico universitario. Se les entrega a los alumnos constancia de participación con reconocimiento de la Coordinación de Educación Continua y del Área de Investigación, respectivamente.



El taller de Pedagogía con Mandalas se ha ofrecido en tres ocasiones en la Universidad debido al interés de los jóvenes por conocer esta técnica de dibujo centrado.

Fotografía Núm. 9. Taller de Elaboración de Títeres de Guante con público infantil



Uno de los talleres libres con buena afluencia de público fueron los de elaboración de títeres de guante, se desarrollaron dos talleres en días diferentes pensado uno para niños y otro para estudiantes de la universidad. El taller dirigido a niños fue pensado de entre 9 a 12 años de edad debido a que tenían que manipular agujas, hilo, tijeras, se ofreció a los hijos de trabajadores de la Universidad, como se muestra en las fotos (Fotografía Núm. 9) se tuvo una buena asistencia, todos los asistentes elaboraron dos muñecos de guantes en la sesión.

Fotografía Núm. 10. “Juegos y juguetes de México: Diversidad e identidad Perdida” realizado con los LIE y maestros del programa.



Las actividades Lúdicas para toda la comunidad se desarrollaron a partir del reconocimiento de ciertas fechas conmemorativas así, tenemos: “Celebra el niño que todos llevamos dentro” (Fotografía Núm. 11), “El día del estudiante Universitario” (Fotografía Núm. 12), “el día internacional de la Mujer” (Fotografía Núm. 13) y actividades como cierre de curso realizadas por los alumnos LIE (Fotografía Núm. 14).

Fotografía Núm. 11 La actividad “Celebra el niño que todos llevamos dentro” desarrolla en el mes de Abril con alumnos de la LIE y la comunidad Universitaria.



Fotografía Núm. 12. Actividad “El día del estudiante universitario”, actividad realizada en el mes de mayo con alumnos de la LIE y maestros del programa.



Fotografía Núm. 13 Actividades realizadas por alumnos de la LIE en el “Día Internacional de la Mujer”



Fotografía Núm. 14. Actividades realizadas al final del semestre por los alumnos LIE



Cada una de estas actividades se ha convertido en el pretexto para poder interactuar entre todos los miembros de la comunidad universitaria como son los jóvenes universitarios, los profesores y el personal administrativo de la institución invitándolos a participar en las mismas.

7.4. Actividades Resultados de Prácticas Profesionales

La gran mayoría de nuestros alumnos LIE han retomado el tema de lo lúdico para sus trabajos de prácticas profesionales. Estas prácticas son, un espacio curricular que tiene un carácter formativo en donde el estudiante amplía, aplica y consolida las competencias profesionales. Tienen un carácter obligatorio, su valor es de 8% del total de la carrera.

Este ejercicio es guiado y supervisado por académicos que son designados acorde a la temática de trabajo en la institución asignada. Siendo asesora de

varios de estos alumnos, he tenido la oportunidad de asesorarlos en sus prácticas orientadas al tema de lo lúdico y en muchas ocasiones, en la asesoría de sus proyectos de intervención diseñados y/o aplicados por los alumnos como informe de las prácticas o como informe para titularse en la modalidad de Tesina (Informe Académico).

Entre estos productos tenemos los que son resultados de los alumnos dentro de su período de prácticas en esta institución:

- El trabajo de Promoción de la Ludoteca de la UPN-H de Angélica Herrera y Yanira Martínez. Estas alumnas realizaron actividades lúdicas con los compañeros alumnos y participaron en el evento: Festejo del día del estudiante universitario y día del maestro de manera conjunta (Fotografía Núm. 15).

Fotografía Núm. 15. Una muestra de las actividades organizadas por las alumnas de la LIE en su período de prácticas en el Espacio Lúdico Universitario.



- La importancia de lo lúdico en la escuela, de Miriam Islas. En este trabajo se propone que los profesores cuente con juguetes en el aula para ser de este un espacio recreativo y educativo a la vez así como también, que permite brindar nuevas estrategias de aprendizaje a los alumnos.

- El Proyecto de Desarrollo Educativo de Miriam Gómez Quintero y María Guadalupe Soto Jiménez intitulado: “La creación de una Ludoteca como Espacio Recreativo, para lograr un ambiente de interacción y convivencia”. Este trabajo se realizó en su Servicio Social en la comunidad de Temascalapa en el Estado de México y muestra un nuevo campo de acción del interventor al generar un espacio lúdico en la Casa Ejidal con el apoyo de las autoridades educativas, siendo las alumnas contratadas por la Presidencia Municipal. El Espacio lúdico persiste en la localidad tras su creación el año 2010. Estas alumnas fueron pioneras en abrir en estos espacios ejidales las ludotecas, así como en lograr el apoyo de autoridades municipales. En los cursos de verano llegaron a atender a una población aproximada de 115 niños inscritos. Este trabajo lo iniciaron desde sus Prácticas Profesionales y fue producto de titulación, aquí una muestra del el proceso vivido (Fotografía Núm. 16).

Fotografía Núm. 16. Proceso de Gestión e implementación del espacio lúdico en la Casa Ejidal de Temascalapa, Estado de México por alumnas LIE.



Estas primeras experiencias en torno a la implementación de las actividades lúdicas en el espacio universitario son una muestra de lo importante que es recuperar la cultura lúdica como proceso de formación integral de los estudiantes. Si bien el proyecto de la Ludoteca Universitaria es importante para su implementación en las instalaciones dentro de la UPN-H, la experiencia del proyecto es una construcción paulatina que comprende ir creando una cultura del

juego para fortalecer la formación de los alumnos pero también para consolidar la participación de la comunidad universitaria en el diseño e implementación de actividades que lleven a este sentido.

REFLEXIONES FINALES

Para la realización de este estudio en caso se hizo un recorrido histórico con el fin de conocer y comparar las características del programa de la Licenciatura en Intervención Educativa en contraste con los programas de licenciaturas que, anterior a este, se venían desarrollando en las unidades UPN y, particularmente, en la unidad UPN-Hidalgo (LEB'79, LEPEP'85, LEPEPMI'90, LE'94, LEF'81 y LIE'2001). En esta revisión se constato que los anteriores programas de licenciatura se orientaban hacia la formación profesional de nivel superior de profesores en servicio por lo cual, estos programas presentaban tres orientaciones comunes que eran: el análisis de la práctica docente, la formación para la docencia innovadora y la relevancia de la regionalización y de saberes culturales específicos.

La LIE reordenar la oferta educativa de las Unidades UPN, al dirigirse a la formación de nuevos profesionales de la educación que puedan desempeñarse profesionalmente en diversos campos de acción de manera intencionada para transformar una problemática o una situación en específico que respondiese a las necesidades sociales, regionales y estatales. Pero sobretodo, por ser el primer programa que se trabaja con egresados de nivel medio superior, bajo el enfoque por competencias y en una modalidad escolarizada.

A propósito del objeto de estudio de esta investigación, el tiempo libre y actividades lúdico-recreativas de estudiantes universitarios, en particular, el caso de la Licenciatura en Intervención Educativa en la sede de Pachuca, Hidalgo. Se trabajó bajo un estudio en caso *exploratorio-descriptivo*, esta investigación se realizó en dos fases. En la primera, realice un estudio exploratorio con el objetivo de examinar un tema de investigación poco estudiado, se revisaron diferentes documentos de trabajos de investigación sobre este tema provenientes de España, Colombia y México con los cuales se realizó una aproximación al estado del arte sobre el tiempo libre y lo lúdico-recreativo. La segunda fase un estudio descriptivo de la información obtenida de los sujetos de investigación, esta información fue con fines diagnósticos que me permitió identificar elementos para fundamentar y formular el proyecto de diseño del espacio lúdico universitario.

El interés personal de este trabajo es apoyar el proceso de formación profesional del LIE generando con este espacio servicios alternativos a la comunidad estudiantil pero, que además, le permita al profesional de la LIE transformar la realidad educativa interviniendo en procesos lúdicos desde el diseño de espacios lúdicos como con la implementación de los mismos lo cual, le permita contribuir en la formación de una cultura del juego para que el público al que va dirigido vislumbre las posibilidades educativas y de entretenimiento de una actividad que, en estos tiempos, se está perdiendo como son las actividades lúdicas colectivas. Hoy en día muchos son los motivos para no desarrollar actividades lúdicas colectivas, Entre estos tenemos el de la inseguridad por la cual

muchos jóvenes y niños prefieren jugar solos en sus casas y otro, los avances tecnológicos, motivo por el cual se desarrolla el juego individual al cargar en sus teléfonos celulares u otros dispositivos una gran variedad de juegos electrónicos que promueven el juego en solitario.

Las autoridades educativas de la Universidad se muestran interesados en desarrollar prácticas que permitan una educación para el tiempo libre de los sujetos, en apoyo a la formación de los LIE con relación con el contenido del curso optativo de: La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa. Reconocen que este curso optativo brinda al alumno los conocimientos para la organización, diseño e implementación de espacios lúdicos con el fin de reorientar el tiempo libre de los sujetos a actividades lúdicas alternativas y formativas y que, ante la ausencia en la localidad de espacios lúdicos para universitarios, existe el interés por las autoridades educativas de fortalecer en el plano de lo informativo y lo promocional las actividades lúdico-recreativas que se presentan en la institución. De igual forma se puede constatar el interés y disposición de los estudiantes LIE de participar en las actividades lúdico-recreativa en la medida en que éstas sean más sentidas por ellos, es decir, sean del interés de los alumnos. Debido a la diversidad de actores que habitan la universidad se aprecia que se debe cubrir actividades lúdico-recreativas y actividades formativas que fueron enunciadas de interés para los alumnos pero, para ello, las autoridades educativas deben visualizar los espacios e infraestructura que requiere para la implementación de las mismas así como el personal profesional para la realización.

De igual forma, logramos constatar que las autoridades educativas están interesadas en la formación del profesional LIE, así como en la integración de la población universitaria y de la universidad al contexto social. Consideran a las actividades lúdico-recreativas como alternativas novedosas que permiten considerar la cultura del juego como un bien comunitario y participativo.

Existe una ponderación a los esfuerzos que realizan las autoridades educativas en torno a las actividades que oferta pero, comentan que es necesario hacer uso de las nuevas tecnologías en la difusión de los eventos que se programen para estar informados con anticipación de los mismos. Es en este ámbito de lo informativo y lo promocional en donde hay una tarea pendiente para fortalecer así como también, se requiere la participación de las autoridades educativas para la implementación de todo tipo de talleres, conferencias e infraestructura de espacios para realizar sus demandas.

Entre los aspectos importantes a retomar las autoridades educativas entrevistadas hacen referencia a las actividades y espacios que ya existían en las primeras generaciones y desaparecieron, estas son ahora solicitadas por los alumnos como los cursos de danza y las actividades deportivas. También es necesario hacer uso de sus recursos, entre ellos, los intercambios y/o convenios

con otras instituciones de nivel superior con el fin de ofertar eventos y talleres sobre algunos contenidos que no se manejan en la institución.

La importancia de implementar actividades lúdico-recreativas en el tiempo libre de los estudiantes de la LIE es que las mismas se convierten en una vivencia formativa de saberes y haceres dentro de la institución pero que además lo forma como persona. Las actividades lúdico-recreativas no solo producen diversión y distracción sino goce y placer pero su finalidad trasciende al desarrollo social e individual del sujeto también transforma a la comunidad en la cual se realizan estos eventos.

En este trabajo se consideró al tiempo libre como el marco temporal en el que el sujeto realiza actividades de elección propia sin ningún condicionamiento externo –esto debido a las presiones de pase de lista o trabajo de resumen que en muchas ocasiones solicitan los maestros a sus alumnos para que asistan a las conferencias programadas- , este marco temporal en el caso particular de los estudiantes universitarios será aquel que queda del tiempo de trabajo (formación profesional) y del tiempo forzado (necesidades fisiológicas). El tiempo de ocio es considerado como la descripción de las actividades que se engloban en ese marco temporal.

Retomando los aportes de Huizinga (1984) el papel principal del juego es la socialización, el conocer a los otros y con ello ser partícipe de la cultura en la cual se desarrolla, este impacto social de los espacios lúdicos se convierte en un ámbito de desarrollo para el alumno LIE. El juego beneficia a formar sujetos comprometidos con su comunidad. El juego y el juguete son elementos importantes para la socialización del sujeto y muchas actividades lúdicas hoy en día se están perdiendo con las nuevas tecnologías. Así el espacio lúdico se convierte en el pretexto para implementar talleres como: El juego tradicional: ¿a qué jugaban nuestros padres y abuelos?, Los juegos de mesa ¿jugamos?, juegos al aire libre: jugar por la salud y la paz; El teatro: juguemos a crear, entre otros que permiten cumplir con las funciones básicas del espacio y además, hacer que los alumnos LIE participen en el fomento y desarrollo de una cultura del juego desarrollando sus prácticas profesionales en este espacio lúdico universitario. Retomando con ello los aportes de Weber (1969) al señalar que toda persona necesita una formación en su tiempo libre para hacer un uso más razonado y convertir las acciones que realiza en ese lapso de tiempo en gratificante y con sentido.

Las acciones que realiza el sujeto en su tiempo libre pueden llevarse a cabo en seis dimensiones diferentes, según Cuenca (2004) esto dependerá del estilo de vida del sujeto, del entorno en el cual se desenvuelve, de los ambientes y de los recursos con los que cuenta para su realización. Así, en torno a las respuestas de

los alumnos universitarios LIE sobre las actividades que les gusta realizar en su tiempo libre tenemos las siguientes dimensiones:

✓ En la dimensión lúdica se ubica las actividades que incrementan el desarrollo motor del sujeto, que fomentan las relaciones sociales y que promueven hábitos de salud e higiene corporal. Entrarían en esta dimensión: el futbol, la cual fue la más elegida por la población de estudio y, el estar con los amigos.

✓ En la dimensión festiva se ubican las actividades que implica la preparación de una fiesta, son celebraciones de todo tipo que implica para el sujeto la posibilidad de poner en juego habilidades relacionadas con la organización del evento y que genera a la vez sensaciones placenteras. Entre estas actividades los alumnos enunciaron: el estar con sus amigos platicando y festejando, así como la asistencia a eventos culturales como el cine, el teatro, los museos entre otros.

✓ En la dimensión creativa se ubican las actividades relacionadas con la educación artística a los aspectos de la música, la pintura, la danza, entre otros. De la actividad más enunciada por los alumnos LIE se ubica “el escuchar música”.

✓ En la dimensión ecológica se ubican las actividades que implica la contemplación y disfrute de la naturaleza, algunas de las actividades como ejemplo que se ubican en esta dimensión se encuentran los paseos por

jardines, los deportes al aire libre, la jardinería, entre otros. En relación a los enunciados por los alumnos LIE se ubican: el fútbol, los juegos de mesa así como cualquier otro que se realice al aire libre.

✓ La dimensión solidaria implica las acciones realizada de forma desinteresada con un fin en sí misma, los alumnos enunciaron con frecuencia el hecho de realizar tareas en el hogar con la enunciación “ayudar en las labores del hogar”, esta acción entraría en la dimensión solidaria.

Con este trabajo nos percatamos del interés que existe entre los estudiantes universitarios por asistir a actividades lúdico – recreativas, quienes muestran disposición a invertir su tiempo libre en procesos participativos de diversión y formación en la universidad. Los alumnos muestran su interés no solo al nombrar las actividades de su preferencia sino al señalar horarios, tipo de actividades y sugerencias para la permanencia de los alumnos en los eventos programas.

En estas primeras experiencias logre percatarme, por ejemplo, que los grupos que participaron en las actividades lúdicas se integraron mejor como grupo, que los jóvenes que participaron en excursiones se interesaron más por realizar visitas culturales de igual forma los jóvenes mostraron interés por películas de arte así como también, después de una experiencia formativa se mostraron interesados en solicitar otros cursos de apoyo en técnicas de recreación y de expresión plástica. Si bien el campo de investigación sobre el tiempo libre de los

estudiantes universitarios parecía banal, se convierte en una alternativa de brindar un nuevo rumbo a las actividades lúdico- recreativas y culturales que oferta la universidad además, se convierte en la posibilidad de crear el espacio lúdico universitario para fortalecer el proceso de formación no solo de sus estudiantes de licenciatura sino de toda la comunidad universitaria.

ANEXO 1

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL – HIDALGO LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA CUESTIONARIO PARA LAS AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN

ESTIMADO COLEGA:

A través de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Hidalgo, se realiza el Proyecto : “El tiempo libre de los universitarios y su actividad lúdico-recreativas dentro de las instalaciones universitarias de la UPN-Hidalgo”, con el propósito de Identificar las características de los sujetos universitarios que cursan la Licenciatura en Intervención Educativa en torno a su tiempo libre y las actividades lúdicas de su preferencia así como también, explorar las condiciones del establecimiento institucional y la oferta de actividades lúdico-recreativas que brinda a sus estudiantes universitarios”.

Conforme a lo anterior, le solicitamos su valiosa colaboración para que aporte información lo más fidedigna posible, en relación con las condiciones de infraestructura institucional y el tipo de actividades lúdico-recreativas que se ofertan a los estudiantes universitarios.

Es importante enfatizar que sus respuestas y las de otros colegas son de suma importancia, pues permitirá explorar el tiempo libre con el que cuentan los estudiantes y las actividades lúdico-recreativas que oferta la institución como parte de la formación integral de la población universitaria.

Por último, le compartimos que la información que proporcione guardará el carácter anónimo y confidencial; por lo que mucho le reconoceremos conteste todas las preguntas con veracidad y confianza.

Por su colaboración:
MUCHAS GRACIAS.
Abril del 2011.

1.- DATOS GENERALES.

1.- Nombre: _____

2.- Edad: _____ años cumplidos

3.- Estado Civil: _____

4.- Especifique el nombre de la carrera y el último nivel de estudios cursado:

5.- ¿Cuál es el cargo que usted desempeña en la institución?

- () Director General de la UPN-Hidalgo
- () Coordinador del área de Difusión Cultural
- () Coordinador de la LIE a nivel Estatal
- () Coordinador de Licenciaturas a nivel Estatal
- () Coordinador de la LIE, Sede: Pachuca

6.- Además de las actividades de Coordinador/Director, ¿realizas actividades de docencia?

() SI () NO

Si su respuesta es negativa pase a la pregunta 7.

6.1. Si su respuesta fue afirmativa indique el programa de docencia en el cual participa:

- () Programa de Licenciatura
- () Programa de Maestría.

6.2. ¿Cuántas horas a la semana dedica para sus actividades de docencia?

- () De seis a diez horas
- () De diez a catorce horas
- () De catorce horas a veinte horas
- () Más de veinte horas a la semana

7.- ¿Cuántas horas a la semana dedica a sus actividades de Coordinador/Director?

- () De seis a diez horas
- () De diez a catorce horas
- () De catorce horas a veinte horas
- () Más de veinte horas a la semana

8.- ¿Cuál es su tipo de contratación? (conforme a su situación contractual, puede marcar más de una opción)

- () Confianza () Honorarios () Interinato
- () Comisionado () Base o Definitividad
- () Otro, especifique: _____

9.- En su institución se realiza de manera formal y oficial la actividad de Difusión Cultural?

() SI () NO

10.- Existe en la Institución un Manual con las funciones del Coordinador del Área de Difusión Cultural?

() SI () NO

11.-Podría mencionar cinco funciones del Área de Difusión Cultural?

1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	

12.- De acuerdo a las funciones enunciadas, considera usted que se cumple con ellas en la institución?

() SI () NO

Si su respuesta es NO, especifique el por qué:

13.- De acuerdo a las funciones enunciadas, considera usted que se cuenta con la infraestructura necesaria para la realización de las mismas?

() SI () NO

Si su respuesta es NO, mencione lo que en infraestructura requiere la institución para su realización:

14.- Los espacios cerrados de la Universidad son suficientes para albergar a toda la población universitaria?

() SI () NO

15.- Los espacios abiertos son suficientes para albergar a toda la población universitaria?

() SI () NO

16.- En relación a la difusión cultural en la Universidad Pedagógica Nacional – Hidalgo, ¿se han establecido convenios para sostener relaciones de intercambio con otras instituciones?

() SI () NO

Si su respuesta es NO, conteste la pregunta 18.

17.- Mencione las instituciones con las cuales se tiene un intercambio o convenios para difusión de la cultura y eventos académicos:

EN TORNO A LAS ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS Y CULTURALES QUE SE OFERTAN EN LA UNIVERSIDAD:

18.- Podría mencionar el tipo de actividades lúdico-recreativas y culturales que programa la Universidad en un semestre?

19.- En qué horario se programan generalmente las actividades lúdico- recreativas y culturales en la Universidad?

- DE 8 a 12 horas
- DE 12 A 16:00 HRS.
- DE 16:00 A 20:00 HORAS

20.- ¿Existen actividades lúdico- recreativas y culturales que se programen de manera conjunta con otras instituciones públicas y/o universitarias?

- SI NO

Si su respuesta es NO, CONTESTE LA PREGUNTA 25.

21.- En que periodo del semestre se programan?

- Semestre I
- Semestre II
- Inicio del semestre
- Intermedio del semestre
- Al final del semestre

22.- En que horario generalmente se realizan estas actividades?

- DE 8 a 12 horas
- DE 12 A 16:00 HRS.
- DE 16:00 A 20:00 HORAS

23.- Si las actividades lúdico- recreativas y culturales son fuera de la institución, se cuenta con apoyo de transporte para los estudiantes universitarios?

- SI NO

24.- Con qué tipo de medios se da la difusión de estos eventos?

25.- En relación a las actividades lúdico- recreativas y culturales que programa la Universidad, considera usted que la difusión empleada es suficiente?

- SI NO, Especifique:

26.- Las actividades programadas por la Institución, se comunican con suficiente tiempo de anticipación al personal y a los estudiantes universitarios?

SI NO

27.- Las actividades lúdico- recreativas y culturales se programan para programas de formación específicos?

SI NO

Si su respuesta es sí, especifique:

1) El programa de estudios que tiene más eventos lúdicos-recreativos y culturales y el porqué:

28.- ¿Cómo describiría usted la asistencia a los eventos por parte de los alumnos:

Interesados por el evento, lleno al 100%

Poco interesados, lleno en el 70%

29.- Cuál considera que es el motivo de asistencia a la gran mayoría de los eventos?

Interesados en la temática en cuestión

Asisten con presión de pase de lista o entrega de trabajo

No interesados, no tenían otra cosa que hacer

30.- ¿Anotado mayor asistencia a los eventos en algún turno en particular?

SI NO

Si su respuesta es NO, conteste la pregunta 33

31.- En que turno asiste mayor población de estudiantes universitarios?

Turno MATUTINO

Turno VESPERTINO

32.- Tiene algún antecedente que especifique la causa del mismo?

33.- ¿Quién o quienes determinan la programación de las actividades lúdico-recreativas?

34.- ¿Las actividades lúdico-recreativas programadas pertenecen a un Plan de Desarrollo Institucional?

SI NO

POR SU COLABORACIÓN, ¡GRACIAS!

ANEXO 2

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA
CUESTINARIO PARA EL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO 2011.

El objetivo de este cuestionario es conocer el tiempo libre del que dispone el estudiante universitario del programa de Licenciatura en Intervención Educativa así como conocer el tipo de actividades que realiza en el mismo y lo que le oferta la Universidad. Tus respuestas son muy importantes para conocer la opinión que tienes con respecto a las actividades lúdico- recreativas y culturales que oferta la universidad en torno al tiempo en que son programadas y el contenido de las mismas para mejorarlas. Ten presente que tus respuestas se mantendrán en absoluta confidencialidad ya que sólo se utilizarán para obtener resultados que se analizaran globalmente con procedimientos estadísticos.

Por tú colaboración, ¡gracias!

NOMBRE:

FECHA:

I.- DATOS GENERALES.

1. sexo:

() MASCULINO () FEMENINO

2. Edad:

() De 18 a 19 años

() De 20 a 21 años

() De 22 a 23 años

() De 24 a 24 años

() Otra: _____Años cumplidos.

3. ESTADO CIVIL.

() Soltero () Casado () Unión libre () Madre o Padre Soltero

5. Tiene Hijos?

() Sí () No

Si su respuesta es sí, mencione:

No. De Hijos: _____

Edad de los hijos: _____

6. ESTUDIOS:

() Preparatoria

() Bachillerato-Tecnológico

() Otros, Especificar: _____

7. Ciudad en la reside: _____

8.- Cuantos años de residencia tiene en el lugar:

- () De 1 a 5 años
- () De 5 a 10 años
- () Más de 10 años

9.- Cuánto tiempo de traslado hace de su lugar de residencia a la UPN-Hidalgo.

- () De 15 a 30 minutos
- () De 30 a 45 minutos
- () De 45 minutos a 1 hora
- () Más de una hora

10.- Semestre que cursas actualmente:
TURNO: () Matutino () Vespertino
() 2er. Semestre
() 4er. Semestre
() 6º. Semestre
() 8º. Semestre

LAS RELACIONES DE COMPETENCIA PRODUCTIVA

II. Situación Laboral

1.- ¿Trabajas actualmente?

SI () No ()

Si tu respuesta fue NO responde la pregunta 2.

Si tú respuesta fue SI responde a partir de la pregunta 5.

2.- ¿Por qué razón?

3.- ¿Cuánto tiempo llevas sin trabajar desde tu último empleo?

4.- Algún comentario que te gustaría hacer?

Si tu respuesta a la pregunta 1 fue SI menciona:

5.- Trabajas en:

- a) Gobierno ()
- b) Privada ()
- c) Cuenta Propia ()
- d) Otros ()

Especifica en donde trabajas, horario de trabajo y que actividades realizas:

6.- ¿Cuántas horas trabajas al día?

7.-¿Qué antigüedad tienes en tú lugar de trabajo?

8.- ¿Qué tan agradable te resulta el lugar donde trabajas?

- a) Nada agradable () c) Agradable ()
b) Poco agradable () d) Bastante agradable ()

9.- Eres trabajador:

- a) Eventual () c) Por honorarios ()
b) De Planta () d) Otro () Especifique: _____

10.- ¿Tienes prestaciones laborales?

Sí () No ()

Si tu respuesta es SÍ responde la pregunta 11.

Si tú respuesta es NO responde a partir de la pregunta 16.

11.- ¿Con cuáles prestaciones cuentas?

- a) IMSS ()
b) ISSSTE ()
c) AFORE ()
d) OTROS ()

Especifique:

12.- Entre las prestaciones cuentas con Centros Recreativos y culturales?

Sí () NO ()

Si tú respuesta es sí,

13.- ¿haces uso de esos espacios?

Sí () NO ()

Si tú respuesta es sí,

14.- Qué tipo de actividades realizas en el Centro Recreativo y Cultural?

15.- En qué días y horario?

16.- Realizas algún tipo de actividad cultural o deportiva fuera de tú horario de clases?

() SI NO ()

Si tú respuesta es SI:

17.- Especifica el tipo de actividad y el horario y días en que lo realizas.

EL TIEMPO LIBRE DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO

1.- ¿De cuánto tiempo libre dispones al día aproximadamente de “lunes a viernes”?

- () NADA
- () Entre 1 y 2 horas
- () Entre 3 y 4 horas
- () Más de 4 horas.

2.- En qué momento del día cuentas con tiempo libre³⁹:

- () En la mañana (de 8 a 12 hrs)
- () A Medio día (De las 12 del día a las 15 horas)
- () En la tarde (De las 16 horas a las 18 horas del día)
- () En la Noche (De las 19 horas a las 21 horas)

3.- ¿Cuánto tiempo libre dispones los fines de semana?

- () NADA () Entre 1 y 2 horas
- () Entre 3 y 4 horas
- () Entre 4 a 6 horas () Más de 6 horas

4.- ¿En qué empleas tu tiempo libre? Señale **las horas al día** que le dedicas a las siguientes actividades:

³⁹ Considerando el horario en que las instalaciones de la Universidad esta abierta.

Actividad	Menos de 1 hora	De 1 a 2 hrs.	De 2 a 3 hrs	Más de 3 hrs	Nunca lo hago/ No se oferta en la institución
Prepararse para clase (estudiando, haciendo tareas, analizando datos y otras actividades académicas)					
Ver televisión					
Estar con los amigos					
Escuchar música					
Trabajar (actividad remunerativa)					
Leer (libros, revistas, periódicos, etc.)					
Ayudar en los quehaceres de la casa					
Ocio digital (chatear en internet, videojuegos, X-Box, entre otros)					
Asistir a actos culturales: teatro, cine, museos, etc.					
Participar en actividades cocurriculares (deportes interuniversitarios, talleres que oferta la universidad: danza, teatro, música).					
Participar en actividades de formación y culturales programadas por la universidad: conferencias, coloquios, Encuentros culturales, proyección de cine, entre otros.					
Cuidar de dependientes a su cargo que viven con usted (padres, hijos, cónyuge, etc.)					
Ir a clases y volver manejando (o en el transporte público)					

5.- Menciona en orden de importancia tres de las actividades que realizas más en el fin de semana:

1.	Actividad:	Tiempo de dedicación:
2.	Actividad:	Tiempo de dedicación:
3.	Actividad:	Tiempo de dedicación:

6.- Menciona tres actividades cotidianas que realices cuando estas con tus amigos:

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

Existe actualmente algún programa para el uso de tú tiempo libre dentro de las instalaciones de la Universidad?

Sí () ¿Cuál? Menciónalo.

No ()

Menciona tres actividades que te gustaría hacer en tú tiempo libre en las Instalaciones de la Universidad:

1.- _____

2.- _____

3.- _____

EN TORNO A LAS ACTIVIDADES LÚDICO-RECREATIVAS Y CULTURALES QUE SE OFERTAN EN LA UNIVERSIDAD.

1.- Podría mencionar el tipo de actividades lúdico-recreativas y culturales que programa la Universidad en un semestre?

19.- En qué horario se programan generalmente las actividades lúdico- recreativas y culturales en la Universidad?

() DE 8 a 12 horas

() DE 12 A 16:00 HRS.

() DE 16:00 A 20:00 HORAS

20.- En qué horario te gustaría que se programaran? Especifica el porqué.

() 9 a 12 horas

() De 12 a 15 horas

() De 16 a 20 horas

() Otro horario: _____

Describe los motivos de su elección:

21.- Tú parecen adecuados los medios de difusión empleados para dar a conocer las actividades lúdico-recreativas y culturales que se programan en el semestre?

() SI () NO

Si tu respuesta es SI, contesta la pregunta:

22.- Si no los consideras adecuados, ¿qué propones para que funcione la difusión de los mismos?

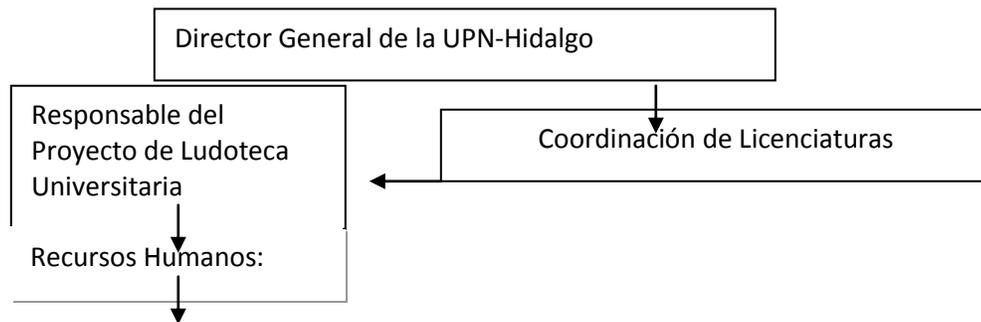
23.- Cuáles serían los motivos por los que usted asistiría a un evento programado por la Universidad?

24.- ¿Cuál sería el tipo de eventos lúdico-recreativos y culturales que te gustaría que hubiera en tú Universidad?

POR TU TIEMPO E INFORMACIÓN, ¡GRACIAS!

ANEXO 3

ORGANIGRAMA DE LOS RECURSOS HUMANOS DEL ESPACIO LÚDICO UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL – HIDALGO



Personal Administrativo del área	Con conocimiento de clasificación de juguetes, elaboración de ficheros, libros de registros, entre otros.
Ludotecarios o animadores del espacio lúdicos	Estudiantes de la Licenciatura en Intervención Educativa a partir del quinto semestre que realicen sus prácticas profesionales en este espacio.

ANEXO 4

ORGANIZACIÓN INSTRUMENTAL	FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	POSIBLES DONANTES Y/O PATROCINADORES	MONTO (aprox.)	BENEFICIOS A LOS DONANTES
Organización Interna	Noviembre/2006 A Febrero/2007	-Elaboración del Reglamento interno -Distribución de los espacios (a qué razones responden y que tipo de juego se desarrollará en él) -Tipo de fichas y registros a utilizarse	Responsable del proyecto y el personal administrativo a cargo.	FINANCIACIÓN PÚBLICA: Material de papelería: hojas blancas, impresión y reproducción que se trabajaría de forma institucional.	\$1,000.00	
		-Tipos de juguetes que formarán parte de la Ludoteca	Responsable del Proyecto	FINANCIACIÓN PÚBLICA: Investigación documental sobre los tipos de juguetes y aspectos que benefician en el desarrollo del sujeto	\$1,000.00	Desarrollar boletines informativos de manera mensual para los asistentes y padres de familia sobre la importancia del juguete y recomendaciones de juguetes de acuerdo a la edad.
RECURSOS NECESARIOS: A) Recursos Espaciales	Noviembre/2006	Espacio Cerrado para la actividad permanente de préstamo de juguetes		FINANCIACIÓN PÚBLICA: Se cuenta con instalaciones dentro de la Universidad para el desarrollo de las actividades lúdicas planteadas.		
B) Recursos Materiales	Noviembre/2006 a Enero/2007	Acondicionamiento del Local		-PATROCINIOS -DONATIVOS -FINANCIACIÓN PÚBLICA -EVENTOS ESPECIALES		-Placa de agradecimiento y promoción a su empresa.
	Noviembre/2006 a Enero/2007	Adquisición del material lúdico para el espacio		-PATROCINIOS -DONATIVOS -FINANCIACIÓN PÚBLICA -EVENTOS ESPECIALES		-Placa de agradecimiento y promoción a su empresa. -Trabajo de investigación (Informe) sobre preferencias del público y calidad de los materiales.

		Adquisición de material bibliográfico referido a actividades lúdicas		-PATROCINIOS -DONATIVOS -FINANCIACIÓN PÚBLICA		-Placa de agradecimiento y promoción de su empresa. -Distribución de sus boletines informativos sobre nuevas publicaciones -Reseñas de sus libros publicados en nuestra Gaceta Universitaria.
C) Recursos Humanos	Noviembre/2007	-Responsable del Proyecto.	Ma. De Lourdes García Castillo y asesores académicos de la Universidad que gusten participar			
	Febrero/2007	-Encargado del Espacio Lúdico	Personal administrativo asignado por la Institución			
	Febrero/2007 a Julio/2007 (Por semestre)	-Animadores del Espacio	Alumnos del 5º. Y 6º semestre de la LIE que realicen sus prácticas profesionales en el espacio.			Poner en práctica sus conocimientos adquiridos en el proceso de formación de la Licenciatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Ander-Egg, Ezequiel.- (2001) *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Editorial CCS: Madrid.

Ander –Egg, Ezequiel.- (2008) *Léxico del animador sociocultural*, Editorial Brujas: Argentina.

Arias Ochoa, Marcos Daniel y otros autores (1994), "Diagnósticos: Necesidades Educativas, demanda potencial y tendencias de las licenciaturas que ofrece la UPN a los maestros en servicio", en *Reformulación curricular de las licenciaturas para maestros en servicio* (FOMES), upn: México.

Arrecillas Casa, Alejandro y otros autores (2002), *Programa de reordenamiento de la oferta educativa de la unidades UPN. Licenciatura en Intervención Educativa 2002*. Consultado en la dirección electrónica siguiente: http://www.lie.upn.mx/docs/docnormativos/DOCUMENTO_GENERAL.DOC. (Consulta realizada el 15 de octubre de 2009).

Bautista, Rosa Elena (2006).- "Ludoteca: Un espacio comunitario de recreación" en; <http://www.redcreación.gq.nu/documentos/congreso6/REBautista.htm> (Consultado en el 2006)

Bertely Buquets, María (2006).- "Retos metodológicos en etnografía de la educación" en; www.uv.mx/cpue/coleccion/n_2526/publimari.htm (consultado en el 2006)

Bolaño Mercado, Tomas Emilio (2005).- *Quehacer del ocio. Elementos teóricos de la recreación*. Ed. Kinesis: Colombia.

Borja i Solé, María de (2000).- *Las Ludotecas, Instituciones de juego*. Ed. OCTAEDRO: España.

Caillois, Roger (1994).- “I. Definición del juego” y “II. Clasificación de los juegos” en; *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica: México.

Calzetta, Juan José, María rosa Cerdá y Graciela Paolicchi (2005).- *La juegoteca, niñez en riesgo y prevención*. Editorial LUMEN. Argentina.

Calero Pérez, Mavilo (2003).- *Educación Jugando*, Ed. Alfaomega: México.

Casillas Alvarado, Miguel Ángel, Molina Roldán, Ahtzir y Aldo Colorado Carvajal (2010).- “Uso del tiempo de los estudiantes universitarios” en; XI Congreso Nacional de Investigación Educativa/ 16 Sujetos y Educación/ Ponencia (Consultado en; http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_16/1087.pdf)

Castillo, Viera, Estefanía; Giménez Fuentes-Guerra, Fco. Javier y Pedro Sáenz-López Buñuel (2009).- “Ocupación del tiempo libre del alumnado de la Universidad de Huelva” en e-balonmano.com: Revista Digital Deportiva, Vol. 5, Núm. 2, pp.91-103. Federación Extremeña de Balonmano, España.

Catayud, Alejandro y Carmen Merino (1984).- “Los perfiles escolares en la UNAM”; en *Revista Perfiles Educativos* (México). Núm. 6, Julio-Septiembre. CISE-UNAM, pp. 16 – 29.

Centro de estudios de Opinión (2003).- “Prácticas cotidianas y expectativas de uso del tiempo libre de los estudiantes de la Facultad de ciencias Sociales y Humanas en Ciudad Universitaria” en; Centro de estudios de Opinión: Universidad de Antioquía, Colombia

Contreras Domingo, José (1990).- *Enseñanza, Currículum y Profesorado*, Ed. AKAL: España.

Cortés Cuellar, Sonia, Escobar Marulanda, J. y Luz Dary Pedraza Barreto (2005).- Percepción y uso del tiempo libre de las y los jóvenes de la facultad de trabajo social, Universidad de la Salle. Tesis de Grado: Bogotá, D.C.

Covarrubias, Francisco (1992), *Manual de Técnicas y Procedimientos de Investigación desde la Didáctica Crítica*. UPN: México.

Cuenca, Manuel (1983).-*Educación para el ocio*. CINCEL- Kapelusz: Colombia.

Cuenca, Manuel (2004).- *La Pedagogía del Ocio. Nuevos desafíos*. Ed. Axac: España.

De Matos e Cepa, Sara Margarita (2008).- “Realidades e Alternativas do tempo libre na adolescencia” en; *Animador Sociocultural: Revista Iberoamericana*, Vol. 3, no. 1, ene /abr. 2008. Cepa.

De Miguel Badesa, Sara (1995).- “2/ La animación Sociocultural en Europa” en; *Perfil el animador sociocultural*. Ed. Narcea: Madrid. pp. 29-39

Díaz Vega, José Luis (2004).- *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Ed. Trillas: México.

Dirección de Unidades UPN (2004).- *Normas escolares para la Licenciatura e Intervención Educativa*, Junio de 2004

Fernández Ortega, Jairo Alejandro y Serna Caldas, Efraín (2004).- “Estudio transversal del uso del tiempo extraescolar “ en la página de documentos de funlibre presentado en el XVIII Congreso Nacional de Recreación del 27 al 29 de mayo del 2004 en Bogotá, D.C. Colombia.

García Castillo, María de Lourdes (2009), *Planeación del curso: La Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa*. Pachuca, UPN-Hidalgo (mecnógrafa).

Gerlero, Julia. (2010)- “Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación: Lineamientos preliminares para el estudio de la recreación” en; www.funlibre.org (Consultado: Septiembre/2010)

Gutiérrez Rueda, Laura (2001).- *Métodos para la animación sociocultural*. Editorial CCS: Madrid.

Heller, A.- (1977).- “El Juego” en; *Sociología de la vida cotidiana*, Ed. Península: Barcelona. Pp. 372-376

Hernández Sampieri, Roberto (2003).- *Metodología de la investigación*. Ed. Mc Graw-Hill: México.

Hernández, Bernardo et al.- “Validez y reproducibilidad de un cuestionario de actividad e inactividad física para escolares de la ciudad de México” en revista Salud Pública en México; julio-agosto, Vol. 42, No. 4. Pp. 315-323.

Huertas Hurtado, Carlos A. et al. (2008).- “Consumo cultural y uso del tiempo libre en estudiantes lasallistas” Rev. Lasallista de Investigación, Vol. 5, núm. 2, Julio-Diciembre, 2008, pp. 36-47. Corporación Universitaria Lasallista: Colombia en; www.funlibre.org (Consultado: Septiembre/2010)

Huizinga, Johann (1984).- "1. Esencia y significado del juego como fenómeno cultural" en; *Homo Ludens*. Alianza Editorial: Madrid. Pp. 11-42

Jiménez Domecq, María Isabel (2004).- *Jugar: La forma más divertida de educar*, Ediciones Palabra, S.A.: Madrid

Jiménez V., Carlos Alberto (2001).- *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Emociones, inteligencia y habilidades secretas. Ed. Magisterio: Colombia, 69p.

López Matallana, María y Jesús Villegas (1999).- *Organización y animación de ludotecas*. CCS: Madrid.

MARTINELL, Alfons (2006).- UEA VII. Diseño y Gestión de Proyectos Culturales. Posgrado Virtual en Políticas Culturales y Gestión Cultural (Fotocopias)

Merino Fernández, José V. (2003).- *Programas de animación sociocultural*. Tres instrumentos para su diseño y evaluación. Ed. Narcea: España.

Mc PHAIL F., Elsie (1999).- "El tiempo libre y la autonomía: una propuesta" en; *Revista La Ventana*, No.9, Pp.83-105.

Mc PHAIL Fanger, Elsie (2006).- "Ámbitos, temporalidad y espectros. Una investigación sobre el tiempo libre y género" en; *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, mayo-agosto, /Vol. XLVIII, No. 197, UNAM: México, DF, pp. 48-63

Mills, Wright (1994), "Sobre artesanía intelectual", en *La Imaginación Sociológica*. México, Fondo de Cultura Económica: 206-236.

Mir, V., D. Corominas y M.T. Gómez (1997).- “1. ¿Por qué es tan necesario jugar? En; *Juegos de fantasía en los parques infantiles* para niños y niñas a partir de 2 años de edad. Narcea: Madrid; pp. 29-45

Morales Galindo, Dora I. (1994), “La Universidad Pedagógica Nacional y las Unidades UPN”, en *Introducción a la UPN y a la Licenciatura en Educación*. México, UPN.

Moreno Fernández, Xóchitl L. (Coordinadora) (1994). *Programa: Reformulación Curricular de las Licenciaturas para Maestros en Servicio (FOMES) Licenciatura en educación*. México, UPN, Secretaria Académica.

Moreno, Inés (2006).- *Recreación*. Proyectos, programas, actividades, Tomo I. Ed. Lumen-Humanitas: Argentina.

Moreno, Inés (2005).- *Todos tenemos tiempo*. Nueva práctica del tiempo libre en el siglo XXI. Ed. Lumen-Humanitas: Argentina.

Munné, Frederic (2010).- *Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico*. Ed. Trillas: México.

Naghi Namakforoosh, Mohammad (1990).- *Metodología de la investigación*; Ed. Noruega LIMUSA: México.

Navarro Adelantado, Vicente. (2002)- “La interpretación antropológica del juego” en; *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, INDE Publicaciones: España, Pp. 67-102

Pardinas, Felipe (1989).- *Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*, Ed. Siglo XXI: México.

Pérez Serrano, Gloria (2001).- *Modelos de Investigación Cualitativa en Educación social y animación Sociocultural*, Ed. Narcea: Madrid.

Pérez Restrepo, Eduardo Antonio (2010).- “Prácticas y representaciones sociales de tiempo libre, ocio y recreación en los estudiantes de pregrado de la universidad tecnológica de Pereira” en; www.funlibre.org (Consultado: Septiembre/2010)

Piazzese, Juan.- “La paradoja del tiempo libre” (Universidad de Valparaíso) en; <http://serbalpntic.mec.es/AParteRei/>

Poder Ejecutivo Federal (1978), “Decreto de Creación de la Universidad Pedagógica Nacional”, en; *Diario Oficial de la Federación México*, SEP, 29 Agosto: 15-18.

Poder Ejecutivo Federal (1989), *Programa para la Modernización Educativa, 1988-1994*. México.

Quintana, José María (1993).- *Los ámbitos profesionales de la animación*. Ed. Narcea: España.

Rodríguez Suárez, Julio (1999).- “Estilos de vida, cultura y tiempo libre de los estudiantes universitarios”, en *Revista Psicothema*, Vol. VI, No. 2. Año 1999. Pp. 247-259

Rojas Soriano, Raúl (1991).- *Guía para realizar investigaciones sociales*, Ed. Plaza y Valdés: México.

Ruiz Gamboa, Juliana.- “La recreación: Una alternativa de bienestar universitario” en; www.funlibre.org (Consultado: Septiembre/2010).

S/A.- “Tiempo libre, actividades de ocio y deporte” en; www.csd.gob.es/.../2-tiempo-libre-actividades-de-ocio-y-deporte (Consultado en Septiembre/2010)

S/A.- *Diagnóstico sobre la situación de niñas, niños y adolescentes en 21 países de América Latina*, Informe de Noticias Aliadas para Save the Children, Suecia. Lima, Febrero 2003 en; <http://primerainfancialac.org>

Selltiz, Claire et al. (1980).- *Métodos de investigación en las relaciones sociales*; Ediciones Rialp, S.A.: Madrid.

Stake, R. E. (2005).- *Investigación con estudio de casos*, Ed Morata: Madrid.

Torres Marín, Agueda (2010).- “Rapidez de la vida cotidiana, tiempo libre, ocio: Desarrollo humano y educación” en; Revista Vínculos, Vol. 1 No. Medellín, Colombia. Noviembre-abril del 2010. Pp. 155-166

UPN (1979), *Licenciatura en Educación Básica. Plan de Estudios*. México, UPN-Consejo Académico.

UPN (1985), *Licenciatura en Educación Preescolar y en Educación Primaria. Plan de Estudios*. México, UPN-Consejo Académico.

UPN (1990), *Licenciatura en Educación Preescolar y en Educación Primaria para el Medio Indígena. Plan de Estudios*. México, UPN-Consejo Académico.

UPN (1994), *Licenciatura en Educación. Plan de Estudios*. México, UPN-Consejo Académico.

UPN (1994b), *Licenciatura en Educación, Programa: Reformulación curricular de las licenciaturas para maestros en servicio*. (FOMES), UPN, México.

UPN (2001), *Licenciatura en Intervención Educativa. Plan de Estudios*. México.

UPN-Consejo Académico. UPN (2002), *Programa Nacional de Tutorías para el Sistema de Unidades UPN*, Unidad Ajusco.

UPN (2004), *Normas escolares para la Licenciatura en Intervención Educativa*. México, Secretaría Académica.

Ventosa, Víctor J. (2006)- *Manual del Monitor del tiempo libre*. Ed. CCS: España.

Waichman, Pablo (2008).- *Tiempo libre y recreación*. Un desafío pedagógico, Editorial CCS. Madrid.

Waisburd, Gilda (2001).- *Creatividad Inteligente*, Ed. Byblos, México.

Weber, E. (1969). *El problema del tiempo libre*. Editorial Nacional, Madrid.

Zamora Arreola, Antonio y María de Lourdes García Castillo (2012).- *Proyecto de Investigación. Historia institucional de la UPN-Hidalgo. Proceso de institucionalización 1975-2012*. Pachuca, SEPH-UPN-Hidalgo.