

**“OPERATIVIDAD DE UN PROGRAMA DE LUDOTECA EN LA COMUNIDAD  
DE SAN SIMEÓN XIPETZINCO EN EL MUNICIPIO DE HUEYOTLIPAN,  
TLAXCALA”**

**PRESENTA:**

**IRAIS PEREZ MATLALCUATZI**

**Apetatitlán, Tlax., Noviembre de 2012**

**“OPERATIVIDAD DE UN PROGRAMA DE LUDOTECA EN LA COMUNIDAD  
DE SAN SIMEÓN XIPETZINCO EN EL MUNICIPIO DE HUEYOTLIPAN,  
TLAXCALA”**

**PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO**

**QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

**IRAIS PEREZ MATLALCUATZI**

**ASESOR**

**DR. DANIEL ANTONIO ESTRADA JIMENEZ**

**Apetatitlán, Tlax., Noviembre de 2012.**

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN**

**Apetatitlán, Tlax., a 09 de Noviembre 2012.**

**C. IRAIS PÉREZ MATLALCUATZI.  
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado **“Operatividad de un programa de Ludoteca en la Comunidad de San Simeón Xipetzinco en el municipio de Hueyotlipan, Tlax.”** Opción Proyecto de Desarrollo Educativo de la LIE y a solicitud de su asesor **Dr. Daniel Antonio Jiménez Estrada**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE  
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**DR. JOSÉ DE LA LUZ SÁNCHEZ TEPATZI  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
DE LA UNIDAD UPN 291 TLAXCALA**

## AGRADECIMIENTOS

A DIOS:

A ti DIOS, te doy las gracias por darme la vida,  
y por tu amor infinito, que me permitió llegar a  
cumplir mi objetivo.

A MIS PADRES.

Hilario Pérez Escobar

Francisca Matlalcuatzi León

Quienes en todo momento me apoyaron e  
impulsaron a seguir adelante, con su amor,  
paciencia y comprensión que me tuvieron siempre;  
y por sus consejos sabios que me daban para  
poder lograr este proyecto, Muchas Gracias.

A MI ASESOR:

Dr. Daniel Antonio Estrada Jiménez

A usted, por su apoyo incondicional y  
por la confianza que me brindó a lo  
largo del proyecto y por su gran paciencia,  
con respeto y admiración, gracias.

## ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCION.....</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo I. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1. 1. Contexto Estatal.....	5
1. 2. Contexto Municipal.....	5
1. 2.1. Contexto de la comunidad de “San Simeón Xipetzinco”.....	6
1.2.2. Salud y asistencia social.....	7
1.2.3. Vivienda.....	8
1. 2.4. Educación.....	8
1.2.5. Economía.....	11
1.2.6. Servicios públicos básicos.....	12
1.2.7. Vías de comunicación.....	12
1. 2.8 Espacios de recreación y ocio .....	13
1.2.9. Población.....	14
1.3. Delimitación del problema.....	15
1.4. Justificación.....	17
1.5. Objetivos.....	21
<b>Capítulo II. MARCO TEORICO Y METODOLOGICO.....</b>	<b>22</b>
2.1. Definición de la Intervención educativa.....	22
2.1.2. Modelos de Intervención.....	24
2.1.3. La Intervención Socioeducativa.....	27
2.1.4. La Animación Sociocultural como Metodología del Proyecto.....	29
<b>Capítulo III ESTRATEGIAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA LUDOTECA COMUNITARIA.....</b>	<b>35</b>

<b>Capítulo IV. RECURSOS, TIEMPO, PARTICIPANTES Y FORMA DE EVALUACION .....</b>	<b>66</b>
<b>4.1. Los recursos empleados para la Ludoteca Comunitaria.....</b>	<b>66</b>
<b>4.2. Tiempo.....</b>	<b>70</b>
<b>4.2.1. Participantes.....</b>	<b>70</b>
<b>4.3. Evaluación como estrategia de actuación.....</b>	<b>71</b>
<b>4.3.1 Tipología de la Evaluación.....</b>	<b>73</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>82</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>84</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, aborda el análisis de cómo a través de un proyecto de desarrollo educativo, se pretende intervenir siendo este una propuesta de cambio y/o transformación, dando una solución a la realidad. Puesto que la intervención Educativa esta orientada a buscar alternativas de solución como una forma de atención a un determinado problema, que se presenta en un contexto. Es así, que surge la inquietud de intervenir con la finalidad de cambiar la situación actual de la comunidad de San Simeón Xipetzinco, Hueyotlipan, Tlax; en donde se realiza el diagnóstico comunitario y del cual se recopila toda la información relacionada con la comunidad, permitiendo conocer la situación actual y del que se origina dicho proyecto. La Intervención que se propone es la Socioeducativa, por estar orientada al desarrollo de la comunidad, pero sobre todo se enfoca a la resolución de problemas de tipo social mediante la participación abierta de los mismos miembros de la comunidad, los cuales atenderán al cambio y transformación mediante el funcionamiento y operatividad de un programa de actividades lúdico-recreativas de la Ludoteca Comunitaria "Aprender Jugando".

En el primer capítulo se empieza por hacer la descripción del ámbito y se refiere al contexto estatal, municipal y comunitario del cual se pudieron conocer cada de las características de la comunidad; respecto a la salud, vivienda, educación, economía, servicios públicos, comunicación y su organización social, como los principales actores de desarrollo, y así llegar a la delimitación del problema detectado a partir de la elaboración de un diagnóstico, que arrojó la falta de espacios de ocio y recreación adecuados y seguros para los niños en la comunidad. Así también se justifica la operatividad de una Ludoteca en la comunidad, de acuerdo con las necesidades y necesidades de la comunidad, puesto que esta Ludoteca se propone como alternativa de solución, debido a que esta responde a las necesidades lúdicas-recreativas de los niños, por ser un espacio libre, lúdico, creativo, en donde los niños se pueden divertir con espontaneidad y alegría; a través del juego como estrategia de aprendizaje el cual se retoma por ser una actividad innata del ser humano que ayuda a construir nuevos conocimientos y verdaderos aprendizajes, y así lograr a través de la Ludoteca aquello que se propone de forma general y específica, a través de los objetivos.

Posteriormente en el segundo capítulo se fundamenta el trabajo retomando a la intervención educativa como aquella investigación con la que se habrá de responder, con la firme intención de dar solución a determinados problemas, ya sea de tipo social, cultural o educativo. Para ello, se presentan los modelos de intervención, son el Psicopedagógico y el Socioeducativo, este primero refiere a los problemas y necesidades de tipo educativo, enmarcados específicamente en el aula, en donde el alumno presenta una serie de necesidades ya sean de tipo psicológico, de aprendizaje o de conducta. En este caso el encargado de atender estas necesidades serán el maestro y el psicopedagogo, como aquellos

profesionales capaces de atender y dar solución a este tipo de necesidades. Seguidamente el Socioeducativo refiere al conjunto de acciones no convencionales, se orienta al desarrollo adecuado y competente en la socialización de los individuos, y para dar respuesta a los problemas y necesidades sociales, de forma práctica. Por lo tanto, se retoma al modelo Socioeducativo, por enfocarse al tipo de intervención con el que se pretende desarrollar el trabajo de investigación y de acuerdo con la metodología a emplear, que en este caso será la Animación Sociocultural, la cual consiste en involucrar mediante la participación activa, creativa y dinamizadora de los individuos de manera que logren el desarrollo de su comunidad. Para el desarrollo de este trabajo intervendrán dos agentes el interventor y el animador.

Así también, el capítulo tercero se refiere a las estrategias a emplear para el funcionamiento y operatividad de la ludoteca en la comunidad, las cuales se diseñan tomando en cuenta las cuatro áreas en las que se divide la Ludoteca, y son: Área de Construcción, Área de Literatura, Área de Expresión Artísticas, Área de Dinámicas y Juegos al Aire Libre. Dichas actividades tienen como propósito desarrollar, habilidades, capacidades y destrezas para lograr un óptimo desarrollo físico y mental en los niños.

Siguiendo, en el capítulo cuarto se hace mención a los recursos, el tiempo, los participantes y la propuesta de evaluación que se hace para valorar el proyecto, tomando todos los aspectos como proceso de mejora para la misma. Respecto a los recursos humanos se refiere a aquellas personas que se encargarán e intervendrán para el funcionamiento de la Ludoteca, como los profesionales que apoyaran en su funcionamiento; en cuanto a los recursos materiales se refiere a las herramientas e instrumentos a emplear y utilizar en la Ludoteca. Es así, que el tiempo a emplear será en un horario de cinco horas en fines de semana el cual se considera, tomando en cuenta las características y necesidades de la comunidad pero sobretodo de los niños para quien va dirigida, finalmente se plantea una propuesta de evaluación mediante la cual se pretende evaluar los procesos y detectar deficiencias para cambiar y/o modificar el desarrollo de las actividades, y como comprobación de los resultados de la operatividad del proyecto en la comunidad.

Finalmente se llega a las conclusiones, de todo el trabajo realizado para la comunidad, de las cuales se destaca cómo una adecuada intervención llega a ser una propuesta y una alternativa de solución de un determinado problema, y lograr una transformación, mejorando condiciones de vida, estimulando al desarrollo educativo pero sobre todo el desarrollo personal personal.



## **Capítulo I. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE INTERVENCIÓN**

### **1. 1. Contexto Estatal**

El estado de Tlaxcala es uno de los 31 estados que junto con el Distrito Federal conforman las 32 entidades federativas de México. Tlaxcala se localiza en la parte centro-oriente del país entre las coordenadas 19° 14' y 19° 06' Norte y 97° 43' - 98° 46' Oeste. Limita en su mayor parte con el estado de Puebla al norte, este y sur, al Oeste con el estado de México y al Noroeste con Hidalgo y se encuentra en la región del eje Neovolcanico, que atraviesa como un cinturón la parte central de México, de Oriente a poniente hasta alcanzar el mar por ambos lados (Anexo 1).

Tlaxcala, cuenta con una superficie de 4 060,923 kilómetros cuadrados, lo cual representa el 0,2% de territorio nacional. También es la entidad federativa mas pequeña, solo mayor que el Distrito federal, para 2010 Tlaxcala cuenta con un total de 1 169,825 habitantes, de los cuales 565,889 hombres y 603,936 mujeres, de acuerdo con el Censo de Población y Vivienda 2010.

### **1. 2. Contexto Municipal**

El municipio de Hueyotlipan se creó el 14 de Febrero del año 1832.

Hueyotlipan está situado a 32 kilómetros de la ciudad de Tlaxcala. Hueyotlipan proviene de los vocablos Nahuatl Huey, que significa grande; así como Ohtli, camino y de ipan, sobre. De ese modo Hueyotlipan quiere decir “sobre el camino grande o principal”.

El municipio de Hueyotlipan se encuentra a 86 km de la ciudad de México por la carretera 136 federal México-Veracruz, y a 32 km, de la capital del estado de Tlaxcala. Se localiza al poniente del estado; el municipio de Hueyotlipan colinda al norte con los municipios de Tlaxco y Benito Juárez, al sur colinda con los municipios de Ixtacuixtla y Panotla, al oriente se encuentran los municipios de San

Lucas Tecopilco y Xaltocan, y al poniente colinda con los municipios de Sanctórum y Españita (Anexo 2).

El municipio comprende una superficie de 19,240 km<sup>2</sup>, lo que representa el 4.27% del total del territorio estatal, cuenta con una población de 13,879 habitantes de los cuales 6.843 son hombres y 7.036 son mujeres, con una población predominante joven, que oscila entre los 18 y los 35 años de edad. Entre la cabecera municipal de Hueyotlipan, y la localidad de San Simeón Xipetzinco, se concentra el 59% de la población, habiendo 12 comunidades que concentran en su conjunto el 97% de la población del municipio.

Del conjunto de localidades que conforman el municipio de Hueyotlipan, se distinguen doce, las cuales son: Hueyotlipan, Zaragoza, López Mateos, Santiago Tlalpan, Ixcotla, Recova, San Lorenzo Techalote, Cuajimalpa, San Isidro Techalote, La cruz Techalote, San Manuel Tlalpan y San Simeón Xipetzinco.

### **1.2.1. Contexto de la comunidad de “San Simeón Xipetzinco”**

Xipetzinco proviene del nahuatl tlan que quiere decir pequeño y Xipet “Dios” que quiere decir lugar pequeño donde se adora al Dios “Xipet”. La comunidad de San Simeón Xipetzinco, se localiza en el municipio de Hueyotlipan del estado de Tlaxcala y se encuentra en las coordenadas GPS: Longitud: 981739, Latitud: 192835. La localidad se encuentra a una mediana altura de 2620 metros sobre el nivel del mar. San Simeón Xipetzinco colinda al norte con el pueblo de Santiago Tlalpan, al sur colinda con San Lucas Tecopilco, al este con Santa María Ixcotla. (Anexo 3)

Entre la cabecera municipal Hueyotlipan, y la localidad de San Simeón Xipetzinco, se concentra el 59% de la población (Sistema Nacional de Información Municipal. INAFED, 2003).

La comunidad cuenta con 2,455 habitantes según el II Censo de Población y Vivienda del 2010, en total 1,190 hombres y 1,265 mujeres, la población se

divide en menores de edad y 1562 adultos, de los cuales 323 tienen más de 60 años.

Otro aspecto importante de la comunidad son las costumbres y tradiciones que se celebran año con año, entre las que se destacan las mas importantes: La Feria de la Comunidad en Honor al Santo patrono San Simeón la cual se celebra el 18 de Febrero de cada año; de aquello que se puede disfrutar y ofrecer a los comensales en la fiesta es: La barbacoa de carnero, de pollo en mixiote, mole de guajolote, escamotes en mixiote, tamales y elotes hervidos. En dulces no dejará de probarse las conservas de frutas de la región; capulín, ciruela y buñuelos con miel de abeja los cuales son elaborados por las propias personas de la comunidad; y en bebida el pulque verde de Tlaxcala y curados de Frutas.

### **1. 2. 2. Salud y asistencia social**

La salud es el estado de bienestar físico y mental del hombre. Por ello, las condiciones de salud de una comunidad reflejan el nivel de desarrollo de sus habitantes.

De acuerdo a la infraestructura del sector salud, en el municipio no se cuenta con instituciones de seguridad social, sólo dispone de asistencia social. A este respecto en el municipio únicamente existen 5 unidades médicas de consulta externa de Salud de Tlaxcala. Cabe destacar que en la comunidad si se cuenta con un centro de salud para atender las necesidades de salud de la población, esta unidad se ubica en el centro de la población el cual ofrece los siguientes servicios: consulta general, vacunación, planificación familiar y control de enfermedades (diabetes e Hipertensión Arterial). (Fuente: OPD Salud de Tlaxcala, 2011).

En cuánto a los materiales disponibles para el sector salud en la comunidad, se cuenta con 2 consultorios de consulta general, una sala de expulsión y una sala de curación; así como de aparatos médicos necesarios para atender las enfermedades de los pacientes los cuales pertenecen al Organismo

Descentralizado de Salud de Tlaxcala (Salud de Tlaxcala-Hueyotlipan). El personal que labora en la unidad de salud esta integrado por dos médicos titulares de la unidad médica y tres enfermeras las cuales brindan servicio de salud a la población (SESA).

### **1. 2. 3. Vivienda**

La vivienda es un factor importante para alcanzar el bienestar de la población y contar con un espacio físico resulta un elemento vital para la integración familiar que se traduce en un sano desarrollo de la comunidad.

Respecto a vivienda, la comunidad de San Simeón Xipetzinco, cuenta con un total de 554 hogares, de los cuales 25 tienen piso de tierra y unos 22 hogares consisten de una sola habitación.

Las características de las viviendas según sea el material predominante en cada una de ellas, se distinguen unas de otras por sus techos, pisos y paredes, mediante lo cual puede observarse la calidad de construcción que tienen cada una de ellas.

Las características del material utilizado en paredes reflejan que, el mayor porcentaje de viviendas corresponde a las de adobe, con el 71.9 y 51.5 por ciento, lo que significa que en los últimos diez años las viviendas del municipio mejoraron sus condiciones. En segundo término, se encuentran las viviendas con paredes de tabique, block y piedra que en su conjunto absorbieron el 19.0 y 47.5 por ciento (INEGI. 2010).

### **1.2. 4. Educación**

En la comunidad de San Simeón Xipetzinco existen cuatro instituciones educativas, las cuales son: el Jardín de Niños "Felipe Santiago Xicohténcatl con

clave 29DJN0049D turno matutino de sustento Federal con dirección en calle Zaragoza s/n, es una escuela de educación básica (Preescolar), y es de carácter público. El preescolar cuenta con cuatro educadoras, una directora técnica, un profesor de música, y un intendente. La institución atiende un total de 101 alumnos para el ciclo escolar 2010-2011.

De acuerdo con la información que facilitó la directora del jardín de niños, la Lic. Martha Delia Tzompa García: los niños de esta institución asisten regularmente a clases; así como, también participan en los eventos cívicos, culturales y sociales que se llevan a cabo en la institución en los cuales también participan los padres y madres de familia porque para ellos la prioridad es que sus hijos estudien y obtengan un buen nivel educativo.

También existe en la comunidad una Primaria que consta de dos turnos, la Primaria General Nicolás Bravo con clave 29DPR190J turno matutino con dirección en Avenida Reforma núm. 184, de carácter público cuenta con una población escolar de 240 alumnos para el ciclo escolar 2010-2011. La institución la integran un director, 6 profesores y personal de intendencia. También existe la Primaria General Vicente Guerrero con clave 29DPR0097D turno vespertino, con dirección en Avenida Reforma núm. 184, atendiendo a 68 alumnos para el ciclo 2010-2011. El personal que la integra es un director, 6 profesores y personal de intendencia.

Existe en la comunidad la Telesecundaria Lázaro Cárdenas del Río con clave 29DTV0012 solo de turno matutino, cuenta con 154 alumnos para el ciclo escolar 2010 – 2011 y es de carácter público, con domicilio en plaza principal, a un costado del auditorio municipal.

La comunidad cuenta con estas cuatro instituciones educativas del nivel básico, y para aquellos que desean seguir con sus estudios de nivel medio superior tienen que trasladarse a la cabecera municipal, ya que ahí se encuentra el Colegio de Bachilleres de Tlaxcala (COBAT) plantel 15 de Hueyotlipan. En el caso de aquellos que quieran continuar con sus estudios superiores, tendrán que

trasladarse a la ciudad de Tlaxcala o Apizaco en busca de Universidades, o institutos tecnológicos.

En el municipio de Hueyotlipan se ha dado una gran importancia al acervo cultural. Para 2009 en el municipio existían tres bibliotecas públicas municipales, la primera se ubica en la cabecera municipal, cuyo nombre es Mireya Vázquez Sánchez, con domicilio en Presidencia Municipal, la cual tiene una existencia de 4 452 volúmenes. La segunda biblioteca se encuentra en domicilio conocido en la localidad de Adolfo López Mateos, la cual tiene una existencia de 1 980 volúmenes y, por último, la biblioteca pública municipal que se ubica en plaza principal de la localidad de San Simeón Xipetzinco con un total de 2 084 volúmenes.

Esta biblioteca de la comunidad fue el espacio donde algunos estudiantes asistían con anterioridad a realizar tareas de investigación de la escuela, ahora ya no asisten; comentan que el lugar es aburrido y que para investigar alguna tarea se van al internet, perdiéndole un gran valor a los libros, y en si a la lectura como tal.

Algo que también sobresale de la comunidad son los índices de analfabetismo que existen, ya que estos de cierta manera intervienen en el progreso o atraso de la población en la comunidad. Los factores que influyen en el rezago educativo son: la falta de dinero, la situación familiar o simplemente el desinterés por continuar con sus estudios y terminar una Licenciatura, otro factor importante es que algunos adolescentes emigran hacia los Estados Unidos (EU) para trabajar y ayudar a solventar los gastos de la familia ya que su situación económica no permite seguir con sus estudios y concluir una carrera profesional. El número de analfabetas es de 138 de 15 y más años, 17 de los jóvenes entre 6 y 14 años no asisten a la escuela. De la población a partir de los 15 años y 146 no tienen ninguna escolaridad, 696 tienen una escolaridad incompleta. Es así, que solo 500 personas tienen una escolaridad básica y 356 cuentan con una educación post-básica.

Un total de 140 de la generación de jóvenes entre 15 y 24 años de edad han asistido a la escuela, la mediana escolaridad entre la población es de 7 años (INEGI, 2010).

### **1. 2. 5. Economía**

Las actividades a las que se dedican los habitantes de la comunidad, son principalmente la agricultura y la ganadería. Respecto a la actividad agrícola se orienta básicamente a la producción de maíz grano, cebada, trigo, avena forraje, maíz forraje, frijol, haba y alfalfa, predominando el cultivo de maíz en tierras de temporal y riego, con una superficie sembrada en el año 2010 fue de 3,128 hectáreas (SAGARPA, 2011).

Aunque en los últimos años la disminución de tierras cultivables, tuvo que ver con el hecho de los altos costos para sembrar la tierra y por un encarecimiento de la mano de obra, según comenta el comisariado ejidal, ya que hay pocas personas dispuestas a laborar como jornaleros entre los que destacan los niños y jóvenes quienes se rentan para trabajar en el campo, los cuales cobran entre \$150 y \$200 pesos por día, aunque la mayoría de los campesinos pagan para que entre el tractor a sus tierras para trabajarlas, es necesario el trabajo del campesino para realizar diversas tareas dentro de sus tierras, como: la labor del campo, la siembra, sega y cosecha de estos granos, lo que originan mas gastos en el trabajo del campo. (Fuente: Anuario estadístico, Tlaxcala, INEGI. 2010).

Respecto de la ganadería, la comunidad se basa principalmente en la cría y el cuidado de animales, como: vacas, borregos y cerdos, los cuales son destinados básicamente para el autoconsumo y venta de leche y carne.

También se dedican a la cría de aves de corral como: guajolotes, gallos y gallinas, específicamente las mujeres las cuales se quedan en casa a hacer esta tarea además de las labores del hogar, ya que los hombres junto con los niños salen a cuidar el ganado, a pastar en el campo y a beber a los jagüeyes que se encuentran en los alrededores de la comunidad. En estas actividades también

participan los niños quienes realizan las tareas mas sencillas o simplemente como comentan para acompañar a sus padres, tomándolo como una forma de distracción.

### **1. 2. 6. Servicios públicos básicos**

Respecto a los servicios básicos de las viviendas de la comunidad de San Simeón Xipetzinco, se tiene que del total de 554 hogares, 552 viviendas tienen instalaciones sanitarias, y 522 se encuentran conectadas al servicio público, y 527 tienen acceso a la luz eléctrica; así como al servicio de drenaje y agua entubada. Los servicios con los que se disponen en la vivienda, constituyen un elemento de bienestar social (INEGI, 2010).

Los servicios básicos con los que cuentan las viviendas de la comunidad son agua entubada, debido a que existe un pozo que abastece de agua potable a toda la comunidad, aunque es importante aclarar que el servicio es muy escaso, solo dos días a la semana cuentan con este servicio vital.

El servicio de energía eléctrica que recibe la comunidad lo suministra la Comisión Federal de Electricidad (CFE), (COPLADET, 2009).

### **1. 2. 7. Vías de comunicación**

A orillas de la comunidad existe la carretera federal que comunica al estado de Tlaxcala y que pasa por el municipio de Calpulalpan, llegando al Estado de México.

La comunidad de San Simeón Xipetzinco se encuentra sobre el km 95 de esta carretera federal Mex-Ver; la comunidad está constituida por caminos rurales y vecinales, por los cuales circulan autos particulares, camiones pesados de carga y pasajeros, entre calles muy estrechas y angostas. El transporte permite una



comunicación entre los pueblos vecinos como: Huiloapan, Temezontla, Los Reyes Quiahuixtlan y Panotla, hasta llegar a la ciudad capital del estado, Tlaxcala.

El único medio de transporte público que hay en la comunidad es un microbús con ruta Apizaco – San Simeón y San Simeón – Apizaco, el cual brinda servicio cada media hora. Para el caso de aquellas personas que desean trasladarse a Tlaxcala o a cualquier otra parte tiene que caminar hasta la carretera federal a esperar el transporte que también es muy escaso y esporádico.

Por otra parte la comunidad cuenta con los siguientes medios de comunicación: teléfono, señal de radio, televisión y telefonía celular.

### **1. 2. 8. Espacios de recreación y ocio**

En el caso de los hombres, después de ir a trabajar se dedican al campo o al cuidado del ganado, asearlos y/o llevarlos a pastar al campo que se encuentra a las orillas de la comunidad. Para las mujeres el quehacer en el hogar y el cuidado de los hijos; siendo lo mismo para aquellas que trabajan después de llegar y continuar con sus tareas diarias en casa.

Respecto a los niños, es ir a la escuela y posteriormente llegar a casa a hacer la tarea, ver televisión y ayudar en las actividades más sencillas en casa; y en el caso de algunos niños los fines de semana van a acompañar a sus papás a cuidar sus animales y al trabajo en el campo.

Argumentan las madres de familia, que a los niños no se les da permiso de salir a jugar a la calle porque estas son muy angostas y estrechas en donde apenas cabe un auto, corriendo el riesgo de sufrir algún accidente, es por ello que permanecen dentro de su casa ya sea en poco o mucho espacio que tengan para jugar. También mencionan que aunque si existe una cancha de fútbol para ir a jugar en la comunidad, tampoco es segura, debido a que se encuentra a orilla de la carretera principal por donde existe mas tránsito vehicular por lo que prefieren dejarlos en casa, al no haber otra opción donde puedan ir sus hijos y recrearse de manera libre y segura.

## 1. 2. 9. Población

### ORGANIZACIÓN SOCIAL

Las presidencias auxiliares, son órganos desconcentrados de la administración pública municipal y estarán a cargo de un presidente auxiliar, el cual es electo cada tres años mediante el voto, libre, secreto personal y directo, o en forma popular directa, conforme a lo previsto en la constitución política del estado.

Así los Presidentes Auxiliares son quienes actuarán en sus respectivas jurisdicciones y por consiguiente tendrá atribuciones que les sean necesarias para mantener en términos de esta ley, el orden, la tranquilidad y la seguridad de los vecinos del lugar donde funcionen.

Actualmente se cuenta con un Presidente de Comunidad, el cual es el Sr. Alfonso Cabrera Juárez, quien se encarga de administrar y distribuir los recursos que llegan al municipio para su comunidad. Este es elegido por medio de la votación de los habitantes de la comunidad de San Simeón Xipetzinco, de acuerdo con los usos y costumbres de la comunidad. Así también existe un Comisariado Ejidal quien es el señor Fabián García Vázquez que representa a los ejidatarios del ejido de San Simeón Xipetzinco en el que a través de él, se realizan los trámites administrativos y legales antes las dependencias estatales y federales de acuerdo con el trámite solicitado.

También en la comunidad existen organizaciones eclesásticas, tales como las mayordomías siendo un grupo de varias personas quienes la integran dándoles el nombre de mayordomos, las cuales se encargan de organizar y celebrar a la imagen que representan, así también; de participar en la fiesta patronal de cada año de su comunidad. La religión que profesan los lugareños de la comunidad es la católica de acuerdo con el total de la población el 96 % profesan la religión católica, 3 % profesan la religión protestante o evangélica el 1 % profesan otras religiones. (Censo General de Población y Vivienda de 1990). Anexo 4.

## MIGRACIÓN

Una de las actividades principales en la comunidad es la ganadería y la agricultura, siendo esta última de temporada y con poca producción, sumándole los altos costos que se le invierte al campo y generando pocas ganancias; esto origina que las personas ya no mantengan a su familia de los pocos ingresos que reciben de esta, por lo que no les queda otra opción mas que emigrar hacia algunas otras ciudades vecinas como el Estado de México; en algunos casos también a Estados Unidos con la finalidad de buscar una mejor vida para ellos y para sus familias y para poder solventar los gastos económicos; siendo uno de los municipios y comunidades con más emigrantes, de acuerdo con datos del CONAPO (2009). La edad comprendida entre los 18 y 35 años de edad, es donde se concentra la mayoría de los migrantes internacionales, notándose ya una presencia a edad muy temprana de la migración internacional, en la edad comprendida entre los 15 y 19 años (Anexo 4).

Este fenómeno de la migración permite observar en la comunidad a un grupo importante de familias que son atendidas por la madre de familia o los abuelos.

### 1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

La comunidad de “San Simeón Xipetzinco” perteneciente al Municipio de Hueyotlipan, Tlax; es el lugar de estudio de esta investigación.

En la comunidad se realizó un diagnóstico comunitario con el se pudo apreciar lo siguiente:

- El ingreso económico es insuficiente en la familia, y los habitantes buscan otros medios de subsistencia, como el emigrar a estados vecinos del país y en otros casos a Estados Unidos (E.U.A), en busca de mejores

oportunidades de trabajo para proporcionarle una mejor calidad de vida a su familia, dejando de lado los intereses y necesidades de los niños.

- Las labores diarias que realizan los padres y madres de familia, como: trabajo, ir al campo, cuidar el ganado, o hacer las tareas del hogar los limita para buscar alternativas de desarrollo para sus hijos, así como espacios para jugar y recrearse libremente.
- Se observa que la comunidad no cuentan con los espacios físicos propios, idóneos y suficientes para que los niños realicen actividades al aire libre que ayuden a potenciar su desarrollo físico e intelectual.
- Los niños de la comunidad se dedican después de ir a la escuela, a realizar su tarea y posteriormente a los quehaceres más sencillos en el hogar, ayudándole a mamá a cuidar sus hermanitos, esto debido a la inseguridad y falta de espacios en su comunidad.
- Los niños sustituyen el juego por la televisión al no existir un lugar que les proporcione libertad y seguridad, ya que en las calles no lo hacen por ser muy estrechas y angostas, incrementándose así el riesgo de sufrir un accidente.

#### **1.4 Justificación**

Esta investigación es el resultado de la realización de un diagnóstico que se llevó a cabo en la comunidad de San Simeón Xipetzinco, del municipio de Hueyotlipan, Tlax; del cual se pudieron detectar diversas necesidades y carencias que existen en la comunidad como: el bajo ingreso económico, tener que emigrar a distintas ciudades, la falta de espacios físicos de recreación y la sustitución del juego libre por la televisión, suplantando los juegos tradicionales y de recreación, esto por no salir de casa, evitar los riesgos y peligros que implica salir a la calle, debido a que en la comunidad no se cuentan con los lugares apropiados y seguros o espacios cerrados con objetivos determinados para el desarrollo de actividades lúdico-recreativas.

A parte de no contar con los espacios físicos y recursos materiales para la recreación de los niños en la comunidad, también se suma la falta de interés de los adultos, para quienes su prioridad es obtener de algún modo un ingreso económico para solventar los gastos de sus familias, y no buscar aquel espacio idóneo que proporcione a los niños un lugar apropiado para jugar y recrearse libremente, aunado a la forma de vida actual, en la que se encuentran los niños (as), jóvenes y adultos, , debido con las innumerables actividades que tienen que realizar diariamente. Por tanto, las características de la comunidad y de las personas que habitan en este lugar, especialmente los niños obligan a buscar una alternativa de solución

Por ello, se propone la operatividad de un programa de actividades lúdico-recreativas a través de una Ludoteca en la comunidad de San Simeón Xipetzinco; con el propósito de brindar un espacio, en el que de manera libre y segura los niños pasen un rato de diversión y esparcimiento, adquiriendo los aprendizajes que esta le proporcione a través de la interacción con otros niños, objetos y el medio físico, mediante la programación de actividades lúdicas. En este espacio, llamado ludoteca; el niño tendrá la oportunidad de desenvolverse tanto física como

intelectualmente, logrando un cambio en su vida con miras a un mejor futuro, contribuyendo en el avance y desarrollo de la comunidad, cambiando los patrones de vida que los niños hasta el momento han tenido de sus padres.

Para la justificación de este proyecto es fundamental partir desde el concepto de Ludoteca, dando un mayor énfasis a lo que se refiere así como importancia que esta representa.

El concepto de la Ludoteca es acuñado en 1934 cuando se abre la primera Ludoteca en Los Ángeles, y se extiende por todo el mundo gracias a la UNESCO, que lanza la idea a nivel internacional en 1960 y a finales de los años 70s y a principios de los 80s, causo la idea de la Ludoteca. (LAS LUDOTECAS, BORJA I SOLE; 2000: 82)

Desde entonces se han creado ludotecas en la mayoría de los países europeos, así como en diversos puntos de los cinco continentes, dándose el caso de que organismos como UNICEF incluyan la ludoteca en sus proyectos de desarrollo de todo el mundo (Organizaciones y Animaciones de Ludotecas, 2009). Es así; que algunas organizaciones han adoptado las ludotecas, como una opción de desarrollo para sus países. Estas Ludotecas surgen, como una institución en el marco del tiempo libre en donde se estimula al juego, en un espacio seguro y estimulante que posibilite la relación entre los niños de edades iguales, así también con adultos.

La Ludoteca parte del concepto, "Ludus" que es jugar o juego y "Theke", palabra griega que significa caja o archivo, define a la ludoteca como el archivo o caja de juegos y juguetes; es así que las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría.

Así también las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Tienen entre otros los siguientes objetivos:

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.

- Resguardar los juegos tradicionales, y la cultura.
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes
- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad.

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados anteriormente cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. En este sentido la función que tendrá la ludoteca será comunitaria, de acuerdo a las características del lugar y por el tipo de actividades a realizar y sobre todo para quienes va dirigida, en este caso a la población infantil los niños de la comunidad de San Simeón Xipetzinco.

Esta Ludoteca Comunitaria será un espacio en donde se adquieran aprendizajes mediante el juego como estimulante para el desarrollo de las actividades, en donde toquen, experimenten, construyan, conozcan y exploren infinidad de materiales que el espacio le proporcionará, empleando su creatividad y adquiriendo múltiples aprendizajes que este le proporcionará.

Autores como Borja, señalan que las ludotecas son aquellas: instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad, a través del juego y el juguete. Es por ello, que la ludoteca comunitaria brindará a los niños una mejor forma de recrearse y aprender a través de actividades programadas, en la que se implique al juguete como una herramienta, por medio del cual los pequeños se divertirán, y que también ellos elaborarán, adquiriendo nuevos aprendizajes y complementando sus saberes ayudando al desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas.

Se considera conveniente definir el concepto y terminología del juego, juguetes, intereses-lúdico, diversión, deporte, entretenimiento, pasatiempo. Juego

del latín JOCUS= gracia, chiste, donaire, diversión es cualquier ejercicio recreativo, actividad física o mental que recurre el niño (a) o el adulto sin más objeto que encontrar entretenimiento.

El juego es un tipo de actividad y como tal es afín al trabajo, no a la ociosidad; es natural, espontáneo y tiene carácter agradable.

Así el juego es la participación íntima y dinámica del individuo en su mundo físico y humano. Esta palabra juego entra a formar parte del vocabulario del niño en una edad muy temprana. Siendo el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. La importancia del juego en el niño radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales, y ocupar largos periodos en esta actividad permite en el pequeño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Por lo que no solo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración del pensamiento.

Así también, viene siendo una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse en grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social. (BLOQUES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES EN EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS EN EL JARDÍN DE NIÑOS, SEP)

En síntesis el juego es el recurso que utiliza el hombre para saber y conocer las cosas que le rodean, es el instrumento ideal del aprendizaje, el cual propone un estímulo al interés del niño y le ayuda a construir nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico.



Entonces, cabe mencionar que es una de las primeras actividades que realiza el individuo, es por ello que jugando se descubre al mundo.

A continuación se presentan los objetivos de manera general y específica, mencionando lo que se pretende lograr a través de la operatividad de la Ludoteca comunitaria.

### **1.5. Objetivos**

A partir de la operatividad de un programa para el proyecto de La Ludoteca Comunitaria "Aprender Jugando" se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo General:

- Diseñar un programa que sea funcional en la Ludoteca Comunitaria "Aprender Jugando", de acuerdo con cada una de las necesidades y exigencias de los niños de 6 a 12 años de edad.

Objetivos Específicos:

- Promover el juego en las áreas de literatura, artes plásticas, expresión artística, y área de actividades al aire libre en grupos con compañeritos de edades similares.
- Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto en la comunidad.
- Contribuir en el desarrollo integral del niño; a través de los aprendizajes y conocimientos que adquiera en interacción con otros niños y el medio.
- Rescatar el juego tradicional en los niños.
- Propiciar un espacio placentero, alegre, sorprendente, curioso y vivo.

## **CAPITULO II MARCO TEORICO Y METODOLOGICO**

### **2.1 DEFINICIÓN DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

Este proceso de investigación lleva a diseñar un proyecto de desarrollo educativo, ya que de acuerdo con la Licenciatura en Intervención Educativa 2002, se habrá de responder con la intención de que los futuros profesionales puedan desempeñarse en distintos campos educativos, con proyectos alternativos para solución de problemas diversos. (SEP-UPN 2002 INTERVENCION EDUCATIVA LIE2002:99).

De acuerdo con el perfil de egreso de la Licenciatura en Intervención Educativa, nos menciona que el estudiante podrá ejecutar el conjunto de competencias adquiridas, para poder intervenir en problemas, ya sean de tipo socioeducativos y psicopedagógicos, estas competencias son:

- 1.-Crear ambientes de aprendizajes para incidir en el proceso de construcción de conocimientos en los sujetos.
- 2.-Realizar diagnósticos educativos, a través del conocimiento de los paradigmas, métodos y técnicas de la investigación social como una actitud de búsqueda, objetividad y honestidad para conocer la realidad educativa y apoyar a la toma de decisiones.
- 3.-Desarrollar programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales.
- 4.-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.
- 5.-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, orientadas 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.

6.- Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que responden 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.

7.- 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.

8.-Desarrollar procesos de formación permanente y proveerla 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.

([WWW.UPNMORELOS.EDU.MX/LICENCIATURA.LIE.HTM/](http://WWW.UPNMORELOS.EDU.MX/LICENCIATURA.LIE.HTM/).)

Estas competencias, cumplen con el objetivo de la intervención, cambiar la realidad de un contexto determinado, y ser aquellas con las que el profesional ha de actuar. Es por ello, que una de las competencias a desarrollar será la tercera, por que el interventor diseñara un programa de actividades para el funcionamiento de una Ludoteca Comunitaria, mediante un proyecto de desarrollo educativo, a través del cual se pretende intervenir, siendo una alternativa de solución a dicha situación o problema en cuestión. Puesto que la intervención Educativa esta encaminada a conseguir, mejorar las condiciones y las situaciones de vida en la comunidad.

Pero ¿Qué es Intervenir?: es la acción intencionada sobre un campo, problema o situación específica, para su transformación. También es la interposición e intermediación de una postura de autoridad de un elemento externo, entre dos partes con la intención de modificar el funcionamiento de un proceso o sistema en

una dirección dada. La intervención es un proceso de interferencia que persigue un cambio (SEP-UPN2001INTERVENCION EDUCATIVA, 2002: 99).

La intervención se centra en problemas o cuestiones que se dan en el seno de los sistemas o procesos sociales complejos y dinámicos, partiendo de un estado inicial dado e intentando alcanzar un estado o estructura final definida por objetivos que incluyen la resolución de los problemas y/o el desarrollo del sistema social (a través de los individuos que lo conforman) ampliando integradamente estrategias y técnicas interventivas a varios niveles, desde un estilo de acción y con criterios organizativos centrados en la atención integral de la persona. (PRACTICA DE LA ANIMACION SOCIOCULTURAL , 1985:150)

En este sentido; el propósito de la intervención, es transformar y/o cambiar la realidad de un contexto en este caso, la de los niños en la comunidad, puesto que la Intervención esta encaminada a conseguir y mejorar las condiciones de vida.

Los campos donde se puede intervenir definen el tipo de intervención, ya se a terapéutica, educativa, militar, política externa, participante. En esta licenciatura se consideran únicamente dos: El socioeducativo o psicopedagógico.

Primeramente se describirá a la intervención psicopedagógica, para entender más ampliamente el ámbito en el que se desarrolla la intervención y así poder enfocarla en algunos de estos dos ámbitos respectivamente.

## **2.1.2 MODELOS DE INTERVENCIÓN**

### **LA INTERVENCIÓN PSICOPEDAGOGICA**

Los ámbitos en los que la Intervención puede enfocarse son dos: El Socioeducativo y el Psicopedagógico. La Intervención Psicopedagógica es aquella que tiene que ver tanto con las necesidades psicológicas como las educativas y complementa la instrucción académica en las aulas aunque no pretende suplantarla.

De manera específica la intervención psicopedagógica es un proceso en el que se analiza la situación del alumno con dificultades en el marco de la escuela y del

aula, a fin de proporcionar a los maestros orientaciones e instrumentos que permitan modificar el conflicto manifestado. (INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y DIAGNOSTICO PSICOPEDAGOGICO, BASSEDAS EULALIA. 1989: 49).

Mediante la Intervención Psicopedagógica se lleva a cabo el análisis de las dificultades del alumno en el marco escolar. En esta valoración, intervienen como mínimo dos profesionales. Primero, el Psicólogo como especialista y el profesor, quien es el que conoce al alumno en situaciones cotidianas de aprendizaje. Algo que hay que resaltar de la Intervención Psicopedagógica es que el contexto de la valoración diagnóstica está en la escuela, y aquellos profesionales que intervienen son el profesor y el psicólogo, quienes deben estar muy interrelacionados para su valoración. A continuación se mencionan los sujetos así como los sistemas implicados en la Intervención psicopedagógica, para saber de que manera participan y cual es su implicación en la intervención:

La Escuela.- como institución social, puede considerarse de forma amplia y, como un sistema abierto que comparte diversas funciones. Hay que señalar que la escuela tiene una función social, en donde se preparan a los alumnos para hacer frente a los futuros requerimientos de la sociedad. Cuando se habla de alumno, se entiende como aquella persona que juega uno de los diferentes roles que tiene lugar durante la vida (amigo-hijo), y que se encuentra inmerso en el marco de lo educativo. El profesor, es el profesional que tiene la responsabilidad de potenciar el desarrollo de todos sus alumnos mediante el aprendizaje a través de una serie de contenidos, valores y hábitos que ha de transmitir, complementándose con la participación de la familia, por ser el sistema que tiene una función psicosocial, encargada de proteger a sus miembros, así también de transmitir y favorecer la adaptación a la cultura existente. Cada familia, como sistema, tiene una estructura determinada que se organiza a partir de las demandas, interacciones y comunicaciones que se dan en su interior y en el exterior. Se señala que la familia y la escuela tienen relación entre si, aunque en ocasiones estos dos sistemas estén alejados por causas diversas, sin tomar en cuenta que de la participación y colaboración dependerá en gran medida el aprovechamiento o no de los alumnos. La escuela como institución debe tener confianza en la familia, por que será quien

proporcione los elementos que le ayudarán a distinguir las necesidades y/o exigencias del alumno, estableciendo cambios de manera conjunta. Uno de los especialistas responsables de detectar estas necesidades es el psicopedagogo, por que su contexto principal de intervención es la escuela y su labor se centra en colaborar con esta en relación a determinados alumnos quienes presenten dificultades en su proceso educativo ya sea a nivel de aprendizaje o a nivel relacional. La función del psicopedagogo es en relación a los alumnos, detectar dificultades y de ofrecer al maestro la posibilidad de compartir los problemas o necesidades, ya sean de aprendizaje, conducta o de convivencia. La finalidad básica del psicopedagogo consiste en ayudar y promover cambios, colaborando para mejorar las condiciones de vida, los recursos y la enseñanza, realizando una tarea preventiva para disminuir los problemas dentro de lo que es el marco educativo.

Después de explicar los sistemas implicados de la intervención Psicopedagógica, a continuación se mencionan las características generales de este tipo de intervención:

- La Intervención Psicopedagógica se desarrolla en el interior de la escuela.
- La intervención Psicopedagógica es derivada del maestro.
- La Intervención Psicopedagógica intenta ayudar no solo al alumno, sino al maestro.
- La Intervención Psicopedagógica intenta modificar las manifestaciones de los conflictos que se expresan en el ámbito escolar.

Entendiendo ampliamente a la Intervención Psicopedagógica, se señala que: la realiza un profesional calificado, como es el psicopedagogo, con la ayuda del maestro. Se produce a lo largo de un periodo de tiempo definido, generalmente de una jornada o cursos escolares. También se ponen en práctica experiencias de aprendizaje organizadas, destinadas a determinar con claridad las necesidades psicológicas y educativas de un estudiante o grupo de ellos. Esta intervención psicopedagógica se pone en marcha bajo la forma de un programa, servicio,

método o conjunto de actividades concretas, la cual esta diseñada para alcanzar al alumno de las que deriven sus necesidades; propone también complementar la enseñanza impartida en el aula, aunque no suplantarla. (INTERVENCION EDUCATIVA Y DIAGNOSTICO PSICOPEDAGOGICO, 1991:69)

### **2.1.3 LA INTERVENCION SOCIOEDUCATIVA**

En la actualidad existe un sinfín de problemas de tipo cultural, religioso, ecológico y de educación que atañe a la sociedad y por ende se demandan proyectos de intervención socioeducativos para contribuir en la solución de estos.

Para la realización del proyecto, el tipo de intervención con la que se pretende trabajar será a través de la Intervención Socioeducativa, por que se apropia a las características del proyecto. De acuerdo con la Intervención Socioeducativa su objeto de estudio es un grupo de individuos que engloba a la sociedad en donde el interventor o pedagogo social realiza su trabajo de investigación a través de la interacción con los integrantes del grupo en donde se pretende intervenir. Esta intervención socioeducativa, se refiere al conjunto de acciones educativas no convencionales orientadas al desarrollo adecuado y competente de la socialización de los individuos; así como dar respuesta a sus problemas y necesidades sociales. (SEP-UPN 2002 INTERVENCIÓN EDUCATIVA: 99)

El ámbito socioeducativo, se orienta al cambio y a la transformación social, tiene como meta principal el cambio social, y la resolución de problemáticas sociales. La Intervención socioeducativa es un proceso sistemático de carácter social, en el cual diversos grupos transforman de manera simultánea los conocimientos que tienen de la realidad y sus propias formas de actuar, con respecto a esta. Esta investigación, por su propia naturaleza, se orienta a la resolución de problemas con fines prácticos como cualquier otra modalidad de investigación, esta se interesa por indagar, investigar y resolver problemas. El sentido de los problemas socioeducativos a los que dirige son siempre prácticos en busca de soluciones.

Es por ello, que a través de la Intervención Socioeducativa, se busca dar respuesta a aquellos problemas sociales, mediante acciones orientadas al desarrollo de la comunidad, con la participación constante y activa de los propios miembros de la comunidad.

El sentido de la participación de las personas consiste en el desarrollo de las disposiciones sociales del ser humano (su sociabilidad), llevándose a una buena integración, para lo cual se debe efectuar un adecuado aprendizaje de roles, por que la participación de la misma gente será imprescindible para efectuarse el cambio.

Se busca que entre los miembros de la comunidad, haya una buena convivencia entre sus semejantes, y así se elimine o reduzca al mínimo las fricciones y los conflictos, capacitándolos para la comprensión de los demás, mediante el diálogo constructivo, logrando así la paz social. Algo esencial es que el individuo se inserte en su medio, colabore de manera conjunta con demás participantes, para que a su vez generen y muevan a la participación de la demás gente en la comunidad.

No obstante, la Intervención Socioeducativa hace referencia a una serie de características que la diferencian de otro tipo de investigación, por que esta se encarga de animar, mover a la participación de la propia gente en la comunidad; y así generar cambios de una manera creativa. Es importante hacer mención que la intervención socioeducativa, perseguir cambios mediante la resolución de problemas de una forma práctica.

En el caso de la Ludoteca comunitaria, los niños serán quienes deberán involucrarse a través de una participación voluntaria, constante y creativa esto de manera conjunta con los padres de familia, ya que serán quienes de forma activa participarán en cada una de las actividades lúdico-recreativas, propuestas en dicho programa el cual contiene objetivos específicos, para el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas. En este espacio los niños construirán sus conocimientos y aprendizajes en interacción con otros niños y el medio, utilizando



los recursos que en la Ludoteca se les proporcionen; a través del juego el cual por ser una actividad agradable y espontánea, servirá como diversión en cualquiera de las actividades a realizar por los niños, según el interés que de él emane.

Para ello, la metodología a utilizar, será la animación sociocultural, ya que es generadora de procesos de cambio en donde se implica a la misma gente de la comunidad, por que el objetivo prioritario de la Animación sociocultural es lograr que los ciudadanos participen en sociedad, creando cambios y grandes transformaciones. Es así, que este tipo de metodología se apropia al sentido que se le da al proyecto, la participación voluntaria de los mismos miembros de la comunidad, quienes generarán los cambios deseados por ellos mismos, la demás gente y su comunidad en general, esta participación deberá generar cambios en los miembros de la comunidad, así como las buenas relaciones y la integración en la comunidad.

#### **2.1.4 LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL COMO METODOLOGÍA DEL PROYECTO**

La Animación Sociocultural es el conjunto de acciones realizadas por individuos, grupos o instituciones, sobre una comunidad (o sector de la misma), con el propósito principal de promover en sus miembros una actitud de participación activa en el proceso de su propio desarrollo, tanto social, educativo y cultural.

La Animación Sociocultural, entendida en un sentido pleno tiene como objetivo prioritario lograr que los ciudadanos participen en sociedad creando su propia cultura orientada a su transformación y mejora. Es así, que con la animación sociocultural se pretende que la comunidad participe de forma voluntaria en el funcionamiento de la Ludoteca Comunitaria, a través de la operatividad de un programa de actividades lúdico-recreativas, a través del cual se promoverá el desarrollo físico e intelectual de los niños, ya que la ludoteca será el espacio dedicado específicamente al desarrollo de la creatividad a través del juego en sus

manifestaciones mas variadas, lo que generará un mayor y mejor nivel de vida, y demás oportunidades a las que los niños puedan tener acceso. Por ello, es importante señalar que las personas de la comunidad, serán quienes moverán, animarán a la participación de la misma gente, al involucrarse en cada una de las actividades a realizar dentro de las cuatro áreas propuestas en dicha Ludoteca.

Por lo tanto, la Animación Sociocultural juega un papel decisivo en tanto contribuye a determinar la calidad de vida que posteriormente tendrán las personas. En este caso entendemos a la Animación Sociocultural como un conjunto de acciones llevadas a cabo con una metodología participativa, activa y reflexiva con objeto de favorecer las relaciones interpersonales y contribuir al desarrollo de los niños en este caso los de la comunidad, tanto en el ámbito personal como en el social. (EL ANIMADOR, 2005:36)

En estas cuatro áreas Lúdico-recreativas los niños, realizarán un sinnfín de acciones que favorecerán y mejorarán actitudes y aptitudes mediante el juego, así como algunos otros recursos que la Ludoteca le proporcionará y otros que ellos mismos elaborarán, dentro de las actividades a realizar será la construcción de materiales didácticos, y de juego, el fomento a la lectura y escritura, su expresión artística y el juego libre y/o tradicional, siendo este, una actividad innata del ser humano.

La Animación Sociocultural pretende que cada sujeto se convierta en protagonista, ejecutante y actor de su propio proceso de crecimiento. Entre las características de la Animación Infantil que de manera general se destacan son las siguientes:

- Parte de los intereses y motivaciones de niños y jóvenes.
- Exige una metodología participativa en la que los implicados expresen inquietudes.
- Conduce a una dinamización grupal y favorece la comunicación y relación interpersonal.
- Contribuye a desarrollar la creatividad, importante en estas edades.
- Potencia valores personales y sociales que favorecen la socialización.

-El animador constituye un elemento esencial como catalizador y dinamizador del grupo. (EL ANIMADOR, 2005:38)

Estas características enfatizan la manera de cómo debe ser la Animación Sociocultural y la forma de participación de las personas, y la relación que habrá entre ellas; así como las habilidades, capacidades y destrezas a desarrollar por parte de los participantes dentro de la Ludoteca comunitaria, ya que como anteriormente se ha mencionado la clave del desarrollo de la comunidad y de las propias personas, esta en el hecho de que ellos participen de forma activa, constante y creativa en cada una de las actividades a realizar de acuerdo con las cuatro áreas a implementar para el funcionamiento de la Ludoteca, dirigida hacia los niños de la comunidad.

La Técnica de aplicación de la Animación Sociocultural, es que esta debe ser una metodología participativa y dialogante, el resultado de la mencionada participación surgen dos características imprescindibles en la intervención metodológica, es que ha de ser flexible y adaptativa, así ofrecer caminos alternativos según las intervenciones y aportes que la misma gente hará respecto a los intereses, preocupaciones, limitaciones y capacidades, etc; de la propia gente.

A continuación se muestran algunas de las características que distinguen de una forma específica a la Animación Sociocultural (ASC) como una forma de intervención:

#### Características de la Animación Sociocultural:

El Abanico de las formas distintas de caracterizar a la Animación sociocultural, es tan amplio como se muestra a continuación:

1.- La Animación sociocultural como acción, intervención y/o actuación, esto es lo que hace la gente, como se involucra.

2.- La Animación Sociocultural como una actividad o práctica social. Animación Sociocultural designaría, no tanto lo que hace exclusivamente el agente, sino lo

que este promueve: una actividad o una práctica social desarrollada conjuntamente por el agente y los destinatarios.

3.-La Animación Sociocultural como un método, una manera de hacer una técnica, un medio o un instrumento. También como una metodología o una tecnología. Es decir, esta acepción matizaría a la primera, enfatizando el aspecto elaborado, metódico, etc., de la intervención.

4.-La Animación Sociocultural como un proceso. Esta caracterización etaria en la línea de la segunda acepción, destacando aquí la dimensión dinámica o procesual de la Animación Sociocultural. Esto designaría exactamente lo que hace el agente, ni unas actividades determinadas, sino una especie de sucesión evolutiva o progresiva de acontecimientos.

5.-La Animación Sociocultural como programa, proyecto... se destacaría entonces la labor del diseño de actividades, procesos o acciones.

6.-La Animación Sociocultural como función social. La Animación Sociocultural sería aquí una tarea, que debería estar presente en toda la comunidad o sociedad.

7.-La Animación Sociocultural como factor. En esta caracterización hace énfasis en el carácter operativo de la Animación Sociocultural: algo que genera, produce, da lugar, causa, motiva unos resultados o procesos.

(SEP-UP 2004 DIAGNOSTICO SOCIOEDUCATIVO: 51)

Respecto con las características mencionadas anteriormente, explican la manera de cómo se a de intervenir; así como la metodología a emplear en la Ludoteca, a través de un programa el cual contendrá actividades lúdico-recreativas, para su funcionamiento. Estas actividades estarán dirigidas por un agente el cual se encargará de mover a la participación constante, activa y creativa de las personas en la comunidad. Este agente será el animador el cual

Se muestra como un elemento clave, básico y fundamental, debido a que será la fuerza dinamizadora y protagonista de la transformación social.

Etimológicamente la palabra animador significa dar aliento y aparece como el profesional que, utilizando una tecnología social basada en una pedagogía participativa, facilitará el acceso a una vida más creadora y más activa con mayor participación y comunicación con la colectividad de la que forma parte. Potenciando, en consecuencia, la autonomía personal y grupal, la relación interactiva con otras personas, la integración en un entorno sociocultural para transformar su entorno. (EL ANIMADOR; 2005: 16)

Puesto que el animador trabaja en el ámbito social, impulsando la participación activa de los individuos y grupos, a través de una metodología activa y participativa, impulsando a los habitantes de la comunidad a la participación con la finalidad de hacerlos conscientes de la realidad en la que viven y generar los cambios necesarios para llegar a una mejora y transformación de su propia realidad.

A continuación se presentan las características generales del animador:

Educador.-La educación es un instrumento para el cambio y el desarrollo personal y social. Pretende modificar actitudes desde la pasividad a la actividad. Estimula para la acción, sacando el aislamiento de las personas.

Agente de cambio social.-ejerce la animación con grupos o colectivos de muy diversa índole. Su objetivo es implicarles en una acción conjunta. Por tanto, el animador sociocultural es un técnico en contacto con la realidad social, dinamizador de su entorno y experto en el funcionamiento de los grupos. Fomenta a la participación, valora, siente y actúa en la realidad social para transformarla.

Relacionador.-Capaz de estimular y suscitar las relaciones y establecer una comunicación positiva entre las personas, grupos y comunidades, que a su vez conecta con instituciones sociales y los organismos públicos.

Mediador social.-La mediación como metodología de intervención tiene sus pilares en la comunicación y las diferencias sociales. Permite una mejora personal y social.

Dinamizador intercultural.- Previene los conflictos culturales, mejora la comprensión recíproca entre comunidades de origen diferente, conoce profundamente otras culturas y transforma la realidad para que todos experimenten la igualdad de oportunidades. (EL ANIMADOR, 2005:19)

Estas características demuestran la verdadera particularidad del animador como aquel agente capaz de establecer relaciones positivas entre las personas, los grupos y los colectivos. El animador precisa adquirir una serie de cualidades que le permiten realizar su labor. Es así, que el agente moverá a la participación como la estrategia para el desarrollo de la comunidad y de la misma población.

### **Capítulo III. ESTRATEGIAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA LUDOTECA COMUNITARIA, AL OPERAR EL PROGRAMA.**

El enfoque que se propone para la Ludoteca es el de la Intervención Socioeducativa, por que esta orientada a cambio y a la transformación mediante acciones orientadas al desarrollo de su comunidad, mediante la participación constante, activa y creativa de los mismos miembros de la comunidad, a través de la operatividad de un programa de actividades.

La elaboración del programa para el funcionamiento de la ludoteca comunitaria y el diseño de actividades para cada una de las áreas, permitirá llevar a cabo actividades lúdicas- recreativas respecto a los objetivos que se pretenden lograr, las conductas que deben manifestar los niños, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Dentro de las actividades lúdicas-recreativas se vinculará al juego como estrategia y al juguete como herramienta de aprendizaje, incluyendo también la creatividad, la libertad, los aprendizajes significativos, la socialización, y la participación; estas actividades se llevarán a cabo sólo los fines de semana, en días sábados y domingos en un horario de 9:00 a. m. a 14:00 hrs, considerando solo cinco horas, debido a las actividades propias de los infantes y sus padres durante la semana.

Programar significa la acción de escribir por adelantado, en un sentido más simple consiste en decir anticipadamente lo que hay que hacer. Se trata de prever un futuro deseable y señalar los medios para alcanzarlos. En otras palabras: programar es una forma de adopción de los procesos decisionales que pretenden orientar acciones a realizar (Quintana, 1992: 30).

A continuación se presenta un concepto más amplio de lo que es la Programación, en sentido general, es la visión o descripción previa de una actividad en sus distintas fases y elementos. Una programación es un boceto anticipado de la acción que refleja y sintetiza todos los trazos necesarios que

permitan configurar, secuencialmente, la marcha eficaz del proceso enseñanza aprendizaje.

Las funciones básicas que debe de cumplir la programación pueden resumirse en las siguientes:

- a) Como instrumento integrador de cuantos factores convergen en el acto didáctico, a fin de darles unidad de sentido a su operatividad.
- b) Como garantía de coherencia y de continuidad en las acciones didácticas del docente.
- c) Como base imprescindible para ponderar y homologar objetivamente los avances en la evaluación continua del rendimiento del alumno.
- d) Como instrumento dinámico de base, a partir del análisis de los resultados de la evaluación; de permanente control y ajuste de la actividad didáctica a las exigencias de los alumnos, objetivos, recursos condiciones del medio, en orden a conseguir los aprendizajes más eficaces y seguros.

La programación no es más que la organización de acciones y actividades, así como los recursos y tiempo para realizar determinadas actividades las cuales buscan lograr los objetivos previamente planteados.

Es importante mencionar que para la elaboración del programa se tomaron en cuenta cuatro áreas para el funcionamiento de la Ludoteca Comunitaria.



**ÁREAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA LUDOTECA COMUNITARIA DE LA COMUNIDAD DE SAN SIMEÓN XIPETZINCO, HUEYOTLIPAN; TLAXCALA.**

**Área 1**

<b>Área de literatura</b>	<b>Recursos</b>
	<b>Libros</b>
	<b>Cuentos</b>
	<b>Revistas</b>
	<b>Fábulas</b>
	<b>Enciclopedias</b>
	<b>Diccionarios</b>
	<b>Manuales</b>

**Área 2**

<b>Área de Construcción</b>	<b>Recursos</b>
	<b>Rompecabezas, bloques para armar de diferentes formas y figuras.</b>
	<b>Pinceles, crayolas, pinturas de madera, plumones, pintura vinci, acrílica, aerosol, pintura digital, colorante vegetal.</b>
	<b>Tijeras, pegamento, lentejuela, diamantina, estambre, bolas de unicel, bolsas de papel, cartulina blanca y de color, confeti.</b>
	<b>Papel crepe, china, hojas blancas y de color, papel caple, papel metálico fantasía, Material de desecho</b>

**Área 3**

<b>Área de Expresión Artísticas</b>	<b>Recursos</b>
	<b>Material para modelado como plastilina, barro, harina de maíz, trigo. Pintura digital, vinci, acuarela,</b>
	<b>Mascaras, títeres, vestuario.</b>
	<b>Guitarra, maracas, cascabeles, panderos, tambores</b>
	<b>Grabadoras, CD de fabulas y cuentos infantiles, DVD, TV, micrófono.</b>

**Área**

**4**

<b>Área de Juegos y Dinámicas al Aire Libre</b>	<b>Recursos</b>
	<p><b>Aros, balones de futbol, básquet bol, pelotas, cuerdas, lazos y colchonetas.</b></p> <p><b>En esta área se incluyen juegos y dinámicas; como. Juego simbólico, de reglas de ejercicio; así como deportes.</b></p>

Las áreas a Ludoteca comunitaria son diseñadas de acuerdo con las características propias del lugar; así también con cada una de las necesidades de los niños en edades de 6 a 12 años, para quienes va dirigido este servicio. Estas áreas son espacios en donde los niños realizarán diferentes actividades de acuerdo a sus intereses a través de las cuales construirán, manipularán, expresarán y se divertirán de manera libre y espontánea de acuerdo con los recursos y materiales con los que cuente cada espacio o área apropiada para realizar las actividades lúdicas recreativas.

A continuación se muestra el programa de actividades Lúdico- recreativas de acuerdo con cada una de las áreas:

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA 1 REVOLTIJO DE ROMPECABEZAS

**1- OBJETIVO:** Integrar de forma afectiva a los participantes, aprender a convivir y a trabajar en equipo, desarrollen su capacidad de concentración y observación.

**2.- JUSTIFICACION:** Esta actividad apoya a la integración, y a relacionarse con los demás niños (as), a su vez desarrolla la capacidad de atención y concentración.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se revolverán los rompecabezas, y se les pedirá a los niños que formen equipos, ya que se repartirán 24 piezas de rompecabezas a cada equipo.

Se asignará a cada equipo uno de los rompecabezas, dándoles la tapa de la caja o la ilustración del rompecabezas armado y se les indicará que primero busquen las piezas que estén seguros de que forman parte de su rompecabezas, y luego empezarán a intercambiar con las de los demás equipos para armar completamente su rompecabezas, el primer equipo que lo logre en el menor tiempo será el ganador.

**4.- CONCLUSION:** La actividad se concluye cuando los participantes del equipo logren armar su rompecabezas en el menor tiempo.

**5.- RECURSOS:** Rompecabezas de 24 piezas.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TECNICA:** Manual

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA No 2 MI PROPIO PAPALOTE

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su creatividad construyendo con diversos materiales, determinados objetos que resulten de su imaginación.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite que el niño (a) construya juguetes que resulten de su imaginación desarrolle su creatividad, utilizando materiales diversos.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Formaran con cuatro palitos de madera delgados un rombo y pegar sobre la figura, papel china del color que prefieran; posteriormente amarrarán los pedazos de tela para hacer la cola del papalote que amarraran en un extremo. Finalmente en el otro extremo amarrarán un hilo con el que jalarán para hacer volar su papalote.

**4.- CONCLUSIÓN:** Esta actividad concluye cuando ya acabaron de hacer su papalote para posteriormente hacerlo volar al jalar el papalote y que este se eleve.

**5.- MATERIALES:** Palitos de madera delgado, Pliegos de papel china de varios colores, Resistol, Hilo cáñamo, Pedazos de tela, Retazos de tela y tijeras.

**6.- TIEMPO:** 30 min.

**7.- TÉCNICA:** Manual

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA No. 3 LINDO CABALLITO

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su creatividad a través de la manipulación con diversos objetos, y elaboren juguetes que resulten de su creación; así también aprendan a compartir materiales.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite al niño expresarse de manera espontanea y libre, crear y elaborar aquello que resulte de su imaginación.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** En un pedazo de tela de 50 x 50 de ancho le coserán con hilo y aguja los ojos móviles y la boca con estambre para darle forma a la cara del caballo. Posteriormente rellenarán la tela con guata y la coserán para darle la forma a la cabeza del caballo; y le amarrarán un palo de escoba. Finalmente le pondrán la melena al caballo que harán con estambre color café y le pondrán la gamarra con un lasito. Después de que elaboraron su caballito de madera jugarán carreras de caballos.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad termina cuando su manualidad está completada y posteriormente se organiza carreras de caballos.

**5.- MATERIALES:** Tela, estambre de color negro y café, ojos de plástico, aguja, tijeras y palo de escoba.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Manual

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA No 4 UN TÍTERE DIVERTIDO

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su imaginación al construir, armar, formar juguetes que resulten de su creación.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite en los participantes tener y desarrollar una actitud creadora mediante la manipulación con diversos objetos.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Pegarán al guante un pompón mediano de color rojo, en el dedo medio en la punta del guante para darle la forma de nariz; posteriormente le pegarán los pompones blancos en la parte de en medio del guante y encima los pompones azules para simular los ojos del títere, finalmente los niños le darán la forma que deseen al títere ya sea un perro, gato, etc; según la figura que ellos prefieran.

**4.- CONCLUSIÓN:** Esta actividad finaliza cuando los participantes muestran su títere terminado.

**5.- MATERIALES:** Un guante, dos pompones medianos blancos, dos pompones azules pequeños, un pompón rojo, pegamento textil, pistola de silicón, silicones.

**6.- TIEMPO:** 20 min.

**7.- TÉCNICA:** Manual.

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA No 5. PLASTILINA CASERA

**1.- OBJETIVO:** Manipular, tocar, diferentes materiales para crear distintas formas, figuras que surjan de su imaginación y creatividad.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite moldear, desarrollar la creatividad y la motricidad fina.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Vaciar en un recipiente tres tazas de harina y media tasa de sal, revolver con la mano y agregarle, una tasa de agua, terminar de amasar en una mesa, previamente poner a calentar una olla a fuego lento y vaciar la mezcla en el sartén y agregarle una cucharada de aceite y ponerle colorante vegetal para darle color a la masa, el color puede ser aquel que gusten, seguir moviéndolo, y si se siente muy pegajosa agregarle mas harina, o si se siente dura agregarle agua según sea necesario, ya que este dejarla enfriar y meterla al refrigerador, finalmente estará lista para trabajar con ella.

**4.- CONCLUSIÓN:** Esta actividad en si no termina, ya que la actividad continua al realizar formas o figuras con la masa que da la forma de plastilina.

**5.- MATERIALES:** Tres tazas de harina blanca, un vaso de agua, media tasa de sal, aceite, una sartén y un recipiente.

**6.- TIEMPO:** 20 min.

**7.- TÉCNICA:** Manual.



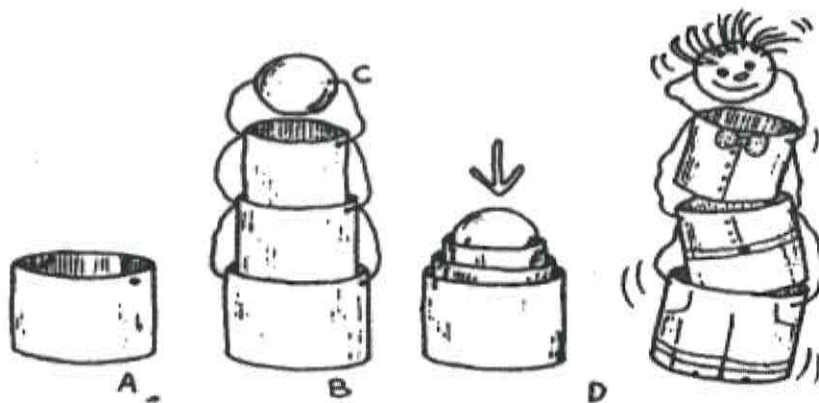
## 1.- ÁREA DE CONSTRUCCIÓN

### ESTRATEGIA No 6 MUÑECO SORPRESA

1.- **OBJETIVO:** Manipular y tocar, diferentes materiales para crear distintas formas, figuras y juguetes que resulten de su imaginación y creatividad.

2.- **JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite manipular tocar, sentir, elaborar y crear diversos objetos.

3.- **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Cortar la parte superior de los botes y hacerles dos orificios en el extremo superior diametralmente opuestos (dibujo A).



4.- **CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando los participantes han terminado y comparten su experiencia.

5.- **MATERIALES:** Cartulina o caja protectora de tubo fluorescente. 2 espejos rectangulares iguales: el ancho del espejo de la misma medida que el lado de la caja y el largo 1 cm. más. **HERRAMIENTAS:** Pegamento, cortar, tijeras, lápiz.

6.- **TIEMPO:** El necesario.

7.- **TÉCNICA:** Manual.

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No. 1 SALCHICHA

**1.- OBJETIVO:** Lograr que los lectores analicen una obra literaria.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Para iniciarse en la lectura no es necesario realizar grandes esfuerzos, solo hace falta que los padres y los hijos convivan en torno a los libros a través de algunos juegos.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** “Salchicha” es la palabra que se introduce de vez en cuando en la lectura, por ejemplo: “Los tres cochinitos vivían en una salchicha”. La respuesta inmediata del pequeño lector deberá ser. “No es cierto, en una casa.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad concluye cuando se termina la lectura del cuento.

**5.- MATERIALES:** Un cuento infantil del agrado del lector.

**6.-TIEMPO:** 15 min.

**7.-TÉCNICA:** Lectura.

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No 2 CARAS Y GESTOS

**1.- OBJETIVO:** Lograr que los pequeños lectores desarrollen su capacidad imaginativa y logren un mayor análisis literario.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Una de las maravillas de la lectura es que gracias a ella es posible ampliar los horizontes de la imaginación. En este sentido si establecemos una competencia de caras y gestos tomando como punto de partida a los personajes de una obra, será posible que el pequeño lector desarrolle un amplio conocimiento de los personajes gracias a una pequeña dramatización.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** pedir al niño que lea una obra de su agrado y de manera simultanea, también otra persona lea el libro en cuestión. Cuando ambos hayan terminado su lectura inicien una competencia de cars y gestos donde el tema a desarrollar sean los personajes del titulo.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad concluye cuando se llevo a cabo la representación de la historia.

**5.- MATERIALES:** Un libro del agrado del lector.

**6.-TIEMPO:** El necesario.

**7.-TÉCNICA:** Lectura y Dramatización.

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No 3 MEMORAMAS DIVERTIDOS

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su capacidad de observación y atención, y aprendan a trabajar en equipo respetando turnos y a su vez socialicen con otros niños.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite al participante integrarse y socializar, al interactuar con otros participantes de manera activa.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se juega exactamente igual que los tradicionales memoramas; la única diferencia es que los participantes deben formar la imagen o dibujo con la palabra.

*Variante:* unirán una pregunta con la respuesta correcta.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad concluye cuando los participantes terminan de formar la mayoría de memoramas, aquel que obtenga más será el ganador.

**5.- MATERIALES:** Tarjetas, plumones.

**6.-TIEMPO:** El necesario

**7.-TÉCNICA:** Observación

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No. 4 BUSCANDO MI PAREJA

**1.- OBJETIVO:** Interactuar, integrar a los participantes, comunicar e intercambiar ideas y aprender a trabajar en equipo con otros niños.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite que los participantes interactúen se conozcan y socialicen, a su vez se comuniquen y expresen libremente.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El coordinador debe escribir previamente en las etiquetas los refranes, los cuales se escribirán a la mitad en cada etiqueta. Se pegará una etiqueta en cada globo y se da la indicación de que cada quien lance su globo al aire y comience a golpear los de los otros, de tal manera que queden bien mezclados. En seguida ante la indicación del coordinador, cada quien busca a su pareja para completar el refrán. Una vez que la ha encontrado deben conversar durante un tiempo determinado hasta que se escuche la indicación de volver a lanzar, pero quien ya allá encontrado su pareja dirán el refrán completo. Pero quien no lo haya encontrado repetirá la actividad.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad concluye cuando los participantes logren encontrar todas las parejas de refranes y aquel participante que tenga más parejas será el ganador.

**5.- MATERIALES:** Globos, Etiquetas grandes adheribles y plumones.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Juego con globos

**ÁREA DE LITERATURA**  
**ESTRATEGIA No. 5 EL GUSANO DE LIBROS**

**1.- OBJETIVO:** Analizar y reflexionar, mediante la lectura y permitir desarrollar su imaginación.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad fomenta en los niños el hábito e interés por la lectura; así permite que los niños analicen, reflexionen y comprendan un texto escrito.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se dibujará una cara simpática de gusano sobre un plato de cartón, y pegarlo en alguna parte del área.

Seleccionar un libro con ilustraciones y se leerá con los niños. Al terminar de leer la historia, marcar el título sobre otro plato de cartón y pida a un niño que lo pegue junto al primer plato. Cada vez que se lea un libro a los niños, se escribirá el título sobre un plato de cartón y agréguelo al “gusano de libros”.

Observarán como crece el gusano y pedir a los alumnos que cuenten todos los libros que han leído. Se permitirá que los niños marquen sus historias favoritas con un pegote de color en el centro del plato.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad no termina en un solo momento, sino que continua cuantas veces se realice la lectura de un cuento o libro, esto es lo que hace ser más interesante la actividad por lo que los niños no perderán el interés por hacer la lectura de un libro, cuento, etc.

**5.- MATERIALES:** Platos pequeños de cartón (dos docenas), lapicero negro, cinta adhesiva, libros.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Lectura

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No. 6 TODOS A ESCENA

**1.- OBJETIVO:** Expresar y desenvolverse corporalmente, mediante representaciones artísticas.

**2.- JUSTIFICACION:** Esta actividad fomenta en los niños el hábito por la lectura; y que a su vez represente personajes y situaciones reales o imaginarias mediante la expresión dramática que resulten de una historia determinada.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se elegirá un cuento o narración que sea del interés de los niños y que sea apropiado para una representación.

Se leerá el relato dos o tres veces, y pedir a los niños que pongan mucha atención.

Se comenzará la historia, repitiendo con ellos las líneas del libro; no se trata de memorizar, sino de contar la historia como la recuerden. No se ensayará mas de dos o tres veces porque si no, se volverá menos emocionante para los niños.

Sus disfraces y accesorios los realizarán los propios niños para actuar la historia.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad termina cuando los niños lleven a cabo la representación de un cuento que anterioridad hayan leído.

**5.- MATERIALES:** Un cuento o historia que sea del interés del niño.

Materiales para elaborar su vestuario ya sean disfraces o accesorios

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Lectura y Dramatización.

## ÁREA DE LITERATURA

### ESTRATEGIA No. 7 QUIÉN LEYO MI CUENTO

**1.- OBJETIVO:** Mostrar interés hacia la lectura y cuidado de los libros; se expresen libremente y enriquezcan su lenguaje oral.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite que los niños manifiesten la habilidad hacia la lectura.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Escucharán el cuento de Caperucita roja, posteriormente de lo que entendieron contestarán las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el cuento? ¿Quién es el personaje principal? ¿Cuántos personajes participan en el cuento? Realizarán dibujos para dar respuesta a las preguntas anteriores. Finalmente modificarán la historia y realizarán el escrito de su historia

**4.- CONCLUSIÓN:** Esta actividad finaliza cuando los niños terminaron de redactar el cuento y relatan la historia según como ellos la inventaron, permitiendo desarrollar su imaginación.

**5.- MATERIALES:** CD de Caperucita Roja, lápices de colores, hojas de color.

**6.- TIEMPO:** 30 min.

**7.- TÉCNICA:** Lectura



## ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICAS

### ESTRATEGIA No. 1 DIBUJO DE UVA

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su imaginación al realizar dibujos que resulten de su creatividad; así también expresen sentimientos y emociones.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite expresar creativamente las emociones y sentimientos de los niños, utilizando distintos materiales para dibujar, pintar, rayar, colorear.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se les pedirá a los niños que realicen sobre las hojas blancas algún dibujo con el pegamento, con ayuda de un palillo o bien esparcirlo en forma aleatoria. Luego esparcirán gelatina sobre el pegamento, finalmente retirarán el exceso de gelatina y dejarán secar, expondrán el dibujo que realizaron como resultado de su creación. Finalmente enmarcarán el dibujo.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando el dibujo ya está seco, y posteriormente expresan que fue lo que realizaron.

**5.- MATERIALES:** Hojas blancas, pegamento, polvo de gelatina sabor uva, palillos.

**6.- TIEMPO:** 20 min.

**7.- TÉCNICA:** Dibujo

## ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICAS

### ESTRATEGIA No. 2 PINTA CON LOS PIES

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar la sensibilidad para expresar sentimientos, emociones y apreciar sus manifestaciones artísticas, a través de su cuerpo.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite el desarrollo de la imaginación al crear, dibujos y figuras como resultado de su creatividad.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** En el piso se pegará periódico con cinta adhesiva, para protegerlo. Posteriormente se aplicarán tres o cuatro brochazos de pintura en cada plato de cartón y se colocará sobre el piso. Los niños se sentarán cerca de la pintura, se quitarán los zapatos y realizarán una pintura sobre cartulina blanca de acuerdo con lo que les resulte de su imaginación.

Finalmente cuando terminen lavarán con agua jabonosa sus pies y los secarán.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad concluye cuando los participantes secaron sus pies, para realizar la exposición de sus pinturas.

**5.- MATERIALES:** Pintura digital, cinta adhesiva, platos de unicel, cartulina blanca.

**6.- TIEMPO:** 25 min.

**7.- TÉCNICA:** Pintura con los pies

## ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICAS

### ESTRATEGIA No. 3 ARTE CON SAL

**1.- OBJETIVO:** Crear sus propias obras de arte como resultado de su propia creatividad, al mismo tiempo desarrollen su sensibilidad expresen emociones y sentimientos.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite en los participantes desarrollar su imaginación al crear pinturas como una forma de expresión emocional.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Vierta agua caliente en un tazón, agregar una cucharada de pegamento blanco y un poco de sal.

Se añadirá algunas gotas de colorante vegetal a la mezcla.

Los niños utilizarán la mezcla para realizar una pintura en papel de acuerdo al dibujo que ellos elijan y posteriormente dejarán secar las pinturas durante la noche; el agua se evaporará de la pintura, pero la sal con colores permanecerá sobre el papel.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando los participantes muestran la pintura de un día anterior ya seca para que posteriormente se realice una exposición.

**5.- MATERIALES:** ¼ de Taza de sal, ¼ de taza de agua, un tazón, colorante vegetal, cartulina y hojas blancas, pinceles.

**6.- TIEMPO:** 25 min.

**7.- TÉCNICA:** Pintura con sal.

## ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICAS

### ESTRATEGIA No. 4 TARDE MUSICAL

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar su capacidad creadora, manipulen diferentes materiales para construir diversos objetos.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite a los niños crear sus propios instrumentos musicales mediante su creatividad de imaginación.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Los niños elaborarán sus propios instrumentos musicales.

Fabricarán tambores, cubriendo cajas o botes con papel para decorar, utilizar ligas o hilo grueso para amarrar el papel, dejar un hueco ya sea en el bote o caja utilizar palitos para producir sonidos.

Construirán sonajas poniendo piedras dentro de los estuches para rollos fotográficos vacíos y sellándolos con cinta adhesiva.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad termina cuando los participantes ya elaboraron sus instrumentos para posteriormente formar una orquesta y tocar diferentes ritmos.

**5.- MATERIALES:** Palos de 30.5 cms de largo, lija, pintura y pinceles, botes y cajas de diversos materiales; envases chicos (estuches de rollos fotográficos, etc.), semillas, piedras; cinta adhesiva, lija, pegamento, cubos pequeños de madera, música para marchar, reproductor de sonido.

**6.- TIEMPO:** 30 min.

**7.- TÉCNICA:** Manual.

## ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICAS

### ESTRATEGIA No. 5 VEN A VER MI OBRA

**1.- OBJETIVO:** Representar personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite expresarse libremente.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Llevarán a cabo una obra de teatro utilizando los títeres que hayan elaborado, la obra la elaborarán los participantes de acuerdo como ellos lo quieran presentar.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando los participantes presentan su obra.

**5.- MATERIALES:** Títeres, Teatrino

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Dramatización.

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No. 1 UN GLOBO TRAVIESO

**1.- OBJETIVO:** Mejorar sus habilidades de coordinación motriz, el control de su cuerpo, y manipulación de los diferentes objetos y el desplazamiento en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** permite desarrollar habilidades motrices gruesas; a si también la interacción con los demás participantes.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se formarán por equipos, e inflarán cada niño un globo, posteriormente se colocarán sobre la línea que indicara la salida y pondrán su globo frente a ellos, lo patearán y tratarán de llegar a la meta del lado extremo, pasará primero un equipo y posteriormente se colocará el otro, ya sea de niños o niñas.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando un participante de las niñas y uno de los niños son los ganadores, entonces finalmente compiten los dos y resulta un solo ganador.

**5.- MATERIALES:** Globos, Gis

**6.- TIEMPO:** 25 min.

**7.- TÉCNICA:** Coordinación, Motricidad

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No. 2 ESTA PELOTA SE LLAMA....

**1.- OBJETIVO:** Integrar y socializar de manera afectiva, y desarrollar sus destrezas psicomotoras.

**2.- JUSTIFICACIÓN:** Permite el desarrollo de habilidades motrices y permite la interacción entre todos los participantes.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Todos los participantes forman un círculo de por lo menos tres metros de diámetro, de manera que haya considerable espacio disponible al centro. Enseguida pasará al centro del círculo una persona que llevará la pelota y dirá “esta pelota se llama...” (Dirá el nombre de alguno de los participantes). Una vez que a nombrado a alguien del grupo, lanzará la pelota al aire y pasará a su lugar, la persona que escucho su nombre irá rápidamente al centro, esperará que la pelota rebote una vez y luego tratará de atraparla. Si lo logra, será el siguiente en lanzar la pelota; de lo contrario, pasara a su lugar.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando todos los participantes hayan pasado al centro para lanzar la pelota y por lo menos hayan conocido y aprendido los nombres de algunos de los participantes.

**5.- MATERIALES:** Una pelota de plástico.

**6.- TIEMPO:** 30 min.

**7.- TÉCNICA:** Actividad física

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No. 3 VOLEIBOL DE PRENDAS

**1.- OBJETIVO:** Integrar, recrear y convivir con todos los participantes, así también desarrollar habilidades y destrezas.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite en los participantes tener un sentido de pertenencia al grupo e integrarse a través del juego.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El grupo se divide en dos equipos. Se coloca una cuerda a dos metros de altura, de tipo red, y cada equipo se ubica de cada lado. La persona que esta a cargo del juego debe decir una prenda y, a la señal, los jugadores deberán quitársela y tirarla por encima de la red. Esto se repetirá hasta que suene el silbato. Una vez que se detiene el juego, nadie puede tirar mas prendas. El coordinador deberá contar la cantidad de objetos de uno y otro lado. El que tenga más pierde. Esto se repetirá varias veces con diferentes prendas. (Por ejemplo: zapato derecho, arete izquierdo, etc.)

**4.- CONCLUSIÓN:** Esta actividad termina cuando se cuentan las prendas, y hay un equipo ganador.

**5.- MATERIALES:** Una cuerda y un silbato

**6.- TIEMPO:** 40 min.

**7.- TÉCNICA:** Juego de voleibol de competencia



## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No. 4 CONEJOS Y CONEJERAS

**1.- OBJETIVO:** Propiciar la interacción e integración entre los participantes, y socializar.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite desarrollar un sentido de pertenencia al grupo, se conocen y comunican.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El grupo se divide en equipos de tres integrantes cada uno, dos de los cuales serán las conejeras y estarán tomados con ambas manos, y uno será el conejo, que estará encerrado entre las manos de las conejeras. De los participantes, habrá uno que será conejo sin conejera y para poder obtener una gritara: ¡conejos! En ese momento todos los conejos buscarán nuevas conejeras y el jugador que sobra ganara un lugar, de tal manera que será otro el conejo sin conejera. Otra opción es gritar: ¡conejeras!, y todas las conejeras buscarán nuevos conejos. La consigna también puede ser ¡conejos y conejeras!, y el grupo se reorganiza intercambiando papeles ¡pero siempre quedará un jugador solo que será el que de la siguiente consigna.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando la mayoría de los participantes han interactuado.

**5.- MATERIALES:** Ninguno.

**6.- TIEMPO:** 40 min

**7.- TÉCNICA:** Juego de equipo

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No.5 A QUITAR LA COLA

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar habilidades psicomotrices, socialización, romper el hielo.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite interactuar con los demás participantes dentro de un grupo; así también socializar e integrarse

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañuelo colocado en la parte trasera de su pantalón o en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con solo tirar de él. El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario sin que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere de gran habilidad y atención de los participantes) o hacer torneos por eliminación (parejas). Deben evitarse los golpes o el juego brusco.

Variante. El pañuelo puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar, por ejemplo, en el tobillo, en una muñeca, en la cabeza.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando los participantes hayan quitado todas las colas, el que haya logrado quitar mas será el ganador.

**5.-MATERIALES:** Un pañuelo por cada participante.

**6.- TIEMPO:** 30 min.

**7.- TÉCNICA:** Juego

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No. 6 CARRERAS DE GUSANOS

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar la psicomotricidad, coordinación y recreación.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Lograr en el niño el desarrollo de habilidades físicas y de coordinación, así también socialicen con los demás niños.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El grupo se divide en equipos, cuyos miembros se sentarán uno detrás del otro tomándose los tobillos. A la señal, deberán moverse todos juntos en esa posición hasta llegar a la meta. Si una de las personas se suelta o toca con la mano el piso, vuelven al punto inicial y comienzan de nuevo. Según el grado de dificultad que se vaya encontrando, el coordinador decide si la carrera será solamente hacia adelante o también en reversa.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad va ampliando su grado de dificultad y cuando los participantes lleguen a la meta de esa manera concluye el juego.

**5.-MATERIALES:** Ninguno.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Juego

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No.7 JUEGO DE CANICAS

**1.- OBJETIVO:** Convivir de manera afectiva, aprendan a compartir con otros niños sus materiales de juego y a su vez socialicen.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad brinda al niño un sentido de pertenencia al grupo, adquiere valores, aparte rescata el juego tradicional.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se reúnen 2 o más niños; en el piso dibujan un círculo, un rombo o un cuadrado y posteriormente cada jugador coloca sus canicas. Se elige quien empieza primero a tirar y quien saque más canicas del dibujo se lleva las canicas, finalmente gana quien tenga más canicas.

**4.- CONCLUSIÓN:** Finalmente el ganador es el que logre obtener más canicas y el final del juego lo deciden los participantes.

**5.-MATERIALES:** Canicas.

**6.- TIEMPO:** El necesario

**7.- TÉCNICA:** Juego

## ÁREA DE JUEGOS Y DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

### ESTRATEGIA No.8 STOP

**1.- OBJETIVO:** Desarrollar en el niño la psicomotricidad y las atención, mediante la recreación.

**2.-JUSTIFICACIÓN:** Esta actividad permite desarrollar en el niño una serie de habilidades: auditiva y visual.

**3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Se integran a partir de tres o mas niños; y dibujan en el piso un circulo, lo dividen según el numero de integrantes y eligen ya sea; nombres de países, edos, capitales, ciudades, nombre de frutas, colores, animales, etc. Se colocan en un espacio del circulo y empieza un integrante (según elegido), diciendo la frase siguiente: "Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es" (se dice el nombre que hayan elegido anteriormente), y el nombre que se mencione se quedará para decir y hacer "stop" con el pie, entonces los demás que corrieron se paran y el que dijo "stop" tendrá que calcular con cuantos pasos alcanza al jugador que se encuentre mas cerca, y si adivina el castigo será para el otro integrante.

**4.- CONCLUSIÓN:** La actividad finaliza cuando todos los jugadores hayan participado.

**5.-MATERIALES:** Gis

**6.- TIEMPO:** El necesario.

**7.- TÉCNICA:** Juego

## **CAPÍTULO IV. RECURSOS, TIEMPO, PARTICIPANTES Y FORMA DE EVALUACIÓN.**

### **4.1 LOS RECURSOS EMPLEADOS PARA LA LUDOTECA COMUNITARIA**

Para la consecución de los objetivos que se proponen y plantean, así como para la puesta en marcha de las actividades, es necesario contar con una serie de recursos: humanos, materiales y de espacio, los cuales apoyarán en el funcionamiento de la Ludoteca.

Respecto a los recursos humanos se refiere al personal responsable que colaborará en la Ludoteca para su funcionamiento. Este será un Ludotecario o Ludotecarios; así como, animadores especializados necesarios para una actividad concreta.

Por ser un elemento de gran importancia de acuerdo con la figura que desempeña, es necesaria la existencia de educadores con amplios conocimientos y técnicas de animación lúdica y de los materiales de juego y juguete, formados a nivel teórico y práctico.

El Ludotecario, debe ser o convertirse en un animador, un dinamizador de los procesos grupales, socioeducativos y socioculturales, especialmente en el campo de lo lúdico, del juego y el juguete.

Ahora bien, se entiende que especialmente en aquellas ludotecas que atienden a niños con necesidades educativas, y tal solo por tratarse de población en situación de riesgo social o con situaciones carenciales en el ámbito afectivo o social, los Ludotecarios deben tener un conocimiento profundo y específico del juego como elemento metodológico, llevando a la práctica estos conocimientos a favor de una intervención efectiva y de calidad y no meramente asistencial o de entretenimiento. El número de Ludotecarios que colaborarán en la Ludoteca, será de dos o más profesionales trabajando para el buen funcionamiento de las mismas actividades. Se considera un aumento de Ludotecarios dependiendo del número

de usuarios y tamaño de la misma, por otra parte de las necesidades derivadas de los objetivos, la planificación y programación de las actividades.

Según BORJA plantea 10 funciones específicas que el Ludotecario deberá desempeñar en su trabajo:

- Transmitir y acrecentar el patrimonio lúdico.
- Realizar proyectos, programar su trabajo y evaluar los resultados, innovando las intervenciones.
- Atender a todos los usuarios en su normalidad y/o diversidad.
- Analizar críticamente juguetes, juegos, materiales lúdicos, espacios y situaciones de juego.
- Realizar inventarios y clasificaciones.
- Realizar préstamos, colocar y conservar juguetes.
- Elaborar información y promoción de los servicios de la Ludoteca
- Diseñar, organizar, realizar y evaluar programas y actividades lúdicas colectivas.
- Contactar y coordinar con instituciones y organismos, así como técnicos expertos.
- Conocer y utilizar el marco legislativo. Gestionar la institución. Buscar y gestionar recursos económicos.

Estas funciones que se señalan redundan en un doble perfil profesional:

- Trabajar en la ludoteca y atender con profesionalidad y capacidad de optimización los servicios que le son propios.
- Dar soporte y asesoría a otras instituciones o empresas lúdicas, comunitarias, culturales, educativas, terapéuticas, sociales, turísticas, deportivas para lo cual hay que interpretar los procesos de juego y los juguetes y dinamizar el potencial lúdico de la comunidad. (MATALLANA, VILLEGAS; 2004, 65).

Respecto con los recursos materiales se refiere a los medios con los cuales se llevaran a cabo las actividades para el buen funcionamiento de la Ludoteca; estos son innumerables y se clasifican según el área; y son:

#### RECURSOS MATERIALES

<p>AREA DE LITERATURA</p>	<p>Recortes de imprentas, como: folletos, recetarios.          Periódicos y Revistas,          Libros cuentos clásicos de Disney          Enciclopedias de investigación          Diccionarios          Películas de documentos de animales, infantiles.          Video casset. CD de música clásica, infantil, etc.          Grabadora, TV, DVD, Videocasetera, laptop.</p>
<p>AREA DE CONSTRUCCIÓN</p>	<p>*Rompecabezas, bloques para armar de diferentes figuras.          *Cajas de cartón de todos los tamaños y formas.          *Hueveras de cartón          *Platos de papel          *Cartones, retales de cartulina, papeles de colores.          *Reciclado, Papel maché, Papel maché, Picado, Arrugado, Retorcido,          *Trenzado Tejido, Recortado.          *Alambres, tapas de bebidas, latas,          *Botellas, botes, tarros, Cajas de casetes, tapas.          *Tijeras, pinzas</p>



<p>AREA DE EXPRESIÓN ARTISTICAS</p>	<p>Telas, retales</p> <p>Ropa vieja</p> <p>Lanas, hilos</p> <p>Lana de colchones y almohadas</p> <p>Rellenos de cojines viejos</p> <p>Sábanas, cortinas.</p> <p>Fibras naturales: Pita, hojas de maíz, paja, juncos.</p> <p>Cintas de casetes, cuerdas, cordeles.</p> <p>Recortes de empresas de confección</p> <p>Botones, cintas, galones</p>
-------------------------------------	---

<p>AREA DE JUEGOS Y DINAMICAS AL AIRE LIBRE</p>	<p>Aros, balones de futbol, básquet bol, pelotas, cuerdas, lazos y colchonetas, juego de boliche</p> <p>En esta área se incluyen juegos y dinámicas; como. Juego simbólico, de reglas de ejercicio; así como deportes.</p>
---	--

Finalmente, se presentan los RECURSOS FINANCIEROS estos son los presupuestos que corresponden a los costos de todos los recursos necesarios; como: los gastos de viáticos, gastos de comidas, los gastos de material de papelería para la elaboración del proyecto. Estos gastos corren a cuenta de quien elabora el proyecto. Aunque el material que se necesitara y empleara en la Ludoteca resultara de las distintas gestiones que se realicen en las diferentes dependencias educativas como apoyo y solvencia de la misma.

## **4.2 EL TIEMPO**

El tiempo es un factor clave para la organización y el funcionamiento de la Ludoteca por lo que este debe considerarse en cada una de las áreas y de las actividades que llevarán a cabo los niños.

De acuerdo con el tiempo destinado para el funcionamiento de la ludoteca comunitaria se emplearan solo cinco horas la cual será en solo fines de semana, tomando en cuenta las actividades que realizan en la semana los niños y por las ocupaciones de los padres de familia de la comunidad. La función que tendrá la Ludoteca será en horario de 8:00 am a 2:00 pm en sábados y domingos. Los niños podrán estar en cada área en un tiempo estimado de una hora por área, por lo que tendrán tiempo suficiente para trabajar según sea su interés.

### **4.2.1 PARTICIPANTES**

Para quien va dirigida la Ludoteca Comunitaria "Aprender Jugando" es hacia los niños y niñas de la comunidad en edades comprendidas de los 6 a los 12 años de edad respectivamente, ya que de acuerdo con el diagnóstico son la población mas vulnerable, quienes exigen atender sus necesidades las cuales sino se atienden pueden repercutir mas severamente posteriormente. Así también uno de los elementos importantes para el funcionamiento será el Ludotecario o animadores quien o quienes brindaran el servicio y apoyo a los beneficiarios.

### 4.3 EVALUACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ACTUACIÓN

La evaluación es un proceso que procura determinar, de manera más sistemática y objetiva posible, la pertinencia, eficacia, eficiencia e impacto de actividades a la luz de los objetivos específicos. Constituye una herramienta administrativa de aprendizaje y un proceso organizativo orientado a la acción para mejorar tanto las actividades en marcha, como la planificación, programación y toma de decisiones, según UNICEF.

Es así, que la evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos incorporados al proceso educativo desde su comienzo de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente.

Conceptualizando la evaluación de un modo más general, se puede definir como una obtención de información rigurosa y sistemática para contar con datos válidos y fiables acerca de una situación con objeto de formar y emitir un juicio de valor con respecto a ellos. Estas valoraciones permitirán formar las decisiones consecuencias en orden a corregir o mejorar la situación evaluada. Por lo que Stfflebeam, comenta: "El propósito mas importante de la evaluación no es demostrar, sino perfeccionar". Es decir que la aplicación de la evaluación debe contribuir, al cambio y al mejoramiento de los aprendizajes pero sobre todo de las prácticas.

Es por ello que el tipo de evaluación que se empleará para valoración de los resultados del proyecto será a través de una evaluación cualitativa, la cual permite en un concepto; describir cualidades y características de quien aprende de manera mas objetiva. Por lo que la evaluación cualitativa es un proceso en el que se utilizan las situaciones cotidianas para describir la realidad de los que aprenden. Se caracteriza por ser integral, individual, democrática y actualizada;

este tipo de evaluación cualitativa etnográfica y descriptiva posee virtualidades para valorar procesos y mejorarlos.

A continuación se presentan las funciones de la Evaluación Cualitativa:

Como funciones básicas de la evaluación cualitativa en el campo educativo se pueden señalar las siguientes:

- \* Señalar de manera descriptiva, integral e individual el proceso que permite lograr una competencia.

- \* Responder a las expectativas familiares y sociales respecto a los desempeños que se esperan de los niños, más allá de una calificación o de una nota.

- \* Recoger la información sobre el contexto y el clima donde se desarrolla la competencia.

De acuerdo con la naturaleza del proyecto el tipo de evaluación que se pretende utilizar, será de tipo cualitativo y formativo; ya que se considera lo más válido y adecuado para evaluar los procesos de aprendizaje y formación humana de cualquier situación en la que lo humano sea prioritario.

Este modelo ofrece mayor riqueza de datos útiles para comprender en toda su amplitud y profundidad el proceder de las personas y que permite, por lo tanto, la posibilidad de intervenir y perfeccionar su desenvolvimiento o actuación. Lo que se pretende con este tipo de evaluación es determinar la factibilidad y eficiencia del proyecto, así como; el proceso y resultado de los aprendizajes que los niños adquirieran en la Ludoteca comunitaria a través de la programación de actividades lúdico-pedagógicas; pero sobretodo de evaluar la aplicación de estrategias que se utilizarán para que los niños adquieran los aprendizajes dentro de ella.

### 4.3.1 TIPOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

#### Función formativa de la evaluación

La evaluación con funcionalidad formativa se utiliza en la valoración de procesos (de funcionamiento general, de enseñanza, de aprendizaje...) y supone, por lo tanto, la obtención rigurosa de datos a lo largo de ese mismo proceso, de modo que en todo momento se posea el conocimiento apropiado de la situación evaluada que permita tomar las decisiones necesarias de forma inmediata. Su finalidad, consecuentemente y como indica su propia denominación, es mejorar o perfeccionar el proceso que se evalúa. Como se menciona anteriormente la evaluación cualitativa-formativa tiene como finalidad mejorar el proceso evaluado, por lo que la aplicación de las actividades lúdicas en la Ludoteca comunitaria se evaluará continuamente con el propósito de conocer los avances o dificultades que presenten los niños durante el proceso del aprendizaje. Es por eso que la evaluación formativa debe ser continua para poder llevar a cabo su función.

Algunos autores como: Allal, Cardinet y Perrenoud (1979, 132), refiriéndose a la evaluación formativa aplicada a los procesos de enseñanza aprendizaje, señalan tres características que la distinguen:

\*La recogida de datos concernientes al progreso y las dificultades de aprendizajes encontradas por los alumnos.

\*La interpretación de esta información desde esta perspectiva criterial, y en la medida de lo posible, diagnóstica de los factores que originan las dificultades de aprendizajes observadas en el alumno.

\*La adaptación de las actividades de enseñanza y aprendizaje en función de la interpretación realizada de los datos recogidos.

Esta evaluación cualitativa- formativa permitirá conocer de manera continua los logros, avances o dificultades en cuanto a la obtención de aprendizajes de los niños, a través de la aplicación de instrumentos para la recogida y el análisis de datos que apoyen en la obtención de informes con la finalidad de conocer y saber de modo característico aquello que los niños quieren, necesitan y en todo caso sugieran para cambiar y/o mejorar las actividades-lúdicas pedagógicas que contribuyan al logro de los objetivos anteriormente planteados en cada una de las actividades.

Es importante contar con instrumentos para la recogida y análisis de datos o registros adecuados, para conseguir información descriptiva que apoye en la valoración de las actividades lúdicas; a continuación se mencionarán algunos instrumentos por adecuarse a la realidad y al contexto del centro de recreación la Ludoteca Comunitaria, los cuales son:

## El Anecdótico

El anecdótico consiste en una ficha donde aparece el nombre del niño o niña, la observación realizada, la fecha de la observación y la firma de quien la ha efectuado. Los datos que suelen reflejarse, únicamente, es la conducta habitual del niño, en sentido positivo o negativo.

### Anecdótico

Fecha de la observación _____
Nombre del niño@ _____
Hecho observado _____
_____
_____
Elaboró _____

Fuente: (modificado) La evaluación educativa. Escuela básica. Pág. 161.

Después de elaborarse la ficha el anecdótico es conveniente mantener una entrevista con el niño (a), para comentar lo observado.

## El Cuestionario

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas estructuradas acerca de un tema; habitualmente se aplica por escrito a un determinado número de sujetos. Es el instrumento adecuado para conseguir la información mediante la técnica de la encuesta. El tipo de cuestionario que se utilizará para realizar la encuesta será un cuestionario abierto, ya que en el se plantean las preguntas sin sugerir ningún tipo predeterminado de respuesta, sino que, simplemente dejan espacio para que la persona se exprese todo lo que considere oportuno.

## Cuestionario

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

Área: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

¿Qué es lo que mas te agrada de esta Área?

---

---

---

---

¿Qué es lo que no te agrada de esta Área?

---

---

---

---

¿Te han interesado las actividades propuestas?

---

---

---

---

¿Se han explicado de forma clara las actividades del Área?

---

---

---

---



¿Te agrado esta actividad?

---

---

---

---

¿Qué fue lo que aprendiste de la actividad?

---

---

---

---

¿Has contado con suficientes materiales para desarrollar las actividades?

---

---

---

---

¿El ludotecario que esta a cargo del área, ha resuelto tus dudas de forma clara y sencilla?

---

---

---

---

Fuente: (modificado) La evaluación educativa. Escuela básica. Pág. 179.

Con este modelo es posible obtener una información más rica tanto en datos personales como profesionales y organizativos, también de saber si se dispone de

suficientes recursos humanos y materiales para llevar a cabo las actividades dentro de cada área. Al finalizar con la emisión de cada uno de los instrumentos es necesario resumir la valoración de los datos más relevantes obtenidos durante este proceso y que refleje, los resultados alcanzados. El resultado del informe se dará a conocer al niño y a su vez a los padres de familia para que sepan y conozcan como ha evolucionado su aprendizaje, que dificultades presenta y en que aspectos, que capacidades son las mejor desarrolladas, y que objetivos tiene ya conseguidos. Esto contribuirá al mejoramiento de modo continuo de los aprendizajes de los niños pero sobre todo el de la aplicación de las actividades lúdicas en la programación de la Ludoteca comunitaria.

Este informe se realizará al final de cada uno de los instrumentos y lo elaborara el Ludotecario, en el que redactará todo lo que considera importante acerca del proceso de aprendizaje del alumno, marcando los resultados obtenidos y haciendo las observaciones precisas para su continuación adecuada.

## CONCLUSIONES

La intervención es un proceso de interferencia o influencia que persigue un cambio, se refiere a la intermediación de un elemento externo que media entre dos partes desde una postura de autoridad con la intención de modificar el funcionamiento de un proceso o sistema en una dirección dada.

El papel de la intervención educativa es hacer hincapié en cuestiones de gran relevancia social como el estudio de los problemas sociales, la calidad de vida, las relaciones interculturales, entre otros; se puede entender como la fundamentación derivada de las necesidades sociales por lo tanto es necesaria la participación de las personas de la comunidad para la superación de las diferentes dificultades sociales.

Para los fines de este proyecto, se decide trabajar en la comunidad de San Simeón Xipetzinco que se encuentra en la cabecera del municipio de Hueyotlipan, caracterizada por ser rural y pequeña, este hecho nos permitió conocer el contexto más ampliamente con información de la misma gente de la comunidad y con la elaboración de un diagnóstico comunitario, los datos arrojaron una serie de problemas y necesidades entre las cuales se mencionan: el bajo ingreso económico familiar, la migración de un sector importante de sus pobladores hacia los E.U y otras ciudades, las múltiples ocupaciones diarias en labores del campo, pero sobretodo la falta de espacios físicos propios para la recreación de los infantes de forma libre y segura.

De acuerdo con las necesidades que aquí se mencionan, existe una que repercute y afecta de forma directa a la población infantil, que es la falta de lugares y espacios recreativos de esparcimiento para jóvenes y niños de la comunidad en donde lleven a cabo actividades lúdicas, recreativas y deportivas.

Es por ello que surge la inquietud de intervenir a través de la elaboración de un proyecto educativo mediante la operatividad de un programa de actividades lúdico-recreativas, con objetivos determinados que apoyen en el funcionamiento de La Ludoteca Comunitaria "Aprender Jugando". Este proyecto de Intervención

Educativa tiene el propósito de atender el problema, pero sobretodo de dar alternativas de solución y de ser posible de cambiar la realidad en este caso el de los niños de la comunidad, modificando así los patrones de vida que poco a poco van adoptando los niños de sus padres.

De acuerdo con la mentalidad que en la comunidad prevalece es que los padres hereden a los niños lo que tienen como el ganado y el campo para trabajarlos y mantener de ahí a su familia al no haber otra alternativa de superación, ya que la mayoría de los niños no tienen un apoyo que estimule su desarrollo; es así que con el funcionamiento de un espacio físico recreativo que es la Ludoteca en la comunidad, los niños tendrán la oportunidad de jugar, recrearse, divertirse pero sobretodo de aprender mediante la relación con otros niños y el medio, socializando y manipulando diversos materiales de acuerdo a las condiciones del contexto que esta le proporcione en relación con la programación de actividades lúdico-recreativas.

Entonces la ludoteca aparece como una respuesta posible a las necesidades de la sociedad actual, ya que son un espacio creado para favorecer y facilitar el juego. En él se juega libremente, con todas las potencialidades y necesidades lúdicas. En donde los niños se encontrarán con el personaje principal de la ludoteca: el juguete (objeto intermediario y cultural, motivador de nuevas conductas y motor de la creatividad). Debido a que el juego, como algo inherente de todo ser humano, se convierte en elemento esencial de la vida de las personas, porque es natural, porque es espontáneo, porque se produce en todas partes, porque lo lleva a descubrirse a sí mismo y a descubrir el mundo del cual forma parte.

A través del juego/juguete se pretenderá proporcionar aprendizajes, adquisición del conocimiento, desarrollo de habilidades de forma natural y agradable. Porque en la ludoteca la construcción del conocimiento es una gran aventura. Se trata de un lugar diseñado, imaginado, soñado, para que los niños, puedan vivir plenamente con toda su curiosidad y entusiasmo.

Es así, que en la ludoteca, se establecen nuevas relaciones, permite crear lazos entre personas diferentes. Es por ello que la ludoteca puede, de cierta manera, constituir un lugar de animación en la vida de la comunidad. A los niños mayores, les puede hacer comprender la solidaridad, la necesidad de compartir, la democratización de los juguetes, y la responsabilidad personal asociada a la utilización del objeto colectivo. La ludoteca le permite al niño a convivir a relacionarse y aprender a aceptar a los demás y, por eso le ayuda a integrarse mejor. La ludoteca puede contribuir a hacer revivir, por medio del juego, el círculo inmediato de la familia que en este caso es muy importante ya que la mayoría de los padres se encuentran involucrados con sus diferentes actividades sin darse cuenta de las necesidades de los niños.

Es así que llega a constituirse como una alternativa de solución generando una transformación en la comunidad, ya que los niños tendrán una nueva opción de recreación y esparcimiento, en donde jueguen, aprendan y se diviertan libremente; así los padres tendrán la certeza de que sus hijos están seguros dentro de la ludoteca, pero lo más importante sabrán que en este lugar los niños, tendrán la posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes y conocimientos con actividades que estarán vinculadas con el juego, que apoyen en el desarrollo de aptitudes, actitudes, capacidades y habilidades de los niños, y que sirva como apoyo a la escuela regular o formal, ya que contribuirá en elevar el nivel educativo y generando un mayor interés por aprender de los niños, y a su vez mejorar su rendimiento escolar y su apego a la familia.

El proyecto está dirigido a un amplio sector de la población comunitaria ya que se enfoca a la población infantil en edades entre los 6 y los 12 años de edad, debido a que los niños de este rango de edad, requieren de un espacio físico destinado específicamente a llevar a cabo actividades de diversión, recreación y esparcimiento de forma libre y segura, es así como este proyecto busca apoyar en el desenvolvimiento físico e intelectual de los niños, y contribuir a mejorar su nivel educativo pero sobre todo de su vida personal y la de los demás individuos que le rodean en los distintos escenarios donde requiere desenvolverse día con día.

## BIBLIOGRAFIA

- ANDER Egg, Ezequiel (2005) Como elaborar un proyecto, "Determinación de los recursos necesarios" 18ª. Ed. Ampliada y Revisada. Argentina. págs. 51-53.
- ANDER Egg, Ezequiel (1985) Práctica de la Animación Sociocultural, Ed. Narcea. Madrid, España.
- BORJA, I Solé María (2000) Las Ludotecas Instituciones de Juegos, Ed. Octaedro. España. Págs 207 págs.
- CASANOVA, María Antonia (1998) La Evaluación Educativa Escuela Básica, Ed. Muralla. España. Págs. 260.
- Censo de Población y Vivienda, 2009.
- CONAFE (2003) Competencias Preescolar Comunitario y Primaria Comunitario; Dirección de Medios y Publicaciones, México. Págs 139.
- CHAUVEL, DENISE (1989) Juego de reglas para desarrollar la inteligencia, Ed. Narcea, S.A. España.
- Documentos del centro de salud. (2010) San Simeón Xipetzinco, Hueyotlipan, Tlaxcala.
- DECROLY, Ovide (1986) El Juego Educativo, Ed. Morata, S.A, Madrid.
- DIAZ Vega, José Luis (2002) El Juego y el Juguete en el desarrollo del niño, Ed. Trillas. México. Págs. 227.
- INAFED, (2003) "Instituto Nacional para el Federalismo y Desarrollo Municipal".
- GARDNER, Andrew (2000) Juegos para Estimular la Lectura en los Niños; Ed Selector, México. Págs. 114.
- INEGI, 2010 "Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática".
- LOPEZ Matallana, María, VILLEGAS Jesús (2004) Organización y Animación de Ludotecas, Ed. CCS. Madrid. Págs. 177.
- LOPEZ Torres, Marcos (2000) Evaluación Educativa, Ed. Trillas. México.
- LYDIA P. DE BOSCH (1990) UN JARDIN DE INFANTES MEJOR. SIETE PROPUESTAS, Ed. Paidós. Argentina.

MUÑOZ Camargo, Diego Crónicas de América, Historia de Tlaxcala, Ed. Promo Libro, S.A DE C .V, España. Págs. 283.

OPD (Organismo Público Descentralizado) "Salud Tlaxcala", 2011.

P. BRANDRETH, Gyles (1993) NUEVOS JUEGOS PARA FIESTAS, Ed. SELECTOR, México, págs.160.

PEREZ Olvera, Alejandro (2008) "Sobre el Camino Grande" Monografía Histórico-Social del Municipio de Hueyotlipan, Tlax y sus comunidades, Primera Edición. Págs. 283.

PEREZ Serrano, Gloria (2005) EL ANIMADOR, Buenas Practicas de Acción Sociocultural, Ed. Narcea S.A, MADRID. págs. 273.

SAGARPA, 2011(Secretaria de Agricultura, Ganadería, Desarrollo rural, pesca y Alimentación).

SEP-UPN "Diagnóstico Socioeducativo" (2004) Portafolio de Lectura. "CONCEPTO, DISCURSO Y UNIVERSO DE LA ANIMACION SOCIOCULTURAL" págs. 44-55

SEP (1994) Modulo de Literatura Juego, Magia y creación de la literatura, Consejo Nacional para la cultura y las artes, México, págs.113.

SEP (1993) Bloques de Juegos y Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños, Págs. 125.

SEP-UPN El Juego (2004) Licenciatura en Educación Plan 94. Antología Básica y Guía del Estudiante. México "Lectura: El juego" págs. 11-16

SEP-UPN Intervención Educativa (2002) Licenciatura en Intervención Educativa 2002. Antología. Zitacuaro Michoacán.

VELAZQUEZ Navarro, José de Jesús (2008) AMBIENTES LUDICOS DE APRENDIZAJE Diseño y Operación, Ed. Trillas. México. Págs. 168.

ZEITLIN, Taetzsch Sandra (1992) Juegos y Actividades Preescolares, Ed. Ceac. Barcelona.

PAGINA WEB

[www.explorandomexico.com.mx](http://www.explorandomexico.com.mx)

[WWW.UPNMORELOS.EDU.MX/LICENCIATURA LIE.HTM/](http://WWW.UPNMORELOS.EDU.MX/LICENCIATURA LIE.HTM/).

# ANEXOS



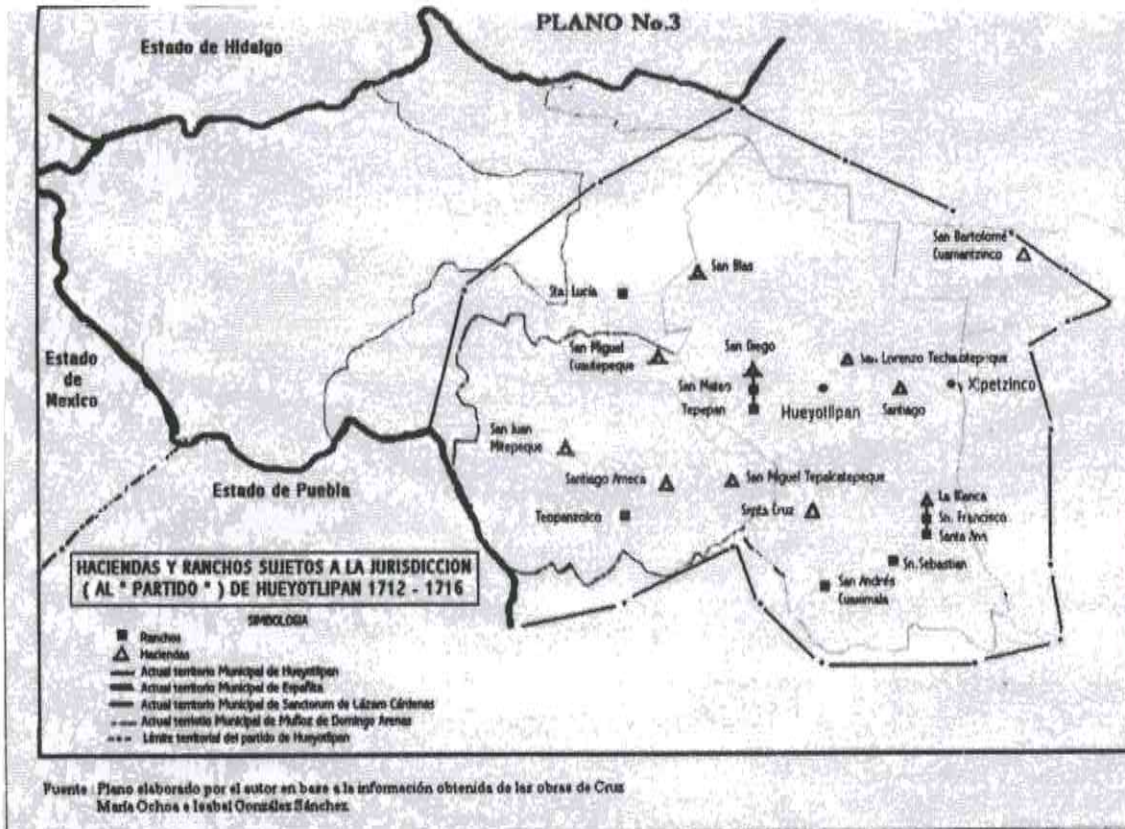
## ANEXO 1

### MAPA 1. UBICACIÓN DEL ESTADO DE TLAXCALA



FUENTE: [www.explorandomexico.com.mx](http://www.explorandomexico.com.mx)

ANEXO 2  
 MAPA DEL MUNICIPIO DE HUEYOTLIPAN

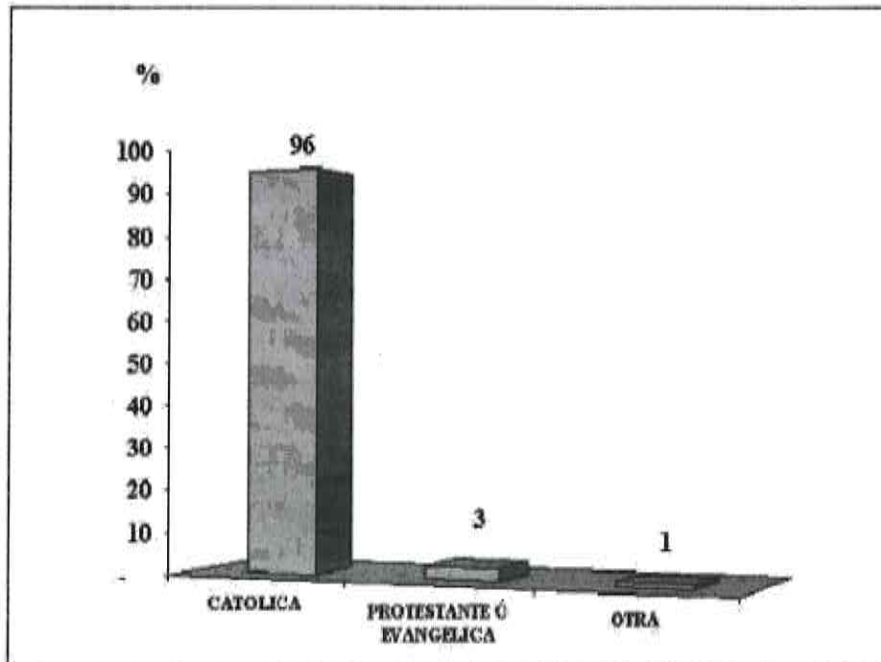


FUENTE: Monografía histórico social del municipio de Hueyotlipan, Tlax. y sus comunidades. (Primera parte).



ANEXO 4.

GRAFICA 1. Religión que en su mayoría profesan los lugareños de la comunidad.



Fuente: INEGI. Resultados Definitivos del XI Censo General de Población y Vivienda, 1995.

## ANEXO 5

### LISTA DE LIBROS Y AUTORES PARA EL AREA DE LITERATURA (RECOMENDABLES PARA NIÑOS DE 5 A 8 AÑOS DE EDAD)

AUTOR	TITULO
Martha Alexander	La bota de Lalo
Chris Van Allsburg	Jumariji
Anthony Browne	El Libro del Osito
Anthony Browne	Me gustan los Libros
Arthur Geiser	Oink
Bomi Taro	Adivina quien soy
Deborah James Howe	Bonícula una historia de misterio conejiil
Robert Leeson	Nunca beses a los sapos
María Machado	Historia medio al revés
Luigi Malerba	Pinocho con botas
Alicia Molina	El agujero negro
Hiowyn Dram	Alex quiere un dinosaurio
Renata Schiavo	Campo. El planeta de los ratonejos
Ellen Stoll Walsh	Pinta ratones
Ellen Stoll Walsh	Cuenta ratones

FUENTE: (Libro: juegos para estimular la lectura en los niños, Andrew Gardner)

## ANEXO 6

### LISTA DE CD RECOMENDABLES PARA TRABAJAR

◇La colección más completa para el desarrollo integral y emocional de los niños, 12 CD's.

No. Título de CD

- 1.- Música para contar un cuento
- 2.- Música para dibujar y pintar
- 3.- Música para mis clases de piano
- 4.- Música para estudiar y concentrarme
- 5.- Música para viajar por el mundo de leyendas y misterio
- 6.- Música para hacer mi propia película
- 7.- Música para descansar y relajarme
- 8.- Música para reyes, reinas, príncipes y princesas.
- 9.- Música para reyes, reinas, príncipes y princesas
- 10.- Música para hacer mi tarea
- 11.- Música para jugar y dirigir la orquesta
- 12.- Música para mi obra de teatro

Colección más completa para el desarrollo integral y emocional de los niños.