



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

LUDOTECA NETZAHUALCÓYOTL

JESÚS RAFAEL CANO ZALAPA

MARÍA DE LOURDES GALVÁN LARA

KARLA PAULINA MARTINEZ ALFARO

ZAMORA. MICH. FEBRERO DE 2014



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

LUDOTECA NETZAHUALCÓYOTL

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA, QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE: LICENCIADO EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

PRESENTAN:

JESÚS RAFAEL CANO ZALAPA

MARÍA DE LOURDES GALVÁN LARA

KARLA PAULINA MARTINEZ ALFARO

ZAMORA. MICH. FEBRERO DE 2014

DICTAMEN

DEDICATORIAS

Agradecemos a nuestras familias que nos han acompañado en nuestro trayecto estudiantil y de vida, para convertirnos en profesionistas.

Gracias al equipo que formamos logrando llegar hasta el final de nuestra carrera profesional.

A nuestros asesores, gracias por su tiempo, apoyo, así como los aprendizajes que nos transmitieron en nuestro desarrollo.

Para nuestros compañeros, valoraremos las experiencias vividas en cada una de nuestras clases.

Los Autores

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD	
1.1. Diagnóstico	13
1.2 Descripción del contexto	14
1.3 Datos de la Institución	15
CAPÍTULO II. UN ESPACIO MUERTO EN EL JARDÍN DE NIÑOS NETZAHUALCOYOTL	
2.1. Problemáticas detectadas	22
2.2. Organización de la comunidad escolar	22
2.3. Justificación para la intervención	23
CAPÍTULO III. PROYECTO DE INTERVENCIÓN	
3.1. La Intervención Educativa	26
3.2. Intervención Socioeducativa	28
3.3. Plan de trabajo	29
3.3.1 Objetivos	30
3.3.2.Planeación de actividades	31
3.3.3.Gestiones para la aplicación del proyecto	32
CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA	
4.1. La Investigación	36
4.2. Instrumentos y herramientas de investigación	37
CAPÍTULO V. LUDOTECA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y RECREATIVA	
5.1. Antecedentes	48
5.2. ¿Qué es la ludoteca?	49

5.3. Áreas de la ludoteca	50
5.4. Labor de la ludoteca	52
5.5. El juego y antecedentes	54
5.6. Tipos de juego	59
5.7. Desarrollo del niño	60
5.8. Psicomotricidad	62
5.9. Ser ludotecario	65

CAPÍTULO VI. LA INTERVENCIÓN

6.1. Aplicación del plan de trabajo	68
6.2. Dificultades y obstáculos	70
6.3. Resultados y evaluación del proyecto	72
6.4. Evidencias	74

CONCLUSIONES	85
--------------	----

FUENTES REFERENCIALES

BIBLIOGRÁFICAS	87
ELECTRÓNICAS	88
ANEXOS	90

INTRODUCCIÓN

La sociedad ha ido evolucionando a través del tiempo en muchos aspectos, tanto la parte laboral como la social, por esta razón se adaptó a nuevas actividades que le faciliten el trabajo, es por ello se crearon nuevas licenciaturas que ayuden al desarrollo de la sociedad en el campo educativo. Algunas apoyan la crianza y los cuidados de los niños en la primera infancia.

“La Licenciatura en Intervención Educativa 2002 (LIE 2002), tiene como propósito general formar un profesional de la educación capaz de desempeñarse en diferentes campos del ámbito educativo a través de la adquisición de competencias generales y específicas que le permitan transformar la realidad educativa por medio de procesos de intervención psicopedagógica o socioeducativa”¹.

El Interventor está capacitado para desempeñar sus funciones en diferentes campos educativos y sociales, entre ellos se encuentran: guarderías, estancias infantiles, hospitales y comunidades, por mencionar algunos, en cada espacio se desarrolla una función específica que le permite favorecer sus capacidades, conocimientos y aplicar su trabajo de una manera eficaz.

Los padres de familia educan a sus hijos dependiendo de su contexto social, en ocasiones se olvidan que ellos necesitan ser estimulados, realizar actividades que favorezcan su desarrollo. “La Línea de Educación Inicial forma un profesional que conoce el proceso de desarrollo integral del niño de 0 a 6 años. Sus competencias profesionales le permiten diseñar y aplicar estrategias de intervención que favorecen el desarrollo del niño”².

¹ <http://upnmda.edu.mx/index.php/peto/intervencion-educativa>. Consultado el 25 de febrero del 2013.

² Idem

En la actualidad los padres de familia exigen mayor calidad educativa para sus hijos, desde edades tempranas es necesario que el niño sea competente, debido a ello es que existen profesionales en continua preparación para conocer el nivel de desarrollo de los niños pequeños, potenciarlo y atender las necesidades de cada uno.

El desarrollo es un proceso de cambio en el que el ser humano adquiere el dominio de niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, sentimientos y relación con los otros, entre varios más.

Es además, un proceso multidimensional e integral que se produce continuamente por medio de la interacción del niño con sus ambientes biofísicos y sociales.

“Aunque el desarrollo se ajusta a determinado patrón, es único en cada caso; el ritmo de desarrollo varía de una cultura a otra, así como de un niño a otro, producto de su configuración biológica esencial y del ambiente particular que les rodea”³.

El proyecto de innovación fue realizado para brindarles a los niños un espacio mágico, lleno de actividades donde pudieron alcanzar un desarrollo integral.

El propósito es que los alumnos tuvieran un espacio gratuito y educativo en el cual adquirieron conocimientos, engrandecieron sus habilidades, desarrollando destrezas y estrategias utilizando el juego como principal factor de acción. Es importante que los niños disfruten de esta forma de aprendizaje, realizando actividades específicamente diseñadas de acuerdo a sus edades para que se motiven y obtengan a través del juego niveles óptimos de desarrollo.

³ <http://upnmorelos.edu.mx/LicenciaturaLIE.html>. Consultado el 26 de febrero del 2013.

Esta propuesta de Intervención Educativa se llevó a cabo en el Jardín de Niños “Netzahualcóyotl” ubicado en Zamora Michoacán, con los grupos de segundo y tercer grado.

El proyecto está integrado por seis capítulos, el primero se titula, descripción de la realidad, aparece el “diagnóstico”, en este apartado se relatan las problemáticas que se presentaron en el Jardín, mediante la aplicación de una entrevista estructurada que se utilizó como instrumento de investigación, se indagó en la problemática seleccionada con el fin de recabar datos que sirvieran para la implementación del proyecto, tomándose en cuenta el contexto donde fue elaborado.

En el capítulo II se hace una descripción acerca del problema que se decidió trabajar, fundamentando por qué se eligió hacer uso de un espacio muerto (bodega) para crear un espacio recreativo, exclusivamente para los niños de la Institución.

El capítulo III: “Proyecto de Intervención” se menciona el tipo investigación que se realizó, método elegido para darle una solución a la problemática planteada, plan de trabajo dentro de la ludoteca y evaluación de resultados.

En el capítulo IV, se menciona la metodología e instrumentos de investigación que fueron utilizados como las entrevistas estructuradas, la observación y la práctica. Se plantea el proceso de aplicación y cuáles fueron los resultados obtenidos de tal modo que sustenta nuestro proyecto de intervención.

El capítulo V, corresponde a la fundamentación teórica, se mencionó qué es el juego, ventajas del jugar, historia del juego, qué es la ludoteca, sus diferentes definiciones y la ludoteca como potencializador de aprendizajes, etc.

En el capítulo VI, se menciona cómo fue nuestra experiencia en la implementación del plan de trabajo, las dificultades y obstáculos que se presentaron, las soluciones elegidas para enfrentar los problemas y la evaluación de los logros alcanzados.

Como modo de conclusión se narra el aprendizaje obtenido en la creación de la ludoteca, así como la práctica con los niños y los avances que se llegaron a obtener personalmente y como Licenciados en Intervención Educativa.

Nuestro paso por la LIE

Las razones que nos llevaron a estudiar esta carrera son muy diversas pero a continuación citaremos las principales: en primer lugar todo el equipo coincidimos que es una Licenciatura bastante completa, y nos llamó la atención la educación como tal, (Jesús Rafael Cano Zalapa “en lo personal creo que no hay mejor aprendiz que el que trasmite y enseña lo aprendido a sus semejantes”), por otra parte la línea específica de Educación Inicial que, además de que te ayuda a mejorar el aprendizaje o el desarrollo de las personas, es una carrera que enseña para la vida, además de que los conocimientos se pueden implementar de manera personal para nuestros hijos.

Se coincidió en que es una carrera por tanto completa debido a que, más que trabajar con niños dentro de un aula, es para brindarle un servicio eficiente a todos

aquellos grupos que requieren una mejora en cuanto a función humanitaria, realizando proyectos de intervención socioeducativa y psicopedagógica, lo que puede ser dentro de una empresa, centro educativo, hospitales o todo lugar que tenga que ver con la convivencia y trato con personas, son los campos donde podremos ofrecer nuestro servicio como interventores y así mismo darle lugar a la solución de problemáticas que puedan existir en dichas estancias.

CAPÍTULO I DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD

1.1 Diagnóstico

Para llegar a la problemática se tuvo que indagar sobre los conflictos que existían dentro de la escuela, el primer acercamiento a esta institución fue con la finalidad de practicar, después nos percatamos inmediatamente de la existencia de un grupo numeroso de niños en cada salón de clases, al investigar más a fondo nos encontramos con que normalmente se tiene una cantidad de 25 a 28 niños. La Institución también cuenta con un programa mixto por esta razón admiten a la mayoría de los alumnos que llegan a inscribirse.

Para los maestros es difícil impartir clase con grupos numerosos pues no se enfocan a mejorar las competencias del alumno, por esta razón decidimos dar un espacio para apoyar en ello y con esto pudieran desarrollar con mayor facilidad sus habilidades motrices y cognitivas, y así mismo facilitar el trabajo al profesor.

Los problemas más importantes fueron los siguientes:

- Sobrepoblación (Infantil)
- Espacios muertos(bodega)
- Mala conducta

Por consiguiente el equipo decidió dar solución a uno de estos problemas y se seleccionó “espacios muertos” ya que a éstos se le puede dar un uso enriquecedor, se hizo uso de este lugar vacío de la escuela, creando un proyecto llamado “Ludoteca Netzahualcóyotl”.

Estos espacios muertos son lugares que se pueden ocupar para estimular a los alumnos a mejorar sus habilidades, capacidades, cualidades y sobre todo enriquecer su aprendizaje.

Se realizó un diagnóstico por medio de entrevistas para la obtención de información, tomando en cuenta la participación tanto de los padres de familia como de los mismos docentes que aquí laboran, ya que esto nos permitiría darnos cuenta de las condiciones reales en las que se encuentra, y si sería viable o no poner una ludoteca, debido a que para realizarla debíamos contar con el apoyo absoluto tanto de la institución como de los padres de familia.

1.2 Descripción del contexto

Zamora es uno de los municipios de Michoacán que tiene una amplia apertura en cuestión tecnológica, económica, agrícola e industrial, la cuestión de empleo ha ido creciendo en diferentes ámbitos ajenos a la albañilería y el campo, gracias a la construcción de grandes, pequeñas y medianas empresas donde se brinda la oportunidad a personas para laborar en ellas.

Esta ciudad tiene distintos niveles o clases sociales que se ven muy marcados en sus colonias, aun así se puede notar que la gente que habita en esta localidad ha ido teniendo un progreso social, laboral y económico.

En cuanto a su gastronomía está lleno de pequeños negocios de comida rápida que satisfacen las necesidades de la población, tiene una variada cocina típica y

extranjera en cada uno de estos establecimientos y los precios son bastante razonables y accesibles para todas las personas.

“La comunidad de Zamora Michoacán, por su entorno natural está rodeado de cerros, su nombre proviene del vocablo árabe “Zamarat” que significa “esmeralda” al contemplar la belleza de su hermoso y fértil campo. Este municipio está ubicado en el antiguo valle de Tziróndaro, que viene de la palabra de origen purépecha que significa “lugar de Ciénegas”. Limita con Ixtlán, Ecuandureo, Churintzio, Tlazazalca, Jacona, Tangancícuaro, Chavinda y Tangamandapio. Su distancia a la capital del Estado es de 144 kilómetros. Está comunicado con la capital del Estado por la carretera federal No. 15 en su tramo Morelia-Zamora. La cabecera municipal se encuentra a 25 kilómetros del entronque Ecuandureo de la autopista de Occidente México-Guadalajara”.⁴

La colonia de Valencia se caracteriza principalmente por su clase media – baja, la mayoría de la gente trabaja como obrero en alguna empresa, campo o en alguna tienda departamental; también hay varios negocios en los que predominan los puestos de comida, ropa, supermercados y ferreterías.

Cuenta con dos Jardines de Niños y una Primaria, en algunas de estas Instituciones se ofrecen dobles turnos en apoyo a las mamás trabajadoras, en ellos se les brinda desayuno y comida por un apoyo económico mensual a sus hijos.

Los problemas sociales afectan también esta comunidad como las adicciones, en esta colonia los índices de niños y jóvenes drogadictos son bastante elevados, es por esto que el gobierno dedicó un centro de rehabilitación con un costo mínimo para ayudar a todas las familias que lo necesiten.

1.3 Datos de la Institución

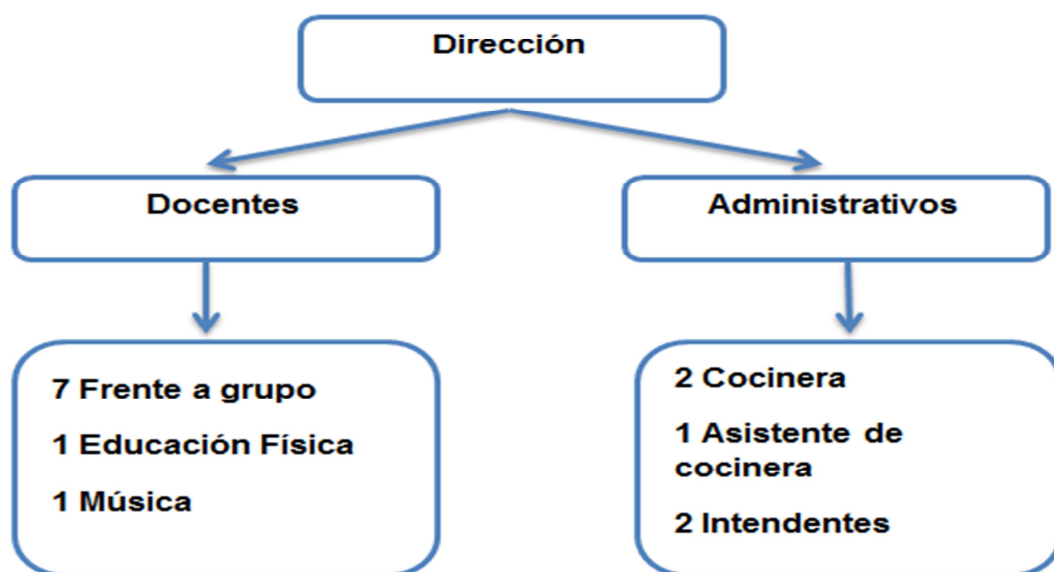
La información que se presenta a continuación sobre la institución fue otorgada por la directora.

⁴ <http://www.zamora.gob.mx>. Consultado el 22 de febrero del 2013.

Jardín de niños Netzahualcóyotl, con zona escolar 108, clave: 16DJNOS88X, ubicada en la colonia Valencia en la calle Valladolid #519, la directora a cargo es Olivia Cedeño Saldaña, su fundadora fue Yolanda Hernández.

Organigrama

- Directora de la institución
- Siete maestros frente a grupo
- Personal de servicio mixto
- Maestro de música
- Maestra de inglés
- Maestro de educación física
- Cocinera y su asistente
- Los intendentes



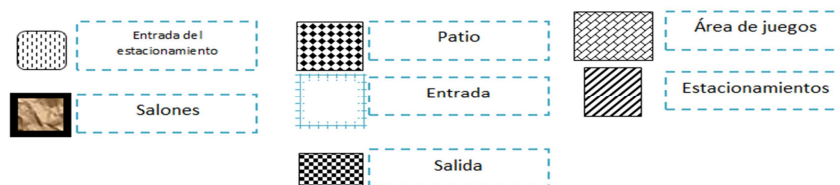
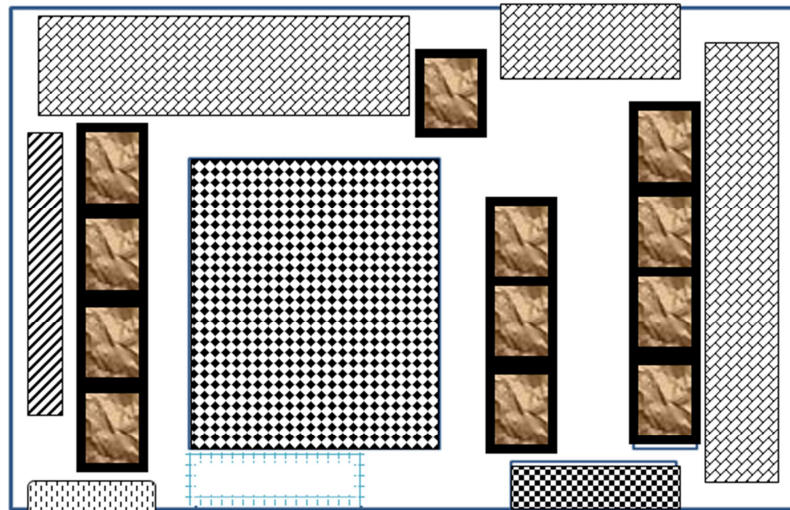
Grupos del Jardín de Niños

2 "A"	Inés Adriana Vega García
2 "B"	Lidia Mercedes Núñez Valdez
2 "C"	(Maestra de turno mixto) Alicia García Rosas
3 "A"	María Guadalupe Santellano Martínez
3 "B"	José Francisco Prado Guzmán
3 "C"	(Maestra de turno mixto) Ana Berta Arriaga Gallardo
3 "D"	María Leticia Rodríguez
*Se les llama maestras de turno mixto pues ellas tienen un horario de 9:00 am a 4:00 pm.	

El total de alumnos que se inscribieron para este Ciclo escolar son: 229

Plano

El Jardín de niños Netzahualcóyotl cuenta con salones, dirección, área de juegos, cocina, patio principal, baños y con dos entradas.



Comisiones

Las comisiones se dividen por áreas:

1. Comisión de entrada, cada semana dos maestras se encargan y realizan anotaciones para cada profesor respecto a los niños que ingresaron a la institución y quiénes no asistieron.

2. Comisión de ludoteca, se encargan los practicantes realizando este proyecto tres veces por semana.
3. Comisión de receso los encargados son maestros que cuidan la zona de área de juegos y se cambian el rol cada semana.
4. Comisión de limpieza cada maestro se encarga de que esté limpia el área en donde comieron sus alumnos en el receso.
5. Comisión de reforestación, los padres de familia son los encargados de dar mantenimiento a los jardines, realizándolo cada viernes diferente grupo.
6. Comisión del aseo general de la escuela, los intendentes son las encargadas de realizar esta labor.

Horarios

Horario normal

HORA	ACTIVIDAD
9:00 am	Entrada al preescolar
9:00 am a 10:00 am	Actividades
10:00 am a 10:30 am	Receso
10:30 am a 12:00 am	Actividades
12:00 am	Salida

Horario mixto

HORA	ACTIVIDAD
9:00 am	Entrada al preescolar
9:00 am a 10:00 am	Actividades
10:00 am a 10:30 am	Receso
10:30 am a 12:00 am	Actividades
12:00 am a 12:30 pm	Descanso
12:30 pm a 1:30 pm	Actividades
1:30 pm a 2:00 pm	Comida
2:00 pm a 2:30 pm	Higiene
2:30 pm a 4:00 pm	Actividades con la Practicante
4:00 pm	Salida

CAPÍTULO II

UN ESPACIO MUERTO EN EL
JARDÍN DE NIÑOS
NETZAHUALCÓYOTL

2.1 Problemáticas detectadas

En este punto se habla sobre el problema seleccionado al cual decidimos darle solución, se da una explicación sobre qué es un espacio muerto para nosotros y sobre todo justificaremos nuestra decisión de crear un proyecto de ludoteca.

- Espacio muerto

El Jardín de Niños Netzahualcóyotl es una Institución con grandes áreas para trabajar, sin embargo durante el proceso de observación se descubrió un lugar al cual no le daban un buen uso, se utilizaba sólo como bodega del jardín, así como impartir clases de música una sola vez a la semana.

- Sobrepoblación en las aulas

En el Jardín, los salones tienen un número de 25 a 28 niños por grupo, excediendo el número de alumnos por aula, tener tantos estudiantes en un salón representa un gran problema tanto para la enseñanza como en el manejo de disciplina.

2.2 Organización de la comunidad escolar

En ocasiones pensamos que los espacios muertos sólo se dan dentro del aula, los salones se aprovechan cien por ciento y hay que hacer uso de todas las áreas. Existen lugares amplios a los cuales no se les brinda un uso adecuado, en este caso sería la bodega a la que sólo le sacaban el mínimo provecho con clases de música una vez por semana y con juntas de padres de familia cada mes.

Sabemos que los niños reciben una educación basada en un modelo curricular establecido, sin embargo es de vital importancia que se desarrollen dentro de otros espacios donde la prioridad sea el juego, la sociabilidad y el desarrollo de sus habilidades.

“A veces unos accesos despejados atraen a los niños hacia un espacio que resulta grande para ser claramente definido como una unidad. Cuando semejante espacio amplio y vacío se halla localizado cerca del centro del ambiente, funciona a menudo como espacio muerto. Al sentirse atraídos hacia el espacio muerto, los niños tienden a permanecer allí porque no existen senderos claros que les lleven afuera. Como el espacio se halla desprovisto de materiales que influyan en una actividad o concreten en esta, el espacio muerto suele generar una socialización imprecisa y ruidosa o un movimiento físico desorganizado.”⁵

Últimamente en México las escuelas han incrementado el número de inscripciones en las instituciones educativas de nivel básico por la demanda de la población. En la cual el jardín de niños Netzahualcóyotl no es la excepción, hemos podido observar que regularmente en los salones rebasan el número límite que debería existir en las aulas, por esta razón se desencadenan problemáticas a las que el maestro no puede atender de manera inmediata y se hace una discontinuación en el plan de estudios, perdiendo tiempo valioso para trabajar con los niños.

2.3 Justificación para la Intervención

La colonia Valencia se caracteriza por tener un gran número de población en clase media-baja. La mayoría de estas personas sólo cuentan con el nivel escolar básico, sus principales fuentes de trabajo son obreros, comerciantes y campesinos. Los padres de familia no tienen la economía suficiente para llevar a sus hijos a estancias

⁵ LOUGHLIN, E. *El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización*. MORATA. EUA, 1987. p. 218

donde les potencialicen sus habilidades, puesto que éstas son muy caras o simplemente no existen cerca de esta colonia.

Por esta razón se llegó a pensar en un proyecto para brindar un apoyo para los padres de familia y la institución educativa, donde se decidió hacer uso de ese espacio.

La creación de ella apoyaría a los padres de familia a tener un espacio gratuito, social y educativo, se oferta atención profesional a sus hijos, potencializando sus habilidades, favoreciendo su desarrollo y aprendizaje a través del juego.

También un apoyó institucional a los maestros, ya que reforzó los conocimientos de los niños a través de juegos, les permitió también tener un espacio donde socialicen, se diviertan, aprendan, respeten y compartan actividades lúdicas e interesantes.

CAPÍTULO III

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

SOCIOEDUCATIVA

3.1 La Intervención Educativa

Definir a la intervención educativa representa un gran reto, sobre todo si partimos del origen de las ciencias en la historia universal, podemos afirmar que es una disciplina que como sus antecesores sigue la tradición de los más antiguos campos de conocimiento, que han logrado instituir conceptos, categorías y teorías propias de sus respectivos ámbitos de competencia. El camino que recorrieron para encontrar un espacio en el mundo de la ciencia ha sido producto del ensayo error.

Entonces, ¿por qué debemos pensar que la intervención ha de ser diferente?, ¿qué argumentos esgrime este campo del conocimiento para apostar a un proceso distinto a otras disciplinas?, la intervención es una disciplina que se ha tenido que nutrir de distintos campos del conocimiento humano. Se tiene que adaptar a formas de interdependencia, realizando proyectos comunes y preparándose para tratar los conflictos, respetando los valores del pluralismo, la comprensión mutua y la paz.

Uno de los principales supuestos de los que parte la intervención, es que ésta se hace en situaciones, donde se transforma en la medida en que los sujetos participantes hacen el cambio con su acción. Esta doble función, la de transformar y generar conocimiento es la condición que permite entender los procesos de investigación formales.

“Es de aquí donde la Intervención Educativa debe responder a la satisfacción de necesidades reales siendo un impulsor del dinamismo interno de las organizaciones sociales, porque el capital más importante lo constituye sus actores, que multiplican exponencialmente los esfuerzos, tomando en cuenta los aspectos relevantes que influyen en las prácticas

cotidianas, la experiencia de los y las participantes, el reconocimiento de su contexto y las problemáticas a las que se enfrentan, para dar sentido a los diferentes cursos⁶.

Al momento en que el Interventor se muestra ante un campo de acción es donde se ve reflejado el aprovechamiento de conocimientos, lo que pudo y no aprender durante su paso por la Licenciatura es hora de mostrarlo a la sociedad y a él mismo, para con esto dar principio a lo que será la aplicación de lo aprendido a su carrera.

Existen países en los que brindan atenciones, valores y apoyos a los pequeños, les proporcionan desde lo más indispensable hasta lo actualizado, se debe tener en cuenta que hay que preparar a los niños en todos los sentidos, físico, intelectual, emocional y social.

“El desarrollo humano es un proceso multidimensional (físico, intelectual, emocional, social), integral y permanente, que comienza antes del nacimiento y continúa a lo largo de toda la vida, lo que significa que una persona siempre está desarrollándose. El desarrollo humano se da en la interacción entre una persona (en nuestro caso una niña o niño) con características especiales y cambiantes y su entorno, igualmente cambiante. La familia y la comunidad constituyen el entorno más importante⁷”.

El contexto familiar es la principal fuente de adquisición de aprendizajes, valores y sobre todo ayuda a la obtención de habilidades que serán desarrolladas a lo largo de la vida del individuo

3.2 Intervención Socioeducativa

Ésta tiene como propósito fundamental inmiscuirse en algunos problemas de la sociedad, comúnmente se encuentra dentro de cualquier ámbito escolar y es vista como un apoyo en el aprendizaje de los niños ya que trabaja y apoya los problemas que pueda tener un individuo respecto a la educación.

⁶http://www.upn291.edu.mx/revista_electronica/DanielIntervencion.pdf Consultado el 14 de diciembre del 2013.

⁷ MORALES, Virgen y C. Cuevas Aguilar, et al. *En el campo de la Educación Inicial*. E. F. p. 367

“También consiste en planear y llevar a cabo programas de impacto social, por medio de actividades educativas en determinados grupos de individuos, es cuando un equipo de orientación escolar interviene sobre un problema social que afecta el desempeño y desarrollo escolar, éste aspecto se desarrolla dentro del aula considerándolo como un método participativo de investigación-acción educativa para lograr superar problemas académicos como equipo generador de una cultura de calidad educativa; sin embargo, además de la modalidad educativa también puede atender las modalidades cultural y social”⁸.

El proyecto se basó en la interacción social, se realizó en una Institución y fue fundamental el trato con padres de familia, maestros y sobre todo con los alumnos, utilizamos la observación, y por medio de ésta concluimos la necesidad de una planificación de actividades, las cuales fueron propuestas para darle solución a la problemática antes mencionada, con su aplicación y durante el transcurso de nuestro proyecto, al finalizarlo se evaluó para dar cuenta de los resultados obtenidos.

“En un proyecto de intervención socioeducativo, su principal 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 aplicando la primera fase del proyecto que es el diagnóstico donde se analiza la necesidad o problemática para intervenir la segunda fase es la planificación su nombre lo indica se planifican actividades a pero estas deben estar relacionadas para cumplir con la meta o resolver la problemática, tercera fase es la ejecución la planificación es donde se desarrolla las actividades y la última fase es la evaluación consiste en analizar el grado en el que se cumplieron los objetivos”⁹.

El proyecto de intervención, es un proceso de transformación que debe ir paso a paso para cumplir con un fin, por su parte el interventor o aplicador debe cumplir con sus funciones al máximo pues debe socializar directamente con el medio para crear su plan de acción y poder mejorar las problemáticas que existan en dicho grupo.

⁸ <http://es.scribd.com/doc/32289941/intervencion-socioeducativa-en-el-aula-escolar>. Consultado el 24 de enero del 2014.

⁹ <http://upnintervencioneducativa-tere.blogspot.mx/2009/10/que-es-la-intervencion-socioeducativa.html>. Consultado el 11 de marzo del 2013.

3.3 Plan de trabajo

Las actividades de la Ludoteca se realizaron de lunes a viernes en el horario de 4:00 pm a 6:30 pm, en el Jardín de Niños Nezahualcóyotl, ubicado en la colonia Valencia en Zamora Michoacán.

En el siguiente cuadro presenta los días de ludoteca que les corresponde a cada grupo con los que se trabajó:

Día	Grupo	Maestro
Lunes	2 "A"	Inés Adriana Vega García
Martes	2 "B"	Lidia Mercedes Núñez Valdez
Miércoles	3 "B"	José Francisco Prado Guzmán
Jueves	3 "A"	María Guadalupe Santellano Martínez
Viernes	3 "D"	María Leticia Rodríguez

Se realizó una planeación por semana, esta se aplicó a todos los grupos trabajando cada área de la ludoteca (homo Faber, homo Fonus, homo Biblos, homo Ludens), estas actividades serán dirigidas por (María De Lourdes Galván Lara, Karla Paulina Martinez Alfaro, Jesús Rafael Cano Zalapa).

Los materiales que trajeron los niños son:

- 1 almohada
- Una botella de agua
- Ropa cómoda

3.3.1 Objetivos

Objetivo general

Rescatar un espacio dándole un uso adecuado y crear una ludoteca gratuita. Generar conciencia social para recuperar y rescatar el juego como herramienta que favorezca el desarrollo del niño, que este lugar le permita ver que el aprendizaje también puede ser divertido y sobre todo tener una relación de valores con sus compañeros.

Objetivo particular

- Crear una ludoteca escolar.
- Favorecer la integración y socialización (aceptación del otro) del niño, tanto en la institución como en el mundo externo.
- Favorecer y facilitar el juego.
- Estimular la libertad y ofrecer seguridad para la acción.
- Permitir la expresión de la creatividad e imaginación.
- Generar igualdad de oportunidades lúdicas.
- Transmitir valores humanos.
- Propiciar un espacio placentero, alegre, sorprendente, curioso y vivo.

3.3.2 Planeación de actividades

ACTIVIDAD	PARTICIPANTES	DESARROLLO	RECURSOS	TIEMPO	FECHA
Presentación del Proyecto Aplicación de las entrevistas a los padres de familia.	Ludotecarios Maestros Padres de familia Alumnos	Se realizará una pequeña plática donde se expondrá el tema.	Cañón Computadora Sillas Mesas Hojas Recursos humanos Lapiceros	9:00 am a 12:00 pm	07/02/2012
Limpieza del espacio	Ludotecarios	Se limpiará la bodega donde se instalará la ludoteca.	Trapeador Escoba Jabón Cubeta Fanelas	9:00 am a 12:00 pm	08/02/2012
Búsqueda de materiales	Ludotecarios Maestros	Se solicitará apoyo a la dirección para realizar la compra de algunos materiales (juguetes y material lúdico)	Recursos humanos	9:00 am a 12:00 pm	13/02/2012
Instalación de las áreas de la ludoteca	Ludotecarios	Se ubicará el espacio de cada área (homo biblos, homo ludens, homo faber y homo fonus).	Cajas Letreros Material de trabajo (cubos, hojas, tijeras etc.)	9:00 am a 12:00 pm	20/02/2012
Elaboración de carteles de publicidad	Ludotecarios	Se realizaron unos carteles en los cuales se avisó de cuando iniciara la ludoteca.	Cartulinas Marcadores	9:00 am a 12:00 pm	24/02/2012
Distribución de carteles de publicidad.	Ludotecarios	Se pegarán los carteles por todo el Jardín de Niños Netzahualcóyotl.	Cartulinas Cinta	9:00 am a 12:00 pm	26/02/2012
Organización de jornada de juego	Ludotecarios	El equipo se juntará para realizar la planeación de la jornada de inauguración.	Hojas Lapiceros	9:00 am a 12:00 pm	28/02/2012

Inauguración	Ludotecarios Directora Maestros Padres de familia Alumnos	Se implementaron las actividades planeadas para este día.	Globos Comida Sonido Mesas Sillas Cartulinas Marcador Computadora Cañón Micrófono Bocinas	4:00 pm a 6:00 pm	28/02/2012
Implementación del proyecto.	Ludotecarios Alumnos	Se comenzara con la jornada de ludoteca que se llevara a cabo de lunes a viernes de 4:00 pm a 6:00 pm.	Material de trabajo	4:00 pm a 6:00 pm	05/03/2012 al 15/06/2012
Planeación de actividades para la clausura de ludoteca	Ludotecarios	Se planearan actividades de matrogimnasia y una plática a los padres de familia.	Hojas Lapiceros Computadora	9:00 am a 12:00 pm	18/06/2012
Clausura de ludoteca	Ludotecarios Directora Maestros Padres de familia Alumnos	Se realizaron las actividades planeadas.	Globos Comida Sonido Mesas Sillas Cartulinas Marcador	4:00 pm a 6:00 pm	19/06/2012

3.3.3 Gestiones, la aplicación del proyecto

Para llevar a cabo este proyecto y su aplicación fue necesario acudir con la directora, profesores y padres de familia.

Cuando acudimos con la directora se le entregó un proyecto porque ella necesitaba evaluarlo, pues se aplicaría en el Jardín de niños, con su aprobación empezamos a realizar el proyecto. Tuvimos bastante apoyo de parte de los profesores para el material que ajustamos en las distintas áreas de la ludoteca, ya que aportaron material didáctico.

Fue necesaria la apropiación del espacio así que en equipo iniciamos la construcción y acondicionamiento de la ludoteca, para esto requerimos del material de limpieza, acudimos con los encargados de intendencia del jardín de niños obteniendo autorización para disponer de las herramientas el día que fuese necesario.

Es importante para nosotros obtener también material para el área homo fonus, así que recurrimos al maestro de música del plantel y pedimos autorización para hacer uso del sistema de audio, inmediatamente el profesor aceptó, realizamos algunos ajustes para que estuviera lo más cerca posible de las conexiones a la electricidad e instalamos protecciones para que no hubiera algún accidente con los niños y de esta manera quedó instalada.

Para adaptar el área de material lúdico creamos un mueble especial para que los niños no tuvieran fácil acceso a las cosas más pequeñas o materiales punzocortantes que pudieran provocar accidentes, para instalar este mueble recaudamos por equipo dinero.

Cuando decidimos instalar el área de biblioteca recolectamos libros de algunos padres de familia, en la junta que realizamos les mencionamos las áreas con las que contaría la Ludoteca y les dijimos que si decidían aportar algún material que estuviera en buen estado y pudieran los niños hacer uso de ellos los estaríamos esperando el primer día, el material que más recaudamos fueron libros, así que tuvimos que apropiarnos un mueble que aportó la dirección, además de pasar a los salones de la escuela pidiendo donativos de este material educativo.

En el área de motricidad se manejan objetos con gran volumen, para esto necesitábamos un espacio para almacenarlos, el espacio antiguamente era una bodega, pero los materiales quedaban a la vista de los niños, pensamos que esto podría ser un factor de distracción en algunas actividades, por lo que se decidió recurrir con el maestro de educación física para que nos permitiera hacer uso del espacio que el tenía para guardar su material, él nos ajustó un espacio donde se pudo organizar el material, y finalmente quedó lista el área motriz.

De esta manera y con apoyo de la directora, maestros, padres de familia y equipo se terminó el lugar. Dicho apoyo se mantuvo hasta el final de la ejecución del proyecto.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1 La Investigación

Nuestro proyecto de intervención fue de complementariedad pragmática ya que se hizo uso de la investigación cualitativa y cuantitativa a su vez.

Lo más importante, es tener claro que existen investigaciones que requieren un método cuantitativo, otras de uno cualitativo o bien un método complementario donde se combinen técnicas, procedimientos, análisis, conceptos e interpretaciones de ambos métodos. Esto invita a indagar sobre las diferentes posturas sobre la posibilidad de utilizar una metodología de investigación específica o la combinación de ambas de manera complementaria¹⁰.

Al realizar las entrevistas estructuradas, se pudo llegar a la conclusión de que se tienen resultados cuantificables y sobre todo palpables. Por esta razón la investigación cuantitativa nos ha brindado la información necesaria de tener resultados eficientes y claros que nos sirvieron para planear las actividades de aplicación y saber cuántos alumnos serían beneficiados con nuestro proyecto.

“Cuantitativo: toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. En este enfoque se utiliza necesariamente el Análisis Estadístico, se tiene la idea de investigación, las preguntas de investigación, se formulan los objetivos, se derivan las hipótesis, se eligen las variables del proceso y mediante un proceso de cálculo se contrastan las hipótesis. Este enfoque es más bien utilizado en procesos que por su naturaleza puedan ser medibles o cuantificables”¹¹.

Antes de aplicar un cuestionario debimos conocer el tipo de sociedad donde estaríamos trabajando, por lo que la observación fue un elemento fundamental para saber qué se realizaría. Las pláticas con los padres de familia y profesores se puede decir que son entrevistas no estructuradas en las cuales obtenemos información, para posibles alternativas aplicadas al proyecto.

¹⁰ <http://www.gestiopolis.com/canales7/complementariedad-paradiginvestigacion.htm>. Consultado el 25 de enero del 2014.

¹¹ LOMBARDIA, Virginia y Carlos Alvares. *Metodología De la Investigación Científica*. TACNA. Perú, 1996.p.11

“Cualitativo: es una vía de investigar sin mediciones numéricas, tomando encuestas, entrevistas, descripciones, puntos de vista de los investigadores, reconstrucciones los hechos, no tomando en general la prueba de hipótesis como algo necesario, con herramientas cualitativas intentan afinar las preguntas de investigación. En este enfoque se pueden desarrollar las preguntas de investigación a lo largo de todo el proceso, antes, durante y después. EL proceso es más dinámico mediante la interpretación de los hechos, su alcance es más bien el de entender las variables que intervienen en el proceso más que medirlas y acotarlas. Este enfoque es más bien utilizado en procesos sociales”¹².

4.2 Instrumentos y herramientas de investigación

Con el fin de obtener información, para la implementación de este proyecto se realizó una entrevista a los padres de familia de los grupos de 2”A”,”B”, 3”A”, 3”B” y 3 “D”. Fue muy necesario realizarla ya que los resultados que arrojaran eran importantes para deducir si se aplicaba este proyecto o no, pues existía la necesidad de que la mayoría de los alumnos asistiera.

“En su aplicación se interroga a los participantes acerca de algún aspecto de su vida, varía entre preguntas altamente estructuradas y preguntas flexibles. Ver más allá de la observación al obtener información acerca de la vida personal, las actitudes o las opiniones de una persona. El entrevistado puede no recordar información con exactitud o puede distorsionar la respuesta, de modo que sea socialmente aceptable. La manera de formular la pregunta puede afectar la respuesta”¹³.

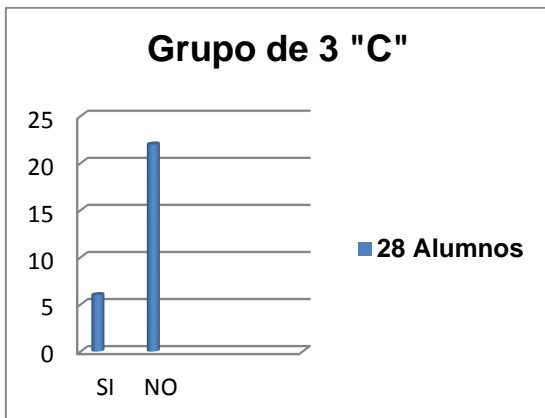
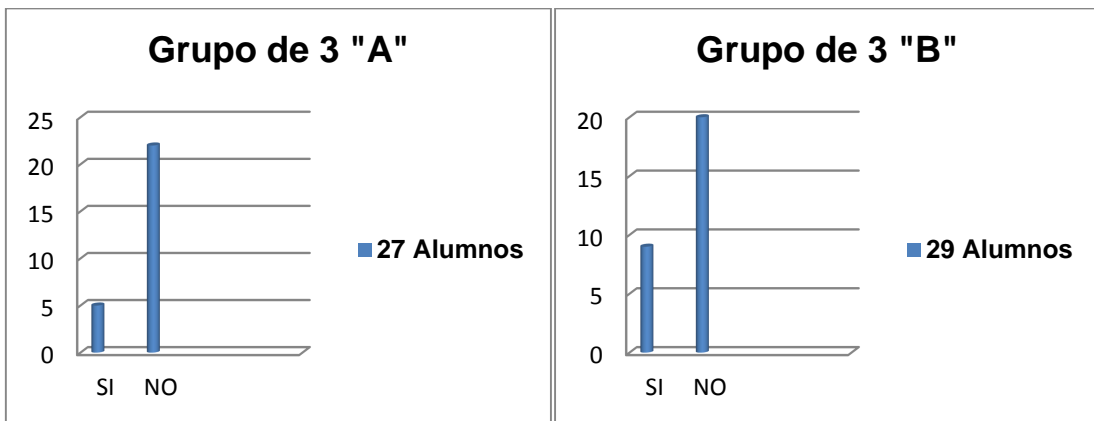
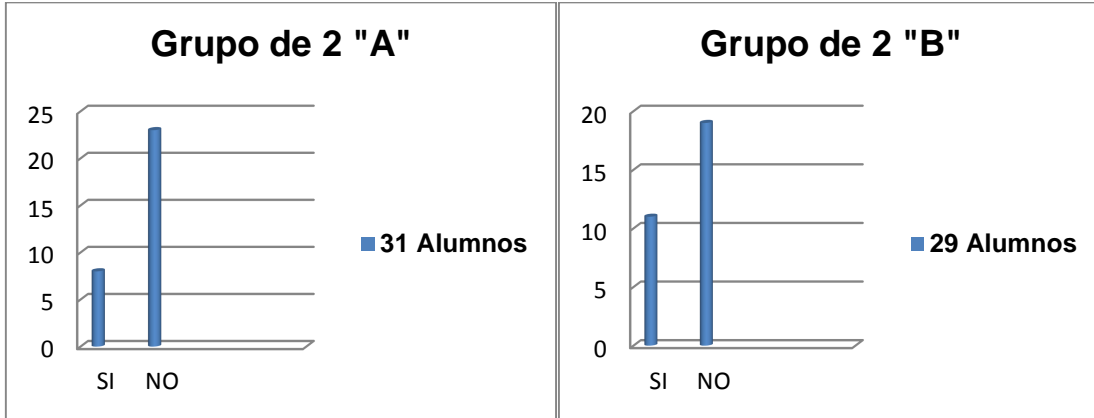
En el caso de que se realizara el proyecto, nosotros debíamos tener un aproximado de alumnos que atenderíamos, pues se elaboraría y compraría material para las actividades a realizar.

La entrevista realizada a 144 padres de familia del Jardín de Niños Netzahualcóyotl es la siguiente:

¹² Idem

¹³ SUAREZ, Edna. *Desarrollo Humano*. ULTRA. Colombia.1997 .p.15

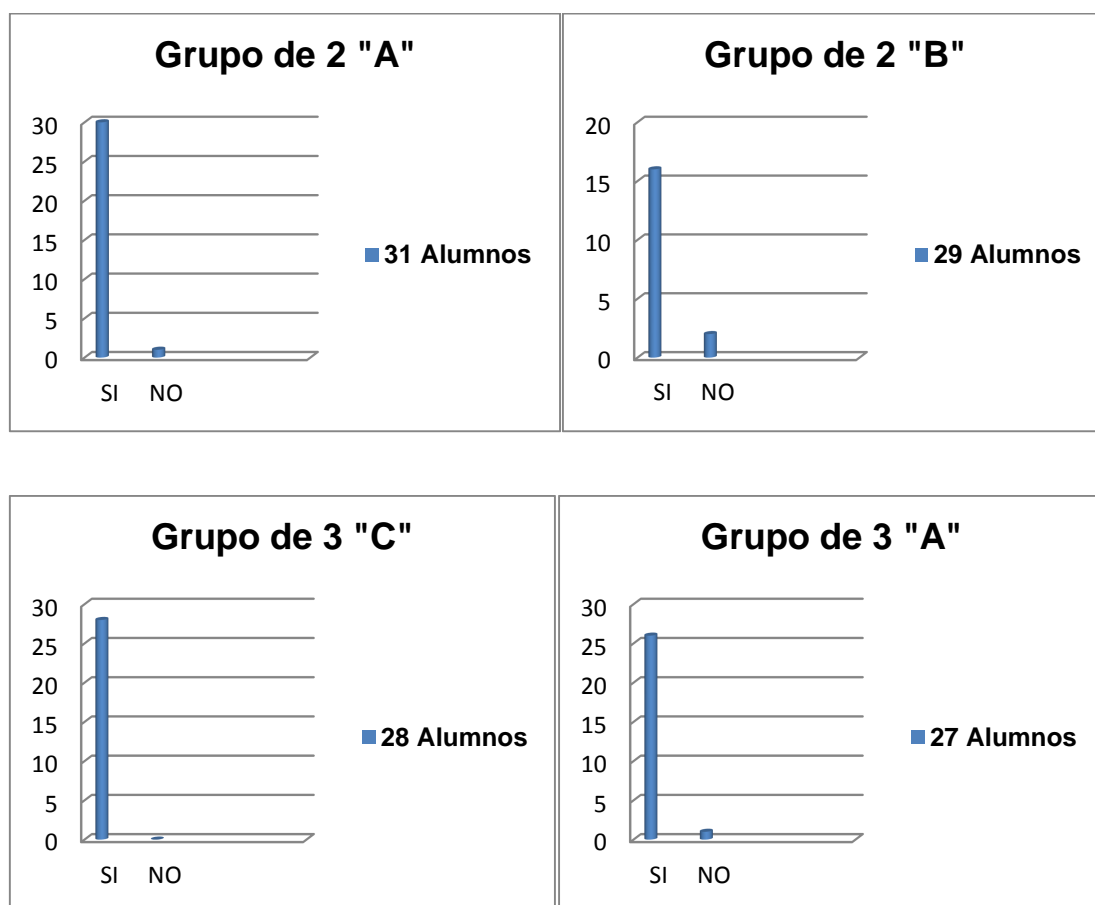
1.- Su hijo(a) realiza alguna actividad por las tardes.

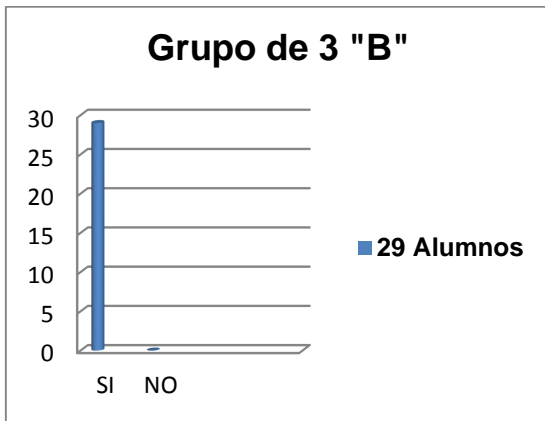


En la actualidad nos hemos percatado que cada día son más las madres de familia que trabajan, por esta razón ellas buscan que sus hijos realicen actividades extraescolares por las tardes.

Como se puede observar, no todos los padres de familia del Jardín de Niños llevan a sus hijos a realizar alguna actividad por las tardes, algunos de ellos se quedan en casa, al cuidado de sus abuelos, tíos, primos, realizando actividades no benéficas para su desarrollo integral como puede ser ver televisión.

2.-Cree usted que el juego sea importante, para desarrollar habilidades y destrezas en hijos.

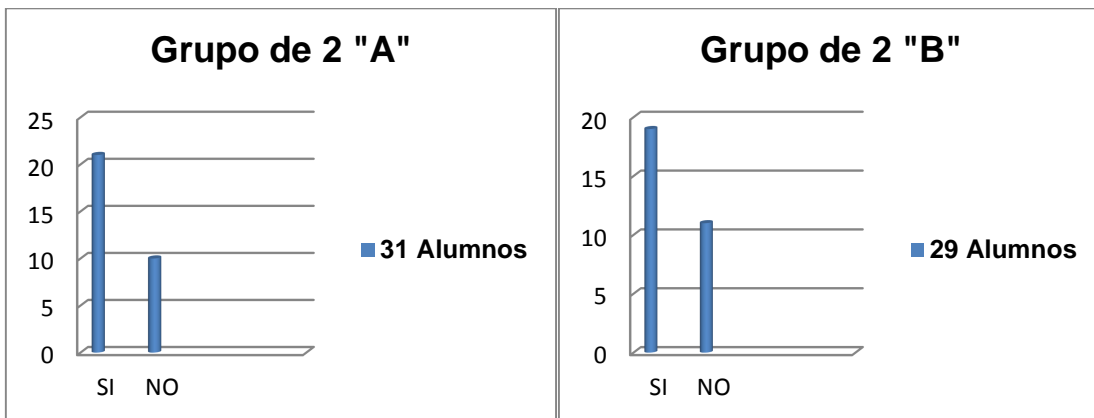




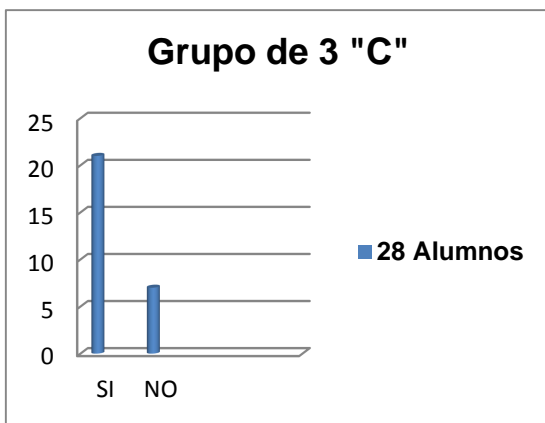
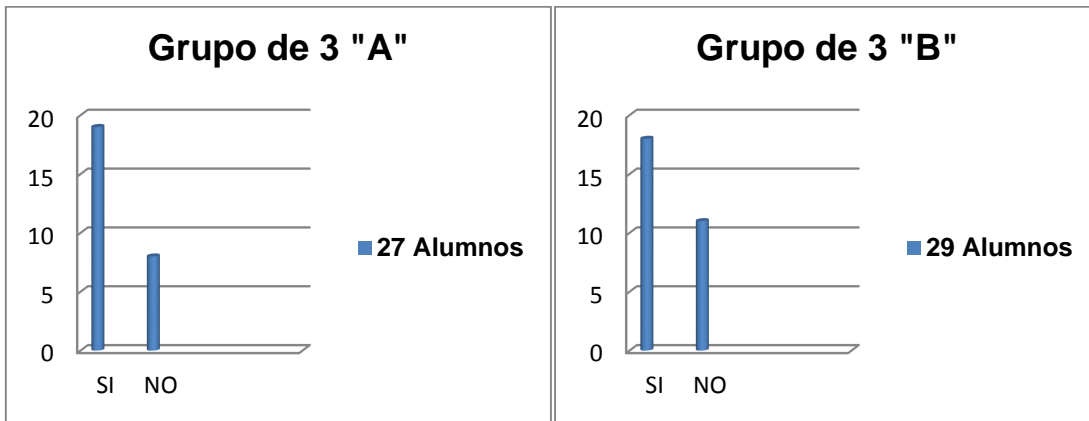
Los padres de familia piensan que el juego es parte fundamental para el desarrollo integral de sus hijos, ya que desarrolla destrezas y habilidades.

“El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea del niño. Se ha dicho, y con razón, que, así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida”¹⁴.

3.- Le gustaría que su hijo(a) fueran beneficiado gratuitamente por un proyecto que favorezca su educación y desarrollo integral.

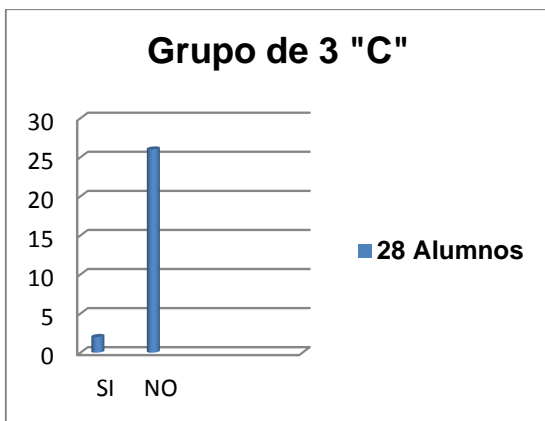
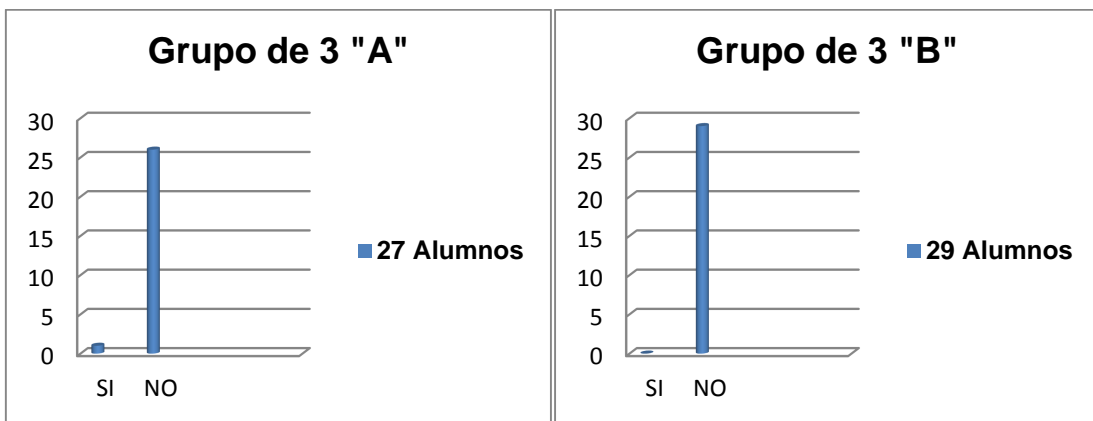
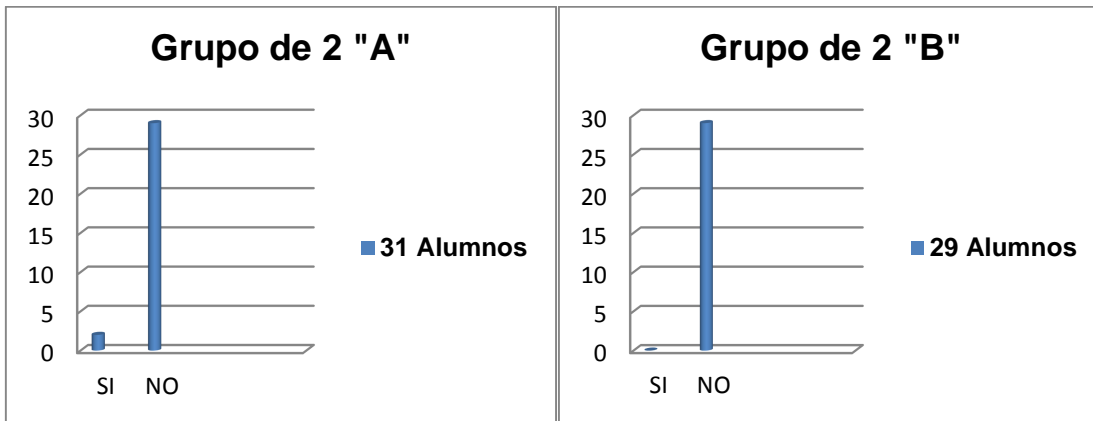


¹⁴ ABERASTURY A. *El niño y sus juegos*. PAIDÓS. Buenos Aires, 1979. p. 47



La mayoría de los padres de familia de los grupos, están dispuestos a tener un beneficio gratuito como es la implementación de nuestro proyecto, algunos de los padres de familia que contestaron que "no" fue porque llevan a sus hijos a actividades extraescolares por las tardes.

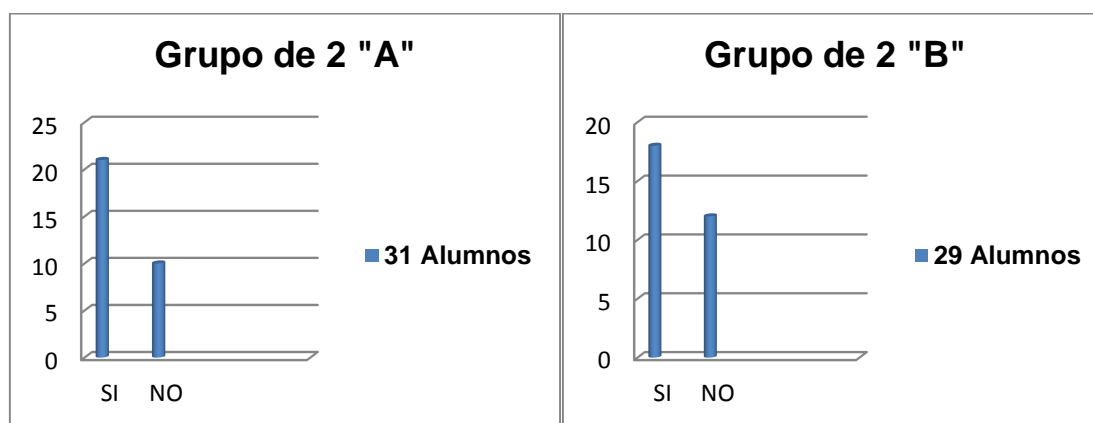
4.-Sabe usted que es una LUDOTECA.



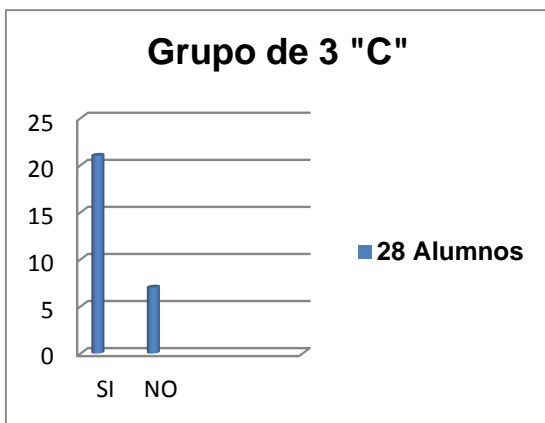
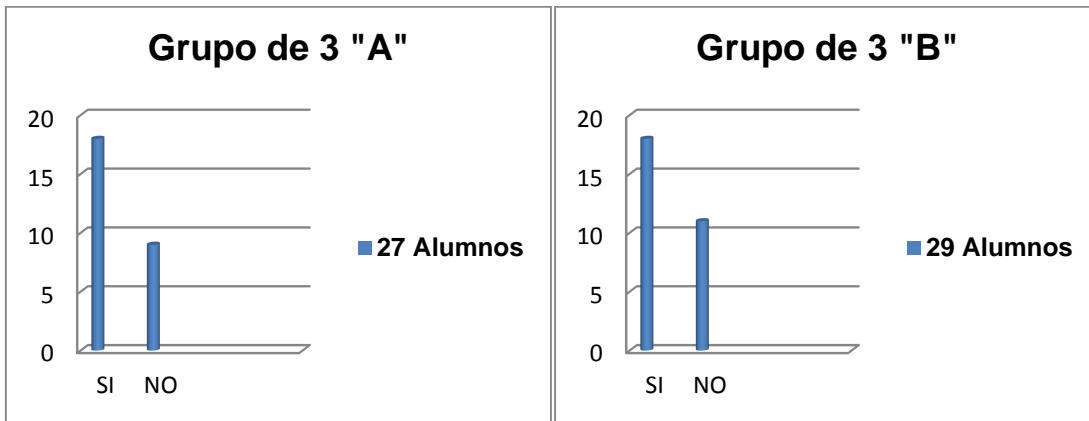
El significado de ludoteca no es muy conocido por los padres de familia, algunos nos comentaban que nunca habían escuchado de él, y quienes contestaron que sí eran personas que relacionaron el término Ludens con ludoteca.

“La Ludoteca es un espacio donde se utiliza el juego para conseguir el desarrollo global del niño y donde se aprende a jugar compartiendo con los otros, crecer a través del juego, adquirir hábitos de higiene, autonomía personal, desarrollara capacidades intelectuales y mejorar las relaciones sociales”¹⁵.

5.-Si la LUDOTECA se implementara en un horario de 4:00 pm a 6:00 pm, inscribiría a su hijo (a).

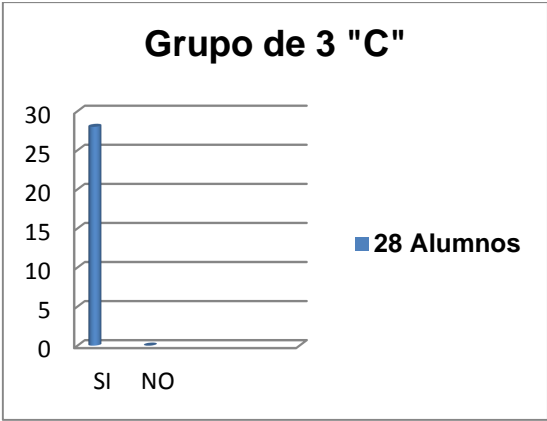
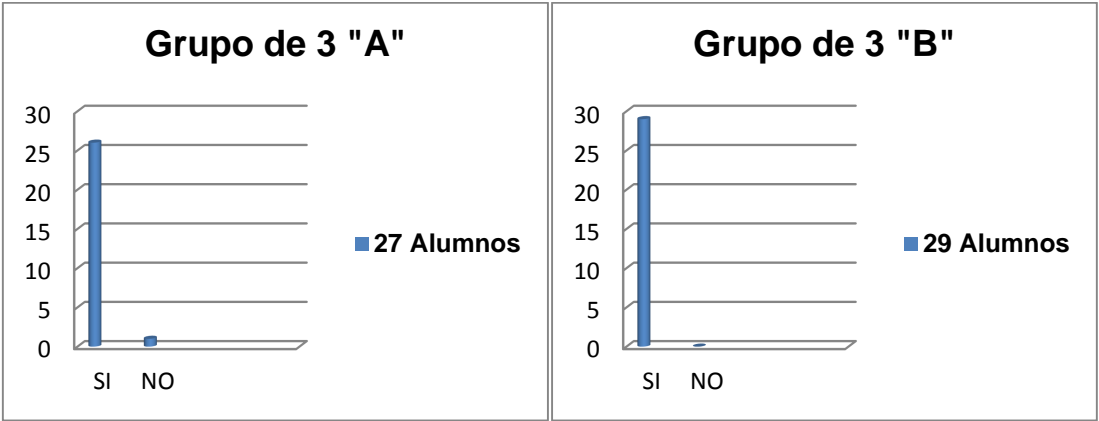
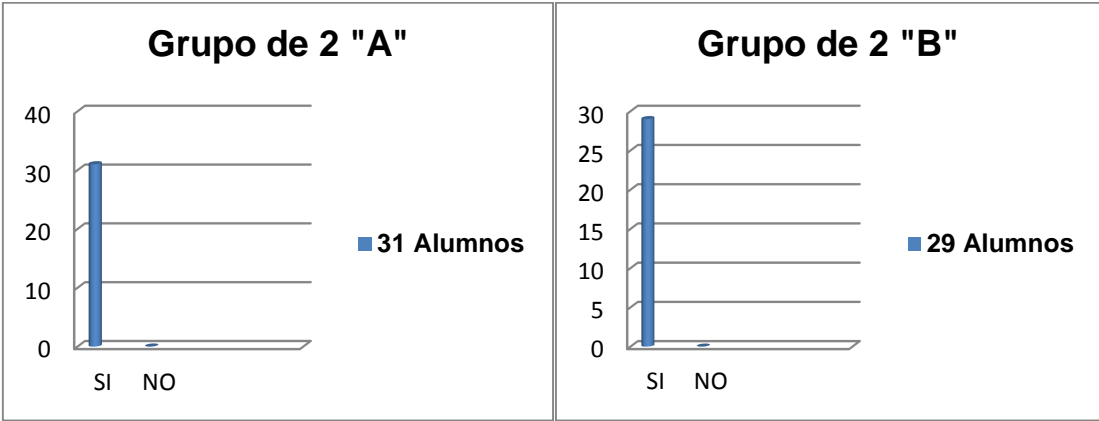


¹⁵ <http://ludoteca-juegos.blogspot.mx/2010/05/como-es-y-que-se-hace-en-unaludoteca.html>. Consultado el 24 de enero del 2014.



Los padres de familia opinaron que este es un horario, que favorece que ellos puedan traer a sus hijos, algunos comentaban que ese tiempo sus hijos estaban muy aburridos en casa y que regularmente se ponían a ver televisión.

6. Les gusta que este proyecto de LUDOTECA se implemente en el Jardín de Niños Netzahualcóyotl.



Los padres de familia comentaban que es bueno que se implementaran este tipo de proyectos, ya que los beneficiaban y sobre todo les ayudaba a la educación de sus hijos, contestaron que los niños que no asistirían a la ludoteca fueron por razones externas al proyecto y no porque no les agradara.

Cuando se realizó esta entrevista se trató de resolver todas las dudas que tenían los padres de familia, se explicó en qué consistía una ludoteca, cuales son los beneficios que obtendrían sus hijos. Los maestros fueron muy accesibles ya que nos dejaron un espacio de su clase, para nosotros era muy importante que ellos comprendieran el proyecto ya que de esto dependía el número de niños que se atenderían en la ludoteca.

CAPÍTULO V
LA LUDOTECA COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y
RECREATIVA

5.1 Antecedentes

El término “Ludoteca” no se conocía como tal en nuestros antepasados, solamente existían espacios donde cuidaban a los niños brindándoles lo indispensable para su crecimiento, alimento y protección, en estos espacios no les brindaban estimulación necesaria para un desarrollo óptimo y completo para los niños más pequeños.

“Existen dos versiones sobre el origen de la palabra ludoteca: la primera de ellas dice que proviene del vocablo latino “ludus” (juego), la segunda la ubica en las raíces griegas “ludos” (juego) y “teke” (depósito). En algunos lugares se le llama “jugueteca” o “brincoteca”.¹⁶

Se puede decir que en esta definición, nos habla de su naturaleza el cómo y porque surge, explica cuál será la función que desempeña en la sociedad.

“Las primeras ludotecas tuvieron su origen en países europeos y en Estados Unidos de América, en donde se presentaron aportaciones y discusiones con relación al juego. En los años 70 se creó en México, en La plaza Santo Domingo, la primera ludoteca al servicio de los niños de la calle”¹⁷.

Desde su origen, estas instancias están dirigidas a los más pequeños de la casa y toda su familia, pues se considera el jugar como una parte fundamental de la primera infancia.

¹⁶HERNÁNDEZ, Pedro, et al. *Manual básico para el ludotecario*. FNMAC. México, 2004.p.6.

¹⁷VALDEZ, Demetrio. *Ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre*. COLOFÓN. S. A. 2000. p.383

“La organización de las naciones unidas para la Educación, la cultura (UNESCO), establece: Las ludotecas son la canalización del juego y del juguete en forma selectiva, por lo que se convierten en una alternativa de difusión de los mismos”¹⁸.

Esta actividad lúdica es importante para cada persona, a través de ella se obtienen experiencias no solo cuando se es pequeño, sino también en la adultez es por ésta razón que se le da tanta importancia.

5.2 ¿Qué es la ludoteca?

Es un espacio que estimula el aprendizaje a través de actividades que planeamos para ellos, fue un aprendizaje para la vida que se nutre con sus experiencias vividas y permite el desarrollo de actitudes, habilidades y destrezas.

Las ludotecas atienden a niños, adolescentes y adultos; en nuestro caso solo se enfocó a los niños, debido a que el proyecto se aplicó en una institución.

“Estas satisfacen generalmente las necesidades de los infantes solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza, y se manifiestan con poder en las relaciones de los padres con los hijos”¹⁹.

Esta ofrece a las familias un espacio seguro, agradable llena de materiales aptos y planeaciones específicas acentuando el juego en todo momento para otorgarles un óptimo desarrollo integral durante su infancia.

¹⁸ Op. Cit., HERNÁNDEZ, Pedro, et al. p.6

¹⁹ Op. Cit., VALDEZ, Demetrio, p. 394

Se les brinda a los pequeños una alternativa de diversión y aprendizaje que no encuentran en su casa y en la misma escuela, este lugar permitió a los padres de familia invertir tiempo valioso para sus hijos sin gastos excesivos, apoyando su economía.

Es un espacio importante para el desarrollo de los niños de esta escuela, aportó grandes conocimientos mediante el juego, el horario que manejamos fue considerando el tiempo libre que tenían en sus casas, recorriendo la calle, viendo televisión o perdiendo el tiempo en cosas que no dejan algún provecho para ellos.

5.3 Áreas de la ludoteca

Está conformada por cuatro áreas específicas donde se desarrolló una serie de actividades dirigidas al juego infantil aportando un gran interés hacia los niños de la institución mediante un gran contenido de materiales.

“Es un espacio en el cual los niños desarrollarán su creatividad e imaginación a través del juego, pero es necesario contar con áreas específicas que ayuden al ludotecario a tener más control sobre su material. Está organizada por cuatro áreas, homo Ludens, homo Faber, homo biblos y homo fonus”.²⁰

Homo ludens

Es donde los expresan su creatividad e imaginación, comúnmente hicimos uso de varios juegos de mesa, los cuales se jugaban de manera individual o en equipos.

²⁰ Op. Cit., HERNÁNDEZ, Pedro, et al. p. 21

Estos ayudaron al niño a estimular su cerebro, pues estimulan el pensamiento, razonamiento y atención, además de socializar con diferentes compañeros motivando el reto entre ellos.

Homo Fonus

En esta área el niño se estimula por medio de la música, los sonidos. Los encaminamos hacia la apreciación musical por medio de los juegos musicales para que vaya desarrollando su creatividad y gusto por las artes. "Se abarca la expresión a través de sonido en general y la música en particular: guitarra, panderos, maracas, etc.

Homo biblos

Sabemos que los libros son fundamentales para el desarrollo del ser humano. La ludoteca alentó a los niños a tener interés y aprecio por ellos, por medio de actividades los niños comenzaron a adentrarse en el mundo de la lectura. Realizamos la función de contarles cuentos, se repartieron libros, revistas y lectura interesante para ellos.

Homo faber

Esta área estimuló la expresión en los niños, permitiéndoles que hicieran uso de su imaginación y creatividad, ellos realizaron actividades con material: hojas, crayolas, pinturas, etc. Fomenta la idea de reciclar por lo que reutiliza materiales como: botellas, caja de huevos, etc.

Como bien sabemos, la etapa infantil se caracteriza por la importancia del desarrollo en todos los procesos madurativos del niño, desde los puramente motores a los afectivos, socializadores y colectivos, por esta razón abarcamos en nuestro plan de actividades todos los aspectos necesarios para que se considerara una ludoteca eficiente.

Nuestra propuesta en sí partió de la necesidad de cubrir un espacio que no daba al niño un lugar mágico, donde él pudiera desenvolverse sin represiones y formalidades, incrementamos en ellos habilidades motrices, las relacionadas con la locomoción, la manipulación y potenciar su coordinación.

5.4 Labor de la ludoteca

Este espacio es diseñado a ayudar al ser humano en casi todos los aspectos, le importa su desarrollo cognitivo, psicológico y social, encuentra necesario que las actividades se realicen por medio de juegos que hagan fácil su asimilación y comprensión sobre temas complejos. Promueve el reciclaje utilizando material que probablemente para otros sean innecesarios.

La ludoteca tiene diferentes labores entre las que destacan las siguientes:

Labor pedagógica

Los niños les gusta experimentar con el juego de roles, pues les llama la atención la actividad que realiza cada integrante de su familia y de su entorno social, estos juegos son necesarios para que el poco a poco encuentre el papel que desempeña en el mundo.

“La ludoteca es un espacio que le permite al niño desarrollar su creatividad, también realizan actividades lúdicas. “La ludoteca educa a través del juego en muchos aspectos de la personalidad afirmando el yo y dándole identidad”²¹.

Labor social

La ludoteca es un espacio que apoya a los padres de familia, sus hijos asisten a un lugar donde tienen grandes beneficios gratuitamente. La ludoteca es un lugar donde el niño encuentra compañeros con quien jugar y convivir.

Labor comunitaria

En ella el niño aprende a cuidar los juguetes, pues sabe que sus demás compañeros los van a utilizar después y a respetar el material con el cual se está trabajando. Se les inculca el respeto por sus compañeros y la tolerancia.

Labor de comunicación familiar

Los juguetes y actividades de juego también se pueden aplicar en casa en un entorno familiar, los juegos que se les enseñan a los niños no solo se quedan en la ludoteca, sino que se expanden hasta sus hogares. La comunicación familiar es importante para los niños y su participación en los juegos amplía esos lazos tan importantes de afecto.

²¹ Op. Cit., HERNÁNDEZ, Pedro, et al. p. 16

5.5. El juego y antecedentes

Es una actividad que ha ido adquiriendo una gran importancia en el desarrollo del niño, además de irlo incorporando a su contexto. Los estimula a ser activos y también les ayuda para irse adentrando al mundo de la realidad adulta. El mira el juego como algo divertido, en donde puede investigar y crear.

“La educación de este exige, siempre que se le inculque al niño la aspiración a un placer más integral, que el de la simple contemplación”²².

Esta actividad es una de las bases más importantes para el desarrollo del niño, puesto que este es un medio por el cual el accede al contexto social, por lo tanto conoceremos diferentes definiciones:

“Chateali, menciona que el infante realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve forzada a partir del comportamiento lúdico”²³

En la edad temprana el busca realizar esta actividad placenteramente, el adulto es quien va arreglando las cosas para que cada actividad tenga un objetivo y un fin.

“Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades inféctales, motoras y

²² MAKARENKO, A. *Conferencias sobre educación infantil*. PAY, México, 1995. p.27

²³ UPN. *El juego*. Guía del Estudiante. Antología Básica. México. 1994. p.9

afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios”²⁴.

Le permite desarrollarse de una manera activa y plena, en la cual comienza a socializar, le ayuda a conocerse a sí mismo.

“Froebel, argumenta que es lo más puro y espiritual producto de la infancia, engendra alegría, libertad, contento, armonía, paz; del juego emanan las fuentes de todo lo bueno”²⁵.

Cuando él juega utiliza su imaginación, expresa sus verdaderos sentimientos y se puede observar lo que ha aprendido a lo largo de su corta vida.

“Bauzer Madeiros dice, son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”²⁶. Somos una sociedad que vive todos los días con reglas, no sería extraño que este tuviera.

“Vygotsky, él ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma, a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales”²⁷. El niño observa el rol que ocupa cada integrante de su familia y trata de aprender las actividades que realizan cada uno, él está en busca del papel que desempeñará en un futuro.

²⁴ <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>. consultado el 25 de enero del 2014.

²⁵ <http://profesinfantil.blogspot.mx/2009/04/definiciones-sobre-juego-segun.html>. consultado el 25 de enero del 2014.

²⁶ <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>. consultado el 25 de enero del 2014.

²⁷ Idem

“Freud y Piaget lo entienden como una forma de descargar tensiones y expresar sentimientos como el de ira, ansiedad y frustración”²⁸. Gracias a la fantasía el niño puede ir más allá del mundo real, en el no existen reglas impuestas por la sociedad.

En el mundo ningún adultos es perfecto, unos no tienen la conducta más deseable y ejemplar, los niños son esponjas, absorbiendo lo que ven en sus casas y las personas que le rodean, así que sus actitudes no dependen directamente de ellos en esta etapa, podemos decir que los responsables de esto son todas las cosas que giran en su entorno. El espacio de ludoteca les brindó la oportunidad de que convivieran de una manera sana, sin insultos y agresiones que pudieran lastimar alguno de los niños que asistían a ella, se les mostro el ejemplo de la manera en que se debe interactuar entre compañeros.

“El juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa y ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. A través de él conoce y trasforma el mundo que le rodea al tiempo que obtiene excelentes oportunidades para su desarrollo”²⁹.

Es por esto que el tiempo que asistían a la estancia permitíamos que los niños se divirtieran y disfrutaran a su ritmo, sin ninguna preocupación o presión por nuestra parte, y pudimos percatarnos de que disfrutaban al máximo el tiempo que tenían.

²⁸ UPN. *Desarrollo del niño y aprendizaje escolar*. Guía del Estudiante. Antología Básica. México. 2010.p.103

²⁹ Op. Cit., HERNÁNDEZ, Pedro, et al. p. 1

Es indispensable que los niños disfruten del juego en todo su significado, ya que es un gran potencializado los aprendizajes significativos en ellos, además que si no se le permite vivir al límite su infancia, de adultos generan traumas de represión, ya que no tuvieron la oportunidad de divertirse libremente de pequeños.

“Spencer dice que es una actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ellas se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella pueden obtenerse”³⁰.

Los niños no alcanzan a percibir con qué fin está establecida una actividad, ellos únicamente se divierten y juegan, es por esto que nosotros llevamos la responsabilidad de que cualquier juego sea provechoso y a favor de él en cuanto a su desarrollo.

Muchas veces no sabemos qué tipo de situaciones viven los niños en sus casas, y al llegar a la escuela les exigimos, castigamos y regañamos, pero no sabemos en qué tipo de contexto social y familiar se desenvuelve él, es por esto que permitimos a los pequeños tener un espacio liberador de tensión dentro de la ludoteca.

“El juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global”³¹.

³⁰ SPENCER, H. *Principios de psicología*. ESPASA - CALPE. Madrid, 1985. p.34

³¹ GROOS, K. *The play of animals*. APPLETON. Nueva York, 1898. p.47

Se puede observar que diversos autores coinciden en que la función del juego es educativa que ésta se da en la etapa infantil, regularmente cuando los niños están estructurando su yo en la sociedad y como individuos. Esto nos lleva a tener muy presente que no debemos de limitar al niño cuando esté realizando esta actividad, al contrario debemos desarrollar actividades lúdicas que lo favorezcan de forma eficiente.

Desde hace muchísimos años el juego es un elemento importante del ser humano, es un medio importante de aprendizaje con el cual el niño se va adaptando al contexto social de su época.

“El hombre en la prehistoria aprendió a jugar e inventó juegos y juguetes en la medida que su tiempo libre se lo permitía, dependía de esta situación en torno a la satisfacción de sus necesidades vitales primero y a emplear sus ratos de ocio después, fabricando utensilios”³².

Regularmente nos podemos percatar que el estilo del juego puede ir evolucionando, pero los beneficios de este para el ser humano nunca. Nos podemos dar cuenta que nuestros padres no jugaron de la misma forma y mucho menos nuestros abuelos, los de antes estaban apegados a nuestras cuestiones culturales, los juguetes de ahora son globalizados y pues la mayoría de ellos son electrónicos donde el niño solo realiza la actividad de observarlos.

³² GARCÍA, Candelaria. *Bitácoras de juegos Mexicanos*. S/E. México, 1998. p. 6

Estos juguetes electrónicos no permiten la imaginación del niño. Los niños no tiene límites, un niño puede pasar horas y horas jugando con un objeto simple como un palito de madera.

El hombre de todos los tiempos y de todas las latitudes ha hecho siempre juguetes. Ninguna sociedad, por inmersa que pudiera estar en sus concepciones filosóficas o preocupadas por los problemas cotidianos de su existencia, podría ignorar a sus hijos hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos. En efecto, nunca se llegará a conocer mucho de ellos desde los tiempos prehistóricos. La mayoría de ellos han desaparecido: casi todos eran de madera y esta se pudre fácilmente cuando se queda enterrada por largo tiempo.

5.6 Tipos de juego

Los juegos son innumerables y de múltiples especies: sociedad, habilidad, azar, al aire libre, paciencia, etc. Pero existen otros que realizamos desde muy temprana edad.

Piaget lo clasificó, aunque comparten algunas características comunes, presentan también numerosas diferencias.

“El juego sensoriomotor (0 a 2 años), comienza con el descubrimiento accidental por parte del infante de una actividad inherentemente satisfactoria y consiste en la repetición continua de esa actividad por el puro placer de hacerla. El simbólico o simulado se caracteriza por el uso de la presentación mental y en él se permite que un objeto represente a otro (3 a 5). El reglado (6 a 8) involucra la manipulación

intencional de objetos con un evidente interés por parte del jugador en torno a los resultados de la manipulación.³³

Cuando los niños son pequeños la actividad motriz se convierte en un juego para él, pasando a realizarse como algo placentero, en él van adquiriendo control y coordinación de movimientos.

En el simbólico, el lenguaje y juguete pasa a ser una parte fundamental para su realización, también es aquí donde el niño experimenta con el cambio de roles.

El reglado es aquí donde se comienza la socialización, se expresan sus emociones y tiene una cooperación con los demás.

Realizar esta actividad le ofrece que pueda expresar sus emociones, sentimientos, problemas, temores.

Si ponemos límites a su juego, su imaginación se verá limitada y miles de oportunidades para crear algo se habrán desaparecido. Se debe de respetar sus iniciativas y dejar que pueda expresarse

5.7 Desarrollo del niño

El desarrollo del hombre es continuo a través de toda la vida.

Existen varios especialistas sobre este tema y casi todos nos dicen los primeros años de vida son los más importantes. Conocer sobre las etapas nos permite atender mejor a nuestros alumnos.

³³ HUNGES, Fergus P. *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. TRILLAS. México. 2006. p. 59

“La teoría de Piaget del desarrollo cognitivo se divide en cuatro etapas. Dentro de cada una, los niños están constantemente organizándose y adaptándose a nueva información y experiencias. Sensoriomotriz (del nacimiento a los 2 años). El infante deja de ser alguien que responde a través de reflejos y se convierte en alguien que organiza actividades en relación con el ambiente. Aprende mediante las actividades sensoriales y motrices. Preoperacional (de los 2 a los 7 años). El niño desarrolla un sistema representativo. Operaciones concretas (de los 7 a los 12 años). El niño puede resolver problemas lógicamente si se enfocan en el aquí y el ahora. Operaciones formales (de los 12 a la edad adulta). La persona puede pensar en términos abstractos”³⁴.

El psicólogo nos dice que en la primera etapa el recién nacido comienza a aprender para qué se utiliza la botella y que puede moverse hacia ella cuando tenga hambre. En la segunda ellos dibujan e imaginan cómo ven su contexto. Tercera el niño se da cuenta de que dos bolitas de plastilina son las mismas aunque tengan diferente forma. Cuarta aquí los niños son pensadores, se cuestionan el porqué de las cosas.

Cuando se es un recién nacido las actividades que puede realizar por sí mismo son muy pocas pero es fundamental que se le estimulen al máximo.

“De 0 a 1 año es cuando se puede mantener su cabeza, empieza a desplazarse bien a cuatro piernas, puede mantenerse sentado ese será, probablemente, en cuanto a la autonomía, el descubrimiento más duro que hace, porque puede explorar por sí mismo su entorno, toca y senté su entorno con sus manos. A la edad de 1 a 2 es comienza a andar. Es capaz de comer, merendar y cenar solo, él se ponerse una u otra ropa sólo sin ayuda, expresa la necesidad de ir al baño”³⁵.

En el segundo año de vida comienza a ser autónomo, vestirse puede resultar una especie de juego y aumentar su confianza, se convierte en un investigador con esa ilusión de conocer el mundo que le rodea.

“En la edad de 2 usa el lenguaje en forma eficaz. Se desarrollan las habilidades de los músculos mayores, pero el uso de los pequeños es limitado. Energético, vigoroso y entusiasta, con una fuerte necesidad de demostrar independencia y autocontrol A los 3 tiene una amplia vida de fantasía con temores irreales. Fascinación con los papeles de adultos. Aun terco, negativo, pero con mayor capacidad para adaptarse a sus compañeros que a los dos

³⁴ SUAREZ. Edna. *Desarrollo Humano*. ULTRA.Colombia.1997.p.27

³⁵ <http://www.ttiklik.com/es/blog/2012/04/29/desarrollo-integral-del-nino-la-autonomia-fundamental/>. Consultado el 22 de enero del 2014.

años. Primeras señales de orientación hacia los resultados en el juego. En los 4 es seguro, lleno de confianza. Necesidad de recibir atención y aprobación de los adultos- exhibiéndose, haciendo payasadas, tomando riesgos-. Hace más planes que a los tres años, pero sus resultados a menudo son accidentales. Su control complejo de los músculos pequeños le permite contar, pegar, coser, construir con bloques pequeños en forma imaginativa. Cuando cumple los 5 da primeras señales de pensamiento lógico. Estable, previsible, confiable. Menos centrado en sí mismo que a los cuatro. Relajado, amistoso, dispuesto a compartir y cooperar con sus compañeros. Realista, practico, responsable³⁶.

Nosotros trabajamos con niños de 4 y 5 años. Los de cuatro eran intranquilos y sobre todo les gustaba realizar payasadas, “Gabriel” un alumno de 2 “B” le gustaba bailar para todos sus compañeros y realizar caras de monstruo, él a sus papás, sin embargo “Ulises” de 3 “A” era más reservado, compartía el material con todos sus compañeros y mencionaba que él quería ser como su hermano mayor cuando fuera grande.

En realidad se notaba la diferencia de edad cuándo se trabajaba, por ejemplo, los de 2do pedían nuestra ayuda en las actividades a pesar de que algunas no eran complicadas, mostraban inseguridad, los de 3ro realizaban las actividades y sugerían si podían agregar algo a su trabajo.

5.8 Psicomotricidad

Durante los primeros años de vida, éste desarrollo es esencial para el aprendizaje. Por eso es necesario que tengan una estimulación temprana.

“El termino de psicomotricidad está formado por el prefijo “psico”, que significa mente y “motricidad”, que deriva de la palabra motor que significa movimiento³⁷.”

³⁶Op., Cit. HUNGES, Fergus P, p. 86

³⁷ PEREZ Ricardo. *Psicomotricidad, desarrollo psicomotor en la infancia. Ideas propias*. España.2004. p. 10

Esto quiere decir que nuestro cuerpo está conectado con nuestra mente y nuestras emociones. Cuando se realiza una acción, ésta va acompañada de un pensamiento y una emoción.

“La podemos definir también como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, desarrolla al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve”³⁸.

La práctica de las actividades psicomotrices los ayudan, desde los primeros momentos de su vida, a que su desarrollo psicomotor se complete de manera adecuada, le ayuda a la lateralización, equilibrio, la coordinación vasomotora etc.

Los niños que no desarrollan esta habilidad, pueden presentar algunas deficiencias y luego tienen dificultades para realizar actividades en el salón de clase.

“La psicomotricidad está directamente relacionada con el cociente intelectual y ejerce una notable influencia sobre él. Esta influencia fue descrita por Jean Marie Tasset, “ella ejerce una influencia dominante sobre el cociente intelectual. Está demostrado que en la base de la inteligencia se encuentra la suma de las experiencias físicas de débil tensión energética vividas por el individuo”³⁹.

Según esta autora el niño descubre su cuerpo y los objetos que le rodea, de manera que tiene estímulos que favorecen su motricidad.

En ocasiones el niño sufre un retraso psicomotor, esto puede ser consecuencia de su historia familiar, prenatales como el caso de alguna enfermedad, drogas, perinatales

³⁸ Idem p.11

³⁹ Idem p.13

por ejemplo, el bajo peso, postnatales es el caso del trastorno de alimentación e historia social el bajo nivel socioeconómico, abuso etc.

Se puede mencionar que es un medio de expresión que nos permite encontrar nuestro equilibrio, nos ayuda a desarrollarnos y a comunicarnos. Por medio del movimiento comunicamos más de lo que dicen nuestras palabras.

Las etapas de la psicomotricidad son:

“En la primera etapa alrededor de los 2, o periodo maternal; es cuando él comienza a enderezar y a mover la cabeza como acto reflejo, enderezando seguidamente el tronco, esta actividad lo conducirán hacia las primeras posturas de sedentario, la cual le facilitara a su vez la reptación y gateo, lo que facilitara la segmentación de los miembros y aparición de la fuerza muscular y del control del equilibrio, permitiéndole conseguir la posición erecta, la bipedestación, la marcha y las primeras coordinaciones globales asociadas a la aprehensión. Estas situaciones de acción le facilitaran al niño la posibilidad de descubrir y conocer”⁴⁰.

Estos primeros movimientos le permiten tener un poco de independencia, puede realizar algunas acciones que le irán facilitando su paso por el mundo, de tal forma que cada día necesita menos de los adultos, pero eso no quiere decir que ellos no estén a su lado para irlo apoyando, de hecho son ellos los encargados de realizar las estimulaciones tempranas.

“La segunda etapa de los 2 hasta los 5 años aproximadamente, es el periodo global del aprendizaje y del uso de su cuerpo. Aquí, la aprehensión se va haciendo más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada, la motilidad (habilidad de moverse espontáneamente e independientemente) y la cinestesia de manera asociada (sensación o percepción de movimiento), permiten al niño un uso crecientemente diferenciado y preciso de su cuerpo en su totalidad”⁴¹.

⁴⁰ <http://edupsicomotricidadinfantil.blogspot.mx/2010/04/la-psicomotricidad-de24meses.html>. consultado el 26 de enero del 2014.

⁴¹ Idem

El objetivo de nosotros es potencializar la motricidad del niño, por medio de actividades, será por tanto las vivencias y el descubrimiento del propio cuerpo. Hay que recordar que los dedos, la mano y el cuerpo entero llegan a dominarse poco a poco y solo con la práctica.

5.9 Ser Ludotecario

Él es el más importante de la ludoteca, pues es el encargado de aplicar el proyecto.

“Su labor es fundamental. Es necesario que se capacite constantemente, reflexione sobre su práctica cotidiana, aprenda a relacionarse con los padres de familia y la comunidad abierta, a partir del respeto y la tolerancia de las diferencias”⁴².

Serlo es un reto importante pues se debe saber y conocer a las personas con las que se va a trabajar, así como los materiales didácticos que se utilizarán, ellos deben de ser creativos, saber organizar sus cosas y actividades.

Él debe proponer actividades bien estructuradas que estimulen la actividad del niño, él tiene que promover la socialización y comunicación. Es importante que también se trate de involucrar a los padres de familia y directivos de la Institución.

El juego es importante, es necesario saber cómo tratar al niño, cuando un adulto juega con un niño se debe de arrodillar. Estos deben de ser entendibles, los niños son personas muy listas y son capaces de elegir su propio juguete el encargado no los impone.

⁴²Op., Cit. HERNÁNDEZ, Pedro, et al. p.29

“En el campo de la renovación social, el presenta al niño unos determinados valores a partir del juguete fomentando nuevas formas de relación social. Cuida a la par el desarrollo individual del niño y el desarrollo colectivo al crear unos hábitos individuales que favorecen tanto al individuo como al grupo, al fomentar el uso y cuidado del juguete de propiedad colectiva y la relación entre los niños a través del juego”⁴³.

Su trabajo puede inscribirse dentro de la animación socio-educativa, pues trata de hacer nacer y desarrollar actividades educativas y culturales que tienden a una educación continua y que van hacia un desarrollo global del individuo.

El comenzar con una labor dentro de la educación permanente y en el campo de la renovación social, porque tratará de iniciar a los niños en una educación para el tiempo libre, creando situaciones que le permitan sean más aptos para la posesión de los lenguajes de expresión y de análisis racional a partir del momento en que la edad lo permita.

⁴³ BORJA, María. *El juego infantil, Organización de las ludotecas*. OIKOS –TAU. Barcelona, 1979. p. 16

CAPÍTULO VI

LA INTERVENCIÓN

6.1 Aplicación del plan de trabajo

En la implementación de nuestro proyecto, uno de los primeros pasos que se dieron fue invitar a los padres de familia para asistir a nuestra ludoteca, posteriormente se aplicó una entrevista que nos arrojaría los resultados de quienes participarían en nuestro proyecto. Los padres de familia y los maestros mostraron una actitud favorable al saber que ésta ayudaría al desarrollo de las habilidades psíquicas y sociales de los niños por lo cual se mostraron dispuestos a colaborar con el proyecto.

En el jardín de niños Netzahualcóyotl, existía un espacio muerto, el cual necesitaba de limpieza para poder implementar en el nuestro proyecto. Se desecharon utensilios de material didáctico viejos, que no servían, y se hizo una selección de los que nos podían servir en el trabajo con los niños, posteriormente se le dio limpieza al salón, procurando la desinfección del área, pues la salud de los niños también es importante.

Nuestro proyecto no contaba con recursos económicos que pudieran solventar la adquisición de material didáctico, por lo que se recurrió a buscar los materiales en bazares y mercados ambulantes, estos materiales debían cumplir y estar apegados al área de trabajo que les correspondiera así fuera homo fonus, faber, biblos o ludens. También se realizó un acuerdo con los maestros, pues ellos nos prestarían los materiales lúdicos, dependiendo de la planeación y en caso de que fueran necesarios. Se realizó una colecta en cada salón, los padres de familia participaron donándonos juguetes y alguno que otro artículo.

Ya contando con material didáctico y un área limpia de trabajo nos dispusimos a clasificar el material de acuerdo a cada área. Después asignamos un lugar a cada espacio, diseñándolo para poder diferenciarlos.

Elaboramos carteles para la publicidad de los días en que estarían asistiendo cada grupo, así como las próximas actividades de la ludoteca. Se distribuyeron por todo el jardín de niños y en puntos estratégicos de manera que puedan ser vistos fácilmente por los padres de familia.

Realizamos una reunión para organizar la inauguración y bienvenida a los alumnos y padres de familia la cual se denominó matrogimnasia, en la que se llevó a cabo una serie de actividades dirigidas a convivir. También organizamos un refrigerio, fue preparado por el equipo de ludotecarios. Para el cierre de la inauguración nos dirigimos a la ludoteca para presentar los propósitos y metas establecidas en el proyecto mediante una microconferencia.

Para dar inicio a la implementación del proyecto el día martes siete de febrero del 2012 se atendió al grupo de 2°B, el día miércoles 3°B, jueves a 3°A, viernes 3°B y para finalizar el día lunes asistimos con el grupo de 2°A.

El día de la clausura fue muy importante ya que realizamos un convivio con todos los grupos y padres de familia en el cual se expusieron algunas de las actividades realizadas durante el transcurso del proyecto. Los alumnos realizaron algunas actividades para exposición a sus padres que se llevaron a cabo en la ludoteca.

Tuvimos un convivio con todos los presentes, cada grupo colaboró con un refrigerio diferente y nosotros aportamos las bebidas y la botana.

Al término de todas las actividades se les dio un reconocimiento a los niños por haber participado en nuestra ludoteca así como un pequeño, pero muy significativo discurso de agradecimiento a los padres de familia.

6.2 Dificultades u obstáculos

Impuntualidad de los padres, entrada y salida de la ludoteca

Aproximadamente las tres primeras semanas de implementación del proyecto empezamos a notar como los padres de familia traían a los niños tarde a la ludoteca y como los recogían de la misma manera, así que decidimos organizar una pequeña reunión donde acordamos que los niños lleguen únicamente con diez minutos de tolerancia y los recojan de la misma manera, de lo contrario se les negaría el acceso. Los padres de familia estuvieron de acuerdo con nuestra petición y se notó la diferencia en el transcurso de la semana.

Pero como todo se estaba haciendo cotidiano, “Margarita” una niña de 2 “B” se quedó con nosotros hasta las 7:00 pm, resulto que su mamá, le dijo a la vecina que la recogiera y según ella no escucho. La niña estaba muy impaciente y claro teníamos que tranquilizarla con actividades en lo que esperábamos.

Algunos padres tenían una tardanzas de alrededor de 10 a 15 minutos ya casi al finalizar el proyecto, y llegaban disculpándose, la verdad ya nos habíamos acostumbrado.

Inscripciones fuera de tiempo

Los alumnos estaban apuntados antes de la inauguración de la ludoteca con motivo de tener un control de los que asistirían, desafortunadamente existieron padres de familia que no se inscribieron a tiempo llevaban a sus hijos, de principio accedimos pero después fueron llegando más alumnos atrofiando nuestra planeación, debido a esto se pegó un cartel en el que se dio aviso de que ya no se permitiría la inscripción de más niños a la ludoteca.

Credenciales

Al inicio de la jornada de ludoteca, los padres al dejar a sus hijos tenían que apuntarlos en una lista de asistencia, posteriormente esto fue un problema porque no eran ellos los que regresaban por el niños y a nosotros nos comenzó a causar conflicto ya que no conocíamos al cien por ciento a los papás, por esta razón decidimos diseñar unas credenciales, las cuales nos permitieron tener un mayor control y seguridad de quien era la persona que recogería al niño.

Accidentes

El trabajar con niños es una labor en la que no se sabe que accidente puede ocurrir y la ludoteca no fue la excepción, algunos alumnos sufrieron accidentes como caídas, accidentes de baño y heridas leves. Uno de los más preocupantes fue un caso del salón de 3 B, un alumno sufrió una caída, se abrió una ceja, se actuó de una manera calmada, sacando a los otros alumnos de la ludoteca para que jugaran en el patio, uno se encargó de los niños y los otros dos del alumno lesionado. Hablamos con una

maestra del turno mixto, ella nos apoyó llevando al alumno con el médico de cabecera del Jardín de Niños Netzahualcóyotl. Al llegar la madre del alumno le explicamos la situación de manera que no se alarmara. Este caso se llevó de tal manera que nadie se alterara o sobresaltara con el accidente.

Taller de costura en el área de la ludoteca

En una de las semanas que se llevó a cabo el proyecto la directora del plantel nos pidió permiso para hacer uso de la ludoteca, ya que se estaría impartiendo un taller de costura para las madres de familia, nosotros accedimos a la petición ya que la maestra nos dijo que podríamos asistir a cada grupo en su salón correspondiente. Así que teníamos que estar llevando diariamente el material con el que trabajaríamos a cada salón y esperar a los padres de familia a la entrada para acompañar a los niños al salón.

6.3 Resultados y evaluación del proyecto

Durante el tiempo que se llevó a cabo el proyecto se pudo concluir de manera satisfactoria que se llevó a cabo en las mejores circunstancias posibles, es decir, las instalaciones fueron exactamente las necesarias y adecuadas para aprender jugando con los niños, el material fue suficiente en cada una de las sesiones, ya que se establecía con tiempo anticipado la cantidad y características de los materiales con los que se estaría trabajando, la disposición de los padres de familia para trabajar en dinámicas grupales y llevando a sus hijos los días establecidos para cada uno de ellos, y los niños disfrutando del arduo trabajo de los compañeros involucrados dentro de este proyecto.

Dentro del jardín de niños Netzahualcóyotl existía una gran necesidad de este espacio recreativo donde se apoye de manera exhaustiva el desarrollo integral del niño de una manera que estos desconocían, el juego significativo. Desarrollaron habilidades y aumentaron sus capacidades para encaminarse al mundo de los adultos sin dejar de ser niños de una forma divertida fuera de la rutina escolar y familiar.

Se encontró una manera atractiva y divertida para que los niños aprendieran de manera significativa utilizando el espacio muerto dentro del jardín de niños, donde se llevó a cabo la creación del proyecto.

El plan de trabajo que se llevó a cabo fue elaborado de manera exitosa tomando en cuenta como referencia las asignaturas de Ludoteca, Actividades directrices del desarrollo en la infancia temprana, y creación de ambientes de aprendizaje que se imparten dentro de la Licenciatura en Intervención Educativa, así que cada una de las actividades a realizar fue diseñada especialmente para niños en esta etapa de vida y estructuradas de manera que creara un aprendizaje significativo en cada uno de ellos.

Fueron de bastante interés, para los involucrados en este proyecto las experiencias adquiridas y vividas durante el periodo de tiempo establecido, ya que permitió el uso de conocimientos que se lograron a lo largo del proceso educativo de la Licenciatura en Intervención Educativa, así como el acercamiento a las posibles opciones de trabajo que brindan las entidades receptoras correspondientes a esta carrera.

6.4 Evidencias

En la ludoteca Nezahualcóyotl se aplicó una planeación por semana, cada una de ellas con una serie de actividades según el área a trabajar, en el siguiente apartado se presenta ejemplos de cada una, además de exponer los hechos que sucedieron en su aplicación mediante un diario de campo.

Planeación			
Homo Biblos			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 05/03/12 - 09/03/12
Tema: El teatrino y la lectura		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: "Cuento de las cabritas"	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Libro 	Desarrollo: Se les contará el cuento de las cabritas y se representará con una obra de teatro improvisada.	
Actividad 2: Títeres	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Fomi • Telas • Cartón • Palitos • Pincelines • Pegamento 	Los alumnos, elaboraran un títere expresando su imaginación.	
Actividad 3: Presentación	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Teatrino • Títeres • Recursos humanos 	Desarrollo: En equipo de 5 integrantes presentaran una obra de teatro.	

Diario de campo de Karla Paulina Martinez Alfaro

Durante la aplicación de estas actividades los alumnos se mostraron bastante motivados, estaban atentos y sobre todo muy emocionados. Creo que la participación y la motivación por parte de los niños y nosotros fue muy buena los

niños estaban muy emocionados pues ellos querían estrenar las marionetas que habían realizado, a nosotros nos gustó ver que teníamos una participación favorable.

Cuando se presentó la obra hubo una gran atención, la representación fue breve y con lenguaje básico y sencillo de manera que los niños recordaran el cuento para actividades posteriores.

En esta planeación el trabajo fue el mayor impulsor para animar al grupo y hacer uso de su imaginación ya que el uso de materiales fue de libre elección.

Además de la creatividad se fomentó también el movimiento corporal y la comunicación, puesto que al actuar los pequeños se expresaban con grandes movimientos corporales y hacían uso de todo su cuerpo, también mediante el diálogo pedían comentarios acerca de sus diseños a otros compañeros y nos ayudaban para armar sus títeres.

Se trabajó por equipos para un mejor manejo del material. En cada una de las actividades los alumnos cambiaban de equipo para que aprendieran a trabajar, convivir y compartir sus ideas con sus demás compañeros.

En las actividades de homo Biblos regularmente se trabajaba con libros normales y en audio la escuela nos prestaba el material, no utilizábamos libros extensos ya que ellos nos pedían eso “que no estén grandes”, en ocasiones creábamos mascararas de los personajes del cuento, los títeres les encantaban, “Ángel de 3 “B” se esmeraba en hacerlos comentaba que les contaba historias a sus hermanitos.

Claro no a todos les gustaba y el baño era una de nuestros principales dolores de cabeza, cuando comenzamos ellos iban cuando quería, pero se quedaban ahí mucho tiempo, se mojaban y realizaban travesuras, por lo que se acordó solo dejarlos salir con supervisión.

En realidad era muy agotador cuidar a 25 niños por lo menos, al principio pasábamos lista como tres veces, poner orden paso a ser un desafío, afortunadamente nosotros no solo estábamos en la ludoteca también asistíamos todos los lunes a un salón, yo estaba con el maestro Francisco de 2 "B", conocía a los de ese grupo, y ya sabía cómo atraer su atención.

Planeación			
Homo Fonus			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 12/03/2012 – 16/03/2012
Tema: La música y su apreciación		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: Elaboración de maracas	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Tubos de cartón • Frijoles • Pegamento • Hojas • Pintura • Cascabeles 	Desarrollo: El alumno elaborará un par de maracas, diseñándolas de acuerdo a su imaginación.	
Actividad 2: Estatuas musicales	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Maracas • Grabadora • Recursos humanos 	Los alumnos se moverán al sonido de la música, al parar la música los alumnos no se moverán hasta que suene la música otra vez.	

Actividad 3: La sillitas	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Grabadora • Recursos humanos 	Desarrollo: Se acomodarán las sillas de tal manera que los alumnos circulen alrededor de ellas bailando al ritmo de la música, de modo que cuando ésta pare cada quien tome asiento, en cada ocasión será una silla menos por la cantidad de alumnos hasta que solamente quede uno.
------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Diario de campo de Jesús Rafael Cano Zalapa

En sesiones de Homo Fonus todos los niños participan de alguna manera, es una de las áreas que más llaman su atención y quizá la favorita de acuerdo con la vivencia que he experimentado durante este tiempo con ellos, puesto que se ven muy entusiasmados en cada una de las actividades que realizamos.

Para esta sesión trabajamos en equipos mixtos para una mayor integración grupal y mejor fluidez de materiales y atención a los niños.

Antes de repartir material se les pidió el respeto a sus compañeros así como cuidar el material que se les brindó y que estuvieran de acuerdo en que se tenía que compartir.

Al saber que realizaríamos maracas se mostraron muy contentos y dispuestos a trabajar. Cada niño hizo uso de su imaginación y realizó su trabajo de acuerdo a sus posibilidades y su imaginación.

Se les explicó la siguiente actividad que fue el juego de las estatuas, todos los niños bailaron e hicieron uso del material elaborado por ellos mismos. De la misma manera siguieron con gran entusiasmo durante esta tarea.

Por último desarrollamos un dinamismo donde manejamos la psicomotricidad gruesa con el juego de las sillitas, en esta actividad los niños tenían que bailar al mismo tiempo que hacer una apreciación musical para lograr ganar el juego. Todos los niños se mostraron entusiasmados con nuestras actividades.

En las actividades de fonos se comportaban muy participativos, cantaban y jugaban al ritmo de la música, se manejaba los juegos por premios y competencias “niños contra niñas” o equipos. Ellos a ésta edad son muy competitivos y nuestro mayor conflicto era que se enojaban o insultaban, “mi equipo es el mejor”, decía “Andrea de 3 años”. Buscamos siempre que ellos no se pelearan pero la verdad no se pudo muy bien.

Descubrimos que los alumnos que más pelaban tenían una cosa en común, su mamá los consentía mucho, por ejemplo Andrea, llegaba su mamá y le daba la queja de todos menos de ella.

Planeación			
Homo Faber			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 21/05/2012 – 25/05/2012
Tema: Really de Juegos de mesa		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: Juegos de mesa	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Lotería • Serpientes y escaleras • Matatena 	Desarrollo: Los alumnos en equipos conformados de 4 o 5 niños.	
Actividad 2: Recesó	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Área de juegos del Jardín de Niños. 	Los alumnos jugaran libremente en el área de juegos ya sea el sube y baja o columpios etc.	
Actividad 3: Juegos de mesa	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Jenga • Pares Disney • Rompecabezas 	Desarrollo: Los alumnos en equipos conformados de 4 o 5 integrantes.	

Diario de campo de María de Lourdes Galván Lara

Para el inicio de esta actividad fue necesario dividir al grupo en tres equipos, ya que estaríamos haciendo roles de equipos en cada juego de mesa y así los niños participaran en cada una de las actividades.

Por otro lado se les dieron las instrucciones en cada una de las mesas del juego, ya que algunos niños no conocían el juego que estaríamos manejando y perderían interés o no tendrían la misma oportunidad de ganar a la de sus compañeros.

Esta actividad se tornó bastante dinámica, ya que cada cierto tiempo los niños pasaban de una mesa de juego a otra dando como resultado mayor participación, atención e interés por parte de los pequeños.

En algunas ocasiones el nivel de asimilación del juego por algunos niños fue muy bajo ya que no habían realizado alguno antes así, fuera. Además de algunos los pequeños se mostraban bastante ansiosos y querían adelantar su turno, así que optamos por regalar una golosina, los alumnos que fueron pacientes y respetuosos con sus compañeros durante esta actividad.

Esta dinámica resultó buena ya que todos los niños tuvieron la oportunidad de manipular los diferentes juegos de mesa que proporcionamos para llevar a cabo la planeación.

En estas actividades si les gustaba, lo malo era que nos perdían el material, como los rompecabezas o memoramas. Los motivábamos para que crearan sus propios juguetes.

Siempre se tratábamos de que los materiales fueran reciclados o regalados por la escuela, no todo lo conseguíamos así, desafortunadamente también invertimos bastante dinero y tiempo en conseguir el material, se pensaba en que otra cosa podríamos hacer con los objetos ya existentes.

En esa escuela se suspende muy poco, los demás salones no tenían clase, pero los de mixto si tenían, la directora asistía hay hasta las 4:00 pm que era la hora en la que se abría la ludoteca, nos pasaba asistencia.

Cuando se tenía que faltar se pegaba un aviso desde muy temprano para que las familias supieran, ella no quería muy bien que se faltara al proyecto.

En la época de lluvias, por mala suerte siempre era como a esta hora y se comenzó a tener una baja en la asistencia de los niños, en realidad era comprensible. Se decidió juntar a dos salones para solo ir 4 veces a la semana.

Planeación			
Homo Ludens			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 28/05/2012 - 01/06/2012
Tema: ¡Muévete!		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: Twister	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Twister 	Desarrollo: En equipos de 5 personas jugaran Twister.	
Actividad 2: Carrera de costales	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Globos • Costales • Recursos humanos 	Los alumnos formaran equipos de 5 personas, realizando relevos tratando de ganar a los otros equipos.	
Actividad 3: Obstáculos	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Aros • Cuerda • Conos • Colchonetas 	Desarrollo: Se realizara una zona de obstáculos donde los alumnos pasaran por ellos hasta llegar a la meta.	

Diario de campo Karla Paulina Martínez Alfaro

Mediante el manejo de las actividades del área Homo Ludens la mayoría se muestra bastante participativo, algunos muestran negatividad para realizar las tareas encomendadas o registradas en la planeación son pequeños que realizan poca actividad física fuera de la escuela, algunos alumnos prefieren ver a sus compañeros por de pretexto que les duele el pie, que no les gusta correr, que están enfermos o alguna otra cosa que justifique su falta de interés por la actividad que se estaba realizando, a otros no les gusta acercarse a sus compañeros (abrazarse o tocarse) por el hecho de que algunos están sudados y ponen infinidad de pretextos para no convivir con ellos.

Por este dilema optamos por formar equipos y estarlos modificando en cada una de las actividades, así cuando les tocara cerca de algún compañero favorito la participación sería de manera voluntaria.

También hubo gran participación por parte de nosotros animamos a cada equipo impulsándolo a ganar y a mostrar cómo se llevaría a cabo cada uno de los retos pretendidos en la planeación.

Esta estrategia nos funcionó de una excelente manera, puesto que en cada rutina los niños se veían con mayor participación y disfrutaron de la variedad de actividades que se realizaron y terminaron agotados por el esfuerzo físico que requería cada una de ellas.

Al finalizar el proyecto solo se trabajaba tres veces a la semana, algunos alumnos dejaron de asistir, el clima, por el horario y a veces porque sus papás no tenían tiempo de llévalos a esa hora.

No solo se trabajaba acorde con las áreas, también cuando se acercaba una fecha importante, como el 21 de marzo y 10 de mayo.

Planeación			
Homo Faber			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 19/03/2012 – 23/03/2012
Tema: ¡Día de la primavera!		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: Máscaras	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Globos • Periódico • Pegamento • Pinturas • Diamantina • Plumones 	Desarrollo: Inflaran el globo para hacer la base de la máscara, calculando el tamaño de su cabeza. Colocaran varias capas de papel periódico con el pegamento que se repartirá y dejaran reposar por 30min.	
Actividad 2: Descanso	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Área de juegos • Almohadas 	Desarrollo: Permitiremos a los niños ir al área de juegos y enseguida a descansar un poco para seguir con la actividad principal.	
Actividad 3: Terminación mascaras	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Pinturas • Diamantina 	Desarrollo: Dejaremos que los niños desarrollen su creatividad, se identifiquen e imiten al personaje que pertenece su máscara.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Recipientes 	
--	-------------------------------------------------------------------------------------	--

Planeación			
Datos de identificación			
Nivel: Preescolar	Grado: 2do y 3ro	Grupo: A,B,D	Fecha: 07/05/2012 - 11/05/2012
Tema: Día de las madres		Nivel de asimilación: Aplicación	
Actividad 1: Flor de manos	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Crayolas 	Desarrollo: Con las manos formaran una flor en la hoja, después la pintaran y decoraran para regalar a sus mamas.	
Actividad 2: Marco de café	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón • Café • Pegamento • Pasta 	El alumno le pegara pasta a un marco al diseño que él quiera, después lo pintara con una mezcla echa de café y pegamento.	

El día del niño, se planeó una fiesta para ellos, como regalo nosotros les pintamos la carita, se les dio a escoger entre batman, spiderman, princesa, perrito, gato y mariposa. Estaban felices y nos preguntaban que si le íbamos a cobrar a sus mamá. Después se quebró una piñata y se le regalo una paleta a cada uno.

Conclusiones

El proyecto que realizamos fue muy importante no sólo para nuestra práctica profesional sino también para el crecimiento profesional y sobre todo como personas.

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, hubo un gran cambio en el Jardín de Niños con este nuevo espacio y además de los niños los mayores beneficiados fueron los padres de familia de estos pequeños, ya que no solo fue ayuda económica sino el gran aporte de aprendizajes a sus hijos a través de actividades lúdicas para su desarrollo integral.

Se encontró una manera atractiva y divertida para que los niños aprendieran de manera significativa utilizando el espacio muerto dentro del jardín de niños, donde se llevó a cabo la creación de la Ludoteca.

Trabajar en equipo significo un reto, en ocasiones alguno de nosotros no podía asistir y eso era un problema, desde el comienzo decidimos darle a los alumnos una atención lo más personal que se pudiera. Siempre buscamos estar unidos, en las experiencias buenas o malas que nos pasaran, se distribuían las labores a veces alguien no las cumplía pero se buscaba la manera de no fallar en la realización de la actividad. La experiencia que me quedo fue muy grata, aplique muchos de los conocimientos adquiridos por parte de la Licenciatura.

Nuestro cronograma de actividades se implementó lo más apegado posible a lo planeado, buscando siempre el beneficio de nuestros alumnos y no el nuestro.

El jugar no solo es un simple pasatiempo o diversión, es un medio de aprendizaje para la vida. A través de él puede expresar sus sentimientos y emociones. A los maestros les interesa más que aprenda y a nosotros solo nos importaba que él se explayara, que sacara su creatividad y esa emoción por conocer algo nuevo. Este lugar les proporciono experiencias placenteras, originales y divertidas, paso a convertirse en una alternativa de educación para el uso de su tiempo libre.

Aprendimos que los juguetes deben dejar de ser tratados como una simple diversión y comenzar a tomarlos más en serio, son una forma útil de apoyar al niño.

Una de las cosas que más valoramos es que los alumnos les platicaban a sus maestros, papás y alumnos que no asistían a la ludoteca, que les gustaba asistir a ella, algunos se llevaban sus trabajos y los presumían en el salón de clase. Antes de estar en la ludoteca nosotros no teníamos ningún trato con niños, pero al estar en ella nos dimos cuenta que trabajar los alumnos es una oportunidad que no se puede desperdiciar, aprendimos, conviviendo con ellos, los ayudamos, apoyamos y orientamos, ayudar a alguien en su formación como persona es una de las más grandes satisfacciones que pueden tener.

La implementación de este trabajo fue duro, pero nos dejó muy buenas experiencias.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliográficas

ABERASTURY A. *El niño y sus juegos*. PAIDÓS. Buenos Aires, 1979.

BORJA, María. *El juego infantil, Organización de las ludotecas*. OIKOS –TAU. Barcelona, 1979.

GARCÍA, Candelaria. *Bitácoras de juegos Mexicanos*. S/E. México, 1998.

GROOS, K. *The play of animals*. APPLETON. Nueva York, 1898.

HERNÁNDEZ, Pedro, et al. *Manual básico para el ludotecario*. FNMAC. México, 2004.

HUNGES, Fergus P. *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. TRILLAS. México. 2006.

LOMBARDIA, Virginia. *Metodología De la Investigación Científica*. TACNA. Perú, 1996.

LOUGHLIN, E. *El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización*. MORATA. EUA, 1987.

MORALES, Virgen y C. Cuevas Aguilar, et al. *En El campo de la Educación Inicial*. E. F. p. 367

NAKARENKO, A. *Conferencias sobre educación infantil*. PAY, México, 1995.

PÉREZ Ricardo. *Psicomotricidad, desarrollo psicomotor en la infancia*. IDEAS PROPIAS. España.2004.

SPENCER, H. *Principios de psicología*. ESPASA - CALPE. Madrid, 1985.

SUAREZ, Edna. *Desarrollo Humano*. ULTRA.Colombia.1997.

UPN. *Desarrollo del niño y aprendizaje escolar*. Guía del Estudiante Antología Básica. México.2010.

UPN. *El juego*. Guía del Estudiante. Antología Básica. México. 1994.

VALDEZ, Demetrio. *Ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre*. COLOFÓN. S. A.2000.

Electrónicas

Como es que se hace una ludoteca.<http://ludotecajuegos.blogspot.mx/2010/05/como-es-y-que-se-hace-en-una-ludoteca.html>. Consultado el 24 de enero del 2014

Definiciones sobre el juego.<http://profesinfantil.blogspot.mx/2009/04/definiciones-sobre-juego-segun.html>. Consultado el 25 de enero del 2014

Educación en Psicomotricidad. <http://edupsicotricidadinfantil.blogspot.mx/2010/04/la-psicomotricidad-de24meses.html>.consultado el 26 de enero del 2014.

Educación Infantil. <http://motricidadinfantil.blogspot.mx/2010/04/la-psicomotricidad-de24meses.html> //www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/.consultado el 25 de enero del 2014.

Educación Inicial.<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>. Consultado el 25 de enero del 2014.

Educación y psicomotricidad .<http://edinfantil.blogspot.mx/2010/04/lapsicomotricidad-de-0-24-meses.html>.consultado el 26 de enero del 2014.

Intervención educativa. <http://intervencioneducativa-tere.blogspot.mx/2009/10/que-es-la-intervencion-socioeducativa.html>. Citado el 11 de Marzo del 2013.

Intervención Educativa. <http://upnmda.edu.mx/index.php/peto/intervencion-educativa>. Consultado el 25 de febrero del 2013.

Intervención socioeducativa. <http://es.scribd.com/doc/32289941/socioeducativa-en-el-aula-escolar/>. Consultado el 24 de enero del 2014.

La Intervención Educativa. <http://www.upn291.edu.mx/rev/DanielIntervencion.pdf>. Consultado el 14 de diciembre del 2013.

Licenciatura en Intervención Educativa. <http://upnmorelos.edu.mx/LicenciaLIE.html>. Consultado el 26 de febrero del 2013.

Zamora Michoacán. <http://www.zamora.gob.mx>. Consultado el 22 de febrero del 2013.

Complementariedad. <http://www.gestiopolis.com>. Consultado el 25 de enero del 2014

ANEXOS

Anexo 1: Áreas de la ludoteca



Área de homo ludens



Área de homo faber



Área de homo fonus



Área de homo biblos

Anexo 2: Algunos alumnos de la Ludoteca



Él es Ángel de 3 "B"



Ella es Celeste de 2 "A"



Él es Luis de 2 "B"



Él es Gabriel de 2 "B"

Anexo 3: Actividades del proyecto



En esta actividad los niños eran superhéroes.



Se realizaron paracaídas reciclados, con bolsas de plástico y tapaderas de refresco.



En ocasiones se les daba un receso a los niños de 10 min.



En esta imagen se estaba haciendo uso del material de Homo Ludens.



Por lo regular, se trabajaba por equipos.



Ellos tenían unos minutos para ir a lavarse las manos.



Esta es una actividad de Homo Fonus, al fondo se puede observar que está bailando "Andrea de 3" B".



Aqui Paulina MartinezAlfaro dirige la actividad de los memoramas.



Cuando terminaban su trabajo, casi todos esperaban sentados para poder revisarlos.



Aquí realizamos una actividad de psicomotricidad.



Estos son trabajos de psicomotricidad fina.



Se puede observar un rompecabezas grande el cual, cada niño coloreo una parte.

