



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN UNA LUDOTECA DE LA SEP

TESINA
(RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL)

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA
P R E S E N T A:

NATALIA ANAHI VAZQUEZ LINARES

ASESORA:
MTRA. OLIVIA GARCÍA PELAYO

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE 2019

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusto, que me brindó la oportunidad de forjarme como universitaria y profesional en mis estudios de Licenciatura.

A mi asesora, Olivia García Pelayo por brindarme su valioso tiempo que gracias a sus reflexiones y correcciones hoy puedo concluir una de mis metas. Por su apoyo incondicional y su pasión con la que me enseñaba y asesoraba. Gracias por creer en mí.

A los miembros del jurado: Profesora María de Jesús López Cervantes, Profesora Irma Valdés Ferreira y Profesor Marco Antonio Rojano Fernández por las valiosas contribuciones que le hicieron al trabajo y el tiempo que dedicaron para revisarlo.

A mis maestros, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de mi preparación profesional, por su paciencia y aporte.

Gracias a mis padres: Ana María Linares y Mauro Vazquez por llenarme de sueños, por los valores y principios que me han inculcado durante toda mi vida, por confiar y amarme a pesar de mis defectos; sobre todo por enseñarme a volar y lograr terminar mis estudios profesionales que constituyen el legado más grande que pudiera recibir y por lo cual les agradeceré eternamente

Agradezco a mis hermanos: A Aurora por su tenacidad para que concluyera este trabajo, a Mercedes que cuida de mí desde el cielo, a Columba por alumbrarme durante todas las noches de desvelo, a Hugo y Adriana por su apoyo incondicional, a Esteban quien me impulsa para que sea mejor cada día y a Isabel por su aporte económico y cariño, a todos, gracias por su amor y paciencia

A mis sobrinos: Paola, Fabián, Jair, Francisco, Emiliano y Abigail porque son y serán mi inspiración día a día.

A mis amigas: Lili, Itzel, Mónica y Laura por apoyarme incondicionalmente, por mantenerse cerca cuando llovía interminablemente, porque gracias a su cariño guía y apoyo he llegado a realizar uno de los anhelos más grandes de mi vida, fruto de inmenso apoyo, amor y confianza que en mi se depositó

A mi familia más cercana y amigos que de una u otra manera me brindaron su colaboración y se involucraron en este proyecto de vida.

A las personas que ya no están y me dejaron enseñanzas.

Gracias.

Dreams are made to fall apart, but sometimes they come true

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO.....	3
1 Planteamiento del Problema	3
2 Justificación	7
3 Objetivos.....	8
4 Metodología	8
5 Marco teórico conceptual	9
CAPÍTULO II LA ORIENTACIÓN; FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EXPERIENCIA EN LA LUDOTECA	22
1 Concepción actual de la Orientación.....	22
2 Principios, funciones y objetivos de la orientación educativa	25
3 Modelos de Intervención en orientación.....	28
4 El enfoque educativo en la intervención psicopedagógica	28
5 Intervención psicopedagógica en primaria y educación no formal	29
CAPÍTULO III CONTEXTO FÍSICO Y SOCIAL DEL TRABAJO EN LA LUDOTECA.....	32
1 Ubicación geográfica de la ludoteca de la DGP-SEP	32
2 Antecedentes de la ludoteca de la DGP-SEP	33
3 Objetivos, finalidad y reglamento de la ludoteca	33
4 Estructura física de la Ludoteca.....	35
5 Niños atendidos y personas que participaron en la experiencia	37

CAPÍTULO IV PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA ATENCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA LUDOTECA	41
1 El juego como una técnica didáctica en el aprendizaje	41
2 La interacción y colaboración de los niños en las actividades de la ludoteca	50
3 La socialización de niños y niñas	64
CAPÍTULO V ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA	73
1 Contradicciones encontradas durante la experiencia.	73
2 Logros alcanzados no considerados en los objetivos principales	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	83
LISTA DE REFERENCIAS.....	86
ANEXOS.....	89

INTRODUCCIÓN

En este documento se recupera la experiencia del trabajo profesional realizada durante un periodo de 8 meses en el año de 2014 a 2015 en la ludoteca de la Dirección General de Personal de la Secretaría de Educación Pública con aproximadamente 50 niños en edades entre 6 años y 12 años.

La razón de realizar este trabajo consiste en documentar mi labor pedagógica como auxiliar docente, describir y analizar las estrategias realizadas como aporte al campo pedagógico de orientación y de servicio profesional docente.

La metodología empleada en la recuperación mencionada es el enfoque cualitativo, ya que está permite detallar la descripción de la realidad con la educación, emplea procesos de análisis y comprensión de hechos o fenómenos que se producen bajo distintos contextos.

El documento consta de seis capítulos. En el primero "*Características del trabajo*" se plantea la problemática, justificación y objetivos de la experiencia profesional. Describe la metodología empleada y los conceptos que le dan sentido a la fundamentación de la sistematización del trabajo profesional.

El segundo capítulo "*La orientación; fundamentos teóricos de la experiencia en la ludoteca*" plantea una breve explicación sobre las aproximaciones de los conceptos de la orientación desde la antigüedad hasta fechas recientes, señalando sus modelos de intervención en orientación y los principios, objetivos y funciones que los rigen, así como la relación de la orientación educativa con este trabajo y la diversidad de alumnos que se puede atender en un espacio de intervención educativa en una ludoteca

El tercer capítulo "*Contexto físico y social del trabajo en la ludoteca*" se describe la ubicación geográfica de la ludoteca, sus características físicas, antecedentes, objetivos y finalidad, así es como se detallan el contexto social de la experiencia y las personas involucradas.

En el cuarto capítulo “*Planificación de estrategias para la atención de niños y niñas de la ludoteca*” se explican las estrategias didácticas y de orientación empleadas durante el desarrollo de la experiencia mencionada.

En el quinto capítulo “*Análisis del desarrollo de la experiencia*” se describen y analizan las estrategias empleadas, las contradicciones encontradas durante el desarrollo de las actividades, y el cambio de actitud de los asistentes a la ludoteca.

En el apartado de “*Conclusiones y recomendaciones*” se presentan las conclusiones finales del análisis de la experiencia así como posibles recomendaciones para futuros lectores interesados en el tema.

Por último se registra la lista de referencias consultadas y los anexos.

CAPÍTULO I CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO

1 Planteamiento del Problema

Realicé el servicio social del 20 de octubre del 2014 al 15 de junio del 2015 en la Dirección General de Personal de la Secretaría de Educación Pública (DGP-SEP).

La primera semana del servicio laboré en la coordinación del sistema del desarrollo profesional de carrera de los trabajadores de apoyo y asistencia a la educación y no docentes del modelo de educación media superior y superior. Esa misma semana por órdenes del Licenciado Ignacio Pérez Diéguez, subdirector del área de prestaciones sociales y económicas y encargado del área del servicio social me transfirió para trabajar como maestra de apoyo en la Ludoteca ubicada en el segundo piso del edificio anexo de la Dirección General de Personal.

En el primer piso del edificio se localiza la Dirección de escuelas a Distancia de la SEP y en la parte superior se ubican las instalaciones de la ludoteca, ésta tiene a su disposición dos salones, uno donde se encuentra el aula de trabajo y otro donde se ubica una biblioteca. La maestra titular del área es Alicia Soriano Ramírez egresada de la carrera en Sociología de la Universidad Pedagógica Nacional.

Esta ludoteca ocupa un lugar único dentro de la SEP ya que ninguna de sus dependencias cuenta con servicios de apoyo para hijos de trabajadores. Su objetivo es favorecer y estimular el juego como proceso de aprendizaje en niños y niñas y ofrecer a la población infantil nuevas posibilidades lúdico-educativas y de tiempo libre. Por lo tanto pone a la disposición un lugar de encuentro que posibilita el desarrollo infantil mediante actividades encaminadas al aprendizaje según la propuesta de modelo a realizarse (Anexo 1).

El documento (DGP-SEP, 2009) señala que “el propósito fundamental de la ludoteca es brindar un espacio que propicie oportunidades en el desarrollo cognitivo, social y

afectivo para favorecer la educación y la no discriminación por motivo de sexo, raza, niveles económicos, minusvalías o capacidades diferentes” (Anexo 2).

La responsabilidad del trabajo a desempeñar en el área consistía en asistir 4 horas diarias durante 5 días, de lunes a viernes, en un horario de 12:00 a 16:00 horas como asistente de la maestra Alicia, con labores pedagógicas que enriquecieran su labor profesional.

Durante el servicio trabajé con 50 niños y niñas aproximadamente y como era de esperarse la asistencia era irregular ya que el servicio se brindaba a los trabajadores cuando sus hijos no asistían a las clases regulares, por alguna orden especial y en tiempo libre de los asistentes.

Durante el primer mes del periodo trimestral de la experiencia profesional me enfoqué a investigar acerca de la ludoteca, ya que no se me había presentado trabajar en alguna, desconocía sus elementos, organización y bajo qué términos pedagógicos y de orientación educativa se trabajaba, posteriormente realicé una observación participativa cuya intención era conocer el trabajo social que llevaría a cabo, ya que mi función era la de asistir a la maestra en las actividades educativas y lúdicas en su labor profesional. Es preciso mencionar que elaboré un registro de la observación participativa durante el proceso de mi servicio social, como una herramienta de operación para describir y analizar eventos y comportamientos en un escenario educativo y social como lo mencionan Marshall y Rossman (1989) y para elaborar un diagnóstico sobre lo observado. La observación se dividió en tres puntos a analizar:

- 1 Se enfocó a las personas que participaron directamente en mi área profesional, la maestra Alicia me interesaba conocer su formación académica, el trato que le daba a los menores con quienes trabajaba, la realización de las planeaciones, las actividades lúdicas y la creación de contenidos enfocados a las diferentes áreas del desarrollo. También deseaba conocer a los niños que acudían, sus nombres y edades, identificar sus necesidades educativas y los contextos culturales, sociales

y económicos de donde provenían. Así mismo podría conocer a los padres de familia y saber en qué áreas de la DGP-SEP trabajaban.

- 2 Estuvo enfocado al contexto físico de la ludoteca; cómo se conformaba y qué áreas temáticas proponía en su aula lúdica; las normas que la regían, sus funciones y objetivos.
- 3 El tercer punto fue para la Institución y cómo esta interrelación le daba carácter de organización y función al área de trabajo.

Algunas de las problemáticas que presencié durante el primer trimestre en la Ludoteca fueron de carácter educativo, económico y social, dificultando mi labor profesional. Dichas problemáticas las describí en el primer informe trimestral de observación y registro de actividades de mi servicio social entregado a la Universidad Pedagógica Nacional.

Durante mi segundo trimestre pude trabajar con algunos niños que asistían con frecuencia y tenían problemas en el desarrollo cognitivo y de socialización, donde se conocía que tenían problemas familiares, lo que repercutía en que estos pequeños no pudieran socializar adecuadamente con sus compañeros. Se dio aviso a padres de familia y tutores acerca de las problemáticas que presentaban sus hijos con el fin que éstos pudieran realizar un seguimiento adecuado con el apoyo de algún especialista en el área. Fue notificado sobre lo anterior el Licenciado Pérez y como consecuencia se me impidió hacer comentarios u observaciones que no correspondiera al área, ya que según el Licenciado, solo competía a la institución educativa donde asistiera con regularidad, sin embargo, no se me limitó para trabajar con los niños ya que podría asistirlos desde mi posición pedagógica en la ludoteca.

Existieron factores que necesitan explicaciones detalladas que impidieron realizar mi labor profesional en la Institución, algunos de estos factores fueron de carácter, institucionales y de relaciones interpersonales con los padres de los niños que asistían a la Ludoteca, así como del personal externo que trabajaba en la Institución pública.

Las limitantes económicas consistían en la falta de presupuesto para material didáctico y de uso básico. La Institución no permitía que pidiéramos dinero a los padres de familia, no obstante se permitía pedir donaciones y se recolectaban hojas de desperdicio de las diferentes áreas de la DGP para realizar actividades de dibujo, pintura, papiroflexia, y de reciclaje que junto con la maestra Alicia se creaban semanalmente.

Uno de los requisitos para los padres de familia era llevar a sus hijos con un lunch, y en diversas ocasiones no se cumplía con la regla establecida, lo único que se podía ofrecer a los niños era agua que junto con la maestra se compraba para poder otorgárselas. Algunos padres se molestaban cuando se les recordaba que una de las reglas para que sus hijos pudieran asistir era llevar comida para que les permitiera tener energías durante su estancia.

Por otro lado, la Institución no me facilitó la información que requería para mi desempeño social. Algunos obstáculos que mantuve en el contexto del trabajo fueron de carácter interpersonal con algunos trabajadores que se localizaban en el área de la planta baja, donde se compartía el baño público; ya que se molestaban porque los niños bajaban al baño constantemente y hacían ruido; las alternativas para no mantener una tensión laboral fue crear tiempos para que los menores pudieran ir al baño.

En los dos periodos de mi servicio social trabajé con niños y niñas que provenían de distintos contextos provocando que en casos específicos se atendieran áreas del desarrollo cognitivo y socio-emocional. Se identificó que algunos asistentes manifestaban alguna necesidad especial o condición particular registrando en los reportes entregados oportunamente a la institución.

De acuerdo con la descripción de la experiencia en el servicio social surgieron dudas para el actuar pedagógico como seleccionar conceptos que ayudaran a enriquecer la sistematización de la experiencia profesional y facilitaran el análisis. Las preguntas fueron:

- ¿Cómo es una ludoteca y cuál es su propósito?
- ¿Qué aspectos de intervención u orientación educativa se realizan en una ludoteca?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que desarrollan el sentido de pertenencia, socialización y motivación en los infantes?
 - ¿Cómo debe ser el desempeño de una pedagoga en una ludoteca?

2 Justificación

Encuentro interés en documentar mi experiencia profesional dentro del servicio social ya que desde la primera semana que estuve en el aula lúdica se me dio la oportunidad de interactuar con los niños asistentes, me asignaron la responsabilidad de auxiliar desde mi posición educativa a la docente encargada del área y a los niños que asistían con regularidad.

Al documentar mi práctica profesional en la ludoteca se hará un aporte descriptivo en el campo pedagógico y del servicio social, ya que contribuí con la descripción de las vivencias profesionales para ser analizadas a quien interese el tema y ofrecer la posibilidad de que la ludoteca sea considerada como un espacio viable para desarrollar el servicio social.

El propósito fundamental del trabajo en la ludoteca de la SEP consistía en desarrollar en los niños habilidades cognitivas y socioemocionales mediante el juego, es por ello que la intención de este trabajo es exponer las problemáticas sociales y educativas que manifestaron los niños en la ludoteca mencionada al tiempo que se describe el trabajo pedagógico y de intervención educativa realizada.

3 Objetivos

Objetivo general:

Documentar el trabajo profesional de una pedagoga como maestra auxiliar, describir y analizar estrategias lúdico-recreativas

Objetivos particulares:

- Fundamentar a partir de teorías y conceptos la labor pedagógica realizada en la ludoteca
- Describir el contexto físico, económico y social donde se realizó el trabajo profesional
- Describir las estrategias lúdico-educativas propuestas por el equipo pedagógico
- Analizar la función de la ludoteca como un recurso de tiempo libre para el desarrollo infantil

4 Metodología

En este trabajo se aplicará el enfoque cualitativo, porque éste posibilita la descripción detallada de un estudio de la realidad, de los fenómenos relacionados con la educación, para impulsar procesos de análisis y comprensión de los hechos que se producen en contextos en que se realizan las actividades educativas como las realizadas en una ludoteca, describiéndolas tal y como son en la vida de los sujetos que las experimentaron.

Para explicar el desarrollo de la experiencia profesional realizada se usó un procedimiento metodológico conocido como “sistematización en el trabajo social” planteada por Morgan et al (1988) sobre la sistematización de la experiencia entendida como una organización sistematizada del desarrollo de la práctica en el servicio social; cuya finalidad es sumar elementos de análisis que contribuyan a crear proyectos de formación y orientación en organizaciones estatales y de la sociedad civil.

Por lo tanto se entenderá esta sistematización como la descripción de una experiencia profesional en el ámbito del trabajo social enmarcada en los principios históricos sociales que intervienen en el desarrollo de la práctica y en los productos de la experiencia

Por lo que se refiere a la sistematización de la experiencia, Morgan et al (1988) plantea que se describirá de manera detallada respecto de los siguientes aspectos:

- a) Teóricos y metodológicos
- b) Contextuales, tanto institucionales como histórico-sociales
- c) interacciones de los actores que participaron en la práctica: profesionales y sectores populares
- d) Procesos que se llevaron a cabo, incluyendo un análisis tanto de los elementos que facilitaron y/o apoyaron su desarrollo como de los que dificultaron las acciones de la práctica
- e) Resultados de la experiencia
- f) Desarrollo de algunas generalizaciones que se puedan extraer a partir de la práctica. (1988, p.13)

5 Marco teórico conceptual

Los conceptos iniciales que darán sentido a la fundamentación de la sistematización de la experiencia profesional serán: niñez, familia, institución pública, ludoteca, tiempo libre, juego, enfoque sociocultural y cognitivo del juego y la motivación.

- ¿Qué se entiende por la niñez?

El concepto de niñez es una construcción cultural que se torna ambigua ya que proviene de un proceso histórico, Álvarez (2011) argumenta que en la edad antigua la conceptualización de niño o niña era ajena al de un ser humano y existía la inmolación de infantes. Es hasta el siglo XX que nació la preocupación de proporcionarle a los infantes mejores condiciones en cuanto a salud, educación y protección jurídica, se

crearon organismos y programas a favor de los derechos de la infancia, esto derivó en que los niños sean reconocidos como un grupo de personas bajo una condición de inferioridad en relación a las actividades sociales y de su desarrollo y se creó un proceso de “vinculación” a sus tutores para que éstos promovieran el reconocimiento de sus derechos.

El concepto de la niñez en la actualidad es visto desde distintos enfoques, lo que interesa citar en este trabajo parte desde la visión legal, cognoscitiva y psicosocial. En cuanto al concepto legal la convención sobre los derechos del niño considera el periodo de niñez desde la fecha de nacimiento hasta alcanzar la edad de 18 años en nuestro país. Con respecto al desarrollo cognoscitivo del niño cito a Piaget (1950) ya que explica desde la psicología genética el desarrollo de las funciones mentales, para Piaget, la inteligencia es una actividad propia del humano que deriva de un proceso de adaptación al medio donde se encuentra. Distingue dos niveles de inteligencia en los niños, la sensoriomotriz y la conceptual donde desarrolla una secuencia de cuatro estadios donde clasifica estas inteligencias;

- 1.) Estadio sensoriomotriz que abarca de los 0 a los 2 años de edad, coordina las percepciones de los objetos concretos con la realidad del niño.
- 2.) Estadio Pre operacional abarca de los 2 a los 7 años e implica la superación de la inteligencia sensoriomotriz del niño y desarrolla habilidades verbales para nombrar objetos concretos.
- 3.) El estadio operacional concreto, abarca de los 7 a los 12 años, cabe señalar que este estadio corresponde a las edades de los niños con quien trabajé en la ludoteca.

En este estadio el pensamiento se forma lógico, condicionando situaciones de experimentación, el niño empieza a utilizar operaciones mentales y usa la lógica para reflexionar sobre lo que ocurre. El pensamiento es menos egocéntrico y centralizado y por tanto la estimulación es un motivante para el aprendizaje.

Sus principales características del estadio operacional concreto se muestran en el siguiente cuadro:



Figura 1. Características del estadio operacional de (Piaget, 1950).

4.) El estadio operaciones formales abarca de los 12 años en adelante y se caracteriza por usar la lógica formal del pensamiento, hace uso del método hipotético deductivo y el pensamiento surge a partir de generar hipótesis.

Por otra parte también interesa conocer la parte psicosocial de la niñez y para ello citaré a Eric Erikson en palabras de Bordignon (2005) quien señala que el desarrollo psicosocial se establece a partir de un principio epigenético; dicho de otra manera los factores genéticos del niño son determinados por el ambiente celular en vez de ser por herencia. Postula ocho fases del desarrollo del ser humano en estadios o fases, los cuales están determinados a cumplirse mediante los fracasos o éxitos del humano, a estas fases Erikson las nombra cosas específicas o crisis, en ellas indica que todos los seres humanos experimentan las mismas etapas del desarrollo psicosocial. Por lo que Erikson afirma que para experimentar y resolver cada crisis dependerá del ambiente donde se encuentre el sujeto, si es positivo habrá crecimiento de capacidades de la personalidad y se podrá interactuar con el ambiente de manera satisfactoria, por el contrario si es negativo repercutirá en la interacción del mismo y causará una deficiencia en las capacidades sociales.

Por lo que se refiere a las edades de los niños en la ludoteca, para Erikson se encuentran en la crisis de productividad vs inferioridad, esta fase se localiza durante

la primaria y su tarea principal es desarrollar la capacidad de productividad, en caso de que el niño se encuentre en un ambiente negativo el sentimiento de inferioridad aparecerá.

Cabe mencionar que el juego en esta fase se basa en la obediencia de reglas y es social, el sentimiento de éxito debe conocerse realizando un equilibrio en los ambientes negativos y positivos ya que si se realiza equilibradamente se cumplirá el estadio y se desarrollará una competencia socioemocional, la familia y el docente son los que ayudarán a dirigir el conocimiento y a equilibrar el ambiente.

- Aproximaciones al concepto de Familia

Con respecto al concepto de familia es difícil generar una definición en la actualidad ya que los roles y las dinámicas sociales han cambiado de acuerdo al contexto cultural y económico de nuestra sociedad, sin embargo Torres, Ortega, Garrido y Reyes (2008) conceptualizan a la familia como “un sistema de interrelación biopsicosocial que media entre el individuo y la sociedad y se encuentra integrada por un número variable de individuos, unidos por vínculos de consanguinidad, unión, matrimonio o adopción”, Es decir, una visión de lazos coexistentes por el bienestar de todos sus integrantes en todas sus dimensiones, afectivas, psicológicas, sociales, económicas y educativas.

Para Durkheim (2006) la dimensión educativa en la familia es muy importante porque “dependerá de las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social” la familia tiene por consiguiente que suscitar y desarrollar en los niños un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que le exige la sociedad política en su conjunto.

- ¿Qué es una Institución pública?

En la sociología el estudio de las ciencias políticas se basa en el pensamiento social del estudio de las instituciones, las raíces del concepto son antiguas. De acuerdo con Durkheim (2009) una institución y sus cuerpos normativos serán conformados por un

constructor de ideas, creencias, valores y las reglas que se le otorguen, las cuales serán definidas de acuerdo a un sector público o privado.

Entonces podemos decir que una Institución pública es aquella que dependerá del estado, su economía y recursos serán dotados de la economía nacional y serán en gran medida en bienestar de todas aquellas actividades que el estado controle para el beneficio del pueblo.

- ¿Qué se entiende por ludoteca?

En la actualidad la conceptualización del juego se ha ido deformando ya que éste en lo general no se mira como un derecho, sino como un entretenimiento para el ocio o como un desperdicio de tiempo. En las instituciones educativas la disminución del juego en los niños, refiere Elkin (1999) se debe a que el aprendizaje se ha ido formalizando y el juego es remplazado por actividades extracurriculares lo que provoca limitaciones cognitivas y sociales en los menores.

Por el contrario, los espacios alternativos o instituciones educativas no formales, como las ludotecas y bibliotecas, adoptan una dimensión más positiva y educativa para el concepto de juego y se utiliza una metodología lúdica que favorece el desarrollo de los infantes.

Para Solé et al (2000) en las ludotecas se utiliza el juego como una estrategia didáctica con intencionalidad y planificación en los procesos de desarrollo social y cognitivo. Esto resignifica al concepto del juego ya que no es una actividad cualquiera, sino una necesidad humana indispensable que posibilita el desarrollo integral de los niños y adultos.

- La ludoteca; origen, definición y finalidad

En la etimología, la palabra Ludoteca viene del latín “ludos” que significa juego la cual fue unida a la palabra “theca” cuyo significado es caja, donde se guardan juegos, En la actualidad son espacios, instituciones, y sistemas de educación y enseñanza, “se originaron en Europa y Estados Unidos, la primera Ludoteca se estableció en

Dinamarca a mediados del siglo XX como un lugar para el préstamo de juguetes a los niños más desposeídos” (Jiménez et al, 2004, p.46). Al tratar el tema hay que recordar que en el siglo XX nació el interés de integrar el juego en la formación y educación de la infancia. Surgieron diversos movimientos pedagógicos que apoyan que el juego es una herramienta útil para el desarrollo del niño, como las propuestas pedagógicas de Federico Fröbel, quien consideró que el juego es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, y la creatividad.

Jiménez et al define a las Ludotecas como espacios de expresión lúdica-creativa; de niños, jóvenes y adultos, “tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de inter-actuación lúdica” (2004, p.45) lográndose a través de la estimulación de la estructura cognitiva y afectiva del niño y la socialización con sus pares.

- Función y Estructura

La organización de una ludoteca depende de factores sociales y económicos, y serán los que determinen en qué lugar o espacio público se ubique una ludoteca y el presupuesto económico que se le otorgue al espacio.

Si la Ludoteca pertenece a una institución pública su funcionamiento puede localizarse dentro de cualquier instancia gubernamental que la requiera, algunos ejemplos son; hospitales, escuelas, bibliotecas públicas y museos, al contrario si la ludoteca pertenece a una asociación civil éstas podrán ubicarse dentro de espacios públicos como centros de educación no formales, plazas públicas, salones de barrio, clubes sociales entre otras.

Otro punto importante en el funcionamiento de los espacios es el factor humano, es decir, el equipo de profesionales que realizan las actividades lúdicas, recreativas y de aprendizaje. A este equipo de profesionales diversos autores los denominan como “equipos de animación” Jiménez et al hace referencia sobre los candidatos idóneos en formación de ludotecas a profesionales con formación de “asistencia social, bibliotecario, maestros, profesores de educación física, bellas artes, música, psicología

(sic), antropología” (2004, p.50) cuyas competencias adquiridas sean “lúdico creativas con comprensión de las dinámicas basadas en la epistemología socio cultural”

Para organizar una ludoteca diferentes autores contemplan diversas cualidades y diseños, para recabar la información se tomaron en cuenta diseños idóneos que asemejan la labor y orientación pedagógica propuesta dentro de la experiencia profesional.

Para la organización de una ludoteca es necesario tomar en cuenta el diseño y estructura de los espacios y recursos lúdicos que se requiera; por lo tanto, es importante conocer y clasificar los siguientes componentes según la escuela de Animadores en Valencia:

- “Carpeta o fichero de asistentes
- Libro de registro o asistencia
- Fichero de juguetes” (Accent,1996, p.2)

La carpeta o fichero de asistentes sirve para mantener un control sobre los niños que asisten a la ludoteca, la carpeta deberá contener información personal del niño y de sus padres, la elaboración e información de esta ficha se debe establecer y registrar para que se precisen los datos necesarios de cada niño, como:

- “Datos sobre la familia, medio socio-económico, medio de residencia, nivel cultural y profesión de los padres, entre otros.
- Datos sobre el desarrollo cognitivo, físico y afectivo del niño” (Accent,1996, p.4)

La finalidad de estas fichas es tener un diagnóstico del niño y conocer los contextos: económico, social y cultural que lo rodean, por lo tanto poder tomar decisiones adecuadas para apoyarse en su desarrollo cognitivo, afectivo y social.

El libro de registro o asistencia será para efectos de control, inscripciones y bajas de los servicios de ludoteca y también servirá para ubicar a los niños regulares que asistirán por semana y planificación de las actividades o talleres que se puedan ofrecer.

Por otra parte, los ficheros de juguetes son una guía para que los usuarios de las ludotecas lo usen como elemento fundamental en la organización de sus juegos, las fichas serán colocadas en lugar visible en el área donde se desarrolle el juego. Una recomendación que hace la Escuela de Animadores de Valencia es que éstas servirán para describir tanto los elementos de que consta el juguete, como de las instrucciones para su uso y manejo. (Accent, 1996, p.5) En muchas ocasiones deberán ser los propios ludotecarios quienes reelaboren las instrucciones de los juegos en tanto se ocupen para distintos fines.

La organización de una ludoteca debe plantear procesos educativos- recreativos que formen o estén inspirados en parte de los programas educativos, por lo que se deben sugerir áreas que enriquezcan el descubrimiento y la creación en el desarrollo de los niños, Dinello et al (2000) proponen la actuación y la innovación para que el desarrollo social y cultural del niño se aproxime al mundo de la educación bajo conceptos libres del juego como el deseo, el gusto y el placer. En la innovación de procesos y complementariedad en una ludoteca Jiménez et al (2004) proponen cinco áreas donde la experimentación y la “relación sujeto-objeto potencializan los procesos creativos y desarrollo de las facetas de los niños:

“Área de expresión plástica: con trazos y marcas pectorales; puestas en formas tridimensionales a partir de múltiples objetos; realización de esculturas y volúmenes a partir de masas y materiales, diversos; collages y creación de maquetas (...) todo ello con una relación básica de estructuras lógico-matemáticas.

Área de expresión musical: con exploración y producción de ruidos y sonidos diversos; experiencias de diferenciación auditiva, ensayo de cantos y armonización sonora, experiencias rítmicas y melódicas (...) que naturalmente están en relación con las estructuras de lenguaje, es decir de la alfabetización y de la comunicación social.

Área de expresión escenográfica: con disfraces, juegos de roles, dramatización de cuentos y leyendas, fantasías, máscaras y animación de títeres, representación de

piezas teatrales (...) todo ciertamente en relación con los procesos de maduración de los niños.

Área de juego y movimientos en el espacio: con evolución de cuerpo en un espacio tridimensional, juegos de carreras saltos y volteretas, juegos de equilibrio, juegos con objetos y circuitos de obstáculos (...) todo en relación con la evolución de la imagen del esquema corporal y de la coordinación psicomotora.

Área de iniciación cultural: con rondas y juegos tradicionales, cantos y bailes folclóricos de la persona intrínsecamente relacionada con los valores regionales y culturales” (p.45-46).

- Organización del campo pedagógico
- Cuando se habla del campo pedagógico en una ludoteca se está hablando acerca de la planeación de actividades, talleres y recursos didácticos, acerca, Jiménez et al (2004) detalla que en la organización se debe tomar en cuenta los siguientes factores:
 - La dimensión espacial según el número de participantes
 - El contexto geográfico donde se encuentra el lugar,
 - Se considera que el juego es libre y deben existir distintas propuestas de expresión para que los niños puedan interactuar con el entorno y se posibilite un encuentro social

Así mismo realizando actividades o talleres que puedan modificarse de acuerdo con la interacción de sus integrantes o impliquen un aprendizaje significativo. Por consiguiente también se tendrá que considerar la cultura dentro de las planeaciones puesto que en el desarrollo del niño se propone la afirmación de identidades y pertenencia.

- ¿Qué es el tiempo libre?

La humanidad desde tiempos remotos se empeña en combatir el tiempo, pero a pesar de que se intente detenerlo el tiempo es irreversible y en la búsqueda interminable de

controlarlo, el ser humano ha creado formas de medirlo a través de estrategias. Una de éstas son rutinas o bloques de tiempo para pasar de una actividad a otra.

Ese tiempo libre lo hemos ido configurando como un espacio de transformación social, de crecimiento individual y colectivo, de expresión cultural y de participación. Tiempo por excelencia de desarrollo de la actividad lúdica, entendida como el conjunto de actividades libres, placenteras y gratuitas, es decir, sin finalidad aparente.

Moreno propone que la actividad lúdica “posibilita a la persona su desarrollo integral: crecer por dentro y por fuera, disfrutar de la naturaleza, el arte, los otros, e incluso, de uno mismo, y se caracteriza por su capacidad de juego” (de ahí el adjetivo lúdico unido a actividad). (2005, p.56)

- El juego

El juego es una actividad de recreación que puede llevar a cabo cualquier persona: su finalidad depende del uso que se le dé. Es un potencializador del cambio y maduración de los sentidos de quienes lo utilizan como motivación del conocimiento natural del ser humano.

Para Dinello et al el juego representa una parte importante en la vida de las personas ya que “sin importar la religión, raza o cultura este ha sido un productor cultural de crecimiento e identidad en cada pueblo” (2000, p.107)

El juego resulta una actividad creativa y natural de la vida misma, de acuerdo con Monge y Meneses la acción de jugar “será auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos” (2001, p.113), esta actividad será espontánea e individual y ayudará al desarrollo integral del niño.

En la actualidad existe una problemática sobre la conceptualización del juego y su utilidad, Ortega la describe como una lucha contra la idea errónea de que el juego se define como actividad de tiempo perdido o tiempo muerto (1999, p.7), pese a que existen teorías científicas como las de Stanley Hall quien en palabras de Díaz indican que el juego “está fijado a la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo”

(2002, p.75), dicho de otra manera, las muestras lúdicas que el niño presenta en su acción, son representadas en sus esquemas biogenéticos y por lo tanto esto le permitirá el desarrollo integral.

Por otra parte hay filósofos del siglo XIX como Herbet Spencer que conceptualizaron al juego como la base para una serie de actividades humanas, Díaz menciona al respecto que el pensamiento de Spencer radica en el juego infantil, ya que este se convierte en un escape del excedente de energía que se tiene a temprana edad y se da en tiempo libre.

- Enfoque cognitivo del juego

El juego tiene un papel poco importante en la educación formal, ya que se tiene la idea de que este solo se practica en el tiempo libre de cualquier ser humano, existen juicios erróneos de que mientras un niño esté jugando éste pierda su tiempo, sin embargo el juego es una actividad global y natural que es aprendida y enseñada desde los primeros meses de vida, se vuelve un aprendizaje que implica puntos de vista afectivos, cognitivos y psicosociales.

Existen teorías como las de Piaget (1945) que definen el juego como una acción cognitiva que implica una complejidad organizativa simbólica y representativa, detalla la relación del juego con distintas formas de comprensión que tiene el niño, la relación que tiene la acción lúdica con el manejo de objetos y sus ideas, así Piaget reafirma que mientras el niño juega comprende el funcionamiento de las cosas.

El juego como se ha mencionado es una actividad que desarrolla diferentes saberes, este tipo de experiencias sociales Ortega las denomina como connotaciones personales en la actividad lúdica, partiendo de su potencialidad del aprendizaje “en los dominios del desarrollo cognitivo desde el instrumental manipulativo al simbólico, mental y lógico operativo”, esta es una experiencia que le da al niño la seguridad necesaria para aprender a arriesgarse, aprender situaciones nuevas y para aprender a conocerse El aprendizaje en las experiencias interpersonales se da en todos los tipos de juego: “los sensorio motrices, los psicomotores, los solitarios, los sociables,

los expresivos, los simbólicos, los manipulativos, los mentales, los de regla, los de tablero, los de patio de recreo, de calle y un sinfín etcétera” (1991, p.13)

- Enfoque sociocultural del juego

El juego también es considerado como una actividad compleja ya que implica procesos de comunicación e interacción social, Ortega plantea que los niños mientras juegan practican la comunicación con sus iguales en todos los planos posibles con “el gesto, el movimiento y la palabra”. (1999, p.11)

El juego es un proceso de aprendizaje en los niños, aprenden a dominar sus respuestas con la de otros, a adecuar el pensamiento, su comportamiento y actitud en conjunto. Por otra parte Ortega (1999) expone la importancia del juego en la infancia ya que es un constructo social en el entrenamiento de habilidades sociales para establecer relaciones interpersonales entre iguales, estas habilidades se desarrollarán para el equilibrio personal y social.

Por otra parte existen teorías socio-cognitivas como las de Vygotsky quien en palabras de Vaquero (1997) planteó el juego como una acción cognitiva espontánea y relajada que refleja el proceso de construcción del conocimiento y organización de la mente del niño bajo la influencia de un contexto social. Vygotsky detalla que el juego se caracteriza por una acción lúdica orientada en el sentido social de lo que se quiere representar en la realidad del niño, desde esta perspectiva Ortega señala que los niños eligen juegos con un contenido que pertenece a su contexto inmediato o un contexto que si no es inmediato conocen a través de los medios de comunicación como la televisión, el radio, revistas, etc. (1999, p.31)

Un ejemplo de este tipo de juegos serán algunas actividades lúdicas que se presentan en este trabajo.

- La motivación

La motivación abarca diversos aspectos y significados, en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje hace referencia a las fuerzas determinantes o factores que incitan al niño

a escuchar las explicaciones del profesor, tener interés en preguntar y aclarar dudas que se le presenten en cualquier proceso, participar de forma activa en las dinámicas de la clase, lúdicas, el realizar las actividades propuestas, estudiar con las técnicas adecuadas, investigar, experimentar, y aprender por descubrimiento, así como de manera constructiva y significativa.

Presentar una conducta motivada para aprender acorde con sus capacidades, inquietudes, limitaciones y posibilidades dependerá de cada niño. Sin embargo psicólogos como Frederick Herzberg refieren que la motivación contempla consecuencias de la satisfacción o insatisfacción ya que no se caracteriza como un rasgo personal sino por las interacciones con los pares, situaciones que viven día con día y el ambiente donde se desarrollen. En ese sentido motivar a alguien, no es más que crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando energía y esfuerzo.

Por otra parte, Arends (1994) le da un enfoque ambientalista a la motivación escolar al plantear que existen muchos factores que están ligados al ambiente de aprendizaje en el aula, y los factores a los que se refiere son: involucrar al alumno en las actividades, el nivel afectivo en que se encuentra, los sentimientos de éxito e interés y la organización del aula.

CAPÍTULO II LA ORIENTACIÓN; FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EXPERIENCIA EN LA LUDOTECA

En el panorama actual de la educación y su contexto histórico presenta una sociedad del conocimiento, esta es un elemento principal para el éxito en el desarrollo económico, educativo y cultural de las grandes potencias mundiales.

La orientación aparece desde tiempos remotos para ayudar a las personas y en particular a los menores. Los primeros hallazgos documentados renombran desde una perspectiva filosófica y educativa en la historia del pensamiento griego de acuerdo con Bisquerra (1996) el estado se hizo cargo de las funciones orientadoras y condujo a los ciudadanos a tomar un oficio de acuerdo a sus habilidades y aptitudes, tres de estos precursores fueron llamados los presocráticos, quienes en sus obras se lee acerca de los inicios pedagógicos de la orientación como referentes educativos.

1 Concepción actual de la Orientación

De acuerdo con Martínez et al (2002) la edad contemporánea se caracteriza por señalar la importancia de la razón en el conocimiento científico para resolver problemáticas en la civilización humana. Se desarrollaría el concepto de que la orientación junto con disciplinas científicas como: medicina, pedagogía y sociología ayudaron a que la orientación fuera vista no solo como apoyo sino como disciplina que estudia procesos del desarrollo humano.

Jean Jacques Rousseau, Johan Pestalozzi y Friedrich Fröebel contribuyeron a sentar bases para el desarrollo de la psicopedagogía, los tres se centraron en el desarrollo infantil. Rousseau puso énfasis en estudiar las diferencias individuales de los niños, en conocer sus capacidades, su forma de pensar y sentir con el propósito de instruir (en Martínez et al, 2002, p. 21). Pestalozzi propuso que la educación fuera un proceso importante que se realiza durante todo el crecimiento del ser humano, desde las primeras etapas de vida, porque ya el ser humano es capaz de desempeñar cualquier

actividad y adquirir conocimientos mediante la observación. Fröebel contribuyó a la concentración infantil al crear juguetes sistematizados para estimular el pensamiento del niño a través del juego (en Bisquerra, 1996, p.21).

La Orientación nace como una disciplina científica en el siglo XX en Estados Unidos de Norte América, los inicios de institucionalización de la orientación en la educación surgieron bajo la industrialización y el sistema económico de dicho país. Frank Parsons, ayudó a la juventud de su época abriendo una casa para la clase trabajadora, los orientaba según sus capacidades para que consiguieran trabajo (en Bisquerra, 1996, p.23) con ello nació el concepto de orientación vocacional para orientar a la clase trabajadora a los puestos laborales de acuerdo con sus intereses y aptitudes, utilizando el siguiente método:

- “Autoanálisis: conocer al sujeto
- Información profesional: conocer el mundo del trabajo
- Ajuste del hombre a la tarea más apropiada” (Bisquerra, 1996, p.24).

Con este método Parsons implementó influencias históricas que determinan a la orientación como una disciplina científica ya que se apoya en disciplinas como la psicología y la sociología.

En las primeras tres décadas del siglo XX se conceptualiza a la orientación para el estudio de las ocupaciones vocacionales y se inicia su implementación en instituciones educativas. Bisquerra hace referencia a John M. Brewer como el exponente principal que conjuga la orientación con la educación y la conceptualiza con las siguientes características:

- “El sujeto es el que toma la iniciativa y pide la orientación
- El orientador debe ser una persona empática
- La orientación se considera como un proceso” (1996, p.32).

Brewer propuso que los ámbitos de la orientación se tomaran en cuenta para el trabajo, la vocación, las actividades del ocio y se incluyera a la familia en los procesos de orientación educativa ya que era importante para la toma de decisiones personales.

Durante esa misma década se introdujo el concepto de “counseling” como un proceso de ayuda individualizado, Bisquerra lo define como “procesos psicológicos de ayuda para la adecuada comprensión de la información profesional en relación con las características personales, intereses, aptitudes y expectativas” (1996, p.30).

Proctor Benefield y Wrenn describieron al counseling como un proceso para enfrentar problemas en los contextos sociales en los que se caracteriza la existencia del ser (en Martínez et al, 2002, p.30).

A principios de los setenta hubo procesos nuevos para el desarrollo grupal en la orientación, Donald Super y Ginzberg, crearon teorías del desarrollo para la carrera, en ellas se resalta la acción del orientador para orientar a profesores para que guíen a los alumnos en tareas de orientación y desarrollo personal en general (Bisquerra, 1998, p. 109).

La orientación en la actualidad es reconocida como una disciplina científica y multidisciplinaria, su conceptualización ha recibido diversas denominaciones como orientación vocacional, educativa, asesoramiento psicopedagógico y para la carrera. Por su complejidad es necesario citar fuentes que ayuden a complementar y aproximar la definición de orientación que se usará en el trabajo de la experiencia profesional aplicado en la Ludoteca de la DGP de la SEP.

Según Echeverría (1992) concibe a la Orientación como “un proceso continuo, sistemático e intencional de mediación, tendente a desarrollar la capacidad de autodeterminación de las personas, para que en base a criterios contrastados, sean capaces de identificar, elegir y reconducir, si es preciso, las alternativas ofrecidas por su entorno hasta asumir los más acordes a su potencial y trayectoria vital”. (Martínez & Martínez, 2011, p. 22)

Para Bisquerra (1996) “la orientación es un proceso de ayuda continuo a todas las personas, en todos sus aspectos, con objeto de potenciar la prevención y el desarrollo humano a lo largo de toda su vida. Esta ayuda se realiza mediante programas de intervención psicopedagógica basados en los principios científicos y filosóficos” (Martínez & Martínez, 2011, p. 22).

De acuerdo con las anteriores concepciones se puede decir que la Orientación es entendida como una disciplina que establece procesos sistemáticos que ayudan a desarrollar y potencializar aptitudes, capacidades, y que además previenen y diagnostican problemáticas en las personas a lo largo de toda su vida, por lo que en esta sistematización se justifica la acción psicopedagógica para trabajar con niños de 6 a 12 años de edad, quienes en casos específicos requirieron una intervención para la atención a problemas manifestados dentro de la ludoteca de la experiencia.

2 Principios, funciones y objetivos de la orientación educativa

La orientación se rige y fundamenta bajo principios que le dan sentido a la acción orientadora, las funciones y objetivos varían dependiendo la finalidad y el ámbito en el cual se sitúe el orientador, para Martínez et al (2002) los principios serán los que justifiquen el objetivo de la función y la acción en educación, como los siguientes:

- “Antropológicos
- Evaluativos o de diagnóstico
- Preventivos
- De desarrollo
- Principio de Intervención Social” (p.43).

Sin embargo, también se proponen otros principios en orientación educativa, Bisquerra (2003) propone lo siguientes:

- “De prevención
- Desarrollo

- Intervención social”

Me ocuparé de las últimas tres definiciones que Bisquerra y Martínez et al señalan para complementar y sustentar la acción en esta recuperación del trabajo profesional y establecer los principios en la orientación que fueron afines a la acción orientadora presente en cada cita

Bisquerra (2003) establece que el principio de prevención deberá anticiparse al problema o situación de riesgo para que pueda superarse la etapa en conflicto; este principio se da en cualquier ámbito y contexto, ya sea familiar, social, emocional y económico, por lo tanto se entenderá que no será exclusivo del ámbito educativo.

Sin embargo, para Martínez et al (2002) “la prevención se caracteriza por ser la transición de una etapa a otra”. Vista desde la psicología, este fin será entendido como la superación adecuada de diversas crisis para alcanzar la madurez y cuyo objetivo será la actuación para corregir el problema en distintos niveles de prevención. (p.49).

Bisquerra (2003) describe este principio como un proceso de acompañamiento en el desenvolvimiento del individuo, dotándolo de las competencias necesarias para su formación en lo profesional y personal del sujeto, así mismo en el proceso, él tendrá como objetivo identificar conductas inapropiadas para su desempeño, para Martínez et al (2002) se interpreta como un proceso de ayuda al sujeto, cuyo objetivo será el de facilitar el desarrollo integral en un proceso continuo en todos los ámbitos (p.50).

Para la Intervención Social Bisquerra (2003) recomienda abarcar el contexto social en el cual el individuo se localiza, el papel del orientador es identificar cada aspecto que pudiera interferir en el desarrollo de las capacidades del sujeto en su contexto social y por lo tanto el orientador más que un guía será un agente de cambio. Este principio de intervención social es un tema importante en la realización de esta experiencia ya que la metodología que se utilizó para describir la experiencia profesional toma en cuenta los diversos contextos en que se desenvuelven los alumnos por lo que se justificará la intervención psicopedagógica realizada en la ludoteca de la DGP de la SEP.

De acuerdo con lo anterior dichos principios fundamentarán la aplicación de las funciones de la orientadora de acuerdo con dicha definición en orientación y por tanto éstas podrán centrarse de acuerdo a su finalidad, los medios, los destinatarios, las estrategias, los métodos o los temas a tratar, según indican Martínez et al (En, 2002, p.53).

Como existen diversos modelos para conceptualizar las funciones del orientador escolar, en Martínez et al (2002) quienes citan cuatro funciones tomadas del documento la “Orientación y la intervención psicopedagógica” del Ministerio de Educación y Ciencia (1940, p. 40-50) las cuales justificaran dicha intervención en la descripción de mi labor profesional que más adelante se detallará en este trabajo.

- “Función de Prevención de dificultades de aprendizajes básicos (lenguajes, percepción, psicomotricidad, estructuración espacio-temporal. Desarrollo afectivo-social, conceptos básicos.
- Función de colaboración con los equipos docentes en la elaboración del proyecto educativo, en la selección y programación de experiencias de aprendizaje, desarrollo de capacidades, potenciación de la autonomía y seguridad personal, creación y consolidación de hábitos y conocimientos mutuos.
- Función de evaluación al iniciarse el proceso (evaluación inicial), a lo largo del mismo como reajuste continuo de actividades y con carácter regulador y auto corrector (evaluación formativa) y también al final del proceso (evaluación sanativa), pero también en cualquier momento del mismo con el fin de detectar el grado de dificultad con el que el sujeto se verá obligado a enfrentar el problema.
- Función de elaboración de adaptaciones curriculares como apoyo técnico a profesores y padres para la atención a sujetos con necesidades educativas especiales” (p.62).

3 Modelos de Intervención en orientación

Dentro del marco de intervención psicopedagógica se encuentran los modelos de intervención, Solé (1998) los describe como una “guía para la acción, diseños, estructuras y componentes de un proceso de intervención psicopedagógica” (p.95) y Bisquerra (1996) señala que los modelos de orientación son los que precisan los procedimientos en la actuación del orientador como una guía en el desarrollo de la experiencia (p.154)

Se parte de que un modelo psicopedagógico es la aproximación a un marco explicativo de la realidad describiendo el desarrollo de la intervención con los componentes esenciales y cuyos parámetros son los que delimitarán el ámbito y la estrategia de intervención (en Solé, 1998, p. 40), ahora bien, como existe una diversidad de modelos la acción orientadora se realiza de acuerdo a los ámbitos y contextos, a continuación se citará el modelo de programas y su conceptualización según Bisquerra.

Para Bisquerra (2003) el modelo de programas es dirigido para la prevención y el desarrollo de los sujetos en cuestión, ya que supone un cambio cualitativo porque se identifican las necesidades del cliente, su finalidad es la intervención directa, dirigido a fundamentar los supuestos teóricos en la acción orientadora. Este modelo será el que sustentará la acción dentro de la intervención realizada en la Ludoteca de la DGP-SEP, y detallará la labor profesional realizada dado que se identificaron problemáticas en los sujetos y en el contexto donde se desarrolló la intervención.

4 El enfoque educativo en la intervención psicopedagógica

En la intervención psicopedagógica desde un enfoque educativo el objetivo son los procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución en cuestión por ello la labor del orientador es conocer sobre la acción psicoeducativa. Para Solé tiene como objetivo prevenir el fracaso escolar y los problemas de aprendizaje en general” (1998, p.45). En concordancia con lo anterior es importante mencionar que el enfoque orientador

debe tener en cuenta la pluralidad de los contextos en los cuales se desenvuelve la intervención, en su realización es necesario analizar los elementos de la institución, el contexto geográfico, económico e institucional, ya que como se necesitará interactuar con la institución y el profesorado de la intervención, “se asesorará al profesorado en sus trabajos de programación, en ciertos aspectos metodológicos y, en general acerca de los distintos elementos de la acción educativa” (Solé,1998, p.45) y con el contexto social, se trabajará con alumnos, profesores, la institución y los sistemas familiares, por lo que es necesario poner atención a la comunicación que se tiene con los distintos sujetos, dentro de la intervención.

5 Intervención psicopedagógica en primaria y educación no formal

La orientación desde el enfoque educativo en primaria se centra en apoyar al alumnado en conjunto con la institución para tomar las mejores decisiones que pudieran enriquecer los principios educativos de aprendizaje y enseñanza en una intervención psicopedagógica. La intervención en la educación primaria se lleva a cabo bajo el marco de la acción tutorial, de acuerdo con Martínez et al (2002), el encargado de llevar esta acción será “un tutor que junto con el profesorado de la institución obtendrán roles iguales a los docentes, coordinarán la tarea pedagógica y educativa de todo el equipo docente”, buscando opciones adecuadas al desarrollo cognitivo de los alumnos (p.537). De acuerdo con lo anterior se puede decir que la función del tutor en la intervención será la de coordinar las actividades que pudieran enriquecer al alumno en un enfoque educativo, haciendo hincapié en las acciones que son deseables en la tutoría; Martínez et al (2002) destacan las siguientes:

- “Una educación en valores, respondiendo a la consideración integral del individuo
- La cohesión del grupo clase, la prevención de conflictos, el seguimiento global de los aprendizajes, la canalización de informaciones hacia los profesores y hacia la familia, y en relación con otros grupos; acciones todas ellas que pretendan favorecer el desarrollo y la convivencia del niño

- La detección de problemas o de deficiencias
- La planificación de las líneas de actuación oportunas” (2002, p.538).

Por otra parte se tiene el tiempo libre, denominado también tiempo de ocio o actividad preferida. Los niños en educación básica o perteneciente a un grupo determinado de educación formal o informal, se refieren a esta particular actividad según Solé et al (2000) como la preferida de su vida cotidiana. La describen como la que no es impuesta por algún adulto y se desarrolla en el tiempo y hora que ellos prefieren. Las actividades del ocio en niños prescolares de 6 a 12 años pueden ser muy variadas de acuerdo a sus intereses, por ejemplo:

- “Juegos (estos pueden ser variados, funcionales, simbólicos, reglados o de construcción)
- Lectura (literatura, comics, revistas animadas)
- Espectadores de cine, arte, tv y radio
- Manualidades
- Danza
- Convivencia con sus pares” (Borja et al, 2000)

Para Borja et al (2000) las actividades de ocio deben ser encaminadas para potenciar todas las posibilidades del ser humano, se deben diseñar juegos y situaciones que desarrollen una educación compensatoria en sus diferentes contextos y ámbitos educativos. Ejemplo de ello son las ludotecas donde el ludotecario tendrá la responsabilidad de incluir actividades lúdicas como:

- Elaborar propuestas de juegos y juguetes a partir de los intereses y gustos de los niños
- Seleccionar materiales y temáticas de juegos evitando la violencia y estimulando la cooperación
- Organización de talleres y propuestas a partir de las sugerencias de los niños

Dichas actividades facilitan el proceso de maduración personal, potenciando el autoconocimiento, las habilidades para las relaciones personales y sociales, el disfrute

del ocio y del tiempo libre, y desarrollar en el individuo aptitudes como la creatividad, la expresión y la solidaridad.

Borja et al (2000) proponen que la ludoteca es un espacio de educación informal donde se facilita el proceso de maduración e inserción social, sobre todo educando en la participación social activa y en el desarrollo de los valores, es un lugar donde se incentivan actividades educativas en el consumo responsable y en el desarrollo de una actitud crítica ante los medios de comunicación de masas, creando una cultura activa donde los niños sean protagonistas y no sólo meros espectadores o sujetos activos de consumo. De esta forma, los niños y jóvenes tendrían la oportunidad de convertirse en responsables directos de la consecución de retos como la eliminación de las barreras étnicas, culturales y de género y la protección del medio ambiente.

En definitiva, la educación no formal debe ser concebida como una educación para la acción, como instrumento de lucha contra la pasividad y la alienación dotando de habilidades y mecanismos para la interpretación de la realidad. Una educación que desarrolle en los niños y jóvenes el espíritu crítico ante el mundo que los rodea y los prepare para cambiarlo

Cabe mencionar que las actividades de tiempo libre que se propusieron en la sistematización de la experiencia profesional fueron diseñadas entre la maestra Alicia y yo, en el ámbito del juego para desarrollar habilidades en el aprendizaje y crear situaciones de paz, tolerancia, negociación, y convivencia, las cuales fueron determinadas por el lugar y materiales disponibles dentro de la institución que alberga la ludoteca.

CAPÍTULO III CONTEXTO FÍSICO Y SOCIAL DEL TRABAJO EN LA LUDOTECA

1 Ubicación geográfica de la ludoteca de la DGP-SEP

La Institución gubernamental a la que pertenece la Ludoteca es la Dirección General de Personal de la Secretaría de Educación Pública ubicada en la Torre Insignia, en Insurgentes Norte No. 423 Colonia Nonoalco Tlatelolco, en la Delegación Cuauhtémoc de la Ciudad de México en la Av. Ricardo Flores Magón esquina con la Av. Insurgentes Norte, dentro de la zona de unidades habitacionales de Tlatelolco.

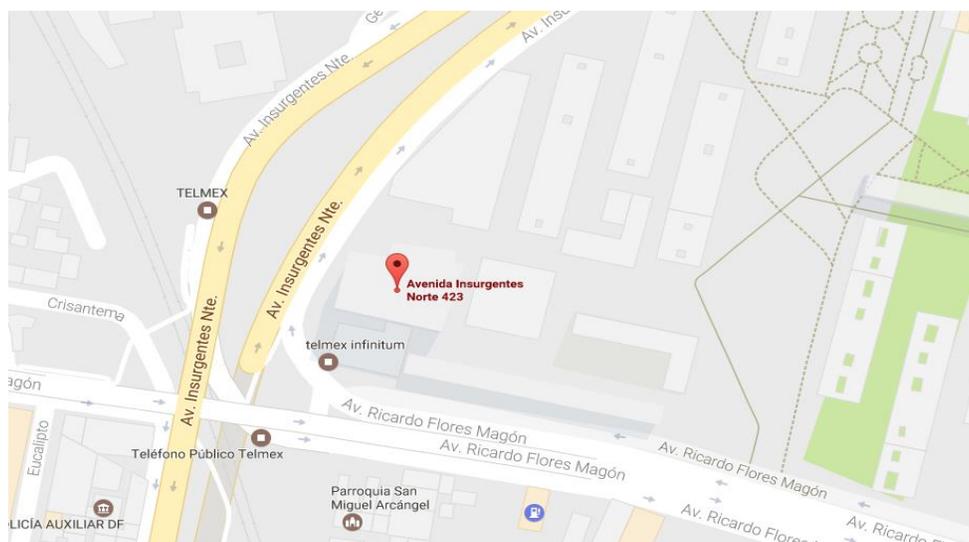


Imagen 1. Se aprecia la ubicación geográfica de la Torre Insignia. (Imagen obtenida de google maps, 01 de Abril de 2018).

La torre fue construida por el arquitecto Mario Pani, se inauguró a finales de 1962 como sede del conjunto habitacional de Tlatelolco, mide 127 metros de alto y cuenta con 22 pisos y un carrión de 26 toneladas de peso. Esta torre fue usada como imagen del Banco Nacional de Obras (Banobras), pero en 1985 la torre quedó inhabilitada debido al terremoto ocurrido en nuestro país. En el 2011, a través de una subasta pública el inmueble fue adquirido por una empresa de bienes raíces norteamericana llamada Cushman & Wakefield quien remodeló el edificio y nuevamente dio uso al inmueble, rentando las oficinas de todo el edificio a la Secretaría de Educación Pública, para albergar instancias entre las que se ubican la Dirección General de Personal (DGP),

La Comisión Nacional Mixta de Escalafón (CAME), La Dirección de la Universidad Abierta y a Distancia de México y la Subsecretaria de Educación Media Superior (SEMS). Junto con la remodelación que tuvo la torre Insignia se construyó un estacionamiento y un edificio anexo con un piso donde se encuentra actualmente la ludoteca.

2 Antecedentes de la ludoteca de la DGP-SEP

Los datos recabados a continuación fueron proporcionados por la maestra Alicia Soriano: El área fue creada en 2009 por acuerdo firmado por la SNTE y la DGP-SEP, como un servicio interno para los hijos de los trabajadores del antiguo edificio localizado en Río de la Loza No. 148 en la Colonia Doctores, Delegación Cuauhtémoc. El servicio se ofreció a los trabajadores de la DGP, donde se pretendía utilizar un modelo de educación lúdica para fomentar valores a los hijos de los trabajadores y estimular el desarrollo integral de los niños y niñas que asistieran al lugar de encuentro. (Anexo 1)

Posteriormente algunas de las dependencias de la SEP se reubicaron en la Torre Insignia y la ludoteca se instaló en la planta alta del edificio anexo; dando servicio no solo al personal de la DGP sino que amplió su servicio a los hijos de los trabajadores de otras dependencias como La Comisión Nacional Mixta de Escalafón, La Universidad Abierta y a Distancia y la Subsecretaria de Educación Media Superior de la SEP

3 Objetivos, finalidad y reglamento de la ludoteca

Cuando un trabajador de las dependencias antes mencionadas pide el servicio de ludoteca, éste debe acudir al piso 18, donde, se ubica la Subdirección de Prestaciones Sociales y Económicas, para que su hijo pueda asistir a la ludoteca, de acuerdo a los siguientes requisitos: El niño deberá tener entre 6 y 12 años, ser hijo o hija de algún

trabajador de la SEP y entregar la siguiente documentación añadiendo una fotocopia de cada documento.

- Credencial de trabajador de la SEP
- Boleta escolar de su hijo
- Acta de nacimiento del alumno
- Fotografía infantil del alumno
- Certificado médico
- Llenar el formulario donde se le notifica al tutor o padre de familia datos sobre su hijo (Anexo 3)

En un lapso de una semana se le entregara al padre o tutor la credencial del niño y éste podrá asistir a la ludoteca en un horario de 9 a 16 horas, de lunes a viernes.

Además se le proporciona una hoja donde se menciona la propuesta o modelo lúdico, con la siguiente información:

- En el área se encuentra “un modelo de educación lúdica para fomento de valores y estimulación del desarrollo integral de niños y niñas, en combinación con los materiales y juguetes de uso colectivo” (Anexo 1)

El documento precisa la finalidad de la ludoteca, asegura el desarrollo pleno e integral de los niños a través del juego, del incremento de habilidades dentro de un marco afectivo que le permitirá el desarrollo máximo de sus potencialidades en un ambiente de bienestar familiar y social. Como objetivos se plantea lo siguiente:

- “Favorecer y estimular el juego
- Ofrecer a la población infantil nuevas posibilidades lúdico-educativas y de tiempo libre
- Propondrá a los menores un lugar de encuentro
- Fomentar la autonomía en niños dándoles posibilidades de elección, decisión y toma de responsabilidades

- Potenciar hábitos y pautas de comportamiento en torno a diversos ejes: higiene, respeto, orden y convivencia, así como el desarrollo de aprendizajes, destrezas o habilidades propias de cada tipo de juegos
- Ofrecer iguales oportunidades de juego para los asistentes, favoreciendo la no discriminación por motivo de sexo, raza, niveles económicos, minusvalías o capacidades diferentes” (Anexo 1)

Es importante aclarar que la información que tiene este documento es muy escasa, no tiene ningún referente teórico ni se explica cómo se realizó y bajo qué circunstancias adoptó la propuesta de educación lúdica. Tampoco se informa sobre el perfil profesional del instructor o maestro a cargo. Sin embargo la encargada del área, la maestra Alicia, menciona que su formación es una licenciatura trunca en sociología, impartida por la Universidad Pedagógica Nacional.

4 Estructura física de la Ludoteca

La Ludoteca se encuentra en el primer nivel del edificio anexo de la torre Insignia, ésta cuenta con dos salones, el primero se utiliza para el uso lúdico-recreativo de los infantes y el segundo alberga una biblioteca con material de lectura. Habría que mencionar que existe un área libre fuera de dichos salones y que será utilizado para actividades y juegos donde se requiriera más espacio y con supervisión de la maestra a cargo o de mi persona: sin embargo, este lugar se compartía con otra área dedicada para los cajeros automáticos de bancos nacionales. Los niños no tenían un baño exclusivo para su uso personal, se compartía un baño público en la planta baja del mismo edificio



Imagen 2. Se aprecia parte del primer piso donde se alberga la Ludoteca y biblioteca de la Torre Insignia. (Autoría personal Abril de 2018)

En cuanto a la estructura física del salón de actividades de la ludoteca, cuenta con 9 mesas de trabajo y 36 sillas, dos muebles donde se encuentran juguetes, material didáctico y de uso diario donado por padres de familia y adquirido por la maestra a cargo y mi persona; tapetes para el uso de los niños, una televisión de 50 pulgadas y un escritorio con una computadora y un proveedor de agua. A continuación se muestra un esquema ilustrativo que describe la organización del salón cuando ingresé a mi servicio social.



Imagen 3. Se aprecia parte del primer piso donde se alberga el salón de la Ludoteca de la Torre Insignia. (Autoría personal Abril de 2018)

5 Niños atendidos y personas que participaron en la experiencia

La Dirección General de Personal tiene a su cargo a todas las dependencias de la SEP que se adjudican en materia de administración de personal, entre ellas se encuentra la Dirección de Relaciones Laborales, ésta tiene una Subdirección de Prestaciones Sociales y Económicas, quien administra lo relacionado con el Servicio Social de cualquier Universidad y a su vez atiende el área de trabajo, en el siguiente cuadro se muestra el organigrama de la Ludoteca.

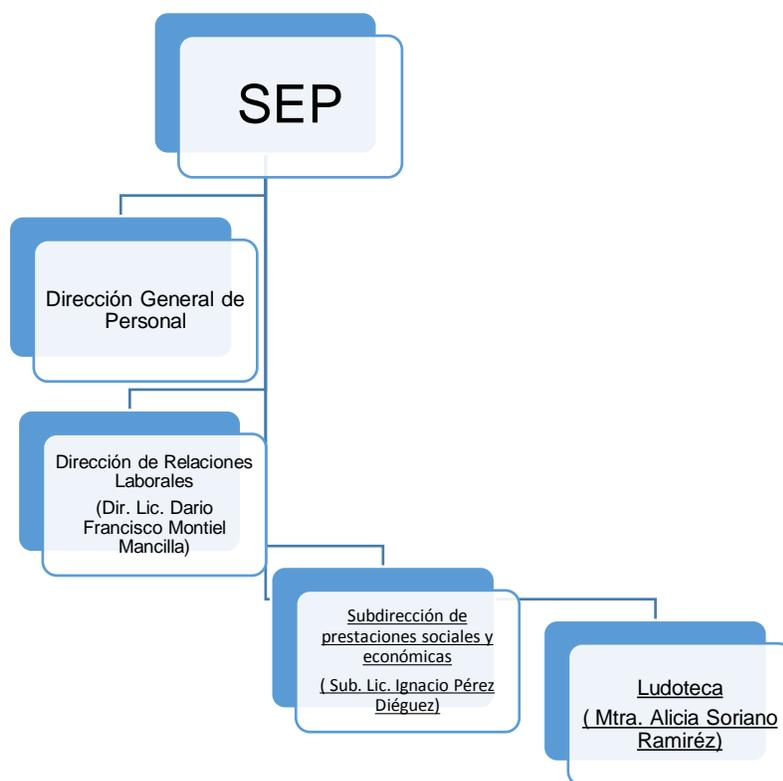


Figura 2. Organigrama de la ludoteca.

Las personas con quienes tuve un trato directo dentro de esta dependencia de la SEP fueron: los cincuenta niños inscritos, el Subdirector Pérez quien continuamente visitaba el área para verificar mi asistencia y el trabajo realizado, la maestra Alicia Soriano encargada del área, los padres y madres de familia quienes tenían la obligación de llevarlos personalmente a la ludoteca, y si estos no lo hacían, los infantes no podrían

acceder a las instalaciones ya que tenían que firmar una hoja de acceso para su registro.

Las edades de los infantes oscilaban entre los 6 a 12 años; como se mencionó en el planteamiento del problema, la asistencia era irregular, el servicio era requerido cuando los infantes no asistían a clases. Entre semana solo se trabajaba aproximadamente con 5 niños y la asistencia era alta cuando los niños tenían vacaciones o cuando había junta del consejo técnico escolar y en dicho día se atendían alrededor de 30 alumnos. En el siguiente recuadro de asistencia se detalla los nombres y edades de niños y padres de Familia:

	Nombre del niño	Edad	Padre o Tutor	Asistencia Regular	Asistencia esporádica
1	Abigail Tadeo	10	Candy		X
2	Alberto Ortiz	10	Margarita	X	
3	Alondra	6	Gloria		X
4	Ana Laura	7	Sandra	X	
5	Ana Luisa	10	Luis	X	
6	Ángel Eduardo	8	Salome		X
7	Arantza	10	Teresa	X	
8	Aranza	9	Alma		X
9	Bárbara	10	Héctor	X	
10	Dánae	10	Adriana		X
11	David	9	David	X	
12	David	9	Candy	X	
13	Diego	9	Liliana	X	
14	Eduardo	6	Marta R	X	
15	Elizabeth	12	Heydi		X
16	Elizabeth 2	11	Martha	X	
17	Erick Jesús	9	Eduardo		X
18	Estefanía	9	Guillermina		X
19	Estrella	11	Gloria	X	
20	Gael	7	Joel	X	
21	Gerardo	12	Liliana		X
22	Gilberto	7	Fernanda		X
23	Hannya Axyn	10	Claudia		X
24	Iyan	6	Angélica	X	

25	Jessica	12	Nely	X	
26	Jimena	8	Rosa	X	
27	Kevin	8	Isis	X	
28	Leonardo	11	Teresa	X	
29	Leslie Naomi	8	Esperanza	X	
30	Luis Ángel	9	Blanca		X
31	Luis Diego	7	Jesús Luis	X	
32	Ma. Cristina	10	Luz Elena		X
33	Mayte	6	Teresa	X	
34	Marlene	11	Lidia		X
35	Miguel	10	Margarito	X	
36	Montse	12	Frida		X
37	Mut	11	Lizbeth	X	
38	Nalleli	10	Fernanda		X
39	Pamela	9	Laura	X	
40	Sara	10	Ricardo		X
41	Scarlett	10	Adriana		X
42	Sofía	6	Viridiana	X	
43	Valentina	6	Angélica		X
44	Esteban	8	Adriana		X
45	Alejandro	10	Alex		X
46	Ian	10	Angélica	X	
47	Stella	8	Héctor		X
48	Cesar	9	Héctor		X
49	Raúl	10	Mirna		X
50	Frida	8	Esteban	X	

Tabla 1. *Asistencia en la ludoteca*

Por otra parte durante el proceso de la experiencia profesional tuve contacto con el personal de la dependencia que se encontraba en la planta baja del edificio ya que se compartía el sanitario público y se oponían a que los niños lo utilizaran debido a sus constantes quejas de que los menores lo ensuciaban y hacían ruido al bajar las escaleras. A pesar de que propusimos realizar la limpieza de los sanitarios después de utilizarlos las personas encargadas de la dependencia en diferentes ocasiones cerraban con llave el baño, por lo que era necesario ingresar a la torre y buscar baños abiertos al público en los diferentes 23 pisos de la Torre Insignia.

Durante la observación realizada se evidenció que los asistentes tenían problemas con sus compañeros, esto se debía a que los padres tenían problemas con la maestra Alicia y con los demás papás que trabajaban en las diferentes áreas, en ocasiones escuché a los niños expresarse mal de los padres que trabajan en otras áreas, pues no tenían el mismo rango al de sus padres.

CAPÍTULO IV PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA ATENCIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA LUDOTECA

En este apartado se describirá la sistematización del trabajo, donde se citarán sucesos vividos y se reflexionará a partir de las actividades desarrolladas durante los 7 meses de trabajo. En la institución se contaba con dos espacios, uno para guardar libros y otro para llevar a cabo las actividades recreativas.

Los recursos aportados por la institución consistían en una computadora, una televisión de 50 pulgadas y materiales de consulta como libros de texto de química, física, biología español, matemáticas, historia, psicología, pedagogía, en administración de empresas, arquitectura, contabilidad y libros de literatura contemporánea entre otros. El material didáctico y juguetes eran donados por padres de familia, la maestra Alicia y yo; sin embargo, cuando teníamos que imprimir algunas actividades, se buscaban hojas de reciclado en los pisos de la DGP.

Las obligaciones a desempeñar eran las de apoyar pedagógicamente a la maestra a cargo. Cuando inicié actividades en la ludoteca no contaba con experiencia para trabajar con niños y no sabía qué era una ludoteca por lo que desde el primer día me dispuse a investigar sus objetivos, elementos y estructura pedagógica. Posteriormente se realizó una observación participativa durante 5 días con los asistentes, esto para contar con un diagnóstico para diseñar el trabajo pedagógico a desempeñar.

1 El juego como una técnica didáctica en el aprendizaje

Algunas de las actividades de este trabajo hacen referencia a las diversas dimensiones de la personalidad en el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral y social de los menores atendidos, ya que permitirán la construcción de significados mediante los cuales se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por ello, el juego debe ser tomado en cuenta en todas las etapas de desarrollo del ser humano, porque fortalece las relaciones sociales y la adquisición de nuevos

conocimientos. Jiménez y otros (2004) mencionan que dicha actividad despierta la creación de nuevas formas culturales y sociales porque se aprende a compartir el espacio, el lenguaje comunicativo y relaciona lo real concreto con lo simbólico; se aprende a compartir sentimientos, a convivir y a conjugar su presente con un imaginario que los proyecta a un futuro motivador.

En las prácticas de observación realizadas de los 5 días siguientes, hice una reflexión sobre la poca implementación de actividades encaminadas al juego en el aula, el personal de la institución no se ocupaba de programar contenidos lúdicos que favorecieran el sentido de una ludoteca. Sin embargo, existe un documento donde se define una propuesta de modelo a realizar por el personal de la DGP, pero no se explicaba cómo llevarla a cabo (Anexo 2). En el siguiente cuadro se puede apreciar el registro de los 5 días de observación participativa

Hora de llegada	12:00 pm	Día 1 3 de noviembre del 2014
Hora de salida	4:00 pm	
Educadora	Alicia Soriano Ramírez	
Niños asistentes	No hubo niños durante las 4 horas de mi servicio	
Observaciones	La maestra Alicia me muestra la Ludoteca. Menciona que la asistencia es irregular ya que los niños solo asisten cuando no van a la escuela, están de vacaciones o se encuentran en el área de trabajo del padre o madre Solo se trabajó en acomodar material e ir a imprimir dibujos y ponerlos en una carpeta	
Actividad propuesta por la docente	La maestra menciona que no realiza ninguna planeación semanal y solamente muestra una recopilación de trabajos realizados por los niños (dibujos)	

Tiempo de la actividad	_____
Contenidos. conceptuales	_____
Procedimentales	_____
Actitudinales	_____
Recursos materiales	_____
Observaciones de la actividad	No hubo actividad

Hora de llegada	12:00 pm	Día 2 4 de noviembre del 2014
Hora de salida	4:00 pm	
Educadora	Alicia Soriano Ramírez	
Niños asistentes	Leslie Aguilar 8 años Diego Hernández 9 años	
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando ingresé a la ludoteca identifiqué dos niños de quienes la maestra Alicia menciona que son primos y me los presenta. Se muestran cariñosos y Naomi sin conocerme me abraza instantáneamente y dice “tu si vas a jugar conmigo ¿verdad?”. Asistieron porque se encuentran enfermos y no los recibieron en la escuela. La maestra dice que Naomi no tiene papás, la persona que está a cargo de ella es su tía y es secretaria en el piso 14. Menciona que Diego es primo de ella y su papá y 	

	<p>mamá trabajan en el piso 16 sin saber su puesto a desempeñar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solo se realiza una actividad durante las 4 horas de mi S.S. • Posteriormente se les prestan juguetes y miran televisión • Los juguetes se encuentran en buen estado y la maestra menciona que todo el material didáctico y de juego es donado por los mismos padres o su persona • Sus tutores van a recogerlos 10 min antes de su hora de salida (3:50 pm) 	
Actividad propuesta por la docente	Colorea dibujos que la maestra imprime en hojas de reciclaje	Objetivo: Reafirmar la Motricidad fina
Tiempo de la actividad	1 hora	
Contenidos conceptuales	-	
Procedimentales	Colorea en hojas de reciclaje dibujos impresos por la maestra	
Actitudinales	Mientras colorean se muestran aburridos, miran la televisión y se paran constantemente caminando en las instalaciones sin terminar de colorear.	
Recursos materiales	Dibujos impresos para colorear, colores, crayolas, diamantina y cuaderno personal	
Observaciones de la actividad	<p>Los niños se muestran aburridos durante la actividad. La maestra Alicia trata de charlar con ellos porque pelean mucho entre ellos, se observa que;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diego dice muchas palabras altisonantes a Naomi. Se levanta mucho con el pretexto de tomar agua, No termina la actividad. Colorea fuera de las líneas marcadas por los dibujos. Percibí que no puede 	

	<p>pronunciar la r al comunicarse. No cuenta con limpieza bucal y se queja de dolor en la garganta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naomi es muy cariñosa conmigo, todo el tiempo desea abrazarme, es ordenada, recoge los colores que ocupa, colorea muy bien, no tiene problemas en realizar la actividad. Al finalizar le pregunté a la maestra el objetivo de la actividad a lo que contestó “Es para reafirmar la motricidad fina ya que Diego tiene problemas con eso”. Me sorprendió el comentario de la maestra ya que los niños de su edad ya han desarrollado las habilidades psicomotoras.
--	--

Hora de llegada	12:00 pm	Día 3 5 de noviembre del 2014
Hora de salida	4:00 pm	
Educadora	Alicia Soriano Ramírez	
Niños asistentes	No hubo niños durante las 4 horas de mi servicio	
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • En mis anotaciones elaboré un mapa del lugar • Ayudé en las actividades de limpieza • Me muestra la maestra el aula de al lado, donde se alberga una biblioteca y los niños pueden asistir, la maestra dice que no existen libros adecuados para edad de los niños y solo sirve para consultas del personal de la DGP 	
Actividad propuesta por la docente	_____	
Conceptos conceptuales	_____	
Procedimentales	_____	

Actitudinales	_____
Recursos materiales	_____
Observaciones de la actividad	No hubo ninguna actividad

Hora de llegada	12:00 pm	Día 4 6 de noviembre del 2014
Hora de salida	4:00 pm	
Educadora	Alicia Soriano Ramírez	
Niños asistentes	Leonardo Guerrero 11 años Mayte Guerrero 6 años	
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Al ingresar a la Ludoteca no había niños • A la 1:00 pm entran dos niños, la maestra me presenta a la mamá y los niños haciendo mención que será su asistente durante mi servicio social • La maestra menciona que su mamá trabaja en la Coordinación de la DGP en el piso 19 • Al terminar la actividad que se realizó durante su estancia se prende la televisión y miran mientras comen su lunch • Su mamá los recoge a las 4:10 pm 	
Actividad propuesta por la docente	“Inventar un cuento”	Objetivo: dibujar algo que imaginen
Tiempo de la actividad	2 horas	

Conceptos. conceptuales	-
Procedimentales	Elaborar un dibujo a partir de su imaginación. Tendrán que colorearlo y después inventar una historia acerca de su dibujo
Actitudinales	Pasarán al frente a explicar por qué lo hicieron y contar su historia
Recursos materiales	Hojas blancas de reciclaje, colores, crayolas.
Observaciones de la actividad	<p>Mayté realiza su dibujo satisfactoriamente y todo el proceso de la actividad sin pararse de su silla. Platica conmigo sobre que no le gusta ir mucho a la Ludoteca porque se aburre ahí. En diversas ocasiones pide que se prenda la televisión para mirar un programa animado</p> <p>Leonardo: muestra desagrado ante la actividad; sin embargo intenta hacerla. Le da mucha pena ponerse de pie para explicar su cuento, durante el proceso de la actividad saca su tablet y teléfono, la maestra Alicia le pide que lo guarde ya que no están permitidos los aparatos de valor porque se pueden descomponer.</p>

Hora de llegada	12:00 pm	Día 5 7 de noviembre del 2014
Hora de salida	4:00 pm	
Educadora	Alicia Soriano Ramírez	
Niños asistentes	Mut Hernández 11 años	
Observaciones	<p>Al llegar a la ludoteca encuentro que hay un niño y me presento.</p> <p>Pido a la maestra que me enseñe su diario de campo, (una libreta de evidencias de todos los trabajos mencionados</p>	

	<p>que realizó con los niños durante las vacaciones de verano)</p> <p>Menciona que no existe algún registro o información sobre los niños, ya que esta es confidencial y solo cuenta con la credencial de cada infante.</p> <p>El Subdirector Ignacio Pérez Diéguez llega a checar mi asistencia y le explico que necesito información acerca de los niños para conocerlos y poder crear actividades acordes a su edad y condición académica. Me indica que suba a su oficina la siguiente semana, para que busquen esa información y me la puedan proporcionar</p>
Actividad propuesta por la docente	No se realizó ninguna actividad ya que la mamá de Mut pide asesoría para que le expliquemos a su hijo la suma, resta y multiplicación de fracciones
Tiempo de la actividad	3 horas
Contenidos conceptuales	Planteo una explicación sobre qué es una fracción y cómo se representa.
Procedimentales	Se hacen ejercicios, ejemplificando la suma, resta y multiplicación de fracciones
Actitudinales	Muestra interés
Recursos materiales	Cuaderno y lápiz
Observaciones de la actividad	Mediante la ejemplificación de fracciones Mut realizó satisfactoriamente los procedimientos y posteriormente pudo entender el proceso sumatorio de la resta y multiplicación

Al término de mi observación elaboré un esquema de las problemáticas que observé desde mi percepción pedagógica, a fin de ayudar a implementar actividades enfocadas

a un modelo lúdico que diera valor al cumpliendo de metas y objetivos marcados por una ludoteca.

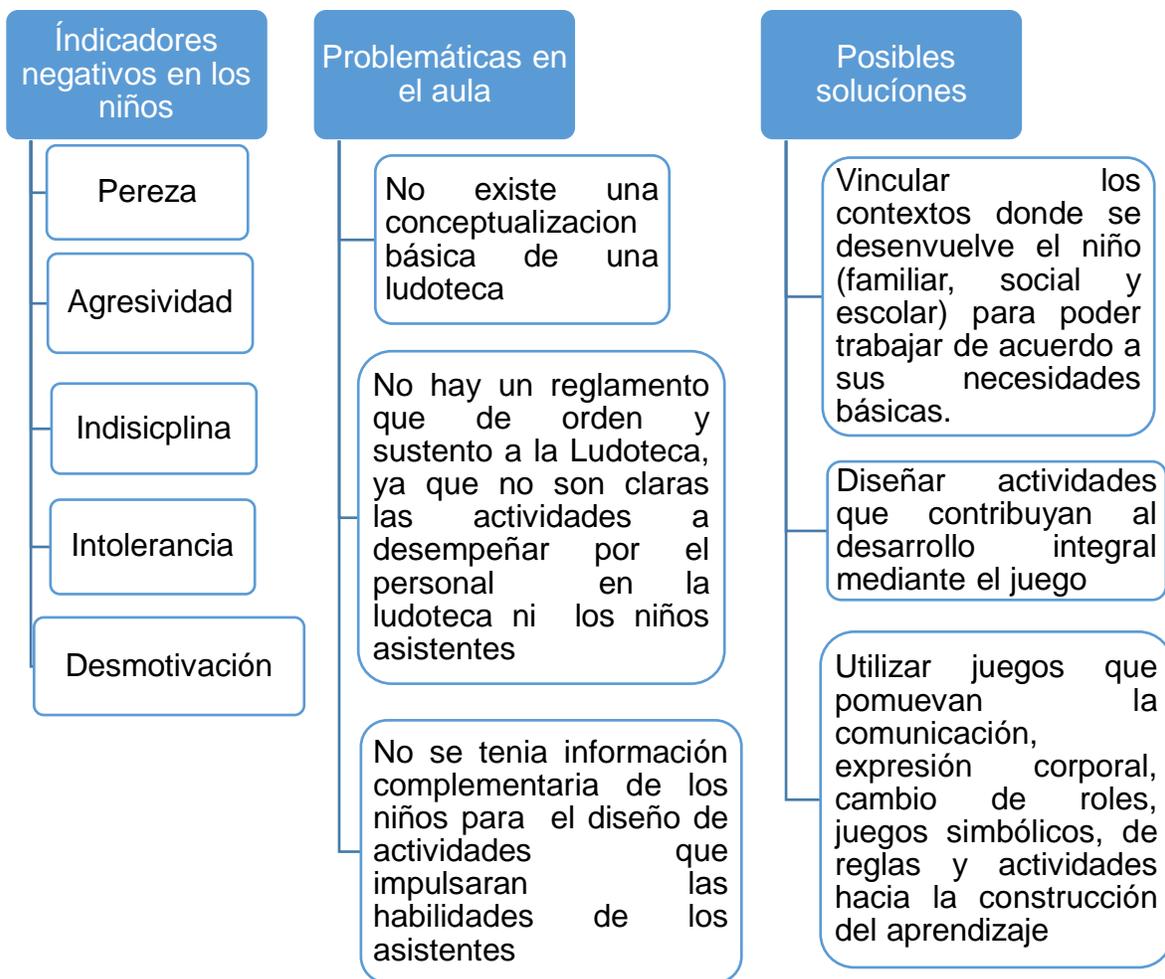


Figura 3. Esquema de observación. (Autoría personal)

Cabe señalar que diseñé el esquema anterior dos semanas después de realizar mi observación participativa, e hice entrega del documento a la maestra Alicia y al Licenciado Ignacio Pérez Diéguez. Hice una petición al Licenciado Ignacio de facilitarme los documentos de inscripción y los datos de cada niño para poder diseñar actividades adecuadas a sus procesos de desarrollo; sin embargo, inmediatamente se negó la petición ya que no podía tener acceso a dichos documentos porque solo estaba trabajando temporalmente en el área, y se me notificó que si ya había tenido contacto

con la mayoría de los niños se podían implementar actividades para erradicar los indicadores negativos descritos en mi documento, puesto que se acercaba el fin de mes y muchos de niños asistirían a la ludoteca.

2 La interacción y colaboración de los niños en las actividades de la ludoteca

Los menores que asistían regularmente iban a una escuela pública cercana a las instalaciones de la DGP y se presentaban después de su hora de salida. Los contextos culturales, económicos y de edad eran diversos; pude observar que los niños no lograban integrarse y trabajar en equipo. La maestra Alicia trataba de aplicar actividades de dibujo y juegos de mesa como “Ganga”, “Adivina quién”, “Monopolio” y “Operando”, estos juegos son cooperativos y se usan como herramienta para trabajar dinámicas de equipo pero la maestra solo los utilizaba para entretenerlos

Pude percatarme que este tipo de actividades los mantenían dispersos y poco incentivados a permanecer en el aula. Por lo que se concluyó que los menores no sentían alguna motivación por asistir al espacio recreativo ya que consideraban que el lugar solo era una estancia de espera.

Como se mencionó, en el informe de observación entregado al Licenciado Pérez se describe que no existe un reglamento que le dé sustento y orden a la ludoteca, y que se necesitaba planear actividades encaminadas al amplio concepto que es el juego. Durante el primer mes de trabajo noté que la mayoría de los niños llevaba sus dispositivos móviles y los sacaban para entretenerse; requerían que la televisión se prendiera para mirar series animadas; solicitaban que se imprimieran dibujos para que se coloreara o se prendiera la computadora para que la utilizaran sin alguna razón en particular. En caso de que se les negara alguna petición expresaban su molestia con antipatía; así que me dispuse a plantear junto con la maestra Alicia un reglamento que contemplara las necesidades lúdicas de los asistentes y los motivara a que ellos se sintieran en libertad de asistir diariamente después de sus clases regulares. El

siguiente reglamento se colocó en diferentes áreas de la ludoteca para que los niños lo leyeran.



Imagen 4. Reglamento de la Ludoteca (Autoría personal 2015)

Además se planteó qué la colaboración y motivación eran conceptos que se deberían incluir en las actividades lúdicas para plantearse durante la propuesta ya que era necesario crear un entorno en el que los niños pudieran desarrollar sus habilidades.

Psicólogos como Frederick Herzberg en la teoría de los factores motivacionales plantea que contemplan las consecuencias de la satisfacción o la insatisfacción en el

trabajo, considera estos factores de "Higiene" o de "motivación" y menciona que la "Higiene" dependerá de factores como:

- Beneficios
- Organización
- Relaciones con los compañeros de trabajo
- Ambiente físico
- Supervisión
- Seguridad
- Crecimiento
- Madurez
- Consolidación

Mientras que los factores de motivación son:

- Logros
- Reconocimiento
- Independencia
- Responsabilidad
- Promoción

Aunque Herzberg plantea su teoría en la motivación laboral lo citó porque su teoría se adapta a los factores y situaciones vividas con los niños en la ludoteca. De acuerdo con Herzbert la motivación no se caracteriza como un rasgo personal sino por las interacciones con los pares y sus situaciones que viven día con día. De ahí la importancia que tiene la motivación dentro de las actividades en la ludoteca, porque es un aspecto relacionado con el desarrollo de las personas en cualquier etapa personal. La colaboración también es otro rasgo importante, para Vygotsky (1978) esta tiene que ver con los procesos de aprendizaje, el trabajo colaborativo entre los infantes "despierta una variedad de procesos de desarrollo que son capaces de operar solo cuando el niño interactúa con otras personas y en colaboración con sus compañeros".

Esto quiere decir que hay un nexo entre su desarrollo cognitivo individual y su interacción social en bienestar para su propio desarrollo.

Al finalizar el primer mes de estancia en la ludoteca, se me informó que tendría que realizar diversas actividades para el día 28 de noviembre, porque la mayoría de los menores inscritos acuden a la ludoteca durante todo el día de 9:00 a 16:00 horas debido a que se realiza la junta de consejo mensual en las escuelas regulares. De acuerdo con la información obtenida junto con la maestra Alicia se plantearon las siguientes propuestas de actividades que contemplaran trabajo colaborativo entre los asistentes para que se sintieran motivados a asistir a la ludoteca, las actividades planeadas fueron:

PRIMERA ACTIVIDAD

TÍTULO: Las olimpiadas de las oportunidades	Hora de Inicio: 9:30 am	Duración: 2 horas
Explicación de la actividad: <ul style="list-style-type: none">• Los deportes están muy diferenciados por sexos, y es un ámbito en el que la desigualdad por razón de género marca una discriminación muy evidente.• Organizar dos o más equipos, en los que esté equilibrado el número de niñas y niños.• Dependiendo de las posibilidades deportivas de las que dispongamos, ponemos en marcha un campeonato en el que todos y todas deben participar por igual en cada uno de los deportes. Por ejemplo, elegir deportes como futbol, comba, béisbol, voleibol, y carreras de obstáculos.• Todos los equipos deben participar en cada deporte, recordando que no está permitido hacer comentarios o bromas sexistas (lo que restaría un punto al equipo). Por cada partido ganado, el equipo sumaría un punto.• El equipo ganador podría elegir ver una película en las últimas dos horas del horario de la ludoteca.		

<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Cuerdas • Aros 	<p>Asistentes: 30 niños 13 niñas y 17 niños</p>
<p>Referencia teórica:</p> <p>La igualdad de géneros comienza desde la infancia, punto clave en la formación de hábitos y valores. Según la Unesco, en su informe Igualdad de Géneros, es "la igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades de mujeres y hombres, niñas y niños. La igualdad no significa que las mujeres y los hombres sean lo mismo, sino que los derechos, responsabilidades y oportunidades no dependen del sexo con el que nacieron. La igualdad de género supone que se tengan en cuenta los intereses, las necesidades y las prioridades tanto de las mujeres como de los hombres, reconociéndose la diversidad de los diferentes grupos de mujeres y de hombres" (2017)</p> <p>Por consiguiente es necesario crear un pensamiento crítico desde la infancia, que fomente una identidad de género sana con pleno respeto a sus semejantes.</p>	
<p>Estrategia metodológica:</p> <p>Actividad socioeducativa para romper con los prejuicios sociales que se inculcan en los infantes, en sus diferentes contextos</p>	
<p>Intencionalidad de la actividad:</p> <p>La finalidad de la actividad es enseñarles a los niños asistentes que cada uno tiene diferentes aptitudes y habilidades para desempeñar cualquier actividad; sin embargo todos tienen la misma oportunidad de realizarla.</p> <p>Contenidos actitudinales:</p> <p>Estos tipos de contenido abarcan el saber qué, saber cómo y el saber hacer y se relacionan con un tipo de capacidades: cognitivas-intelectuales, cognitivas-</p>	

motrices o cognitivas-afectivas. Por lo que la realización de esta actividad motivaría al desarrollo de los saberes de los niños, y podrán mejorar sus relaciones interpersonales por lo que se esperaría que repercutan en un sentido de pertenencia hacia la ludoteca.

Contenidos procedimentales:

Se requiere enlistar y explicar a los menores las reglas del juego para que de manera ordenada y se realicen adecuadamente.

Contenidos conceptuales a desarrollar: Al comienzo de la actividad se realiza una breve plática con los niños y se expresan los siguientes contenidos para que puedan entender mejor la actividad

- Género
Construcción cultural según la cual se asigna a las personas determinados papeles, ocupaciones, expectativas, comportamientos y valores por el hecho de haber nacido mujeres u hombres.
- Discriminación de género
Situación de marginación sistemática hacia las mujeres, está profundamente arraigada en la sociedad patriarcal. Implica que no se otorgan iguales derechos, responsabilidades y oportunidades a hombres y mujeres.
- Estereotipo sexual
Construcción cultural que un grupo o una sociedad asigna a hombres y mujeres, estableciendo para cada sexo distintos papeles, actitudes, comportamientos y características
- Igualdad de género
Igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres supone la ausencia de toda discriminación, directa o indirecta, por razón de sexo.
- Igualdad de oportunidades
La igualdad es un derecho que implica que todos los seres humanos deben tener las mismas oportunidades para conseguir equivalentes

condiciones de vida a nivel personal y social, independientemente de su sexo, etnia, religión, opinión o cualquier otra condición

Análisis de la actividad

Los grupos se formaron de la siguiente manera:

Los osos

Abigail, Ana Luisa, Angel, Nahomi, David, Tadeo, Eduardo, Elizabeth, Diego y Mayte

Las sufridas

Alberto, Angel, Arantza, Danae, Elizabeth, Gerardo, Mut, Kevin, Luis Diego, Leonardo

Acuarelas

Alondra, Barbara, Jimena, Cesar, Hector, Luis Angel, Montse, Esteban, Raul, Nalleli

- Primera actividad (Juego de obstáculos)

Se realizó satisfactoriamente, no hubo comentarios de desagrado ni de enojo, a pesar de que días atrás se notaba a los asistentes de la ludoteca dispersos y poco motivados, esta actividad la realizaron sin ningún problema, a excepción de Nahomi, esta niña que quería que yo estuviera a su lado todo el tiempo, la notaba insegura y con miedo a que la criticaran; sin embargo sus compañeros no mencionaron nada en su contra

- Segunda Actividad (Anotar goles)

Esta actividad se realizó satisfactoriamente, a pesar de que había niños de 6 años que no tuvieron problema alguno para botar la pelota. Noté que entre equipos se ayudaban para organizar las canchas para meter los goles. Se mostró compañerismo y apoyo entre los asistentes más grandes a los más pequeños

- Tercera actividad (Cascaritas)

La finalidad de esta actividad era en un principio que el equipo que realizará la mayor cantidad de cascaritas con la pelota fuera el ganador: pero como un grupo iba en desventaja decidí que se haría al contrario, y el equipo ganador sería el que menos cascaritas realizara. En esta actividad me di cuenta que el equipo más disperso era el de “acuarelas” y al final obtuvieron el punto ya que no realizaron tantas cascaritas.

- Actividad para el desempate:

Los equipos se encontraban cansados por la actividad física, pero la intencionalidad era que se dieran cuenta que todos tienen las mismas oportunidades y habilidades diferentes para ganar. Así que decidí que el equipo ganador de las olimpiadas sería el que recordará la mayor parte de los conceptos mencionados al principio de las actividades y que ejemplificaran un concepto durante su participación. Recibí la grata sorpresa de que la mayoría de los menores deseaba participar y hacer ganador a su equipo.

Entre actividades se da el tiempo de una hora para que los menores puedan ingerir alimentos, mientras tanto la maestra me comenta que observe si la mayoría lleva algún alimento para ingerir y si no, auxiliarlo con el agua que se compra en conjunto. Me percaté que 5 niños no llevan alimentos, a pesar de que era una jornada larga de 9:00 a 16:00 horas los padres no incluían un pequeño lunch para sus hijos.

Durante la hora de descanso se podía asistir a los baños públicos en la planta baja del edificio, los niños no pueden bajar solos, siempre en compañía de algún adulto. La maestra me comenta que tengo que tener cuidado cuando los menores bajen, ya que al fondo de las escaleras se encuentra un cajero automático y en ocasiones se encuentra el personal de la compañía de valores rellenando el cajero y se encuentran armados y esto provoca que los menores se asusten. Posteriormente se inicia la siguiente actividad:

SEGUNDA ACTIVIDAD

TÍTULO: ¿Sabemos que son los fósiles?	Hora de Inicio: 12:30 pm	Duración: 2 horas
Explicación de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un Fósil • Se pondrán las mesas afuera de la ludoteca • Se explicarán los conceptos necesarios para describir que es un fósil • Se le darán a los niños materiales necesarios para su realización • Se pedirá poner la mezcla de yeso y agua en un molde • Se revolverá el yeso junto con agua para facilitar que la huella quede impresa • el niño dejará su huella de la mano en la mezcla. • A continuación, sacamos el bloque de la mezcla y lo ponemos en algún lugar de la ludoteca donde dé el sol. • El proceso de secado del yeso tardará aproximadamente 20 min 		
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Yeso • Agua • Pinceles • Acuarelas • Imágenes ilustrativas de dinosaurios 	Asistentes: 30 niños	
Referencia teórica: <p>Las ciencias naturales son de gran ayuda para el escolar ya que lo dota de conocimientos científicos acerca de los fenómenos naturales. Además de esto le fomenta valores y hábitos de higiene para la protección de su salud, así como le hará hacer conciencia de la importancia del medio ambiente y su cuidado.</p>		

El propósito de esta disciplina según la SEP a través de su comunicado 174 del 2018 es que los niños adquieran conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes que se manifiesten en una relación responsable con el medio natural, comprenda el mundo en que vive y sea capaz de cuidar y preservar el medio ambiente.

Estrategia metodológica:

Actividad socioeducativa y de utilidad para que los alumnos comiencen a romper sus falsas creencias de que la tierra siempre ha sido igual a la que conocen actualmente y, por tanto, que siempre han existido las mismas especies.

Intencionalidad de la actividad :

Que comprendan cómo se crean los fósiles, las huellas, y cómo es posible que hayan ido quedando en el suelo huellas de distintos seres vivos y especies con el paso de los años. Además, comprenderán que la acción de otros factores como el sol, el agua o el viento, aceleran la transformación de cualquier elemento a fósil.

Contenidos actitudinales:

Esto tipo de contenidos abarcan el saber qué, saber cómo y el saber hacer y se relacionan con un tipo de capacidades cognitivas-intelectuales que se trabaja desde la dimensión temporal y el estudio de la sucesión de acontecimientos en el tiempo de forma palpable y atractiva.

Contenidos procedimentales:

Establecer las reglas de la actividad para que los niños puedan realizarla de manera satisfactoria

Contenidos conceptuales a desarrollar:

Se les mostraran las imágenes ilustrativas de fósiles y se les explicara el proceso de fosilización

¿Qué son los fósiles?

Los fósiles son los restos o marcas de animales extintos, que después de muertos sus cuerpos o marcas de su actividad se han conservado de alguna manera. Los fósiles más comunes se encuentran en las rocas, pero también pueden ser encontrados en el hielo o en el ámbar, savia de los árboles que corría por el tronco y después de un tiempo se endurecía preservando animales o vegetales en su interior. Este material conservado puede ser formado de cualquier tipo de organismo, sin embargo los más comunes son animales vertebrados o que tienen alguna parte dura, generalmente ósea en el cuerpo y que logran superar la descomposición

¿Para qué sirven los fósiles?

investigadores consideran que el resto de un ser vivo debe tener más de 11.000 años para ser considerado fósil, si se encuentra organismos preservados que sean más recientes son considerados sub-fósiles. Sin embargo otros consideran que cualquier vestigio de cualquier período geológico del pasado de la tierra puede ser considerado fósil. Hasta hoy, la paleontología, ciencia que estudia los fósiles, describe y clasifica los fósiles en 2 tipos principales que puedes ver a continuación.

Somatofósiles. Son los fósiles que más llaman la atención, ya que están compuestos de partes del cuerpo de un ser vivo extinto, como dientes, caparazones, conchas, huesos, hojas, troncos de árboles o partes blandas de los animales, que rara vez se preservan.

Iconofósiles. Compuestos por indicios de que un ser vivo estuvo o vivió en un lugar determinado, como huellas, cáscaras de huevos, excrementos o heces conservadas por la mineralización o desecación, refugios o cuevas donde vivieron animales etc.

Cómo se forman los fósiles

Los fósiles, somatofósiles, iconofósiles, se forman después de que los restos del cuerpo es enterrado. Son tres las formas de preservación, mineralización,

fundición y moldeo y carbonización que conservan los restos durante millones de años

Mineralización

Son procesos en los que los huesos y los icnofósiles se forman. Los restos del cuerpo reciben una adición de minerales o una alteración de los minerales originales existentes en el hueso, que acaban convirtiendo los restos prácticamente en roca, con el que se conoce por la petrificación. Son buenos ejemplos los troncos de los árboles, grandes huesos y caparazones.

Carbonización

Se produce cuando hay una pérdida de sustancias volátiles (oxígeno, hidrógeno y nitrógeno principalmente), dejando una película de carbono. Es más frecuente en estructuras formadas de lignina, quitina, celulosa o queratina. Esta ocurre cuando restos de plantas o de animales son aplastados debajo de una roca.

Análisis de la actividad:

Al inicié me percaté de que algunos niños ya habían realizado dicha actividad en sus escuelas, se mostraban inquietos y aburridos. Después de notar la actitud negativa, organicé dos grupos, el primero lo formaban los asistentes que no sabían nada del contenido y la maestra Alicia se haría cargo de ellos, en su mayoría de 6 a 8 años. Yo trabajaría con el segundo grupo formado por edades de 9 a 12 años.

Decidí trabajar de esta manera para que los niños no se aburrieran, realicé las mismas actividades pero en vez de que hicieran el fósil de su mano deje que su creatividad volara e hicieran fósiles de los animales que más le gustaran, a pesar de que no teníamos moldes de animales o dinosaurios ellos se ingeniaban con sus manos para realizar sus propios fósiles. El primer grupo de niños más pequeños de realizaron el procesamiento satisfactoriamente y se mostraban entusiasmados al practicar la actividad. Mientras la maestra Alicia

reafirmaba el contenido conceptual de los fósiles durante todo el proceso de la actividad los niños no reaccionaban negativamente.

El segundo grupo reaccionó negativamente, no deseaban ocuparse de la actividad, pero cuando mencioné que su fósil no sería su huella sino algún animal o dinosaurio que pudieran realizar con sus manos, su actitud cambió satisfactoriamente y se emocionaron. Les pedí que me mostraran el procedimiento y cada uno supo hacerlo, me explicaban el proceso pero no recordaban qué era un fósil ni cómo se formaban. Explique el contenido conceptual durante el proceso y pudieron realizar muy bien la actividad.

Al término de la actividad se decidió ocupar la televisión para proyectar una película de su gusto al equipo ganador de las olimpiadas de las oportunidades. Adaptamos el espacio con cojines para que los niños pudieran recostarse y miraran la televisión, al finalizar la película los trabajadores recogerían a sus hijos ya que la hora de servicio terminaba. Al finalizar la jornada la maestra decidió felicitarme ya que los niños se iban contentos de haber asistido.

Después de una semana decidimos analizar las actividades propuestas y crear más para que pudiera aplicarse durante la semana cuando la asistencia es menor y talleres para los fines de mes cuando la concurrencia era mayor.

Se decidió realizar una planeación didáctica semanal en conjunto para que la ludoteca ofreciera un modelo lúdico como lo señala en sus objetivos, ya que como pude apreciar en la observación participativa hasta el momento no se realizaba ninguna. En el siguiente cuadro se muestra el formato adoptado para realizar las planeaciones.

Ludoteca de la DGP-SEP
 “Nombre de la Actividad”

Día: Hora de Inicio: Hora de Terminó: Nombre de Aplacadora: |

Finalidad de la Actividad:

Tema:

Aprendizajes Esperados	Contenidos	Estrategia didáctica	Actividades	Actividades	Recursos

Observaciones:

Imagen 5. *Formato de Planeación* (Autoría personal)

Estas planeaciones semanales ayudarían en la ludoteca para que:

- Las actividades correspondieran al perfil, interés, y motivación de los niños asistentes
- Hacer cambios o adecuaciones de actividades de acuerdo con la asistencia del día
- Promover el aprendizaje y los procesos de desarrollo de los niños
- Tener identificados los aprendizajes logrados y crear evidencias de desempeño en una carpeta para futuras actividades de apoyo

- Realizar mejoras continuas de todo el proceso educativo y aprendizaje mediante las actividades lúdicas ya planteadas.

3 La socialización de niños y niñas

Para realizar las planeaciones semanales se consideró revisar el modelo lúdico que proponía la DGP-SEP, en este documento no se explicaba a detalle dicho modelo, se necesitaba saber bajo qué fundamentos teóricos se había realizado así como las condiciones físicas consideradas y la aportación monetaria de la institución para su funcionamiento. Sin embargo la información que teníamos era mínima, así que hubo que diseñar actividades que favorecieran y estimularan el desarrollo de los niños a través del juego

Al cuestionarme lo anterior, la maestra mencionó que en realidad la Institución no aportaba dinero para el funcionamiento de la ludoteca, el espacio fue asignado por el sindicato de trabajadores de la SEP, además se desconocía quién era el autor de dicho documento.

De acuerdo con la propuesta de la DGP; se menciona un modelo de educación lúdica en donde se crearan actividades enfocadas a fomentar valores y estimular el desarrollo integral de niños y niñas, en combinación con los materiales y juguetes que se tenían.

Este modelo de educación lúdica (DGP-SEP, 2009) tiene como objetivo trabajar con los infantes de manera social e individual. “Social, porque pretende reforzar y enseñar valores y generar las condiciones para promover la participación de la infancia y fortalecer valores de tolerancia, respeto y perspectiva de género e integración social de los niños asistentes de acuerdo a cada etapa de desarrollo, e individual para ejercitar aptitudes y habilidades de los niños para su desarrollo físico y psicológico, cognitivo y emocional” (Anexo 1)

Siguiendo las consideraciones del documento que se tenía se revisaron autores como Vygotsky ya que el modelo de la ludoteca según la maestra y yo se basa en un enfoque

sociocultural del juego. Dentro de la concepción social del aprendizaje Vygotsky (1979) considera al sujeto como el resultado de procesos históricos y sociales, donde el factor fundamental para que se logre el proceso es la comunicación. Además considera que el conocimiento es el resultado de la interacción social, mientras más interacción social tenga el sujeto en un ambiente favorable, mayor conocimiento y posibilidades de actuar y de desarrollar funciones mentales esto se debe a que se adquiere una conciencia del propio sujeto en su zona de desarrollo próximo. Vygotsky la llama así porque es una etapa del desarrollo del individuo donde el nivel del desarrollo interno dependerá de las relaciones sociales que tenga.

Teniendo en cuenta el modelo que propone la ludoteca se consideró que para realizar estrategias que permitieran alcanzar los objetivos y metas propuestas era necesario reconstruir la ludoteca; es decir, diseñar áreas de expresión que dieran lugar a la variedad de actividades lúdico-creativas, donde se pudieran experimentar con la creatividad, sujeto-objeto, los procesos cognitivos y sociales para lograr los objetivos deseados. Rediseñar la ludoteca implicaría motivación en los niños asistentes porque tendrían un ambiente apropiado para el juego, consolidando aprendizajes ya obtenidos, reconociendo sus logros y crear en ellos sentido de pertenencia, responsabilidad y colaboración.

Como la ludoteca no daría servicio durante el mes de Diciembre del 2014 a enero del 2015 por el periodo vacacional decembrino, nos ocupamos en la remodelación de dichas áreas. Al regreso de las vacaciones se inició el segundo periodo del servicio social, al finalizar ese mes de nuevo se tendría que planear actividades para los niños que asistieran por la junta de consejo en sus escuelas regulares, por lo que se planteó que la maestra Alicia organizaría las actividades para el fin de mes en tanto que yo investigaría sobre la creación de las áreas de expresión para acondicionar la ludoteca.

Sobre el diseño de ludotecas, Jiménez y otros (2000) proponen cómo organizar una ludoteca, y a partir de ello pensé que se pudiera adaptar a las condiciones y materiales que se tenían disponibles. Jiménez y otros proponen que deben crearse cuatro áreas de expresión; “expresión plástica, expresión musical, expresión escenográfica y área

de juegos y movimiento social”. (2000, p.45) Cada área representa una oportunidad de realizar actividades donde los niños pudieran desarrollar, en conjunto con sus pares, nuevos aprendizajes, por lo que se decidió diseñar módulos de expresión con base en lo ya citado.

El primer módulo que se formó fue el de expresión escenográfica y salón de lectura. Como se mencionó con anterioridad la ludoteca tenía un salón disponible donde había libros, a pesar de que no había material con contenido adecuado a la edad de los menores se planeó hacer una invitación a la comunidad de la DGP para realizar donaciones de libros infantiles y préstamo de libros que se encontraban en la biblioteca y se realizó difusión para donación. Una semana después de realizar la invitación llegó una dotación de libros infantiles, donación que hizo una Ludoteca que se encuentra a unas cuantas calles de la institución y también hubo donaciones por parte de la comunidad de trabajadores.

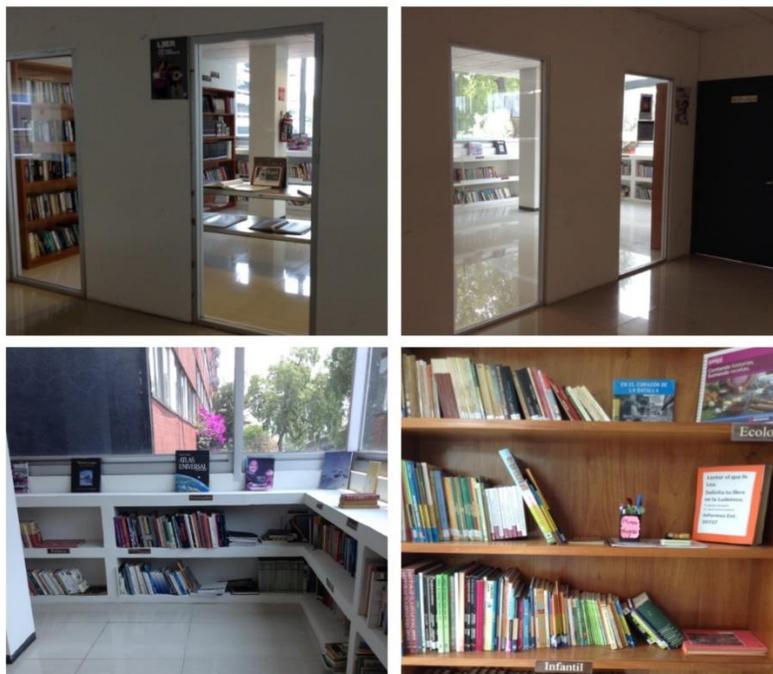


Imagen 6. Fotos originales de la biblioteca de la DGP

En la imagen se puede apreciar el área dedicada a expresión escenográfica y salón de lectura. Además se creó un catálogo de los libros existentes para ordenarlos de

acuerdo a sus temas. Este módulo fue rediseñado para fomentar el hábito de la lectura a través de una cuidada selección de libros, cuya variedad es apta para todas las edades, favoreciendo el aprendizaje a través de la reflexión y la imaginación. Por ello cada libro se distingue por sus imágenes y contenido, satisfaciendo los diversos intereses de los niños y para que la lectura representara una actividad placentera. En el área de expresión escenográfica los juegos propuestos podrían ser juegos de roles de dramatización de cuentos y leyendas, fantasía, creación de máscaras, títeres y representación de piezas teatrales.

También se diseñó el área de juego y movimiento en el espacio. Según Jiménez y otros esta se planifica para que el juego sea libre, los niños sean quienes decidan a qué jugar y cómo jugar. Es un espacio tridimensional con juegos de carreras saltos y volteretas, juegos de equilibrio, juegos con objetos y circuitos de obstáculos (...)” (2002, p.46) por lo tanto este tipo de espacios ayuda a la evolución de la imagen del propio niño y de su esquema corporal así como de coordinación psicomotora.



Imagen 7. Fotos originales del área de juego y movimientos en el espacio en la ludoteca de la DGP

Esta área se ubicó frente a la televisión de la ludoteca para que se adaptara cuando los niños desearán descasar y realizaran otras actividades. Se aprovecharon los materiales que ya existían en la ludoteca; como tapetes para que los niños pudieran estar sin calzado y cojines que fueron donados por padres de los niños. También se adecuó un espacio para almacenar material que los niños pudieran utilizar dentro del espacio como pelotas, cuerdas y aros.

Después se formó el área de expresión plástica cuya finalidad era desarrollar habilidades manuales en los niños, la creatividad e imaginación así como a la autoexpresión, el orden y la limpieza. Se aprovecharon materiales existentes, se acomodaron mesas en forma circular en la parte trasera de la ludoteca. En los anaqueles cuadrados se depositaban todos los materiales que se requerían para las actividades como pinturas, crayolas, acuarelas, pinceles, hojas, cuadernos, y otros materiales didácticos que pudieran servir. Hubo material que se compró en conjunto con la maestra Alicia ya que en ese momento del diseño se nos prohibió pedir donaciones y se nos pidió retirar los carteles solicitando donaciones de libros.



Imagen 8. Fotos originales del área de expresión plástica en la ludoteca de la DGP

Y por último se adecuó un espacio para el área de expresión musical que conlleva a la exploración y producción de ruidos y sonidos diversos, experiencias de diferenciación auditiva, ensayo de cantos y armonización sonora, experiencias rítmicas y melódicas (...)” que naturalmente están en relación con las estructuras de lenguaje, es decir de la alfabetización auditiva y de la comunicación social.

Como en la ludoteca no existían instrumentos musicales que pudieran conformar dicho módulo, se planteó que los niños asistentes improvisaran instrumentos musicales en el siguiente taller.

TÍTULO: Creación de Instrumentos musicales	Hora de Inicio: 10:00 am	Duración: 5 horas
<p>Explicación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les indicó a los niños que no podrían entrar en el aula y se quedarán sentados en la entrada conforme fueran llegando, se les explicaría a los padres de familia que el área tendría cambios en beneficio de la comunidad infantil. • Cuando estuviera la mayoría de los asistentes se les explicaría que la ludoteca había sufrido cambios positivos, pues se formaron cuatro áreas diseñadas para que ellos pudieran disfrutar de una variedad de juegos. • Se les dio nuevamente un recorrido por las áreas de expresión para que pudieran apreciar los tres primeros módulos (expresión escenográfica, salón de lectura junto con el área de juego y movimiento en el espacio y el de expresión plástica) • Se les explicó que en el transcurso del día tendrían diferentes actividades para que ellos participaran en el área nombrada “expresión musical” ya que en el aula no había instrumentos musicales. • Los Instrumentos a disposición eran : Flauta, tambor, maracas y xilófono • Se formaron dos grupos uno a cargo de la maestra Alicia y el otro a mi cargo 		

<ul style="list-style-type: none"> • Se les mencionó que habría cuatro instrumentos que podrían crear en el transcurso del día. Por votación se eligió el primero y luego sus consecutivos 	
<p>Materiales:</p> <p>Flauta</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 popotes de diferente color • cinta adhesiva <p>Maracas</p> <ul style="list-style-type: none"> • cucharas de plástico por niño • vaso desechable transparente • cinta adhesiva • cuentas de bisutería 	<p>Tambor de cuentas</p> <ul style="list-style-type: none"> • cartón • cuencas de bisutería • palo de madera • papel para decorar • estambre <p>Xilófono</p> <ul style="list-style-type: none"> • vasos o botellas de vidrio • agua • seis colorantes • cuchara de metal
<p>Referencia teórica:</p> <p>Para Saeget (2003) la música es una herramienta para desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Señala que mediante la música se incentiva la imaginación, la atención y concentración de los infantes y por consiguiente tiene la capacidad de desarrollar una memoria a largo plazo.</p>	
<p>Estrategia metodológica:</p> <p>Actividad socioeducativa para la creación del área de expresión musical</p>	

Intencionalidad de la actividad :

Creación de instrumentos musicales para el uso de distintas actividades lúdicas en beneficio de los niños asistentes

Contenidos actitudinales:

Las actividades recreativas y manuales contribuyen al desarrollo integral ya que las combinaciones de formas, colores y sonidos contribuyen a desarrollar la imaginación y creatividad

Contenidos procedimentales:

Se mostró paso a paso el proceso de construcción de cada instrumento para que los niños pudieran realizarlo

Contenidos conceptuales a desarrollar:

La importancia de la música en nuestras vidas

La música estimula el cerebro para la creación de nuevas ideas al igual que para conciliar el sueño. Nos ayuda, dependiendo del género musical y tipo de melodía, a controlar el estrés o nos hace sentir vivos.

La música es un arte que nos acompaña y que ha dejado rastros de su presencia desde los primeros pasos del ser humano sobre la Tierra. No podemos prescindir de ella.

Esta reflexión nos lleva a la conclusión de que la música es tan importante para el ser humano porque conecta con su faceta espiritual. La música se interpreta con instrumentos y se escucha con los oídos, pero va mucho más allá de ondas sonoras.

¿Para qué sirve la música?

La música es la forma de comunicación más ancestral entre los humanos, la comunicación mediante sonidos, gestos y bailes precedió al lenguaje hablado. Afirma Saeget (2003) que el primer lenguaje fue musical más que verbal, explica que seguimos hablándoles a los bebés en tono alto y con melodía porque sabemos que así nos entienden y se dan cuenta de que queremos comunicarnos con ellos.

Además, la música es un lenguaje universal, el oído es sensible a tonos y melodías que provocan estados de ánimo en el ser humano. La percepción humana de determinadas pautas sonoras musicales provoca los mismos sentimientos de alegría, tristeza o miedo quienes la escuchamos.

Hay teorías que dicen que la música también se desarrolló evolutivamente porque estimula el aprendizaje. Estimula los sistemas de atención y de memoria; todos sabemos que es más fácil aprender las tablas de multiplicar con música y también cómo recordamos la letra de una canción aunque pasemos años sin escucharla

Análisis de la actividad:

Una semana antes de la actividad se pidió donación de material para las actividades de fin de mes, logrando que se recolectara lo suficiente para que todos los niños pudieran realizar los instrumentos. Hubo cooperación por parte de los padres de familia e interés por conocer como se había rediseñado la ludoteca.

Me percaté que a los niños les había gustado entrar a la ludoteca, y hubo bastantes comentarios positivos por parte de ellos.

El comportamiento de los niños fue positivo, hacían caso de las instrucciones que les indicábamos, toda la comunidad infantil realizó y utilizó satisfactoriamente los instrumentos.

CAPÍTULO V ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

1 Contradicciones encontradas durante la experiencia.

Las contradicciones encontradas se formulan en dos segmentos, el primero corresponde a la Ludoteca y el segundo a la participación de los niños durante las dinámicas realizadas.

- Contradicciones encontradas en la ludoteca.

Como ya se mencionó con anterioridad cuando llegué a la ludoteca no tenía conocimiento acerca del tema, y realicé una observación participativa durante el primer periodo de la experiencia.

Esta observación se realizó en dos periodos. En el primero analicé los documentos que me proporcionaron para conocer cómo se trabajaba. Existe un documento que se les proporciona a los padres de familia cuando los inscriben, en ese documento se señala que la ludoteca trabaja bajo un modelo lúdico y se detallan sus objetivos, pero se agregaba información que pudiera especificar el beneficio que tendría la comunidad infantil. Por otro lado investigué qué era una ludoteca, cómo se conforma, bajo qué supuestos pedagógicos se trabaja y qué finalidad tiene.

Posterior a la observación, donde descubrí que una ludoteca es esencialmente un espacio lúdico para el tiempo libre que posibilita que el niño descubra que jugando puede aprender y desarrollar sus capacidades cognitivas, físicas y afectivas; “lo cual se logra con la planeación de contenidos lúdicos a diseñar y plasmar en actividades propuestas para ellos por el personal a cargo” (Solé et al, 2000). Por el contrario al interactuar con la maestra descubrí que el personal de la DGP-SEP no se ocupaba de programar contenidos lúdicos que favorecieran el desarrollo de los niños, por lo que en conjunto con la maestra Alicia se realizaron planeaciones semanales de actividades o talleres capaces de apoyar contenidos educativos para los niños que asistieran con mayor frecuencia a la ludoteca.

El trabajar en conjunto con la maestra Alicia fue un proceso difícil, ya que ella desconocía el proceso pedagógico de una ludoteca y el perfil de un ludotecario como lo menciona Solé (2000) tendrá que ser afín a la educación.

Otro punto observado fue que no existía un reglamento interno que diera orden y sustento a la Ludoteca, ya que no eran claras las actividades a realizar a cargo del personal de la ludoteca ni de sus asistentes. Por ello se creó junto con la maestra un reglamento interno que estableciera reglas y normas en concordancia con el funcionamiento de los objetivos de la misma.

Dentro del área de trabajo debe existir el registro o datos biográficos del niño que permitan visualizar los contextos familiares, escolares y sociales. Jiménez, Dinello y Alvarado (2004) proponen que para trabajar de acuerdo con las necesidades básicas de cada menor “se deben conseguir expedientes con anterioridad que registren información importante”. Estos documentos se integran cuando los infantes se inscriben a la Ludoteca y no se tiene acceso a esa información, por lo tanto se propuso elaborar expedientes de cada asistente para diseñar actividades acordes a sus edades y habilidades, contribuyendo así a su desarrollo infantil.

Sin embargo, el Lic. Pérez encargado del área negó la posibilidad de realizar dicho documento, puesto que era una persona ajena a la institución y no podía tener dicha información. La importancia de crear este documento en la ludoteca era para visualizar las necesidades de los menores y así crear estrategias en beneficio de la comunidad infantil.

Durante el segundo periodo en la ludoteca se elaboró un diagnóstico sobre el funcionamiento del campo pedagógico; a partir de la observación se concretaron los siguientes puntos:

Cuando se habla del campo pedagógico de una ludoteca se está hablando acerca de la planeación de actividades, talleres y recursos didácticos, Jiménez et al (2004) detallan que en la organización se debe tomar en cuenta los siguientes factores:

- La dimensión espacial según el número de participantes

- El contexto geográfico donde se encuentra el lugar,
- Se considera que el juego es libre y deben existir distintas propuestas de expresión para que los niños puedan interactuar con el entorno y se posibilite un encuentro social

Así mismo se deben realizar actividades o talleres que puedan modificarse de acuerdo con la interacción de sus integrantes o impliquen un aprendizaje significativo. Por consiguiente también se tendrá que considerar la cultura dentro de las planeaciones puesto que en el desarrollo del niño se propone la afirmación de identidades y pertenencia.

Las aulas en las que se trabajó no estaban diseñadas para el desarrollo de la expresión artística y lúdica de los participantes. El lugar no era adecuado para el desarrollo de la creatividad y los procesos cognitivos, sociales y afectivos para el desarrollo potencial del niño. Para Jiménez et al (2004) deben integrarse cuatro áreas, “expresión plástica, expresión musical, expresión escenográfica y área de juegos y movimiento social”. Por lo que se propuso crear en conjunto con la maestra, áreas de recreación con temáticas para favorecer el goce del tiempo libre con lectura, música, artes plásticas, y descanso. Se crearon talleres científicos y culturales impulsando el desarrollo de las competencias de los niños.

El salón que se encontraba junto a la ludoteca era la biblioteca, aunque ésta no contaba con libros adecuados a las edades de los niños de 6 a 12 años. Así se impulsó la creación de un archivo bibliográfico y de préstamo de libros para el personal de la DGP y se realizó una campaña para la donación de libros que pudieran interesar a niños de la ludoteca y fomentar el hábito de la lectura en los niños, aunque en ocasiones se nos negó la posibilidad de promover donaciones de libros

Por último una contradicción con la que me enfrente desde el primer día que realicé mi trabajo fue el nulo presupuesto que se tiene para el área, durante los 7 meses en que realicé mi servicio social jamás hubo aportación monetaria para el lugar, toda la

infraestructura fue donada por otras ludotecas, padres de familia, la maestra Alicia y mi persona.

- La participación de los niños en la Ludoteca.

Se trabajó con 50 menores aproximadamente cuyas asistencias eran irregulares. En promedio asistían 10 niños durante la semana en un horario de 12:00 pm a 4:00pm. Los fines de mes la asistencia era alta ya que en sus escuelas regulares se llevaban a cabo juntas de consejo técnico escolar. Dividiré este apartado en dos secciones, en el primero haré referencia a dos casos específicos que atendí y el segundo corresponde a la participación grupal en la ludoteca.

- Casos específicos

Nahomi

A los pocos días de iniciar mi servicio social conocí a la mayoría de los niños asistentes puesto que participé en una fecha donde la asistencia era alta ya que en sus escuelas regulares se realizaba junta de consejo, la mayoría de los niños se mostraban distantes y con miedo, al paso de los días los niños que asistían con más frecuencia en la ludoteca se fueron familiarizando con mi presencia. Pedían mi ayuda, y hubo casos específicos como el de Nahomi quien mostró empatía hacia mi persona, ella asistía tres veces por semana, la maestra Alicia mencionó que la niña era muy cariñosa y tenía muchos problemas en su escuela regular, iba a la ludoteca para que la maestra Alicia le ayudara en sus tareas académicas y la apoyara en la materia de matemáticas.

Durante mi observación noté que Nahomi no se relacionaba con los niños y niñas de su edad, se alejaba de todos porque la molestaban. Le decían que era sucia, que no se bañaba y que era retrasada. Se tuvo que llamar a los padres de los niños que la molestaban ya que un día la golpearon.

Posteriormente me tocó trabajar con ella y me di cuenta que la maestra Alicia trataba de ayudarla pero hacía falta planear como trabajar con los niños que tenían problemas

escolares. En esa ocasión la niña me comentó que no tenía papá ni mamá que si iba a la ludoteca era porque su tía la obligaba y que no le gustaba ir a la escuela ni a la ludoteca porque todos la molestaban.

La niña no tenía una idea clara de por qué iba a la ludoteca, no se divertía, no aprendía y no tenía motivaciones para asistir. Al paso de los días, y la falta de planeación de contenidos, en conjunto con la maestra se propuso hacer actividades de integración para que los asistentes conocieran a Nahomi y para que los menores que se sentían desplazados pudieran adaptarse, sin miedo a que los criticaran o molestaran, estas actividades se realizaron de una a dos veces por semana y los fines de mes, algunas de estos juegos fueron:

¿Quién falta?

Objetivo: Para esta actividad se recomienda que los niños tengan al menos una idea de cómo se llaman sus demás compañeros; lo que permitirá reforzar el conocimiento y trabajar la memoria y los conceptos de empatía y respeto

- Se organizó el grupo en diferentes filas (parados o sentados).
- Luego se les pedía a todos que cierren sus ojos
- Un integrante del grupo tenía que retirarse sin hacer ruido (también es posible taparlo).
- El coordinador tenía que preguntar “¿quién falta?”.
- Al acertar, se integraba nuevamente al grupo y todos nombraban tres cualidades que observaran en sus compañeros, también tenían que nombrar tres cosas en que ellos puedan ayudarlo y ponerlo en práctica diariamente.

Se les explicó que no solo es un juego, sino una actividad que deberán llevar a cabo cada vez que vean a sus compañeros.

El espejo: El objetivo de esta actividad fue crear una idea de confianza entre los niños y hacerlos reflexionar acerca de las emociones y actitudes de cada uno de ellos. Los pasos a seguir para esta dinámica de integración fueron:

- La persona encargada de la actividad debe formar parejas aleatorias.
- Los dos niños deberán colocarse uno al frente del otro.
- Primero un niño intentará copiar los movimientos físicos del otro de forma simultánea, independientemente de la parte del cuerpo que utilice (puede imitar expresiones, movimientos de las extremidades, frases, chistes etc.).
- Luego será el turno del otro niño de imitar a su pareja

Por último se formó un círculo y se habló sobre los sentimientos que les provocó ser el espejo de los otros. Se les pidió que expresarán todo con respeto hacia su compañero.

En el anexo 4 se citan más dinámicas creadas en conjunto con la maestra que se emplearon con Naomi y otros niños. A pesar de que las primeras actividades que se planearon fueron de manera espontánea ya que aún no se contaba con un formato para su registro, los niños fueron aceptando favorablemente estas dinámicas, El cambio de actitud se tornó considerablemente aceptable hacia Nahomi. Al finalizar mi periodo del servicio pude tener un acercamiento con la tía de la niña, se le pidió que refiriera a Nahomi con un psicólogo para que ayudaran con el proceso de duelo de su familia. A continuación se ve a Nahomi exponiendo frente a sus compañeros.



Imagen 9. Fotografía de Nahomi

Ana María

A Ana María la conocí un mes después de mi llegada a la ludoteca, en ese momento era una niña que casi no hablaba, empezó asistir todos los días después de sus clases regulares, decía que le gustaba ir a la ludoteca porque le poníamos atención, hubo ocasiones en que la niña llegó llorando, en confianza nos comentó que tenía miedo de ir a la escuela porque el maestro no la quería y siempre la regañaba debido a sus malas calificaciones.

Por otra parte su mamá nos pidió ayuda para que la regularizáramos, se le empezó a dar el apoyo, pedimos ver sus materiales escolares y empezamos a realizar un plan de ayuda, concluiríamos juntas el plan de estudio para el 5to año de primaria y cuáles eran los aprendizajes esperados para su grado. Posteriormente se enteraría el Lic. Pérez de la ayuda pedagógica extra que se le estaría dando y se nos notificó que eso le competía a la escuela regular y que no podíamos ayudarla. Sin embargo, cada vez que la niña asistía a la ludoteca se realizaban actividades que pudieran enriquecer su desarrollo en los campos de lenguaje y comunicación y pensamiento matemático.

Después de que el Lic. Pérez suspendiera la ayuda pedagógica se escribió una carta a la DGP para que pudieran orientar a la mamá de Ana María sobre asesorías especializadas en temas educativos. Durante todo el proceso de mi servicio en la ludoteca hubo casos como el de Ana María y Nahomi donde se necesitaba que la Ludoteca diera el apoyo necesario y adecuado para sus asistentes; por el contrario a sus objetivos, se me pidió no trabajar de acuerdo con la propuesta lúdico-educativa cayendo en una contradicción ya que en su propuesta se plantea la de ofrecer a la comunidad infantil el desarrollo pleno e integral de sus habilidades cognitivas, afectivas, sociales y de lenguaje (Ver Anexo 1).

En la siguiente foto se puede apreciar Ana María



Imagen 10. Fotografía de Ama María trabajando en una actividad.

- Participación grupal en la ludoteca.

Al iniciar mi experiencia profesional se me complicó interactuar con todos los niños ya que la asistencia era irregular. Así que aprovechaba los días en que la asistencia era alta para conocer a la mayoría de los niños, durante mi primer fin de mes asistieron 35 niños, observé la apatía de los menores por asistir a las instalaciones durante toda la jornada.

Los niños se agrupaban por su edad, solicitaban que encendieran la televisión y no respetaban la autoridad de la maestra, pedían constantemente bajar a jugar al aire libre. Se decidió en conjunto proporcionarles talleres de acuerdo a sus intereses y edades. El primer taller fue para que los asistentes pudieran realizar actividades al aire libre a fin de motivar a los niños y erradicar las conductas negativas, se trabajó con actividades de integración que junto con el juego favoreció actitudes positivas. (Anexo 4) En la siguiente foto se puede apreciar a los participantes realizando las actividades.



Imagen 11. Fotografía grupal después de una actividad.

2 Logros alcanzados no considerados en los objetivos principales

El logro de los objetivos se pudo apreciar durante las experiencias, un punto clave en el análisis de este trabajo fue la observación participativa realizada durante el primer mes en el servicio.

La observación realizada permitió mirar el contexto social en el que se llevó a cabo la experiencia, además el entorno institucional en relación con la ludoteca mirando las condiciones que facilitaban las actividades pedagógicas. Se consideró positivo el apoyo administrativo para que los niños pudieran asistir.

La conducta de los niños hacia la maestra no era adecuada, algunos de los factores que influyeron para este mal comportamiento fue la relación que tenían los padres con la maestra Alicia por ser compañeros de trabajo. Los niños tenían la creencia de que la maestra no era una persona capaz para atenderlos por lo que se trabajó con ellos para erradicar las conductas negativas a través de un taller contra la violencia, las actividades se realizaban cada mes cuando la asistencia era alta. (Anexo 5)

Además de planear contenido para los asistentes se diseñaron áreas temáticas congruentes con el sentido y propósito de una ludoteca. La finalidad de rediseñar la ludoteca provocó no solo que los alumnos asistieran con más frecuencia también que se concentraran en un lugar de encuentro donde pudieran desarrollar sus habilidades a través del juego.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este trabajo representa la sistematización de la práctica del servicio social como un proceso de recuperación de experiencia pedagógica. Para ello se utilizó el enfoque cualitativo y teórico de Morgan (1988) que describe la práctica profesional con la finalidad de analizarla y reflexionar sobre la experiencia laboral.

Dicho enfoque plantea dar cuentas de aspectos teóricos, metodológicos, contextuales, así como de la interacción entre los sujetos participantes en la práctica y de los procesos y contradicciones relacionados con la interpretación de las diferentes acciones presentes en la realidad donde se trabajó.

Al inicio del proyecto se formularon cuatro preguntas que orientaron la recuperación de la información obtenida durante el proceso de la experiencia y como resultado se diseñaron los cinco capítulos del documento, estas preguntas fueron las siguientes:

- ¿Cómo es una ludoteca y cuál es su propósito?
- ¿Qué aspectos de intervención u orientación educativa se realizan en una ludoteca?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que desarrollan el sentido de pertenencia, socialización y motivación en los infantes?
- ¿Cómo debe ser el desempeño de una pedagoga en una ludoteca?

De esta manera en el capítulo I se describió la atención brindada a la ludoteca, la orientación de las actividades realizadas así como las problemáticas que presentaron los menores y la relación con sus pares y con la institución a la que pertenece.

Esta experiencia se encuentra dentro de la orientación educativa como parte de una intervención pedagógica, para ello en el capítulo II se explicó como la orientación se ocupa de los aspectos, principios y finalidades de una intervención pedagógica, entendiéndola como el proceso para diseñar estrategias y brindar una adecuada atención a los asistentes de una institución educativa o social.

Se apoyó desde una postura pedagógica a la maestra a cargo del espacio lúdico, donde la función de la orientación es según Martínez et al (20002) la de colaborar con el equipo docente en el proyecto educativo, diseñar y programar experiencias y aprendizajes, ayudar a llevar cualquier proceso como un reajuste de actividades y presentar la función de apoyo técnico a profesores y padres de familia en la atención de sujetos con alguna necesidad especial o educativa.

Por otra parte fue necesario conocer el lugar de trabajo, su propósito, finalidad y la oferta lúdica-educativa que proponía, por lo que en el capítulo III se describió el contexto físico y social. Importaba conocer sus antecedentes y la relación que tenía con la institución a la que pertenecía. A pesar de que se planteó la falta de presupuesto para comprar materiales necesarios y juguetes que dieran el sentido y propósito de una ludoteca, la motivación de la maestra y mi persona era saber que a pesar de que no era un espacio lúdico donde los asistentes pudieran divertirse este podría ser un lugar de encuentro para desarrollar habilidades sociales, cognitivas y afectivas.

El capítulo IV se ocupó de describir las estrategias lúdicas que favorecieran el sentido de pertenencia, socialización y motivación en los infantes. Al inicio del proceso de observación participativa se notó que los niños asistían a la ludoteca solo por pasar el tiempo. A pesar que la maestra les proporcionaba el juego con los juguetes existentes o realizar cualquier actividad que ellos desearan, no se sentían motivados para permanecer dentro del aula, se asumía que preferían salir a jugar al patio o al aire libre, donde muchos de los asistentes menores eran agredidos por los mayores. Por tanto la maestra y yo decidimos dar un nuevo aspecto al espacio mediante algunos cambios con el fin de beneficiar a la comunidad infantil.

Por ello se documentó sobre el sentido de una ludoteca, cuáles eran sus características y el campo pedagógico que la constituye. Por otro lado se identificaron las problemáticas sociales que enfrentaban los niños dentro del espacio, se mencionaron los indicadores negativos y se elaboró una lista de acciones que los vincularan a las actividades enfocadas a un modelo lúdico, para que así se diera cumplimiento a las metas y objetivos planteados.

Además se interactuó con los niños, mostrándoles interés hacia las actividades desarrolladas. Las primeras actividades estuvieron enfocadas a la interacción y colaboración, ya que la mayoría de ellos no socializaban y se agredían verbalmente. Inicialmente fue un proceso difícil ya que yo no tenía experiencia en la realización de este tipo de actividades, pero con el paso de los días los niños notaron el interés que se tenían al realizarlas y pronto cambiaron su actitud hacia la ludoteca y hacia sus compañeros.

Así mismo se diseñó un formato para la realización de las planeaciones didácticas que se proponían.

Por último, se propuso el rediseño del campo pedagógico de la ludoteca, se realizaron planeaciones en donde se incluían talleres, actividades y recursos didácticos para la creación de áreas temáticas con la intención de que el niño se aproximara al ámbito cultural, social y educativo a través de la actividad del juego.

Por último explico mi experiencia pedagógica a partir de las contradicciones encontradas en la experiencia profesional. Nunca se dejó de trabajar con los niños ni de apoyar a la maestra a cargo; sin embargo, dada la relación del docente con los padres que trabajaban en las distintas áreas de la institución afectó la relación de los niños con la maestra ya que anteponían sus creencias negativas con respecto al trabajo realizado.

Por otro lado al finalizar mi experiencia la institución se dio cuenta de los logros alcanzados en su organización y el cambio de actitud de los mismos ya que en un inicio la asistencia era muy irregular y el máximo de niños atendidos semanalmente eran 10, al finalizar la experiencia aumentó el doble.

Al final de mi experiencia la ludoteca se volvió espacio lúdico, donde se podía realizar actividades diversas encaminadas a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y afectivas.

LISTA DE REFERENCIAS

- Álvarez, R. (2011). *El concepto de niñez en la convención sobre los derechos del niño y la legislación Mexicana*. Instituto de Investigaciones Jurídicas UNAM(5), 1-7.
- Arends, R. (1994). *Aprender a enseñar*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Bisquerra, R. (1996). *Orígenes y desarrollo de la orientación psicopedagógica*. Madrid: Narcea.
- Bisquerra, R. (2003). *La práctica de la orientación e intervención psicopedagógica*. Barcelona: Praxis.
- Bordignon, N. (2005) *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson*. Revista Lasallista de Investigación, 2(2), 50-63.
- Borja I., Dinello, R., Verdés, A., Castro, A., Zamora, V., Mesa, J., Sabaté, J. (2000). *Las Ludotecas: Instituciones de juego*. España: Octaedro.
- Díaz, J. (2002) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Dinello, R., Verdés, A., Castro, A., Zamora, V., Mesa, J., Sosa, M., Alonso, G., Fueguel, C., Rodríguez, A., Sola, G., Claramunt, E., y Sabaté, J. (2000) *Las ludotecas; Instituciones de juego*. Barcelona: Octaedro.
- Durkheim, É. (2006). *Educación y Sociología*. D.F: Colofon.
- Elkin, D. (1999). *La educación errónea: Niños preescolar en peligro*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- García, Ma del C. y Pérez, A. (1994). *Ancianidad, familia e institución*. Madrid: Amarú.
- I solé, M., Dinello, R., Verdés, A., Castro, A., Zamora, V., Mesa, J., Sosa, M., Alonso, G., Fueguel, C., Rodríguez, A., Sola, G., Claramunt, E., y Sabaté, J. (2000) *Las ludotecas; Instituciones de juego*. Barcelona: Octaedro.

- Jiménez, C., Dinello, R., y Alvarado, Luis. (2004). *Recreación lúdica y juego; La neurorecreación, una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá: Magisterio.
- Marshall, C. & Rossman, G, (1989). *Designing Qualitative Research*. Newbury Park, California: Sage.
- Martínez, M., Quintanal, J., y Téllez, J. (2002) *La orientación escolar, fundamentos y desarrollo*. Madrid: Dykinson.
- Martínez, P. & Martínez, M. (2011). La orientación en el S.XXI. REIFOP, 14 (1), 253-265.
- Morgan, M., Osorio, R., Madariaga, H., Molina, G., Zumetzu, C., Mezzei, E., Rottier, N., Montes, O., Coeli, R. (1988). *La sistematización de la práctica, cinco experiencias con sectores populares*. Lima: Humanitas.
- Ortega, R. (1999) *Jugar y aprender; Una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Diada.
- Piaget, J. (1999) *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Critica.
- Torres L., Ortega, P., Garrido, A., Reyes A. (2008). *Dinámica familiar en familias con hijos e hijas*. Revista Intercontinental de Psicología y Educación, Julio-Diciembre, 31-56.
- Vaquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Editorial Aique.

Referencias Electrónicas

- Accent. (1996). Dossier temático. *Organización de la ludoteca*, 1-13. Recuperado de <http://docplayer.es/3390457-Organizacion-de-la-ludoteca-documentacion-del-alumno-dossier-tematico.html>.
- Anzaldúa Arce, Raúl Enrique (2011). “La orientación educativa: una práctica paradójica” en Lugar y proyectos de la orientación educativa. Reflexiones en la

contemporaneidad. Coordinado por María Luisa Murga Meler. México: UPN/ Horizontes Educativos.

Fernández Poncela, Anna M. (2006). Género y canción infantil. México: Política y Cultura. Consultado el 05 de febrero 2018 en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26702603>

Google maps, consultado el 23 de Julio 2017 en: https://www.google.es/maps/@19.423792,99.147371,3a,75y,175.1h,100.29t/data=!3m4!1e1!3m2!1suEX7MrniqZfDZ_GD1Y945Q!2e0

Monge A., Meneses, M; (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, 25(1) 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4402521>

Anexos

1. La ludoteca. (Documento emitido por la DGP)
2. Reglamento para la prestación del servicio
3. Formulario de Inscripción
4. Dinámicas de integración
5. Taller contra la Violencia
6. Fotografías de actividades realizadas

Anexo 1 La ludoteca. (Documento emitido por la DGP)



OFICIALÍA MAYOR

DIRECCIÓN GENERAL DE PERSONAL

La propuesta que aquí se presenta es un modelo de educación lúdica para fomento de valores y estimulación del desarrollo integral de niños y niñas, en combinación con los materiales y juguetes de uso colectivo y una estructura modular (juego libre, actividades lúdicas dirigidas y taller temáticos).

Objetivo

Para lograr estos objetivos se sugiere trabajar de manera social e individual

Social pretende reforzar fomentar y enseñar valores y generar las condiciones para promover la participación de la infancia fortalecer los valores como tolerancia, respeto y la perspectiva de género. Este aspecto considera el reforzamiento del proceso de adaptación e integración social de los niños y las niñas de acuerdo a su etapa de desarrollo.

Individual

Ejercitar sus aptitudes y habilidades de cada niño (a) a través de su desarrollo físico y psicológico, cognitivo y emocional.

Por medio de la interacción con los demás, se logra conformar un individuo más integral con una autoestima que le permita alcanzar sus metas y logros.

La Ludoteca ofrece el logro de metas a través de sus objetivos, que son el desglosamiento de las habilidades que se espera que logre el alumno de nivel preescolar, en las cuatro áreas básicas del desarrollo psicológico.

- Socioafectiva
- Psicomotora
- Cognoscitiva
- Lenguaje



Secretaría de Educación Pública
Dirección General de Personal
Dirección de Relaciones Laborales
Subdirección de Prestaciones Sociales y Económicas

REGLAMENTO PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO DE LUDOTECA.

La Ludoteca tiene como objetivo:

- Favorecer y estimular el juego de los niños y niñas.
- Ofrecer a la población infantil nuevas posibilidades lúdico-educativas y de tiempo libre.
- Poner a disposición de los niños y niñas un lugar de encuentro, donde reunirse con compañeros/as de juego.
- Fomentar la autonomía en los niños/as dándoles posibilidades de elección, decisión y toma de responsabilidades.
- Potenciar hábitos y pautas de comportamiento entorno a diversos ejes: Higiene, respeto, orden y convivencia, así como el desarrollo de aprendizajes, destrezas o habilidades propias de cada tipo de juegos.
- Ofrecer las mismas oportunidades de juego para todos los niños y niñas, favoreciendo la no discriminación por motivo de sexo, raza, niveles económicos, minusvalías ó capacidades diferentes.

La prestación del servicio que se proporciona la Ludoteca, tiene como finalidad asegurar un desarrollo pleno e integral de los Niños (as), a través de, juegos lúdicos, desarrollo de habilidades, dentro de un marco afectivo que le permita desarrollar al máximo sus potencialidades en un ambiente de bienestar familiar y social.

La inscripción del Niño (a) será en función de la capacidad de atención de la Ludoteca.

Los trabajadores de la D.G.P, deberán autorizar hasta dos personas de su confianza, mayores de edad, para entregar y recoger al menor en las instalaciones de la ludoteca. Para revocar la autorización de alguna de las personas autorizadas para recoger al menor, se deberá informar por escrito a la Ludoteca. Podrán utilizar el Servicio de la Ludoteca todos los niños/as que tengan cumplidos entre 6 a 12 años, representados a través de sus padres o tutores

El servicio de Ludoteca se prestará durante la jornada de trabajo del personal de la D.G.P; de 9:00 a 16:00 horas. Dentro de los días y horas que administrativamente tenga señalados en la D.G.P para la prestación del servicio, por lo tanto deberán de abstenerse de enviar a sus hijos durante el disfrute de sus periodos vacacionales.

Los menores deberán portar su gafete.mismo que será recogido al final de su estancia.

Se recomienda en todo momento hacer uso correcto de las instalaciones y material, realizar el trabajo en la ludoteca en un ambiente de cordialidad de compañerismo y armonía.

Se les invita a no presentar al Niño (a) sin objetos que les pueda causar daño a su persona o la de otros menores, de igual forma no deberán portar dinero, alhajas, juguetes, permitiendo sólo el acceso de estos últimos, el día en que por el programa educativo se requieran.

Respetar el horario de ingreso y egreso a la Ludoteca.

Cuidar y Mantener el orden de los juegos / juguetes.

Si el niño (a) permanece el horario completo en la ludoteca deberá el Padre o Tutor enviar alimentos y agua para todo el día.

En caso de indisciplina se hablará con el padre o tutor y se tomarán medidas necesarias para mejora del trabajo.

No se otorgará el servicio de la ludoteca para evitar contagio en los siguientes casos:

Anexo 3 Formulario de Inscripción



Secretaría de Educación Pública
Dirección General de Personal
Dirección de Relaciones Laborales
Subdirección de Prestaciones Sociales y Económicas

DEPENDENCIA

Fecha ____ / ____ / ____

DATOS DEL MENOR
Nombre: _____

Sexo: ____ Apellido Paterno _____ Apellido Materno _____ Nombre (s) _____

Edad: ____ Años y meses cumplidos: ____ Fecha de nacimiento: _____ Lugar de nacimiento: _____ Tipo de sangre: _____ Necesidades Educativas Especiales: _____ Alergias: _____

Nombre de la Madre: _____

Edad: _____ Apellido Paterno _____ Apellido Materno _____ Nombre (s) _____

Ocupación: _____

Último grado de estudios: _____ Horario que labora: _____

Piso ____ edificio _____

Teléfono (s) en donde se le pueda localizar en caso de ser necesario:

(Cel.) _____ Oficina extensión _____

Nombre del Padre: _____

Edad: _____

Apellido Paterno _____ Apellido Materno _____ Nombre (s) _____

Ocupación: _____

Último grado de estudios: _____ Horario que labora: _____ piso _____

edificio _____

Teléfono (s) en donde se le pueda localizar en caso de ser necesario:

(Cel.) _____ Oficina extensión _____

Numero de hermanos ____ edades de los hermanos _____

Nombre y Firma del padre o tutor _____

Nota: el Padre o tutor deberá entregar al niño (a) en las instalaciones de la Ludoteca así mismo recogerlo en la ludoteca, por seguridad de sus hijos. Deberá portar gafete obligatorio.

Anexo 4 Dinámicas de integración

Dinámicas y juegos grupales para la ludoteca

Nombre :	ADIVINA
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Una sábana, tela grande o similar.
Objetivo	Discriminación táctil.
Bloque esp.	Sensoriales y de conocimiento corporal.
Organización	Sentarse en círculo inicialmente. En el medio se coloca la sábana de forma que tape los brazos de los alumnos.
Lugar	Aire libre o Aula
Desarrollo	Se introduce un objeto bajo la sábana, sin que lo vean ellos. Se lo deben de ir pasando de mano en mano. Una vez que el objeto ha recorrido el círculo, tienen que adivinar, en voz alta y por orden, de qué objeto se trata. Cuando uno lo adivina, se introduce otro objeto. Lo empiezan a adivinar a partir del jugador que había acertado el anterior
Reglas	Respetar lo que los demás integrantes dicen, no burlas.

Nombre :	BALON PRISIONERO
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Una pelota blanda
Objetivo	Desarrollar la coordinación de acciones y movimientos.
Bloque esp.	Coordinación Motriz
Organización	Gran grupo y en especial fines de mes
Lugar	Aire libre o Aula
Desarrollo	Se divide la clase en dos grupos, uno enfrente del otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan dos prisioneros de cada equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con él a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerlo, ya que si así fuera el prisionero sería el lanzador.
Reglas	Ganará el equipo que consiga capturar a todos los componentes del equipo

Nombre :	BUSCA TU NUBE
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Ninguno
Objetivo	Percepción
Bloque esp.	Juego Sensorial
Organización	Gran grupo y en especial fines de mes
Lugar	Aire libre
Desarrollo	En un cielo lleno de nubes la maestra busca una que tenga la forma de un objeto o animal. ¿Qué alumno la descubre antes?
Reglas	Ninguna, el que encuentre más nubes podrá escoger una película para cine

Nombre :	COLOR, COLOR
Etapa	Primaria

Edades	5-12
Material	ninguno
Objetivo	Discriminación visual
Bloque esp.	Juego Sensoriales y de conocimiento del medio
Organización	Rodeando al animador
Lugar	Aula
Desarrollo	El animador dice color, color y un color. Los niños y las niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes que el animador los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color
Reglas	Respeto entre pares

Nombre :	DESCUBRIR AL INTRUSO
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	ninguno
Objetivo	Juegos de expresión corporal
Bloque esp.	Juegos sensoriales y de conocimiento corporal
Organización	Sentados formando un círculo. Uno de ellos se aleja del grupo.
Lugar	Aula
Desarrollo	Todos los que están en el círculo, excepto uno, deben expresar con la cara un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo previamente. Hay uno que expresará algo diferente. EL alumno que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado por sus compañeros. Debe descubrir también al que expresa algo diferente.
Reglas	Respeto a sus compañeros.

Nombre :	BUSCO TU CARA
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Pañuelos para taparse los ojos o una prenda extra
Objetivo	Reconocer al compañero
Bloque esp.	Juego Sensorial
Organización	Gran grupo y en especial fines de mes
Lugar	Aula
Desarrollo	Los participantes se ponen por parejas y se examinan cuidadosamente la cara. A continuación uno de ellos se venda los ojos y tiene que descubrir al otro entre el resto del grupo a través del tacto.
Reglas	Se puede invertir el juego, es decir, comenzar con los ojos tapados

Nombre :	EVITAR LA SERPIENTE
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Una cuerda
Objetivo	Pisar la cuerda
Bloque esp.	Juego de animación
Organización	Estar dispersos en el aula
Lugar	Aula
Desarrollo	Un jugador lleva la cuerda, la "serpiente", que agita con rápidos movimientos de la mano. Los demás intentan no pisarla y si alguno lo consigue dirige el juego. Si

	alguno es tocado por la serpiente sigue jugando, pero debe ponerse la mano sobre la parte tocada.
Reglas	Tratar de no se tocado por la serpiente

Nombre :	EL GATO
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Una cuerda
Objetivo	Pisar la cuerda
Bloque esp.	Juego de animación
Organización	Estar dispersos en el aula
Lugar	Aula
Desarrollo	Un jugador lleva la cuerda, la "serpiente", que agita con rápidos movimientos de la mano. Los demás intentan no pisarla y si alguno lo consigue dirige el juego. Si alguno es tocado por la serpiente sigue jugando, pero debe ponerse la mano sobre la parte tocada.
Reglas	Tratar de no se tocado por la serpiente

Nombre :	GLOBO ARRIBA
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Un globo
Objetivo	El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.
Bloque esp.	Juego Cooperativo
Organización	Estar dispersos en el aula
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo..
Reglas	Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo

Nombre :	LA GRANJA
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	nada
Objetivo	Discriminación auditiva
Bloque esp.	Sensoriales y de conocimiento corporal.
Organización	Inicialmente libremente por el espacio
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	A cada dos jugadores se les asigna el mismo animal. Se van desplazando emitiendo la voz o los sonidos del animal que se les ha asignado. Las parejas de animales deben encontrarse.
Reglas	Los jugadores deben ir con los ojos tapados.

Nombre :	GUARDIAS Y LADRONES
Etapa	Primaria

Edades	5-12
Material	nada
Objetivo	Conseguir atrapar a todos los ladrones.
Bloque esp.	Juego de dinamización grupal (Juego de persecución)
Organización	Dividir el grupo en dos secciones
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	El grupo se divide en dos mitades. Una mitad son policías y la otra ladrones. El juego consiste en que los policías deben atrapar a los ladrones. Cada ladrón que es capturado pasará a la cárcel donde será vigilado por los policías. Si algún ladrón entrará en la cárcel y tocará a otro que está preso, este quedaría libre. El juego termina cuando todos los ladrones son capturados.
Reglas	

Nombre : EL JUEGO DE LOS DISPARATES	
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	nada
Objetivo	Conocer los nombres de los participantes
Bloque esp.	Juegos de conocimiento.
Organización	En círculo
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	Todos forman un círculo. La primera persona hace, en voz baja, una pregunta a su compañero de la derecha y así hasta que el último pregunta al que empezó. Después, en voz alta, se dice el nombre que ha efectuado la pregunta de la izquierda y la contestación de la derecha, resultando situaciones de lo más disparatadas.
Reglas	Las preguntas deben ser un poco atrevidas

Nombre : PASEO POR EL LAGO ENCANTADO	
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Tapetes y tiza.
Objetivo	El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.
Bloque esp.	Juego Cooperativo
Organización	Colchar los tapetes dispersos por el aula o al aire libre
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	Se colocan todos los tapetes dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo
Reglas	Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. 2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

Nombre : LA OLA

Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Un balón por equipo o pelota
Objetivo	Potenciar la cooperación y crear una buena dinámica de grupo
Bloque esp.	De dinamización grupal
Organización	Menos de 10 jugadores por equipo
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	<p>Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota.</p> <p>A la señal del profesor, dicho jugador pasará al segundo la pelota por entre sus piernas. Éste la tomará y se la pasará al tercero por encima de su cabeza, el tercero se la pasará al cuarto por entre sus piernas, y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, se desplaza corriendo hasta la primera posición, (provocando que todo el equipo se desplace una posición hacia atrás), comenzando el ciclo nuevamente.</p> <p>Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.</p>
Reglas	-

Nombre LA GRAN CARCAJADA	
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	nada
Objetivo	La respiración
Bloque esp.	Juegos sensoriales y de conocimiento corporal
Organización	Formar dos equipos.
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	Uno de los equipos permanece serio mientras el otro se ríe de todas las formas posibles. Cuando consiguen hacer reír al otro equipo, cambio de rol.
Reglas	-

Nombre EL REY DEL SILENCIO	
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Un cascabel, una campanilla u otro objeto que suene por poco que se mueva y un antifaz
Objetivo	Robar el tesoro y proclamarse rey
Bloque esp.	Juegos sensoriales y de conocimiento corporal
Organización	Más de 6 jugadores, sentados en círculo.
Lugar	Aula o aire libre
Desarrollo	<p>Se elige a uno que hará de "rey", al cual se vendarán los ojos. Se sentará en el suelo y frente a él tendrá el "tesoro" (un cascabel, una campanilla u otro objeto que suene por poco que se mueva).</p> <p>El resto de compañeros estarán alejados y todo el mundo debe estar en silencio total.</p> <p>Uno de los compañeros se acercará e intentará robar el tesoro. Si suena y el rey lo descubre, (lo indicará señalándolo), se intercambiarán los papeles. En caso contrario el juego continuará con otro "ladrón"</p>
Reglas	-

Nombre	SALUDAME COMO QUIERAS
Etapa	Primaria
Edades	5-12
Material	Radio-Casete y CD de Música
Objetivo	Saludar a los compañeros de forma distinta
Bloque esp.	Juegos de Conocimiento corporal
Organización	Formar un grupo grande
Lugar	aire libre
Desarrollo	En el gimnasio, se colocan los participantes, de forma dispersa, atentos a la música procurando seguir el ritmo de la misma. Desplazándose al ritmo de la música saludaremos de distinta forma a los compañeros cada vez que aquella sufra una interrupción.
Reglas	No podemos saludar dos veces al mismo compañero. Se saludará con cualquier parte del cuerpo, pero no vale emitir ningún sonido

Anexo 5 Taller contra la Violencia

Curso – Taller Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "tipos de violencia"

Objetivo: Que el niño identifique dos diferentes tipos de violencia como lo son la violencia psicológica y la violencia física

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • concepto de violencia psicológica • concepto de violencia física • El juego simbólico como herramienta didáctica 	<p>Retomando el aprendizaje de la clase anterior, preguntar a los niños si saben cómo que tipos de violencia existen. Después del cuestionamiento la maestra les explicara que hay dos amiguitos que quiere presentarles los cuales les contarán una historia; los animalitos empezaran a platicar de cómo les fue en el día, que hicieron, en su casa etc. y comenzaran una discusión uno empezara a insultar y el otro lo golpeará por lo que después de un tiempo los dos comenzaran a llorar y la maestra les dirá a los alumnos que les pregunten porque es que lloran al preguntarles los animalitos dirán que lloran uno porque su amigo le dijo cosas muy feas que lo hicieron sentir mal y el segundo porque su amigo lo golpeo y le dolió, después se cuestionara a los niños sobre si está bien lo que hicieron los animalitos y partiendo de esto se les explicara que estas acciones son violencia y que un tipo de ella es la psicológica y otra la física</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dos títeres en forma de un animal. 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p><i>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del curriculum</i>. Santillana infantil México.</p> <p>Tillman, Hsu, <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente.

Observaciones: Al final de esta clase se pedirá a los niños que creen un títere y que lo lleven.

Curso – Taller Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "tipos de violencia"

Objetivo: Que el niño identifique dos diferentes tipos de violencia como lo son la violencia psicológica y violencia física

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de violencia • Concepto de violencia psicológica • Concepto de violencia física • El juego simbólico como herramienta didáctica 	<p>Al principio de la clase se entregara al niño una hoja de color diferente para formar equipos, después se les pedirá que cada uno con su equipo y su respectivo títere creen un historia acerca de lo que los animalitos les contarón el día anterior, se les dará un tiempo apropiado después ellos expondrán sus historias y la maestra cuestionara a los demás equipos si la historia redactada es similar a la de los animalitos y entonces los niños comenzaran a participar dejando más clara la diferencia entre maltrato psicológico y maltrato físico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores • Títere 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p><i>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del curriculum</i>. Santillana infantil México.</p> <p>Tillman, Hsu, <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente.

Observaciones: Al final de esta clase se pedirá a los niños que creen un títere y que lo lleven.

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "tipos de violencia"

Objetivo: Que el niño identifique dos diferentes tipos de violencia como lo son la violencia de género y la violencia sexual

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Tipos de violencia Concepto de violencia de género Concepto de violencia sexual El juego simbólico como herramienta didáctica 	<p>Pedir a los niños que se sienten en equipos y tomar el material necesario para adornar su muñeco explicándoles que ese muñeco son ellos mismos pedirles que lo vistan como ellos ponerles el cabello como ellos se peinan etc. Después se les contara la historia del "tío Juan" al término se les explicara que las preguntas que se harán las contestaran los muñecos y no ellos, las preguntas que se harán son: ¿Qué harías tú? ¿Creen que es importante decirles a sus papas que algo les molesta o no les gusta? ¿Creen que las demás personas tienen que respetarlos? ¿Es importante expresar a los demás cuando algo no les gusta?</p> <p>Al terminar las preguntas hay que decirles que hay personas que son buenas y los quieren pero así también hay otras que son malas y no respetan sus decisiones por eso es importante que si un persona conocida o desconocida intenta hacerles daño o los toca de una manera que a ustedes los asusta lo importante en ese momento es gritar correr y decírselo a sus papas o a un maestro para que los ayuden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Muñeco móvil de aproximadamente 30 cm. Tijeras, resistol, papel de colores, estambre, lentejuela, botones, etc. 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del <i>curriculum</i>. Santillana infantil México.</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán las respuestas a las preguntas, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente
 Observaciones: Es importante que los niños aunque son pequeños y por lo tanto hay temas muy fuertes para ellos, tener el tacto para tratar de explicarles de manera que entiendan sin ir más allá de su edad.

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "Tipos de violencia"

Objetivo: Que el niño identifique dos diferentes tipos de violencia como lo son la violencia de género y la violencia sexual

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Tipos de violencia Concepto de violencia de género Concepto de violencia sexual El juego simbólico como herramienta didáctica 	<p>Violencia de Género:</p> <p>Dividir el salón en dos de un lado se indicara a las niñas que se coloquen y del otro lado a los niños, se les dirá que los niños no pueden hablar con las niñas y viceversa, también no se permitirá que las niñas jueguen con cosas de niños y los niños con cosas de niñas dejaremos que pase un rato y les preguntaremos como se sintieron al no dejarlos jugar a todos juntos, les preguntaremos si creen que son importantes las niñas y si son importantes los niños y hacerles entender que todos somos iguales y tenemos la libertad de hacer lo que más nos guste sin que alguien nos lo prohíba por ser niña o niño</p> <p>Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirá su participación y la expresión oral, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente</p> <p>Observaciones: Se pedirá a los niños traer al siguiente día un muñeco móvil de aproximadamente 30 cm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juguetes 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p><i>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del curriculum</i>. Santillana infantil México.</p> <p>Tillman, Hsu. <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "Como evitar la violencia"

Objetivos: Que el niño identifique cuando está enojado, en donde siente su enojo, las causas que producen su enojo y como evitar que sea violento.

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de enojo • El juego simbólico como herramienta didáctica • Piaget y la etapa preoperacional 	<p>Preguntar a los niños por turno que es lo que los hace enojar e ir apuntando en el pizarrón cada una de las cosas al término de la participación de los niños pedirles que sierran los ojos e ir preguntando a quien le hace enojar que cosa mientras levantan la mano y cuestionar en que parte d su cuerpo siente esa molestia después pedirles que abran los ojos y volver a nombrar esas acciones y preguntarles cómo es que podrían hacer para que no volviera a suceder y cómo hacer para no enojarse y crear algún tipo de violencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación grupal 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p><i>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del curriculum.</i> Santillana infantil México.</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán las respuestas a los cuestionamientos, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "Evitar la violencia con valores"

Objetivo: Que el niño conozca el Respeto como un valor que le guiera para evitar la violencia es su vida.

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los Valores? • Concepto de respeto • El juego simbólico como herramienta didáctica • Piaget y la etapa preoperacional 	<p>La actividad comienza preguntándole a los niños si alguno sabe que es el respeto después continuaremos leyéndoles la historia de "Lili la leopardo" al terminar la historia se les harán las siguientes preguntas: ¿Por qué Lili se sentía triste?, ¿Por qué se escapó? ¿Qué fue lo que vio cuando despertó de su siesta?, ¿Por qué le sorprendió ver un leopardo con manchas verdes?, ¿Qué cualidades pudo describir Lili sobre si misma?. ¿La hizo feliz descubrir q tenia esas cualidades? Y ¿Cómo te sientes en pensar en tus cualidades?, después los niños hablan acerca de sus cualidades y la maestra felicita a todos por respetar a sus compañeros cuando hablan.</p> <p>Para finalizar hacen un dibujo de "Lili la Leopardo"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El cuento de Lili la leopardo • Hojas blancas, colores, crayolas 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>.1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p><i>Enciclopedia en la educación infantil, recursos para el desarrollo del curriculum.</i> Santillana infantil México.</p> <p>Tillman, Hsu <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán dibujos y las respuestas a las preguntas, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente.
Observaciones: Explicar con ejemplos a los niños que son las cualidades; al finalizar se les explica que para que todos nos entendamos tenemos que respetarnos. Pedir a los niños para la siguiente clase un dibujo del juguete o de lo que más les guste

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "Evitar la violencia con valores"

Objetivo: Que el niño conozca el valor de la tolerancia que le ayudara a evitar la violencia.

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Valores Tolerancia El juego simbólico como herramienta didáctica Piaget y la etapa preoperacional 	<p>La clase comienza al pedirles a los niños que coloquen su dibujo en un árbol que previamente la profesora realizó los dibujos de los niños son la simulación de las hojas del árbol. Se platica con ellos acerca de sus dibujos y de las diferentes cosas que a ellos les gustan haciéndoles ver que cada uno de ellos es único y que es muy importante el árbol porque está lleno de diferentes tesoros.</p> <p>Después se les explica que todos somos diferentes y por eso es importante aceptar esas diferencias y que a esto le llamamos tolerancia.</p> <p>Después se les enseña las canciones de "los amigos hacen girar el mundo"</p>	<ul style="list-style-type: none"> Un árbol hecho en pellón de aproximadamente 1x1m. Dibujos de los niños La canción de los amigos hacen girar el mundo 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>. 1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p>Tillman, Hsu. <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Evaluación: Se hace una colección representativa de la obra del niño utilizada para hacer un juicio sobre el progreso del niño, se incluirán anotaciones con respecto a la participación y expresión, se anotara el nombre de la clase y la fecha y se guardara en su expediente

Observaciones: Se les enseña párrafo por párrafo la letra de las canciones

Curso – Taller Preventivo de Educación para la no violencia

Nombre de la sesión: "Evitar la violencia con valores"]

Objetivo: Que el niño conozca algunos valores que le ayudaran a evitar la violencia

Contenidos	Actividades	Recursos	Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Valores El juego simbólico como herramienta didáctica Piaget y la etapa preoperacional 	<p>En las actividades anteriores vimos que es la violencia, tipos de violencia así como algunos valores que nos podrán ayudar a evitarla y a poder solucionar problemas que nos lleven a ella es por eso que esta actividad reúne cada una de ellas. Primero se pide a los niños adornen un cartón en forma de estrella que previamente la maestra recorto y pego en un palito de madera, se les pedirá que al terminar de adornarla sierran los ojos y levanten su estrellita mientras se les pone una canción instrumental o música clásica dejando que se relajen, se les pedirá que abran los ojos después se les leerá el "cuento de la estrella" al finalizar se debatirá entre ellos ¿qué creen que sea una estrella de paz?, ¿Qué hicieron las estrellas para que los niños ya no pelearan?, ¿Qué son los buenos sentimientos?</p> <p>Y ¿Qué hubieran hecho ellos para evitar que los niños pelearan?</p> <p>Y por último pedir que hagan un dibujo sobre "el cuento de la estrella"</p> <p>Al final se les pedirá hacer un círculo entre todos y cerrar los ojos mientras la docente se encargara de hacer un nudo con todos, les pedirá que abran los ojos y les dará las instrucciones de cómo deben desatarse, no soltándose, y todos tienen que trabajar en equipo y sin enojarse o utilizar algún tipo de violencia contra los demás, al finalizar se les dará un dulce como recompensa a su buen comportamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> Estrellas de cartón Palitos de madera Colores, crayolas, hojas de colores, pegamento etc. El cuento de la estrella Un disco de música clásica o instrumental. Dulces 	<p>Casado, Díaz, Martínez. <i>Niños maltratados</i>. 1997 Díaz de Santos Madrid.</p> <p>Tillman, Hsu. <i>Valores para vivir</i>. 2005 Long seller Argentina</p>

Evaluación: Se recopilaran las obras individuales de los niños y se hará una un juicio de comparación del progreso que presentaron a lo largo del taller.

Observaciones: Se les explica a los niños que un significado de paz es tener buenos sentimientos y no pelear con los demás y sentirse bien como se sintieron cuando serraron los ojos.

Anexo 6 Fotografías de actividades realizadas





