



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 144

LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

***TALLER RECREATIVO APRENDO Y JUEGO:
ACTIVIDADES EN ACCIÓN PARA DISMINUIR EL USO DE LA
TECNOLOGÍA***

BAUTISTA CORTES KARINA

CONTRERAS PÉREZ ANGELINA NATALÍ

DIRECTORA DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL:

DRA. GISELA NAVARRO MENDOZA



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 144



***TALLER RECREATIVO APRENDO Y JUEGO:
ACTIVIDADES EN ACCIÓN PARA DISMINUIR EL USO DE LA TECNOLOGÍA***

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADAS EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA
PRESENTAN:**

**BAUTISTA CORTES KARINA
CONTRERAS PÉREZ ANGELINA NATALI**

**DIRECTORA DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL:
DRA. GISELA NAVARRO MENDOZA**

CIUDAD GUZMÁN MUNICIPIO DE ZAPOTLÁN EL GRANDE JALISCO; ENERO DEL 2024.



Av. Carlos Paz Stillo No. 140 Col. Ejidal
C.P. 49070 Cd. Guzmán, Mpio. de
Zapotlán El Grande Jalisco, México
Tels. 341 413 16 98 Fax 341 413 32 14
unidad144@upn.mx

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 12 de enero de 2024.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2024-01-MIN.
Nº DE OFICIO: 144/CT-007/2024

Asunto: Dictamen

C. KARINA BAUTISTA CORTES
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de Desarrollo Educativo, titulado: TALLER RECREATIVO APRENDO Y JUEGO: ACTIVIDADES EN ACCIÓN PARA DISMINUIR EL USO DE LA TECNOLOGÍA., a propuesta de la asesora, GISELA NAVARRO MENDOZA manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD 144


DR. IRMA ELISA ALVA COLUNGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



c.c.p. Archivo
IEAC*GNM*cam



Av. Carlos Paez Stille No. 140 Col. Ejidal
C.P. 49070 Cd. Guzmán, Mpio. de
Zapotlán El Grande Jalisco, México
Tels. 341 413 16 98 Fax 341 413 32 14
unidad144@upn.mx

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 12 de enero de 2024.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2024-01-MIN.
N° DE OFICIO: 144/CT-008/2024

Asunto: Dictamen

C. ANGELINA NATALÍ CONTRERAS PÉREZ
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de Desarrollo Educativo, titulado: TALLER RECREATIVO APRENDO Y JUEGO: ACTIVIDADES EN ACCIÓN PARA DISMINUIR EL USO DE LA TECNOLOGÍA., a propuesta de la asesora, GISELA NAVARRO MENDOZA manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD 144
CD. GUZMÁN

DRA. IRMA ELISA ALVA COLUNGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



c.c.p. Archivo
IEAC*GNM*cam

DEDICATORIAS

El presente Proyecto de Desarrollo Educativo va dedicado especialmente a mí, por ser siempre una alumna dedicada y responsable en cada fase del proyecto, por el empeño brindado tanto de mi compañera como el mío, sin el compromiso y el trabajo en equipo esto no se hubiera culminado con éxito.

También, dedico a mis padres y hermanos todo el fruto de mi formación profesional, sin ellos no sería posible mi crecimiento, y deseo por salir adelante, esforzarme cada día y llegar a superar cada obstáculo o limitación que se presente en el camino.

Bautista Cortes Karina

Quiero dedicar este trabajo principalmente a mí, por haber podido llegar hasta este nivel que muchas veces dude de mí, por esforzarme y poder lograr todos y cada uno de mis sueños con dedicación y esfuerzo en mi estancia por la escuela.

También se lo dedico a mi mamá y a mi hermano que fueron base fundamental en este proceso y que sin ellos yo sola no lo hubiera logrado, por todas y cada una de las palabras que siempre me decían para alentarme.

Contreras Pérez Angelina Natali.

AGRADECIMIENTOS

Principalmente agradezco a Dios por darme la dicha de concluir exitosamente mi carrera profesional, por darme la sabiduría y el deseo de superación, pero principalmente por haberme guiado a lo largo del proceso mediante un camino lleno de aprendizajes.

Agradezco infinitamente a mis padres por apoyarme y brindarme todos los recursos necesarios y suficientes, por siempre estar para mí alentándome, creyendo en cada una de mis capacidades e impulsándome a ser mejor.

A mis hermanos por ser mi pilar de cada día, por motivarme, escucharme y ayudarme en cada una de mis dificultades.

Bautista Cortes Karina.

Agradezco primeramente a Dios por permitirme culminar con éxito mi tan anhelada carrera, darme buena salud y fortaleza en todo momento.

Estoy eternamente agradecida con mi mamá, este logro no es solo mío, de hecho, es más tuyo que mío. Sí, así es, hablo de ti mamá, eres sin duda mi gran ejemplo a seguir, me has llenado de valores y fuerzas para luchar por todos y cada uno de mis sueños, me has apoyado y creído hasta en mis peores locuras y gracias a eso hoy puedo decir que no solo soy feliz, sino que además soy una persona de bien que tiene bastante claro lo que quiere en su vida, nunca me cansaré de darte las gracias este y absolutamente todos mis logros son y serán siempre en tu honor.

A mi hermano, quien siempre me ha motivado a seguir adelante en todo momento, tú apoyas ha sido fundamental para lograr culminar esta tesis, gracias por ser mi compañero y por enseñarme la importancia del esfuerzo, la dedicación y el trabajo constante, espero que sigamos avanzando juntos en este camino.

Contreras Pérez Angelina Natali.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO	5
1.1 Tuxpan, Jalisco	5
1.2 Características físicas e infraestructura.....	6
1.2.1 Datos físicos.....	6
1.2.2 Vivienda.....	8
1.2.3 Nivel socioeconómico.....	8
1.2.4 Cultura e identidad	9
1.2.5 Clima social	10
1.2.6 Servicios disponibles	10
1.3 Colonia Talpita	12
1.3.1 Características organizativas	13
1.3.2 Características psicosociales	13
1.3.3 Recursos disponibles	14
1.3.4 Infraestructura	15
CAPÍTULO 2. DIAGNÓSTICO	16
2.1 Objetivo	16
2.2 Modelo/ tipo de diagnóstico.....	16
2.3 Técnicas e instrumentos.....	17
2.4 Recursos	18
2.5 Cronograma	19
2.6 Resultados	20
2.6.1 Encuesta padres de familia	20
2.6.2 Encuesta a la población infantil	24
2.6.3 Encuesta interese propios de la población infantil.....	28
2.7 Determinación de necesidades	29
2.8 Problematicación	30
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	32
3.1 Tiempo libre / ocio	32
3.1.1 La recreación y el juego en la infancia	34
3.2. El tiempo libre como recreación	35

3.2.1 Clasificación de la Recreación	36
3.3 Los niños y los aparatos electrónicos.....	37
3.3.1 El uso excesivo de los dispositivos electrónicos	38
3.3.2 Ventajas y desventajas de la tecnología para los niños y adolescentes	39
3.3.3 Consejos para mantener a los pequeños alejados del teléfono móvil.....	40
3.4 Efectos negativos de la tecnología en la salud.....	42
3.4.1 Trastornos del sueño.....	43
3.5 Importancia de la activación física.....	44
3.6 Niveles de actividad física según la edad y condiciones físicas	46
CAPÍTULO 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	47
4.1 Justificación.....	47
4.2 Objetivos	48
4.2.1 Objetivo general	48
4.2.2 Objetivos específicos.....	49
4.3 Metas.....	49
4.4 Destinatarios	49
4.5 Metodología.....	50
4.6 Esquema general de actividades	53
4.7 Criterios de control y monitoreo.....	53
4.8 Criterios normativos de evaluación	54
4.9 Cronograma	55
4.10 Recursos	56
4.11 Informe de la aplicación y ajustes realizados	57
CAPÍTULO 5. EVALUACIÓN.....	66
5.1 Marco Regulador	66
5.2 Objetivo	67
5.3 Técnicas e instrumentos para la evaluación.....	67
5.4 Identificación de audiencias	68
5.5 El modelo CIPP de Stufflebeam.....	69
5.5.1 Evaluación de contexto	69
5.5.2 Evaluación de entrada.....	72
5.5.3 Evaluación de proceso	74
5.5.4 Evaluación de producto	76

5.5.4.1 Resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación	78
5.6 Calendario de trabajo	95
5.7 Recursos	95
5.8 Equipo evaluador	97
CAPÍTULO 6. COMPETENCIAS PROFESIONALES	98
CONCLUSIÓN	100
SIGLAS Y ABREVIATURAS	102
GLOSARIO	102
REFERENCIAS.....	104
ANEXOS	109
Anexo 1.- Cuestionario padres de familia.	109
Anexo 2.- Cuestionario a la población infantil	110
Anexo 3.- Cuestionario de intereses propios de la población infantil	112
Anexo 4.- Cartas descriptiva.....	113
Anexo 5.- Criterios de control y monitoreo	125
Anexo 6.- Control de evaluación y registro de asistencia.	129
Anexo 7.- Evaluación de entrada.....	131
Anexo 8.- Encuesta para evaluar los resultados obtenidos de los colonos infantes en el taller.	132
Anexo 9.- Encuesta para evaluar los resultados obtenidos por parte de los padres de familia en la ejecución del taller en la comunidad.....	133
Anexo 10.- Lista de cotejo para evaluar los resultados obtenidos del taller por los gestores del programa.	134

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se realizó en el ámbito comunitario donde se ubicó la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco mediante la observación realizada por las gestoras del programa, el análisis hecho determinó la inactividad física y recreativa por parte de la comunidad infantil de la colonia puesto que hoy en día es muy común observar inmovilidad o ausencia en los parques, unidades y zonas deportivas debido a la gran cantidad de personas que se centran en el uso de la tecnología lo que trae como consecuencia el sedentarismo y el uso inmoderado de los medios electrónicos impidiendo así el desarrollo y práctica de actividades que fomente el juego y el desarrollo de habilidades motrices.

Por ello es necesario mencionar el carácter socioeducativo que tiene el Proyecto de Desarrollo Educativo, esta intervención es definida como el conjunto de acciones no convencionales que están orientadas al desarrollo adecuado y competente de la socialización de los individuos, según Pérez, C. (2000) además es importante mencionar que la intervención socioeducativa debe utilizar una metodología propia de la investigación social adaptada a la temática y características específicas de los destinatarios de la intervención, en este sentido se hace referencia a la importancia de potenciar la recreación y las actividades físicas en la población infantil de la colonia en cuestión aplicando un método participativo destinado a generar procesos autoorganizativos, individuales, grupales y comunitarios orientados al desarrollo cultural y social de los destinatarios, este tipo de intervención es fundamental porque permite al orientador planificar e implementar programas de impacto social sobre alguna problemática o situación que afecte a una población, permitiendo así diseñar un plan de intervención que ayude a delimitar objetivos que se pretendan realizar y cumplir de tal forma que beneficie y transforme la realidad social de la población identificada.

El plan de intervención, surge por la necesidad de explorar el tiempo libre u ocio de los niños y niñas de la colonia Talpita, debido a que es muy ordinario observar en casa, en las calles y alrededor algún individuo que porta un aparato digital como

celulares o tabletas electrónicas lo cual ha influido en el uso diario de los medios digitales y por supuesto el gran impacto que ha tenido en las personas como es el manejo de las redes sociales, plataformas de películas, videojuegos virtuales, música y demás, ocasionando que a temprana edad esté el consumo inmoderado de los aparatos inteligentes en niños y niñas hasta adultos mayores sin conocer las afectaciones o problemáticas que subyacen de utilizar excesivamente estos medios.

Además, es importante hacer hincapié a las actividades recreativas, lúdicas o físicas que hacen de lado y no es la prioridad de los infantes que actualmente están más enfocados a las nuevas tecnologías, a partir de esta situación que se ve a gran impacto en la sociedad se decidió realizar encuestas a niños y niñas de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco para recopilar información respecto al tema y posteriormente encuestar a padres de familia con la intención de conocer a qué medida afecta esta situación en los infantes.

El proyecto tiene como título principal *“Taller recreativo aprendo y juego: actividades en acción para disminuir el uso de la tecnología”* abordando cinco capítulos importantes, entre ellos está el capítulo uno que menciona el análisis del contexto donde se llevó a cabo el proyecto de intervención, en este apartado se habla del municipio de Tuxpan, Jalisco lugar conocido como el pueblo de la fiesta eterna, sus principales características, el nivel socioeconómico, el clima social, los servicios que ofrece a la población pero principalmente la cultura e identidad que predomina en esta región del Sur de Jalisco, posteriormente se analiza la colonia Talpita y su contexto social además de explorar las características físicas, de infraestructura, extensión territorial de la colonia, también se indaga acerca las características personales/psicosociales de su población, con la intención de conocer más sobre los destinatarios y colonos a quien será dirigido el plan de intervención y los estudios realizados.

El capítulo dos “El diagnóstico” se llevó a cabo la metodología del Modelo para el Análisis de Necesidades de Intervención Socioeducativa (A.N.I.S.E.) este pretende reunir todos los datos necesarios sobre una serie de problemas vividos por un sector de población. Para elaborar el diagnóstico, fue necesario retomar a Pérez, C. (2000)

este modelo socio-educativo propone tres fases fundamentales, para esto se llevó a cabo una investigación sobre el consumo del tiempo ocio en la población infantil de la colonia Talpita mediante la aplicación de encuestas en donde se obtuvo información sobre el uso del tiempo libre de los colonos infantes, así mismo se aplicó otro instrumento para conocer cuáles eran los intereses y gustos de la población infantil con el fin de determinar de qué forma se podría consumir el tiempo ocio o libre de los niños y niñas de la colonia con el propósito de evitar el uso de los medios electrónicos y fomentar actividades físicas-recreativas que sean de mayor productividad para así lograr dar solución a la necesidad identificada en la colonia.

Capítulo tres “Fundamentación teórica” se llevó a cabo una investigación de diferentes autores que abordan el tema del tiempo ocio, así como la conceptualización de esta misma, se realizó un análisis sobre el concepto “recreativo”, ¿Qué es el tiempo libre como recreación?, además se indagó el tema de los niños y los aparatos electrónicos y la generación Z que actualmente se considera que son los niños y niñas que nacieron en una era de grandes avances tecnológicos y medios electrónicos.

En el cuarto capítulo se aborda el plan de Intervención en este caso es un taller para trabajar el tiempo libre en los niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco en el cual se desarrollan los objetivos y las metas a cumplir con los destinatarios, quienes son los principales sujetos a quien va dirigido el taller con el fin de fomentar las actividades físico recreativo y disminuir el uso de los aparatos eléctricos. Esta propuesta de intervención está basada en el modelo de programas, debido a que pone en manifiesto la necesidad de intervenir por programas ante cualquier organización que se adopte.

En el capítulo cinco se lleva a cabo la evaluación del plan de intervención, en este apartado el principal objetivo es llevar a cabo una valoración de forma procesual el desarrollo y ejecución del taller, este proceso es realizado por los gestores del programa mediante el modelo CIPP con la intención de dimensionar la pertinencia del plan de intervención con las metas y objetivos esperados con los resultados obtenidos mediante el desarrollo del taller “aprendo y juego” aplicado en la colonia Talpita del municipio de Tuxpan, Jalisco.

El Capítulo seis “competencias profesionales” en donde el principal objetivo es reconocer cuales competencias del perfil de egreso de la carrera de la Licenciatura en Intervención Educativa fueron puestas en práctica con el diseño y aplicación del Proyecto de Desarrollo Educativo, además de hablar de la experiencia de cómo fueron desarrolladas y en qué medida, durante la ejecución del análisis del contexto, la elaboración del diagnóstico, la evaluación y demás.

Y por último se aborda conclusiones en este se expresan las experiencias que se vivenciaron dentro de la ejecución del taller, las actitudes positivas de los gestores como un pilar fundamental para el éxito del programa además de reconocer la importancia de la participación y colaboración de los padres de familia e infantes de la población. También se expresa el rol del profesional de la LIE, como un orientador con actitudes de ética y compromiso para trabajar en el ámbito comunitario, posteriormente se encuentra el apartado de los anexos y referencias, este da valor y crédito a lo realizado durante la puesta en práctica del proyecto, en los anexos se encuentra todo aquel instrumento aplicado y dirigido a padres de familia, infantes y gestores del programa con el fin de obtener datos para el diagnóstico y la evaluación del taller, también se visualiza listas de cotejo, encuestas y cartas descriptivas las cuales ayudaron a planear y visualizar la ejecución de las actividades, por último, se podrá observar un pequeño glosario donde se describe conceptos propios de Tuxpan, Jalisco palabras que comúnmente son escuchadas en la región sur de Jalisco debido a las tradiciones, fiestas y costumbres heredadas por los antepasados.

CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

El análisis del contexto se analizará de acuerdo a Álvarez R. (2002) describiendo la población de Tuxpan, Jalisco donde se realizará el proyecto de desarrollo educativo, los cuales son diseñados para ser aplicados en puntos específicos de intervención, se crea para atender a una demanda social que surge en una población localizable y susceptible.

Para Álvarez R. (2002) se analizan dos contextos, el primero “se refiere a la descripción del barrio, pueblo o ciudad y sus variables a analizar son: lugar geográfico, características físicas e infraestructura, servicios disponibles, nivel socioeconómico, nivel educativo-cultural y clima social” (p.98), mientras que el segundo, Álvarez R. (2002) lo denomina como *próximo* este “hace referencia a la institución que adoptará el proyecto, aplicadores y los destinatarios del mismo, tomando en cuenta el tipo de institución, los problemas o necesidades, el tipo de intervención y los resultados esperados”. (p.99)

1.1 Tuxpan, Jalisco

Tuxpan, Jalisco es un municipio del sur del estado de Jalisco, es conocido como pueblo indígena, el nombre de Tuxpan proviene del náhuatl "Tochpan", que significa lugar de conejos, además es caracterizado como el pueblo de la fiesta eterna debido a la gran cantidad de celebraciones que festejan al año, su gente es conocida como gente pacífica y llena de tradiciones, entre sus mejores fiestas esta la celebración al Señor del Perdón, comúnmente conocido como patrón del pueblo (*Gobierno de Tuxpan, Jalisco 2021-2024*).

Tuxpan se encuentra ubicado entre Guadalajara y Colima, entre sus alrededores se ubica al norte con Zapotiltic y Zapotlán el Grande; al Sur con Pihuamo y el estado de Colima; al oriente con Zapotiltic y Tecalitlán; y al poniente con Zapotitlán de Vadillo, Tonila y el estado de Colima. La ubicación del municipio es favorable para su desarrollo dado que es uno de los municipios que ha alcanzado un excelente nivel

de comunicación con el resto de la región. Su colindancia con Zapotlán el Grande y Zapotiltic, le permite impulsar actividades económicas conjuntas.

De acuerdo al *gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)*, se conoce que la extensión territorial es de aproximadamente 550.23 km² donde se encuentra diferentes localidades como Atenquique, la Higuera, San Juan Espanatica lugar conocido como el pueblito, además de ser identificado por su platillo exquisito “las carnitas”.

Figura 1.- Localización geográfica “Tuxpan, Jalisco”



Fuente: IIEG, Instituto de Información Estadística y Geográfica del Estado de Jalisco, “Mapa General del Estado de Jalisco, 2022”

1.2 Características físicas e infraestructura

1.2.1 Datos físicos

Según el *gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)*, el municipio en su mayoría presenta una superficie irregular,

la cabecera municipal se ubica en medio de los cerros la Cihualpilli, al Sur por el cerro la Aurora o Espanatica y al Oriente por el cerro San Miguel y Piedra Mancuerna. La mayor parte de la superficie está conformada por zonas planas dedicadas en un gran porcentaje al establecimiento de cultivos básicos y frutales como el aguacate, y la mora azul.

En cuanto al clima y las temperaturas que tiene Tuxpan, en general el municipio no presenta heladas, el clima y suelos presentan condiciones favorables, es semiseco con primavera e invierno secos, semicálido sin estación invernal definida. La temperatura media anual es de 21.5°C, actualmente las temperaturas son irregulares debido a que sus campos han sido tomados para la siembra de diferentes plantíos que han dañado las tierras y sus climas provocando ser más caluroso. (*Gobierno de Tuxpan, Jalisco plan municipal de desarrollo y gobernanza, 2021-2024*)

La hidrografía del pueblo, se conoce que la principal corriente hidrológica con que cuenta es el río Tizatirla, que cruza el municipio a lo largo y sirve de límite al Oeste con el municipio de Tonila y con el estado de Colima. Al Sur del municipio corre el río Tule, el cual vierte sus caudales en el río Tizatirla sirviendo en parte de límite con el Municipio de Pihuamo.

De acuerdo con el *gobierno de Tuxpan, Jalisco (2021-2024)* la vegetación del municipio presenta una gran biodiversidad, la variabilidad tanto de suelo, clima y altitud favorecen el desarrollo de una amplia gama de especies, de esta forma en las partes altas la vegetación se compone básicamente de pino y encino. En algunas lomas y barranquillas hay huizache, palo dulce, nopal, etcétera. En las zonas planas principalmente del sur del municipio se encuentra maderas preciosas como; parota y primavera, también hay especies de uso económico como el copal, guayabo, guayabilla, carrizos, guamúchil, vástagos y diversos tipos de plantas.

Según el *gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)*, se conoce que la fauna municipal la integran, conejo, armadillo, ardilla, iguana, mapache, zorrillo, tlacuache, tejón, algunos reptiles como víbora de cascabel, culebra, diversas aves como zopilote, paloma, cuervo, gorrión, torcacita y el búho.

1.2.2 Vivienda

Con base a los datos proporcionados por el Gobierno de México en el Censo Poblacional 2020 menciona que “en el municipio de Tuxpan, Jalisco se registraron 9.65k viviendas. De estas, 33.8% son viviendas donde la persona de referencia es mujer y 66.2% corresponde a viviendas donde la persona de referencia es hombre”.

Además, el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)* expresa que “Tuxpan cuenta con un total de 7044 viviendas particulares, existe un promedio de 4.7 ocupantes por vivienda, sus muros están contruidos con material de adobe y, 3317 con techos de materiales endeables, es decir, materiales con poca resistencia”.

También se dice que “Sólo 60 de cada 100 viviendas habitadas están construidas con materiales resistentes como ladrillo, bloque y tabique”. Además, menciona que “Las viviendas son consideradas en este estudio como vulnerables, están habitadas por el 40% del total de la población en el municipio” en cuanto a los tipos de calles de las vivencias se conoce que las calles de Tuxpan Jalisco son caracterizadas por ser construidas con materiales de tipo: empedrado, piedra ahogada, concreto o pavimento. (*Gobierno de Tuxpan 2021-2024*)

1.2.3 Nivel socioeconómico

De acuerdo con el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)* los principales sectores y productos que contribuyen con el nivel socio-económico de Tuxpán Jalisco es la agricultura esta actividad ha alcanzado excelentes niveles de crecimiento. Los principales cultivos establecidos son: caña de azúcar, aguacate, berries como el arándano, zarzamora, frambuesa y maíz. En menor proporción están los cultivos básicos como pastos, jícama, chile, elote criollo, jitomate y tomate de cáscara.

En cuanto a la ganadería en el Municipio, esta actividad representa una fuente importante en la generación de recursos y empleos a través de la cría de ganado bovino de carne y leche, ganado porcino, ovino. Es importante decir que la superficie destinada a la ganadería se ha venido reduciendo principalmente por la introducción

de otros cultivos como: el aguacate, la caña de azúcar y los invernaderos quienes se han encargado de brindar a pobladores y extranjeros empleos que se consideran con un ingreso favorable para las familias y ciudadanos del pueblo.

La industria y el comercio de Tuxpan se destaca por la papelera Atenquique que tiene importancia a nivel nacional, también se cuenta con PROENSI y pequeñas empresas dedicadas a la costura textil, ladrilleras, carpinterías y herrerías. El comercio en Tuxpan, Jalisco es sin duda una de las principales fuentes de ingresos para los pobladores del municipio, las principales actividades que se destaca son zapaterías, farmacias, abarrotes, verdulerías, carnicerías, pescaderías, tiendas de ropa, establecimientos de comida, café, entretenimiento y demás, siendo estas las principales fuentes de empleos para los ciudadanos que viven en el municipio.

1.2.4 Cultura e identidad

Según el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)* la religión y cultura que predomina en Tuxpan, Jalisco es caracterizada por ser gente de tradición es por ello que entre sus festividades predomina la religión católica la cual es profesada por la mayoría de la población en menor proporción se encuentran Testigos de Jehová, creyentes de doctrinas evangélicas y protestantes, así mismo algunos de los habitantes no suelen practicar religión alguna.

La religiosidad popular en Tuxpan está asociada con las expresiones festivas, colectivas, con motivo de celebraciones religiosas como las fiestas patronales, peregrinaciones, el culto o adoración a santos o imágenes de la liturgia católica. Los rituales que acompañan estas expresiones portan una serie de signos y símbolos que, más allá de la manifestación religiosa visible, nos hablan de procesos culturales y de identidad, pero también económicos y sociales.

Tuxpan es conocido como “El pueblo de la fiesta eterna” debido al gran número de festividades que se celebran durante el año. Una de las principales celebraciones de la entidad, las fiestas de San Sebastián y la Virgen de la Candelaria, la fiesta tiene

como tradición celebrarse el día 20 y 27 (La octava de San Sebastián) de enero, así como el día 2 de febrero (Día de la Candelaria).

1.2.5 Clima social

Tuxpan, Jalisco es caracterizado por ser un pueblo lleno de fiestas, tradición y cultura es por ello que se conoce como el pueblo de la fiesta eterna. Un término ganado a pulso gracias a las más de cincuenta festividades que se realizan a lo largo del año. El nombre de Tuxpan proviene del náhuatl "Tochpan", que significa lugar de conejos. Esto tiene que ver con poblaciones que dejaron su legado de tradición e historias muy arraigadas a los tiempos pasados, estas poblaciones pertenecen a la náhuatl, purépecha y tolteca y algunas de sus señas de identidad son: sus trajes, gastronomía y tradiciones.

1.2.6 Servicios disponibles

El municipio ofrece a sus habitantes los servicios de alumbrado público, mercados, rastros, cementerios, estacionamiento, vialidad, aseo público, seguridad pública, tránsito, parques, jardines y centros deportivos. La mayor parte de la población Tuxpanense cuenta con los servicios básicos, los habitantes disponen de agua potable, alcantarillado y de energía eléctrica, además de contar con correo, teléfono, señal de radio y televisión.

Tuxpan reconoce la importancia de la salud, sus habitantes tienen diversos servicios médicos en alguna institución debido a que están afiliados al IMSS y al ISSSTE, la población que no tiene ningunos de los anteriores es atendida por consultorios particulares quienes son encargados de brindar atención médica y a los ciudadanos a un bajo costo, también es importante mencionar que cuando no se cuenta con el equipo suficiente y especializado para una atención medica de calidad, los pacientes son trasladados a primera escala a Cd. Guzmán a los centros de atención del IMSS o Regional o posteriormente cuando son situaciones de mayor peligro son enviados a espacios medios de Guadalajara.

Según el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)*), la transportación terrestre se efectúa a través de la carretera Guadalajara- Colima y Guadalajara- Ciudad Guzmán- Jiquilpan- Distrito Federal. Se considera con una red de caminos pavimentados, terracería y rurales que comunican las localidades. La transportación ferroviaria se realiza con el centro y norte del país a través de la línea México- Guadalajara y Guadalajara- Nogales. La transportación foránea de Tuxpan, Jalisco vía terrestre se hace en autobuses directos y de paso, en tanto que la urbana y rural se realiza en vehículos particulares.

- **La educación en Tuxpan, Jalisco**

De acuerdo al estudio realizado por el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)* y en conjunto con la información proporcionada por la *Dirección de Estadística de la Secretaría de Educación en Jalisco y de la Regiduría de Educación del Ayuntamiento Municipal*, mencionan que:

La infraestructura educativa del municipio de Tuxpan, está conformada por 30 centros educativos de nivel preescolar atendidos por 56 maestros, 39 escuelas primarias atendidas por 201 maestros, 3 instituciones de nivel secundaria y 2 instituciones o escuelas de nivel medio superior

El municipio no cuenta con escuelas de Nivel Superior, los alumnos que desean estudiar a nivel profesional se trasladan a las instituciones que ofertan carreras de licenciatura o ingenieras, entre ellas se identifican las siguientes instituciones: Centro Universitario del Sur de la Universidad de Guadalajara, el Instituto Tecnológico, el Centro Regional de Educación Normal, la Universidad Pedagógica Nacional y la UNIVER, todos ellos ubicados en Ciudad Guzmán Municipio de Zapotlán el Grande, Jalisco.

Es importante mencionar que no todos los ciudadanos de Tuxpan, Jalisco deciden trasladarse a Cd. Guzmán, una mínima parte de la población cursan estudios en el Instituto Tecnológico de Tamazula, en la Universidad de Colima, algunos más en diversos centros de enseñanza superior de la ciudad de Guadalajara y finalmente en

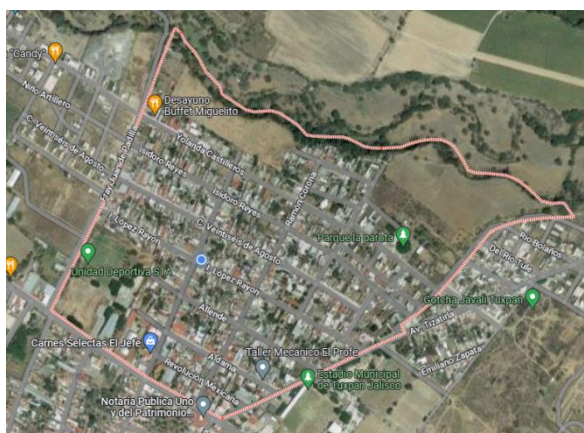
centros educativos de otros lugares como la UNAM (*Gobierno de Tuxpan, Jalisco 2021-2024*).

Cabe mencionar que cuenta con 3 centros comunitarios que brindan apoyo a los colonos de Tuxpan, Jalisco los cuales son: Centro de Desarrollo Comunitario paso blanco, Consejo de Autoridades Tradicionales Nahuas del Pueblo de Tuxpan, Jalisco y el comedor comunitario. Por otra parte, cuenta con canchas deportivas las cuales se encuentran establecidas sobre diferentes colonias de Tuxpan, Jalisco que son; la unidad deportiva STA (Sindicato de Trabajadores de Atenquique), cancha sintética tierras blancas, Jiménez, paso blanco, San Judas Tadeo por mencionar algunas.

1.3 Colonia Talpita

La colonia Talpita es una localidad del municipio Tuxpan, en Jalisco, se encuentra en zona semiurbano, su código postal es 49808. La colonia Talpita es un lugar habitado dentro de la localidad más grande de Tuxpan, en el estado de Jalisco. Según el *Gobierno de Tuxpan, Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)* está situado exactamente a 12.99 km (hacia el noroeste) del centro geográfico del área municipal de Tuxpan. A continuación, se plasma imagen y su extensión territorial de la colonia Talpita.

Figura 2. Colonia Talpita, Tuxpan Jalisco



Fuente: Google maps (2023).

1.3.1 Características organizativas

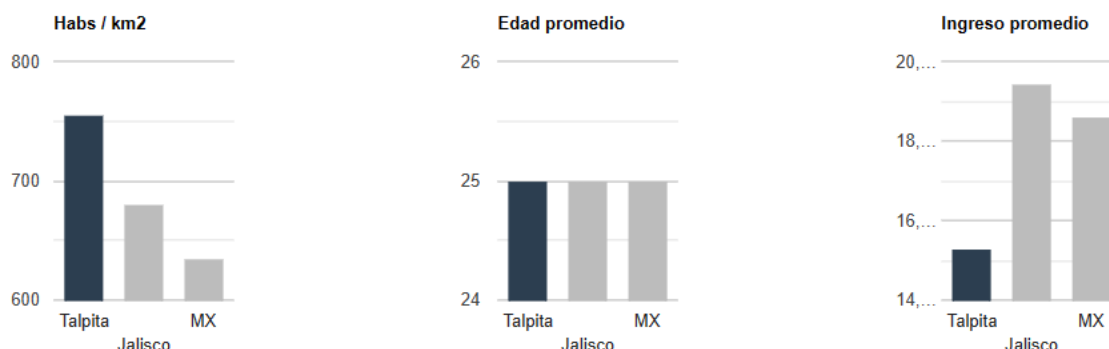
La zona Talpita no dispone de una organización que se encargue de las necesidades de los colonos, por tanto, no tiene un tesorero o jefe que dirija, organice o esté al pendiente de los sucesos que afecten o acontecen dentro del mismo lugar, por ello es importante que los colonos actúen de manera independiente en limpiar, barrer y recoger la basura del exterior de su vivienda para así logra mantener la colonia en buena imagen con espacios limpios y libres de basura, para esto es necesario del apoyo del ayuntamiento del pueblo quienes son los responsables de realizar la recolección de basura por cada lugar del municipio, en cuanto a situaciones como fiestas, problemáticas, seguridad y demás, los encargados de resolver este tipo de conflictos son los policías del municipio, ellos se encargan de circular por las calles de la colonia para verificar que no haya anomalías, en grado caso que se visualice alguna, proceden a realizar una introspección, llamadas de atención o en su gravedad arrestar y realizar actas administrativas según la situación que se haya presenciado para posteriormente dirigirse a la comandancia del pueblo y pagar las respectivas multas.

1.3.2 Características psicosociales

Población

Según el estudio de mercado *Market data México (2021)* se estima que la colonia Talpita viven alrededor de 3,720 personas en 825 casas, de acuerdo a la información brindada se contabilizan 755 habitantes por km², con una edad promedio de 25 años y una escolaridad promedio de 8 años cursados, es decir que los habitantes de la zona tienen culminado únicamente el preescolar y la primaria, lo que obliga a los colonos a buscar empleos y tener un ingreso a sus necesidades. También es importante mencionar que de las 4,000 personas que habitan en Talpita, 2,000 son menores de 14 años y 2,000 tienen entre 15 y 29 años de edad. Cuando se analizan los rangos etarios más altos, se contabilizan 2,000 personas con edades de entre 30 y 59 años, y 300 individuos de más de 60 años (*Market data México, 2021*).

Imagen 3. Registro de ciudadanos de la colonia Talpita de acuerdo a los habitantes, edad e ingreso promedio



Fuente: Market data México (2021)

1.3.3 Recursos disponibles

Los recursos con los que cuenta la colonia Talpita son los servicios comerciales, educativos y zonas recreativas. A continuación, se describe cada uno de ellos entre los cuales se encuentra:

- **Servicios comerciales:** Uno de los principales comercios son las tiendas de abarrotes en donde se acude a comprar productos de la canasta básica, también se encuentra pequeñas micro empresas como lavanderías ubicadas en la calle Ignacio López Rayón y 26 de agosto, tiendas de ropa, refaccionarias para motocicletas, autolavado, salones de eventos, un Oxxo y un Kiosko.
- **Servicios educativos:** Se ubica la Escuela Primaria 881 Manuel López Cotilla con dirección Av. Ángel Cenicerros #15, la Escuela Primaria indígena Kalmekak en la calle Carmen Rivera #1, un preescolar localizado en el domicilio Yolanda Castilleros #17, y un preescolar de educación especial ubicado en la Avenida Tizatirla.
- **Zonas recreativas:** Los colonos pueden asistir a las zonas recreativas como la unidad deportiva, el estadio municipal, el STA, así como parques

dentro de la colonia con equipo deportivo y gimnasio con el cual pueden hacer uso de ellos sin algún costo alguno.

- **Asilo de ancianos:** El establecimiento es un espacio en donde brindan el servicio de atención a los adultos mayores de rehabilitación motriz a bajo costo, es un lugar donde dan asilo y hospedaje a los ancianos que no tiene algún familiar cercano, también es un espacio donde brindan actividades lúdicas y de aprendizaje.
- **Templo católico:** Los colonos de la zona disponen de la parroquia del Rosario de Talpa, lugar donde personas de fe y religión acuden a celebrar las festividades de la Talpita además de acercarse a misa y diferentes celebraciones que se llevan a cabo por la religión católica.
- **DIF municipal:** Este lugar, así como el UAVI (unidad de atención a la violencia intrafamiliar). Son dos establecimientos que brinda ayuda a la comunidad vulnerable, con problemas familiares, alimenticios y demás, ambos centros de atención trabajan en conjunto para el bienestar de la población.

1.3.4 Infraestructura

De acuerdo al estudio hecho *por Market data México (2021)*, la colonia Talpita abarca un área cercana a 49 hectáreas de territorio, se encuentra en zona semiurbano y las viviendas que forma parte de la colonia están construidas con materiales resistentes como ladrillo, bloque y tabique. La mayor parte de sus calles son de concreto, muy pocas son de piedra ahogada y son escasas las de tierra suelta y empedrado. El tipo de asentamiento de la colonia son denominadas: prolongación, calle y una avenida.

CAPÍTULO 2. DIAGNÓSTICO

A partir de este apartado se hablará acerca de los objetivos y de los aspectos de exploración de técnicas e instrumentos que son de utilidad para conocer sobre los intereses de la población infantil (niños de 7-9 años) de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal., se aplicaron 3 encuestas una dirigida a los padres de familia, otra dirigida a los niños sobre el tiempo de ocio, intereses y gustos propios para un mejor procedimiento de resultados abordando criterios del modelo A.N.I.S.E., para posteriormente desarrollar un plan de intervención. Por tanto, lo que se pretende hacer en el diagnóstico es identificar las necesidades de la población infantil en relación al tiempo de ocio.

2.1 Objetivo

- Explorar entre la población infantil (7-9 años) de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco el consumo del tiempo de ocio para saber cómo lo invierten.

2.2 Modelo/ tipo de diagnóstico

Para la elaboración del presente diagnóstico fue necesario retomar el Modelo para el Análisis de Necesidades de Intervención Socioeducativa (A.N.I.S.E.) este pretende reunir todos los datos necesarios sobre una serie de problemas vividos por un sector de población. Para elaborar el diagnóstico, fue necesario retomar a Pérez, C. (2000) con el diagnóstico socio-educativo, el modelo propone tres fases fundamentales desarrolladas en 11 etapas:

- 1- **Fase de reconocimiento:** En esta primera etapa se tiene que identificar problemas que presenta la población afectada, es posible encontrar diversas situaciones o carencias que orienten la posibilidad de comenzar un análisis de necesidades, en este presente trabajo se llevó a cabo el análisis del contexto que fue realizado mediante el contexto amplio y próximo. *Ver capítulo 1 “Análisis del Contexto”.*
- 2- **Fase del diagnóstico:** Esta fase se tratará sobre los aspectos relacionados con la situación actual, la deseable, las causas de las discrepancias entre ambos, y

los sentimientos que esas discrepancias producen en los diversos implicados, es decir cómo se sienten las personas relacionadas al tema, con la finalidad de llegar a una correcta definición del problema es por ello que es necesario diseñar diversos instrumentos que permitan conocer la situación actual de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco. *Ver subcapítulo 2.3 “técnicas e instrumentos”.*

- 3- **Fase de toma de decisiones:** Es la última fase del análisis de necesidades de intervención socioeducativa, según Pérez, C. (2000) esta responde a la cuestión *“hacia dónde vamos y hacia dónde queremos llegar”* para así establecer las discrepancias entre las situaciones reales y las deseables, para esto es necesario identificar problemas y detectar necesidades para así identificar los problemas prioritarios. *Ver subcapítulo 2.7 “determinación de necesidades”*

2.3 Técnicas e instrumentos

Para poder conocer la información referente a los niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco se realizaron técnicas como la recolección de datos mediante la encuesta como instrumento de introspección de información.

Encuesta: Son las preguntas que se hacen a varias personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado. El instrumento que se utiliza es el cuestionario su objetivo fue conocer las opiniones de las personas encuestadas.

Se aplicó el cuestionario como instrumento para analizar las necesidades de la colonia Talpita del municipio de Tuxpan, Jalisco con la finalidad de conocer como invierten los infantes su tiempo libre.

1.- Cuestionario a padres de familia

Dirigida a las familias que conforman la colonia Talpita para conocer opiniones por parte de los padres de familia sobre las actividades recreativas que se pudieran implementar dentro de la colonia y evitar o incentivar a que los niños consuman su tiempo productivamente. (*Ver anexo 1*)

2.- Cuestionario sobre el tiempo ocio (niños de 7-9 años)

La encuesta será dirigida a los niños que viven en la colonia Talpita para conocer como consumen su tiempo libre y que actividades realizan fuera de clases para así tener noción cuantitativa de cuantos niños consumen su tiempo de una forma productiva. (Ver anexo 2)

3.- Cuestionario de intereses propios

La encuesta será aplicada a los niños de la colonia Talpita con la finalidad de agrupar actividades que sean de su mayor interés y poder priorizar de acuerdo al gusto de cada niño, esto servirá como guía para realizar un plan de intervención adecuado a las necesidades y gusto de los colonos con la intención de realizar actividades que sean llamativas y atractivas para los niños de la comunidad con el fin de que se acerquen a participar y se tenga mayor audiencia (Ver anexo 3).

2.4 Recursos

Los recursos para la realización del proyecto en la colonia Tuxpan, Jalisco fueron indispensables para su aplicación, a continuación, se plasma los recursos necesarios:

Recursos humanos: Para la aplicación del proyecto fue necesario la participación de las alumnas Angelina Natali Contreras Pérez y Karina Bautista Cortes, así mismo fue grata la participación de la población Tuxpanence, en especial padres de familia e hijos que viven en la colonia Talpita del municipio de Tuxpan, Jalisco.

Recursos Materiales: Los materiales utilizados fueron principalmente encuestas impresas para la recolección de datos y recursos de papelería. A continuación de muestra la siguiente tabla detallando el tipo de recurso, material, las unidades requeridas, el costo unitario y el costo total de lo que se utilizó:

Tabla 1. Recursos materiales				
Tipo de recurso	Materiales	Unidades	Costo	Total
Recursos materiales	Impresiones de encuesta padres de familia	50 impresiones	\$1.00 c/u	\$50.00
	Impresiones de encuestas para niños y su tiempo libre.	50 impresiones	\$1.00 c/u	\$50.00
	Impresiones para encuesta "Intereses Propios"	1 impresión	\$1.00 c/u	\$1.00
	Lápices	10 lápices	\$3.00	\$30.00
Recursos económicos	Entrada a la unidad deportiva	10 entradas	\$ 2	\$20.00
	Trayecto	5 días	\$30	\$150.00
Gasto total: \$ 301.00				

Fuente: Elaboración propia.

Recursos financieros: Los recursos financieros utilizados para la aplicación del proyecto con base a la "tabla 1.- Recursos materiales" el presupuesto estimado es de \$301.00 con lo cual se utiliza para pagar impresiones, transporte y entradas a la unidad deportiva, lugar donde se encuestó a los 100 colonos de la población Tuxpan, Jalisco entre ellos 50 padres de familia y 50 infantes.

Recursos de infraestructura: Uno de los lugares indispensables para la puesta en marcha de los instrumentos aplicados fue la unidad deportiva de la colonia Talpita, lugar donde se asistió en colaboración con familias colonas del lugar. La zona deportiva es un espacio municipal con un costo de ingreso de \$ 2.00 pesos

2.5 Cronograma

Tabla 2. Calendarización de actividades para el diagnóstico							
Actividad	Tiempo	Fecha	Semana 1				
			Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Primer acercamiento al contexto próximo: "Colonia Talpita"	5:30 pm 6:15 pm	20 febrero 2023					
Diseño de instrumentos para el Diagnóstico	11:30am a 1:00 pm	06 marzo 2023					
Aplicación de encuesta padres de familia		08 marzo 2023					

Aplicación de encuesta para niños de la colonia		10 marzo 2023					
			Semana 2				
			Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Interpretación de los primeros resultados		13 marzo 2023					
Aplicación de encuesta de intereses propios		15 marzo 2023					
Análisis de resultados		17 marzo 2023					

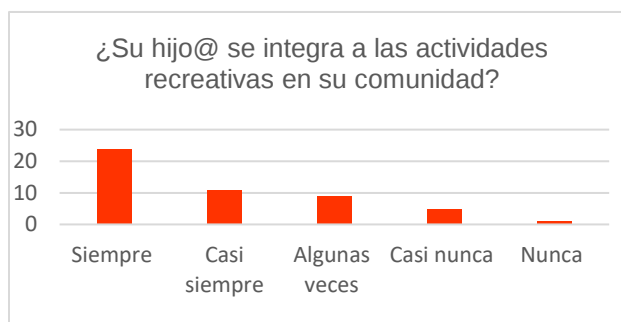
Fuente: Elaboración propia.

2.6 Resultados

A continuación, se presentan los resultados de las 3 encuestas aplicadas a los padres de familia y los niños de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco con el fin de analizar los resultados y opiniones obtenidas haciendo referencia a la necesidad prioritaria de la población y el uso de los aparatos electrónicos, así mismo identificando como impactaría a padres de familia la aplicación de actividades recreativas en la comunidad, si estarían a favor y contribuirían a que los hijos puedan ser parte de estas actividades como tiempo ocio.

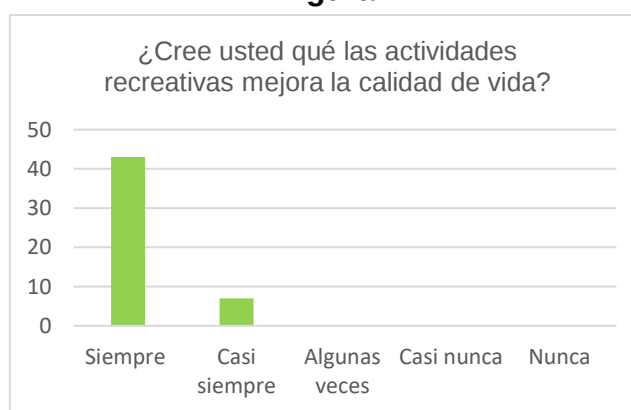
2.6.1 Encuesta padres de familia

Se llevó a cabo la encuesta a 50 padres de familia acerca del tiempo ocio que consumen sus hijos, esto con la finalidad de conocer opiniones que favorezcan la implementación de actividades recreativas con el objetivo de beneficiar a sus hijos, dicho cuestionario fue aplicado en la unidad deportiva ubicada en la colonia Talpita del municipio de Tuxpan, Jalisco la aplicación del cuestionario consistió en identificar a los padres de familia de los niños que asistían a la unidad deportiva, este proceso fue aleatorio.

Figura 3.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados de la encuesta a padres de familia: De 50 padres que contestaron la encuesta de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal sobre si sus hij@s se integran a alguna actividad recreativa en la comunidad, 24 personas dijeron que siempre se integran a alguna actividad recreativa los niños, 11 respondieron que casi siempre, 9 respondieron que solo algunas veces sus hij@s se integran a alguna actividad, 5 personas dijeron que casi nunca se integran a alguna actividad los niños y solamente 1 persona asumió que su hija nunca se integra a ninguna actividad, esto nos muestra que la mayoría de niñ@s de la colonia Talpita están interesados en integrarse a este tipo de actividades.

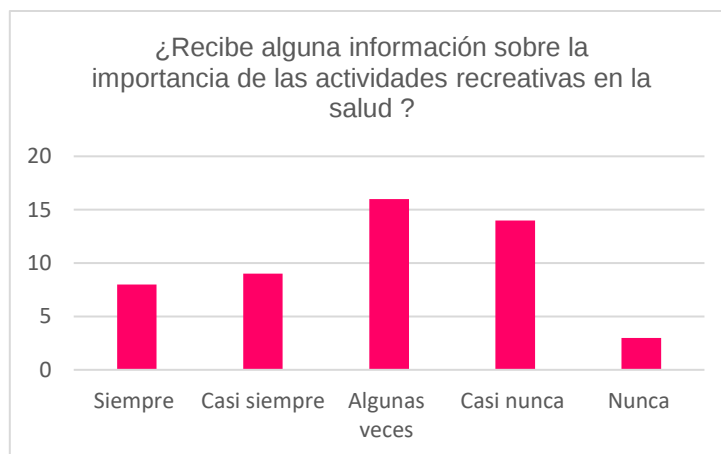
Figura 4.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Al realizar esta encuesta y conocer la opinión de los padres acerca de la mejor calidad de vida de acuerdo a las actividades recreativas dentro de la colonia Talpita, 43 personas contestaron que siempre son de mejora calidad y solamente 7 personas respondieron que casi siempre mejoran la calidad de vida en sus hij@s

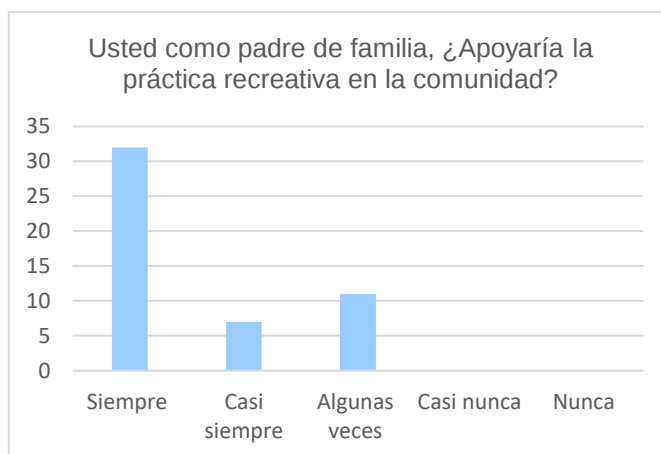
debido al avance que ellos mismos han notado que llevan a cabo cada uno de los niños y como ellos se han ido sintiendo con cada una de las clases y lo que platican.

Figura 5.



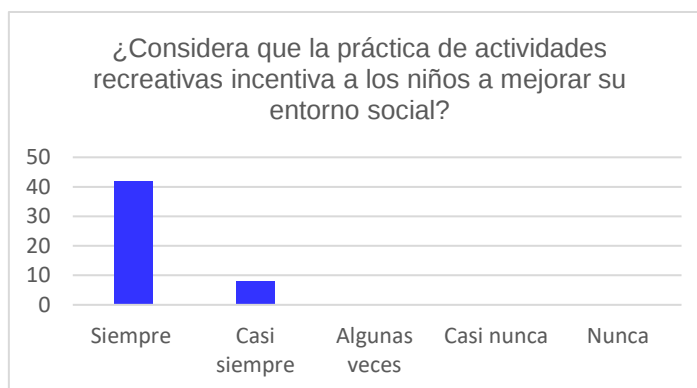
Fuente: Elaboración propia.

Resultados: También era importante conocer si las personas de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco reciben alguna información sobre la importancia de las actividades recreativas en la salud en la cual se obtuvo una respuesta promedio de la cual no dio resultado que la mayoría ósea 33 personas si la escuchan o que muchas no saben de dicha información, sin embargo 8 personas contestaron que siempre están al pendiente de este tipo de información, 9 dijeron que casi siempre reciben información sobre las actividades recreativas en la salud, 16 personas respondieron que solo alguna veces conocen dicha información, 14 respondieron que casi nunca se dan cuenta esta información sobre las actividades recreativas en la salud y 3 personas dijeron que nunca se enteran este tipo de información y que sin embargo si les gustaría recibirla para poder apoyar a sus hijos de la mejor manera, dijeron que también influye a que ellos vivan mejor sanamente.

Figura 6.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Un dato importante por recabar es conocer si los padres de familia estaban dispuestos a apoyar las actividades recreativas en la comunidad de lo cual se tuvo una respuesta favorable respondiendo “SI” afirmando que apoyarían la práctica recreativa, los resultados obtenidos fueron que 32 personas dijeron que siempre apoyarían, 7 respondieron que casi siempre apoyarían y 11 contestaron que algunas veces puesto que su trabajo se los impide y 0 personas contestaron que casi nunca y nunca apoyarían.

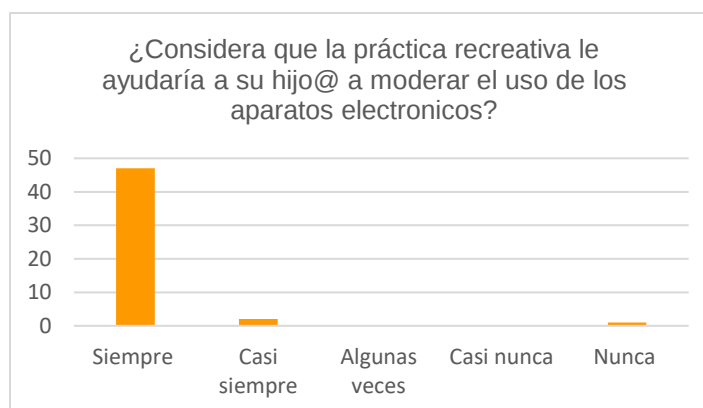
Figura 7.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: De gran importancia es conocer por parte de los padres de familia si las actividades recreativas ayudan a los niños a mejorar su entorno social lo cual 42 padres de familia respondieron que siempre les ayuda a mejorar su entorno, les ayuda a conocer a más niñ@s y solamente 8 padres contestaron que casi siempre les ayuda

a mejorar puesto que comentaban que algunas de las veces se ven implicados en leves problemas que como colonia enfrentan entre ellos mismos.

Figura 8.

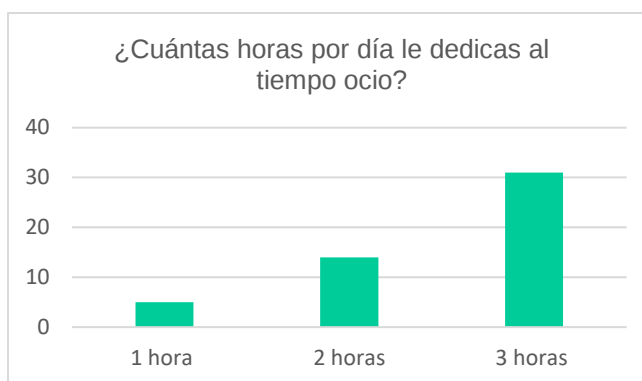


Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Como se sabe hoy en día si no se vive pegado a un aparato electrónico no están de la mejor manera por lo cual es importante conocer si alguna actividad recreativa en la colonia ayuda a que los niñ@s moderen el uso de dichos aparatos electrónicos, se obtuvo una respuesta favorable pues 47 padres de familia respondieron que si le ayuda, es un punto a favor porque comentaban que se cansan y/o se distraen en otra cosa por lo que no tienen tiempo de pensar o depender de la televisión, de la Tablet o del celular, solamente 2 personas respondieron que algunas veces les ayuda a moderar el uso por lo que terminando la actividad recreativa lo usan muy poco y únicamente 1 persona respondió que nunca le ayuda a mejorar, en cuanto se desocupa de dicha actividad recurre a los aparatos electrónicos y se duerme tarde por estar usándolos.

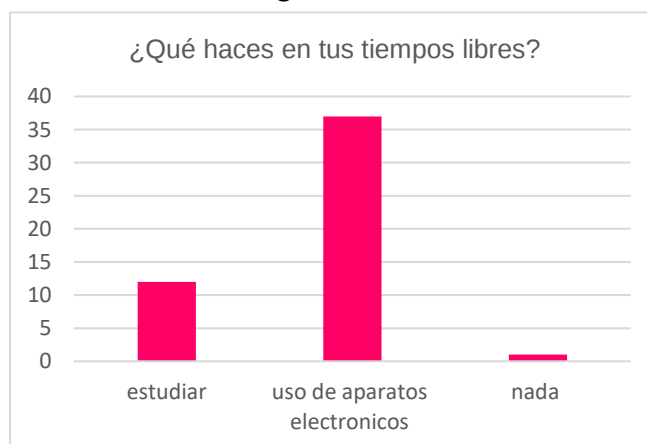
2.6.2 Encuesta a la población infantil

Se encuestaron a 50 niños de aproximadamente 7-9 años de edad sobre el consumo del tiempo ocio esto con la finalidad de conocer como invierten el tiempo de descanso, así mismo indagar de qué forma lo hacen, ya sea en actividades que enriquezcan a el mismo o de forma negativa como es el uso de los aparatos electrónicos, dicho cuestionario fue aplicado en la unidad deportiva ubicada en la colonia Talpita del municipio de Tuxpan, Jalisco.

Figura 9.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados: De gran importancia era también conocer la opinión por parte de los niños de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal. Se les cuestionó cuantas horas por día le dedican al tiempo ocio, de los cuales 5 niñ@s respondieron que solo le dedican 1 hora, solo 14 dijeron que le dedican 2 horas por día y 31 respondieron que le dedican 3 horas por día un índice en niños algo elevado puesto que debería de mejorar este tiempo e invertirlo de la mejor manera.

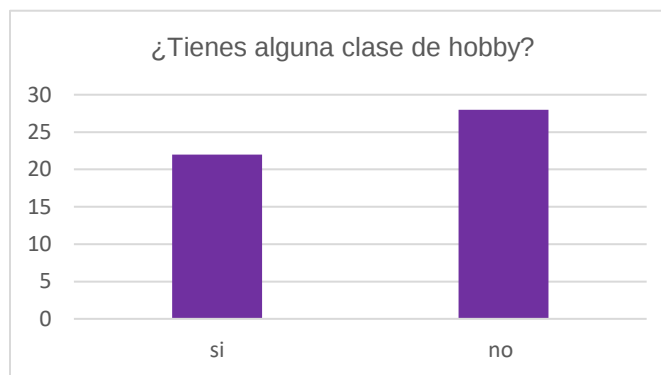
Figura 10.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Es importante conocer de qué forma implementan su tiempo libre por lo que 12 niñ@s respondieron que implementan su tiempo libre estudiando, de ellos 37 utilizan su tiempo en aparatos electrónicos y solamente 1 niñ@ no hace nada en sus tiempos libre, esto da pauta a que hay algo mal en esta colonia que si es

necesario implementar algún tipo de actividad que ayude a que disminuyan los índices de los infantes que usan aparatos electrónicos.

Figura 11.



Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Algo que se había que resaltar es conocer si los niñ@s de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal tiene algún hobby sin embargo 22 niñ@s respondieron que sí y 38 contestaron que no; por tanto, la mayoría se adapta con lo que comunidad pueda proporcionar debido a que mencionaban que les gustaba hacer de todo un poco para aprender muchas cosas y no solo estar centrado en alguna actividad en específico y experimentar de algo diferente.

Figura 12.

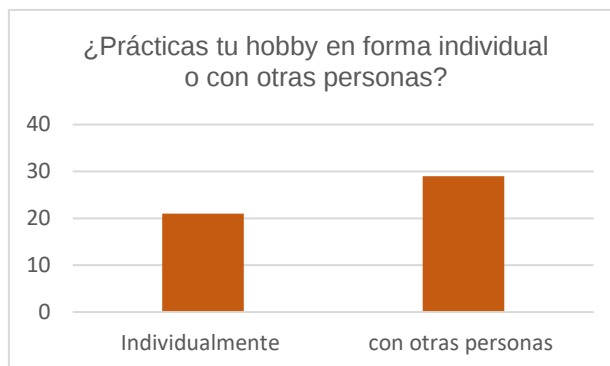


Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Retomando la pregunta anterior es de importancia conocer el tiempo que le dedican o que les interesaría dedicar al hobby favorito de cada niño, 17 dijeron que solo le dedican 1 hora a su hobby, 5 contestaron que le dedican 2 horas y

28 respondieron que no le dedican nada de tiempo a su hobby por lo que comentaron que no tienen ninguno o sus padres no pueden apoyarlos.

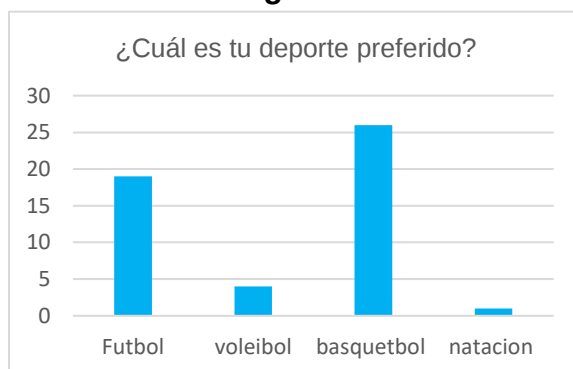
Figura 13.



Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Para poder practicar algún hobby es de interés saber su preferencia de la forma de practicarlo y es conocer si de forma individual o con otras personas, 22 dijeron que individualmente y 28 les gusta practicarlo con otras personas, lo que se muestra apoyo por su parte para poder tener mejor relación en la colonia la Talpita de Tuxpan, Jal.

Figura 14.

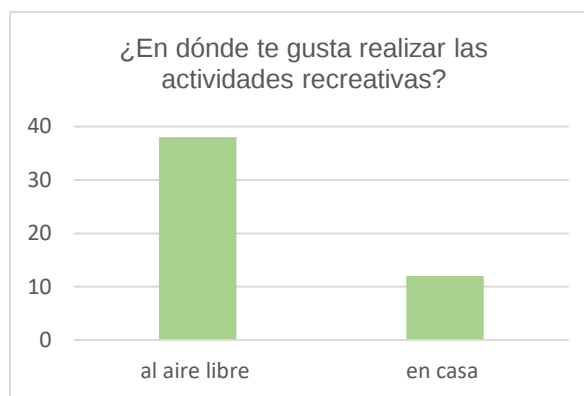


Fuente: Elaboración propia.

Resultados: de acuerdo con las encuestas aplicadas se conoció los deportes preferidos de 50 niñ@s de la colonia Talpita de los cuales 19 niñ@s les gusta el futbol, 4 de ellos mencionan que su deporte preferido es el voleibol, 24 de los encuestados dicen que les gusta más el básquet bol y solamente 1 su deporte preferido

es practicar la natación. Dichos resultados favorecen para conocer gustos y preferencias de los destinatarios para así lograr un taller que sea atractivo para la población destinada.

Figura 15.

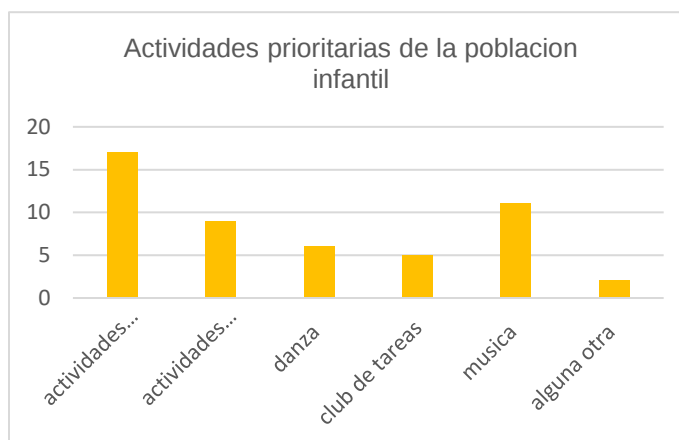


Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Para que los niños de la colonia Talpita se interesen por realizar actividades recreativas es un punto importante en donde les gustaría practicarlas ya sea al aire libre o en casa y 38 niños dijeron que al aire libre y solamente 12 en casa, los resultados obtenidos fortalecen para que se lleve de la mejor manera un taller que sea un ambiente favorable para los destinatarios con el objetivo de lograr que se integren todos los niños de dicha colonia.

2.6.3 Encuesta interese propios de la población infantil

De los 50 niños encuestados de la colonia Talpita, se preguntó sobre posibles actividades que son de su mayor agrado, entre ellas se encontraba: actividades al aire libre, actividades artísticas y manualidades, danza, música, club de tareas y opción abierta. La encuesta consistió en conocer cuál era su prioridad con la finalidad de conocer sus intereses y gustos.

Figura 16.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados: Para poder obtener un buen resultado por parte de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal. También se realizó una encuesta sobre las actividades prioritarias de la población infantil, lo que dio 6 diversas actividades recreativas de interés por lo que tuvo mayor impacto las actividades recreativas al aire libre con un total de 17 personas a favor, después la música con 11 niñ@s que les interesa, por consiguiente las actividades artísticas y manualidades con un total de 9 niñ@s a favor de este, para después continuar con 6 votos a favor de la danza, 5 con clubs de tareas y 2 niñ@s con alguna otra actividad sin especificar.

En consecuencia, se pretende realizar la elaboración de una propuesta para atender la necesidad sentida de la Colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco e implementar un taller de actividades recreativas para los niñ@s de dicha comunidad para manejar de una manera más productiva el tiempo ocio para provocar reacciones positivas y potenciar el interés en implementar estas actividades en su tiempo libre.

2.7 Determinación de necesidades

En general se conoce como una necesidad a la discrepancia entre los resultados actuales y los que podían o deberían haberse obtenido, entre expectativas y realizaciones entre lo que debía ser y lo que es. A continuación, se priorizan las

necesidades encontradas al realizar el análisis de los instrumentos aplicados en la colonia Talpita y el tiempo ocio de la población infantil de 7 a 9 años.

1. Falta de participación en actividades recreativas.
2. Uso excesivo y/o inadecuado de los aparatos electrónicos.
3. Escasa socialización.
4. Expresión oral.
5. Falta de apoyo a la colonia Talpita.
6. Empatía.
7. Poco interés.

2.8 Problematicación

La falta de socialización hace referencia a la escasez de actividades que se puedan implementar en la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco también puede verse desde otro punto cuando no se cuenta con el apoyo de los padres y/o no reciben la información adecuada para tratar sobre temas como el sedentarismo, los problemas que causan el uso excesivo de las nuevas tecnologías y el tiempo que pasan o invierten los infantes frente a los aparatos eléctricos que se encuentran en casa como pueden ser celulares, tabletas y televisión por ser así los más comunes.

Mediante la observación no sistematizada se pudo identificar que se manifiesta poca socialización entre los niños que asisten a la unidad deportiva, además de observar la poca asistencia a los centros recreativos de la colonia como es la unidad deportiva, el estadio municipal y el STA, dicha razón es lo que impide la interacción de los colonos infantes por lo que subyace la necesidad prioritaria de la población que es la falta de participación en actividades recreativas dentro de la comunidad, así mismo se identifican diversos problemas que se pueden derivar de esta situación por lo que padres de familia y niños son los que vivencian las consecuencias, entre ellas se puede identificar el uso excesivo y/o inadecuado de los aparatos electrónicos quienes los principales afectados son los niños y niñas que disponen de un distractor, ellos son los que experimentan algún daño visual o corporal, también de crear un vicio a gran medida con el uso del teléfono hasta llegar al punto de no realizar actividades del hogar

o actividades escolares por el hecho de estar más enfocados en redes sociales o el diverso contenido que se encuentra en la web.

El estar solo en casa teniendo un uso excesivo de la tecnología puede beneficiar y afectar, en este sentido y haciendo hincapié a los niños y la poca socialización, también se identifica la expresión oral e interacción entre compañeros, cuando un menor de edad se encuentra en casa, el niño se expone a perder confianza en sí mismo, a ser tímido al relacionarse con las demás personas, a expresarse a menor medida por el hecho de que tanto es el apego a estar viendo contenido en redes sociales que poco a poco se acostumbran a estar solos, sin relacionarse y es aquí donde se podría identificar que cuando se acercan a un grupo social con más niños de la edad, es probable que haya dificultades a la hora de crear vínculos amistosos.

Otro de los problemas muy comunes es la falta de apoyo por parte de la comunidad, que no brindan clases, cursos o lugares que fomenten actividades físicas-recreativas para así lograr llamar la atención de niños y padres de familia que les interese la integración de los infantes a estos lugares, también es importante mencionar que los pocos cursos o lugares que fomenten estas actividades no están a disposición de las familias colonas, debido a que podrían no estar en la economía de cubrir esos gastos y de poder trasladarse a otra dirección pues conlleva un mayor gasto, esto identificando que la colonia es considerada con un nivel socioeconómico bajo lo que impide o limita la participación e integración a estos lugares de activación física.

CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El presente marco teórico está basada a la necesidad de conocer la conceptualización del tiempo libre según diversos autores, debido a que en la actualidad se está incrementando el uso de los aparatos electrónicos en la sociedad, en este caso se hace hincapié a los niños y niñas de 7-9 años de edad de la colonia Talpita Tuxpan, Jalisco.

3.1 Tiempo libre / ocio

Abordar aspectos relacionados con el tiempo libre, el ocio y la recreación en la actualidad no resulta tarea fácil, el mayor problema radica en el hecho de que se usen indistintamente y muchas veces como sinónimos por ejemplo el tiempo libre igual al ocio, ocio igual a la recreación, para ello es importante saber la conceptualización de cada uno de estos conceptos o sinónimos. En este análisis, se asume el planteamiento de Carl Marx citado por Sánchez (2014) en la Revista Digital *El tiempo libre, el ocio y la recreación y sus perspectivas epistemológicas* donde señala que “el tiempo libre presenta en sí mismo, tanto el ocio como el tiempo para una actividad más elevada, asumiendo esta como la recreación” (p. 1). Es decir que para el autor el tiempo libre aborda cualquier actividad que sea realizada en un momento de descanso o como tal el tiempo que es destinado para el ocio, por lo cual ambos conceptos están entrelazados con la recreación que son propiamente señalados para el consumo del tiempo libre. Sin embargo, este tiempo “libre” según lo señaló Marx citado por Sánchez (2014) no es tal, puesto que es dedicado fundamentalmente a la “Reproducción de la fuerza de trabajo, la reconstitución personal del trabajador que son consideradas actividades como: comer, dormir o descansar” (p.1).

El sociólogo francés Dumazedier citado por Vegazzo (2019) considera que el tiempo libre “Es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria sea para descansar o divertirse tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales”. También Munné, F. (2019) citado por Vegazzo (2019) lo define como “El tiempo personal para dedicarlo

a actividades autos condicionados de descanso y recreación para compensarse y afirmarse la persona individual y socialmente”, sintetizando que el tiempo libre “es un tiempo de libertad, para la transformación del hombre”. Esta conceptualización hace reflexionar que el tiempo libre es un espacio que se utiliza para realizar actividades que benefician la salud como el deporte, el juego y demás, también hace identificar que no solo está predestinada a acciones deportivas, sino que también refiere a las actividades, sociales, laborales del hogar, que se pueden desarrollar durante este espacio libre que disponga las personas dentro de sus ocupaciones con el fin de llegar a la auto realización del individuo.

Desde otro punto de vista se analiza el concepto de “tiempo libre” Según Erich Weber citado por Acaya (2016) donde menciona que es:

El conjunto de períodos de tiempo de la vida de un individuo en los que la persona se siente libre de determinaciones extrínsecas, quedando con ello libre para emplear con un sentido de realización personal tales momentos, de forma que le resulte posible llevar una vida verdaderamente humana. (p.1)

De este modo, una vez analizando los conceptos de los autores antes mencionados se concuerda que el tiempo libre es ese espacio ajeno a las actividades laborales o domesticas en donde el individuo tiene la oportunidad de realizar actividades de formación integral, social o familiar, por su parte al tener relación con el tiempo ocio de las personas, en este sentido se hace mención a *Dumazedier (1971) citado por Blasco (2011)* donde asume que:

El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información y formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad (p. 6).

El tiempo libre u ocio lo conforman todas aquellas las actividades que se realizan libremente tras haberse desocupado de las obligaciones ya sean laborales, familiares, sociales, educativas, etc. En el caso de la infancia, las obligaciones se

suelen limitar al tiempo en la escuela, las actividades extraescolares y las obligaciones dentro del hogar. Su tiempo libre suele ser mayor que el de un adulto; sin embargo, un menor carece de autonomía, depende de alguien, por ello, pese a gozar aparentemente de más tiempo libre, el ocio en la infancia tiene mayor condicionamiento que en un adulto.

3.1.1 La recreación y el juego en la infancia

El tiempo que dispone un infante en su tiempo libre debería ser aprovechado con fines positivos para ello es importante abordar la importancia de la recreación y el juego en la primera infancia. Según *La revista digital para profesionales de la enseñanza (2011)* el Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales siendo así una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional del niño o la niña, por su parte la recreación es fundamental para lograr un desarrollo integral que refuerce las habilidades que el menor está adquiriendo. Promover espacios de distensión en niños y niñas ayuda a potenciar su autoconfianza, creatividad, motricidad, sus formas de relacionarse, entre otras. La actividad física, el juego y el tiempo al aire libre son necesarias en el proceso de crecimiento y desarrollo de niños y adolescentes, porque permite que adopten estilos de vida más saludables a futuro, y también porque ayuda en su salud mental y desarrollo cognitivo.

De acuerdo con la información antes mencionada y haciendo hincapié a la autonomía que carece un infante al disponer del tiempo libre y retomando el análisis de Joffre Dumazedier citado por *citado por Blasco (2011)* condensa la definición en lo que ha venido a llamar LAS TRES "D" del ocio: *Descanso, Diversión y Desarrollo Personal*. Si se indaga un poco sobre esta definición, se puede comprobar los tres componentes fundamentales del OCIO.

A continuación, se describe cada uno de ellos según el autor Joffre Dumazedier citado por *citado por Blasco (2011)*, el primero es la *disponibilidad del tiempo libre* que hace referencia al tiempo que se dispone cuando una persona realiza y finaliza sus obligaciones laborales, familiares y sociales, el segundo es *la actitud personal* este se entiende por la entrega voluntaria y desinteresada que tiene el individuo para poder producir una experiencia de satisfacción y encuentro consigo mismo. La principal característica del ocio no es tanto lo que se hace ni como se hace sino el cómo se vive y experimenta aquello que se hace, por tanto, la actitud personal es fundamental para realizar actividades de ocio en el tiempo libre, aquel que experimenta vivencias positivas está relacionado con la actitud personal que demuestra por la voluntad y disposición que posee al realizar actividades que le auto benefician.

Y, por último, pero no menos importante, es el tercer componente relacionado a *la práctica de actividades* este, como su nombre lo indica son aquellas acciones propicias para disfrutar el tiempo de descanso tales como actividades sociales, culturales, deportivas, lúdicas, medio ambientales entre otros, (*Blasco, 2011*). Sin embargo, es importante considerar que la práctica de actividades no es cualquier acción humana, para que una labor de ocio sea considerada como tal, según la teoría de las tres “D” del ocio de Joffre Dumazedier citado por *Blasco (2011)*, debe reunir las siguientes condiciones:

1. **Autonomía:** Una actividad de ocio es aquella que el sujeto que la realiza la elige libremente.
2. **Autotelismo:** Las tareas realizadas en el tiempo libre para que se puedan considerar actividades de ocio serán acciones que tienen un fin en sí mismas, por lo que no buscan una utilidad o finalidad más allá del hecho de realizarlas.
3. **Placer:** Las tareas de ocio deberá producir satisfacción al realizarlas.

3.2. El tiempo libre como recreación

Al hacer mención de las actividades recreativas que se desarrollan en el tiempo ocio o libre de las personas, es importante definir ¿Que es recreación? Según *La Real*

Academia Española (2017) citado por Briseño (2022) considera que la recreación se define como la “Acción y efecto de recrear” sea esto para el alivio del estrés o por goce. En este sentido la recreación se refiere a todas aquellas actividades organizadas o no organizadas cuyo propósito es la relajación, el entretenimiento, la diversión de un individuo por ejemplo el salir a caminar y contemplar la naturaleza, o realizar un deporte.

Además, es importante mencionar que la recreación es un continuo proceso de aprendizaje, en cual participan todas las personas; es una actividad realizada de manera libre y espontánea, en el tiempo libre que genera bienestar físico, espiritual, social, es una manera de sacar al individuo de su vida cotidiana mediante la diversión y el entretenimiento, este se realiza en tiempo determinado con el fin de satisfacer las necesidades. (Montilla, 2016)

Por su parte en su Diccionario de Filosofía, *Ferrater Mora (1976) citado por Benítez, et al. (2015)* considera la recreación como:

Un modo de hacer, una manera de vivir, una forma de ser que se apodera del ser humano, que se identifica con él, que lo realiza o que le permite un cierto grado de éxito personal que le satisface plenamente (p. 4).

Posteriormente, Gray (1986) *citado por Benítez, et al. (2015)*, la define como “el resultado de la participación en una actividad, una emoción que proviene de un sentimiento de bienestar y satisfacción” (p.4). Por su parte para Argyle (1996) *citado por Benítez, et al. (2015)* el tiempo ocio se refiere como “aquellas actividades que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, en su interés propio, por diversión, entretenimiento, mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido que sea distinto de un beneficio material” (p.4)

3.2.1 Clasificación de la Recreación

Una vez teniendo en claro la definición de recreación, es importante considerar que existen dos tipos de recreación, la activa y la pasiva, de acuerdo con el autor *Pérez*

(2012) citado por Briseño (2022) la recreación activa se refiere a todas aquellas actividades que tienen como propósito el provocar la motricidad en una persona, llevándolo a un estado donde de una u otra manera estará siempre activo.

La recreación pasiva puede realizarse de manera individual o grupal, siendo un factor decisivo el área donde ésta se va a realizar. Entre las actividades de recreación pasiva más comunes se tiene el correr, jugar, bailar, practicar algún deporte, etc. Por su parte al hablar de una recreación pasiva, estas tareas aluden a la realización de actividades enfocadas a la observación, por ejemplo, ir a presenciar un evento deportivo, a un concierto, contemplar un paisaje o la naturaleza, ir al cine o al teatro, entre otros. Cabe destacar que este tipo de actividades no se limita a un determinado espacio físico o a una cantidad determinada de actores, la recreación pasiva puede darse en lugares abiertos o cerrados, individualmente o en grupo, como el ajedrez (Pérez, 2012, p.38) citado por Briseño (2022).

3.3 Los niños y los aparatos electrónicos

A día de hoy, los pequeños de la casa dedican su tiempo de ocio a entretenerse con aparatos electrónicos, por ejemplo, jugar videojuegos, con la tablet, celulares, computadoras y demás, logrando empobrecer su vida social y el sedentarismo, aumentando las probabilidades de padecer sobrepeso u obesidad, sin considerar las diversas enfermedades o problemas que subyacen del uso excesivo de los aparatos electrónicos como problemas visuales, físicos o de relaciones sociales logrando ocasionar el estar en cero contacto con la naturaleza o con el entorno social es por ello que es importante preguntarse ¿Cómo se ha llegado a esto?.

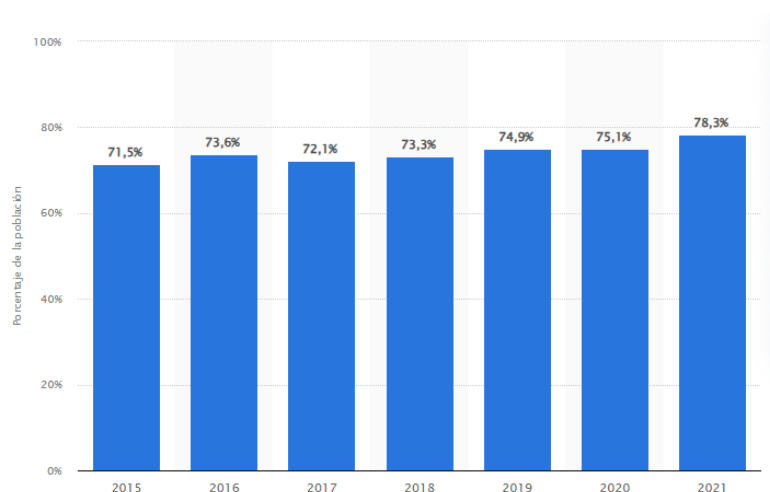
Actualmente es posible detectar que los principales consumidores del uso de medios electrónicos son los infantes y adolescentes quienes son considerados la generación Z dicha descripción es referida a los jóvenes nacidos a partir de 2015, esta generación también es considerada aquella que nació con el teléfono móvil “debajo del brazo”. Si bien esto los ha llevado a acceder al conocimiento y al intercambio de información online es cierto que este uso de las nuevas tecnologías ha producido también una mayor desconexión con la vida real pues si bien es cierto que estas

generaciones, al ser nativos de los dispositivos electrónicos, son más susceptibles de tener problemas con la hiperconectividad, desarrollando un problema de ciberdependencia, comportamiento en el que una persona convierte las herramientas digitales en un aspecto prioritario.

3.3.1 El uso excesivo de los dispositivos electrónicos

La tasa de penetración del teléfono móvil según los estudios publicados por *Statista* (2023). Los datos del año 2021, dan como resultado que más del 78% de la población mexicana mayor a seis años de edad son usuarios de un teléfono celular o smartphone. En comparación con 2015, la tasa de penetración de los teléfonos móviles se ha incrementado 6,8 puntos porcentuales en la población mexicana. El comercio electrónico es uno de los usos de los dispositivos móviles que está experimentando un auge en los últimos años en México. A continuación, se plasma el porcentaje de usuarios de teléfonos celulares sobre la población en México de 2015 a 2021

Figura 17. México: tasa de penetración del teléfono móvil 2015-2021



Fuente: Statista, 2023.

De acuerdo con el Ministerio de salud, Gobierno Peruano (2015) dentro de la nota informativa que brindó el médico psiquiatra Horacio Vargas Murga, director adjunto del Instituto Nacional de Salud Mental (INSM) menciona que:

El uso de los dispositivos electrónicos durante largas horas en niños, perjudica su desarrollo, les ocasiona problemas de conducta, trastorno de sueño

e incluso problemas de depresión infantil y ansiedad, con riesgo de generar adicción en casos extremos.

Además, exhortó a los padres tener mayor control y supervisión de las aplicaciones que descargan sus hijos en sus equipos electrónicos, y que lean con detenimiento los permisos que se solicitan; más aún, en esta etapa de vacaciones, también dijo que muchos padres facilitan celulares a sus hijos menores de 2 años a fin de calmar su llanto o para jugar. En esa línea subrayó que la exposición excesiva es perjudicial porque puede acelerar el crecimiento del cerebro y asociarse con déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, aumento de la impulsividad y falta de autocontrol; así como aumentar el riesgo de trastorno bipolar, psicosis y conductas agresivas en personas con predisposición a estos cuadros (Ministerio de salud, Gobierno Peruano 2015).

También, sostuvo que, si el niño está más de 2 horas al día con los dispositivos electrónicos, su conducta se presenta alterada, prefiere quedarse en casa en la computadora y no salir con sus amigos y baja su rendimiento académico, puede ser una sospecha de una adicción; los padres deben ir disminuyendo el uso de dichos aparatos de forma progresiva. Si a pesar de esa medida el problema persiste, es recomendable acudir a un establecimiento de salud para ayuda profesional (Ministerio de salud, Gobierno Peruano 2015).

3.3.2 Ventajas y desventajas de la tecnología para los niños y adolescentes

De acuerdo con la información proporcionada por Cualla (2017) en su página web, menciona algunas de las ventajas y desventajas que tiene el uso de la tecnología en niños y adolescentes, a continuación, se dan a conocer las siguientes:

Ventajas:

- Los juegos de retos son ideales para aumentar la capacidad intelectual.

- El uso controlado de YouTube, es útil para que los pequeños puedan aprender un nuevo idioma, también los videos educativos son ideales para que los niños puedan conocer acerca de temas de interés social.
- Las aplicaciones de redes sociales y Skype ayudan a que los niños tengan una mejor comunicación en la sociedad. La utilización de las redes sociales siempre debe ser controlada por los padres.
- Cuando los pequeños realizan búsquedas por Internet desarrollan su conocimiento y son más responsables en realizar sus labores.
- La tecnología infantil permite que los niños y adolescentes estén en contacto con sus compañeros y maestros. (Cualla, 2017)

Una vez analizando las ventajas y beneficios que proporcionan los medios electrónicos a los niños, claro dándole un uso adecuado, moderado y supervisado por los padres de familia sin duda son favorecedores pues estos permiten contribuir al aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de habilidades tecnológicas, pero sin duda una inadecuada supervisión y uso inmoderado puede ocasionar diversos problemas y desventajas, es por ello que la misma autora Cualla (2017) hace mención de las siguientes desventajas de la tecnología mal utilizada por los niños:

- El uso descontrolado de la tecnología puede causar hiperactividad.
- Los aparatos tecnológicos pueden ocasionar que los niños se alejen de actividades sanas como la lectura de libros.
- El uso descontrolado de videojuegos y smartphones puede ocasionar que los niños se aíslen de la sociedad.
- Puede causar estrés, ansiedad, irritabilidad y depresión infantil. (Cualla, 2017)

3.3.3 Consejos para mantener a los pequeños alejados del teléfono móvil

De acuerdo con la investigación denominada: *los niños y los aparatos electrónicos* realizada por Asisa, (2018) menciona que cuando los más pequeños pasan demasiado tiempo conectados a diferentes dispositivos electrónicos, sus

funciones como el raciocinio que hace referencia al aprendizaje, el entendimiento o razonamiento, la memoria y el control de impulsos se empiezan a deteriorar. Por ello, es importante que incitar a realizar actividades para ayudar a impulsar la relación social del niño.

Asisa, (2018) señala consejos para evitar el deterioro de las habilidades sociales en infantes, los cuales son necesarios y útiles para que los padres de familia o un agente educativo pueda poner en práctica y así poder evitar o disminuir un uso inmoderado y controlado en los infantes, algunos de los consejos son los siguientes:

- Desactivar las notificaciones del teléfono, esto con el fin de no sentir la necesidad de mirar el móvil todo el tiempo. Es recomendable que solo estén activadas las notificaciones de aplicaciones de mensajería u otras herramientas esenciales.
- Cuando los niños estén haciendo los deberes o estudiando es importante dejar el móvil fuera de su alcance así se concentrarán más en lo que están haciendo.
- Durante las comidas familiares no deben utilizar el teléfono ni otros dispositivos digitales para facilitar la comunicación con las personas de su alrededor.
- Es recomendable garantizar que las aplicaciones y juegos que utilizan son adecuados a la edad del niño.
- Transmitir el concepto de privacidad y hacer reflexionar sobre el uso de la cámara y el peligro de las redes sociales.
- Fijar una hora máxima de uso.
- No usar dispositivos una hora antes de ir a dormir así, favoreceremos la buena conciliación del sueño.
- Acompañarlos a realizar actividades al aire y animarlos a jugar con otros niños sin presencia de dispositivos (*Asisa, 2018*)

Sin duda alguna, los consejos antes mencionados son importantes para poner en práctica en casa, estos permiten tener un control moderado de los niños y niñas al uso de los dispositivos debido a que ellos son los principales consumidores de la

tecnología y quienes están acostumbrados a estar conectados a múltiples medios lo cual esto puede afectar sus habilidades sociales. Por ello es importante recordar y tener presente enseñarles a hacer un buen uso de los dispositivos digitales y animarlos a realizar actividades al aire libre que impliquen realizar actividades con otros niños, también es recomendable vigilar el uso que le dan a los dispositivos ya que pueden ser víctimas de un problema de ciber dependencia.

3.4 Efectos negativos de la tecnología en la salud

Hoy en día la tecnología afecta cada faceta de la vida, desde la forma en que se trabaja hasta la manera que se socializa, la tecnología se apodera de todos los espacios y áreas de la vida diaria, se han convertido en elementos imprescindibles e indispensables para la vida de jóvenes y adultos. Muchas personas no saben aprovecharla y no le dan el uso adecuado, la dependencia hacia ellos está llevando a que estos afecten negativamente a la salud. De acuerdo con *La revista Ocronos efectos negativos de la tecnología en la salud de la autora Cruz (2022)* algunos de los efectos negativos de la tecnología en la salud son los siguientes:

- **Adicción:** De acuerdo con Cruz (2022) la adicción se define como cualquier actividad que el individuo no sea capaz de controlar, que lo lleve a conductas compulsivas y repetitivas ocasionando que le perjudique su calidad de vida o su nivel de funcionamiento social.
- **Problemas de visión:** La autora menciona que el uso excesivo de pantallas, ya sea el teléfono móvil, la Tablet, los ordenadores o incluso la televisión, provoca que los parpadeos disminuyan por minuto, dando lugar a sequedad ocular que conlleva diversas lesiones oculares.
- **Problemas para dormir:** Usar la tecnología demasiado cerca de la hora de acostarse puede causar problemas con el sueño, este efecto tiene que ver con la luz azul de teléfonos móviles, los lectores electrónicos estimulan el cerebro ocasionando dificultades para conciliar el sueño
- **Sobrepeso y obesidad:** Las personas que pasan mucho tiempo frente a una pantalla son más propensos a tener una conducta sedentaria lo que ocasiona padecer sobrepeso y obesidad, además de diversas

enfermedades que derivan en otros problemas como en el sistema circulatorio, diabetes, entre otros.

- **Problemas físicos:** El dolor de espalda es la primera causa de lesión o afección, esto suele ir ligado a una mala postura a la hora de sentarse frente a la pantalla, ya sea porque no se es consciente de la postura del cuerpo o porque no se ha recibido ningún tipo de lección sobre cuál es la mejor manera para sentarse.

Hacer hincapié en los efectos negativos que ocasiona y subyacen de la problemática del uso inmoderado de la tecnología es de suma importancia para conocer y adquirir información de los daños más comunes que tiene el individuo al usar con frecuencia un celular o la web, la adicción que se crea en los infantes y adultos, los problemas visuales y físicos, el sedentarismo y las consecuencias que este mismo tiene y principalmente un efecto muy frecuente que todos pueden experimentar es la pérdida de sueño, debido a utilizar las tecnologías de forma nocturna, en donde se sustituye el tiempo de sueño para estar a altas horas de la noche manipulando un celular teniendo así diversas alteraciones de sueño e incluso trastornos del sueño.

3.4.1 Trastornos del sueño

La mayoría de niños, adolescentes o adultos por las noches no logran conciliar el sueño habitualmente ya sea por quedarse más tiempo en sus celulares, televisión, o simplemente porque no pueden dormir, con base a *Talero, et al (2013) citado por García (2020)* esta carencia de sueño a corto plazo trae consigo múltiples falencias como dificultades académicas, estado de ánimo negativo, irritabilidad, déficit en la atención y demás, estas son algunas consecuencias crónicas de la privación del sueño, lo cual podría llevar hasta un trastorno del sueño provocado por la constante restricción del mismo.

A continuación, según *Talero, et al (2013) citado por García (2020)* se da a conocer una breve exposición de los dos trastornos más frecuentes como es el insomnio y el síndrome de fase retrasada del sueño. Según *Solari (2015) citado por García (2020)* El insomnio se entiende por una dificultad periódica para conciliar el

sueño o permanecer dormido, también se refiere cuando una persona presenta incomodidad general en el día como la fatiga, tensión muscular, problemas de atención, memoria y para concentrarse, alteración en los ámbitos laboral, escolar y social, además de presentar cambios frecuentes del estado de ánimo, sentimientos de agotamiento, somnolencia y preocupaciones constantes que tienen que ver con el sueño.

Por su parte, al hablar del Síndrome de Fase Retrasada del Sueño según lo explica *Sanz (2019) citado por García (2020)* el periodo de sueño nocturno usual de la persona está retrasado respecto al horario normal. Las personas que sufren de este padecimiento sienten la necesidad de acostarse y levantarse al menos dos horas de diferencia que otros, al momento que las obligaciones cotidianas presionan a la persona a seguir un horario normal, esta padecerá una restricción crónica de sueño afectado la productividad escolar y laboral.

Ahora bien, haciendo hincapié a estos dos trastornos derivados de la pérdida del sueño como uno de los efectos negativos de la tecnología, sin duda más de uno a llegado a experimentar síntomas de cansancio, una cierta fatiga reflejada en el día a día ya sea en la escuela o trabajo derivada a la falta de sueño, por no conciliar el sueño adecuadamente o simplemente por quedarse hasta noche haciendo uso de la tecnología, sin duda es una problemática que se puede vivenciar tanto en infantes como adolescentes sin considerar las múltiples consecuencias que se pudiera traer en la salud.

3.5 Importancia de la activación física

Según la *Organización Mundial de la Salud (2022)* la actividad física es cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija un gasto de energía. La actividad física hace referencia a todo movimiento, incluso durante el tiempo de ocio, para desplazarse a determinados lugares y desde ellos, o como parte del trabajo de una persona, la actividad física, tanto moderada como intensa, mejora la salud. Las cifras que revela la OMS son preocupantes: a nivel mundial, uno de cada cuatro adultos no tiene un nivel suficiente de actividad física y

más del 80% de la población adolescente del mundo no tiene un nivel suficiente de actividad física.

Entre las actividades físicas más comunes cabe mencionar caminar, montar en bicicleta, pedalear, practicar deportes, participar en actividades recreativas y juegos; todas ellas se pueden realizar con cualquier nivel de capacidad y para disfrute de todos. Se ha demostrado que la actividad física regular ayuda a prevenir y controlar las enfermedades no transmisibles, como las enfermedades cardíacas, los accidentes cerebrovasculares, la diabetes y varios tipos de cáncer. También ayuda a prevenir la hipertensión, a mantener un peso corporal saludable y puede mejorar la salud mental, la calidad de vida y el bienestar.

La actividad física regular y en un nivel adecuado según la *Organización Mundial de la Salud (2022)* presenta los siguientes beneficios, entre ellos se considera que mejora el estado muscular y cardiorrespiratorio, ayuda la salud ósea y funcional, reduce el riesgo de hipertensión, cardiopatía coronaria, accidente cerebrovascular, diabetes, diferentes tipos de cáncer y depresión, también disminuye el riesgo de caídas y de fracturas vertebrales o de cadera; y finalmente es fundamental para el equilibrio energético y el control de peso.

Una vez identificando los diversos beneficios fisiológicos de la actividad física, es importante tener en cuenta lo que aporta a nivel psicológico y social. La actividad física es también un gran remedio para los problemas interiores y psicológicos, cuando se realiza ejercicio el cuerpo genera endorfinas que mejoran el bienestar emocional, la mente recibe estímulos placenteros y se llega incluso a disminuir la sensación de dolor. Así pues, hacer actividad física con regularidad te favorecerá en lo fisiológico, sino que también en otras grandes aportaciones, así lo menciona la *Organización Mundial de la Salud (2022)* como: disminuir el estrés y ansiedad, relajación del cuerpo y sensación de satisfacción, mejora la autoconfianza y autoestima y estabiliza el estado de ánimo.

Son muchos los motivos por los cuales las personas deciden no realizar actividad física. Entre los más comunes es la falta de tiempo, el cansancio acumulado del día a día y la edad. Sin embargo, ninguno de ellos sirve como excusa. La automotivación y el estar bien concienciado de que hay actividades que el organismo necesita para mantenerse sano son dos puntos clave para empezar a realizar actividad física. Se trata de tener voluntad y disciplina conseguirlo y a convertirlo en un hábito.

3.6 Niveles de actividad física según la edad y condiciones físicas

Las directrices y recomendaciones de la OMS proporcionan información detallada en cuanto a los diferentes grupos de edad y los grupos de población específicos sobre el nivel de actividad física necesario para gozar de buena salud. La *Organización Mundial de la Salud (2022)* recomienda que para los niños de 3 a 4 años en las 24 horas deberían realizar diferentes tipos de actividades físicas de diversa intensidad durante al menos 180 minutos y al menos 60 minutos se dedicarán a actividades físicas moderadas a intensas. También menciona que no deberían estar retenidos durante más de una hora en cochecitos, sillas de bebé ni sentados durante períodos de tiempo prolongados, por último, da a conocer que deberían tener de 10 a 13 horas de sueño reparador, que puede incluir una siesta, con horarios regulares para dormir y despertarse.

Para los niños y adolescentes de 5 a 17 años recomienda que deberían dedicar al menos un promedio de 60 minutos al día a actividades físicas moderadas a intensas, principalmente aeróbicas, a lo largo de la semana, también incorporar actividades aeróbicas intensas, así como aquellas que fortalecen los músculos y los huesos, al menos tres días a la semana y por ultimo menciona que los niños y adolescentes deberían limitar el tiempo dedicado a actividades sedentarias, particularmente el tiempo de ocio que pasan frente a una pantalla.

CAPÍTULO 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En el siguiente capítulo se desarrolla el plan de Intervención en este caso es un taller para trabajar el tiempo libre en los niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco después de haber realizado el diagnóstico de necesidades se detectó la falta de participación en las actividades recreativas por parte de los colonos, así como también el uso excesivo de los aparatos electrónicos, la escasa socialización y falta de apoyo a la colonia entre otras, por tanto es necesario realizar un plan de intervención que dé solución a la necesidad, aquí se desarrollan los objetivos las metas a cumplir y a los destinatarios que va dirigido dicho taller para obtener un mejor resultado. Esta propuesta de intervención está basada en el modelo de programas, debido a que pone en manifiesto la necesidad de intervenir ante cualquier organización o servicio que se adopte.

4.1 Justificación

La propuesta de intervención surge por la necesidad de disminuir el uso excesivo e inapropiado de las nuevas y avanzadas tecnologías que están en la accesibilidad de la sociedad ya sea adultos, jóvenes y niños, en la actualidad es muy común observar que todos los individuos consumen un tiempo inmoderado en estos aparatos sin considerar las afectaciones que esto podría ocasionar. En este sentido es apropiado reconocer la importancia de consumir adecuadamente el tiempo libre, este se podría considerar cualquier actividad fuera de las obligaciones y por tanto distinta al trabajo o tareas domésticas, también es considerado un tiempo recreativo diferente al plazo dedicado a actividades esenciales como comer o dormir. La propuesta está dirigida a los niños y niñas de 7-9 años de edad pues es importante moderar a temprana edad el uso de las tecnologías además de inculcar y fomentar actividades que beneficien productivamente el tiempo libre. Díaz, (2018) menciona como beneficio que las actividades recreativas ayudan a que:

La recreación aumenta la confianza en sí mismo de los niños y adolescentes, ya que en ese contexto se deben vencer desafíos e imprevistos del entorno que

estimulan a dar lo mejor de sí mismo, a enfrentar y resolver nuevas dificultades aprendiendo de las diferentes experiencias. Cuando la recreación se realiza en plazas o parques, se suma la necesidad de interactuar con pares, desarrollando su capacidad de relacionarse, empatizar, resolver conflictos adecuadamente y disminuir el uso excesivo de los aparatos electrónicos. (p.1)

El ocio y el tiempo libre es un elemento importante para la formación del niño, es fuente de salud que permite el desarrollo de habilidades físicas, es por ello que las principales aportaciones que brinda el taller recreativo “aprendo y juego” es fortalecer sus habilidades motrices, además de su interacción social con el medio que lo rodea, explora y conoce, evitando así el uso excesivo de la tecnología a través de la implementación de estrategias recreativas al aire libre donde se fomente actividades de juego, convivencia, trabajo en equipo y además diversas acciones que benefician el desarrollo de habilidades físicas como la fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad con el propósito de ayudar sanamente a su cuerpo y evitar daños visuales o de sobre peso a temprana edad.

Una perspectiva desde el punto de vista profesional es como impactaría la implementación de actividades que benefician en la salud en cualquier sector de la población, siendo el profesional de intervención o cualquier agente mediador de estas actividades un propulsor de hábitos saludables para la sociedad fomentado así un buen ejemplo a seguir pues es importante reconocer la imagen de un adulto mayor como ejemplo a seguir y que mejor modelo que ser un personaje que impulsa actividades físicos-recreativas que tienen por objetivo desarrollar diversas habilidades que auto beneficien al individuo.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo general

- Fomentar las actividades físico – recreativas en los niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco mediante la participación activa en el taller recreativo “*Aprendo y juego*” para moderar el uso de aparatos electrónicos.

4.2.2 Objetivos específicos

- Promover la interacción social entre los niños de la colonia Talpita con la finalidad de moderar el uso de los aparatos electrónicos.
- Incentivar actividades físicas a los niños de 7-9 años de la colonia Talpita con el propósito de disminuir el uso inmoderado de los aparatos electrónicos.
- Fomentar la participación de los niños de la colonia Talpita en actividades físicas-recreativas con el fin de evitar el uso de aparatos electrónicos.

4.3 Metas

- Fomentar un 80% la interacción social de los niños de la colonia Talpita para facilitar las relaciones entre pares y la convivencia durante el mes de mayo del 2023.
- Incrementar un 90% la participación de la población infantil en actividades físicas-recreativas para disminuir el uso de los aparatos electrónicos durante el mes de mayo del 2023.
- Potenciar un 90% el sentido de pertenencia a un grupo social para que los niños puedan establecer vínculos de confianza y solidaridad.

4.4 Destinatarios

El programa de intervención está dirigido a los niños y niñas de 7-9 años de edad de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco que cursan el 3° y 4° de educación primaria, son infantes que provienen de familias de un nivel socioeconómico medio, razón por la que dichos sujetos puede disponer de recursos y medios relacionados a los aparatos electrónicos, a raíz de esta situación se identifica el uso inmoderado de las tecnologías durante el tiempo ocio y libre, ocasionando que los destinatarios dejen de lado las actividades recreativas al aire libre.

4.5 Metodología

Esta propuesta de intervención está basada en el modelo de programas, este surge como superación al modelo de servicios. Diversos autores, a la hora de analizar las tendencias presentes y futuras de la orientación, ponen en manifiesto la necesidad de intervenir por programas y que cualquier organización o servicio que se adopte debe ser la consecuencia del programa que se pretende llevar a cabo. De acuerdo a Bisquerra, (2010) el modelo de programas se estructura en las siguientes fases principales:

1. **Análisis del contexto para detectar las necesidades:** El Análisis que se llevó a cabo para el proyecto de desarrollo educativo fue de acuerdo a Álvarez (2002) donde fue necesario realizar una introspección del contexto amplio y próximo de Tuxpan Jalisco y su colonia Talpita, fue necesario aplicar la encuesta como instrumento para detectar la necesidad prioritaria de la población y el consumismo que los colonos tienen en las nuevas tecnologías durante el tiempo ocio que disponen. (*Ver capítulo 1*)
2. **Formular objetivos:** Después de haber realizado el diagnostico de necesidades, se detectó el consumo excesivo de los aparatos electrónicos y la falta de participación de la colonia Talpita en actividades físico-recreativas para ello fue necesario formular objetivos y metas adecuados para la población y la necesidad identificada, estos se encuentran dentro de los contenidos del proyecto en el *subcapítulo 4.2 objetivos y metas del capítulo 4.- Propuesta de intervención.*
3. **Planificar actividades:** Para la aplicación del plan de intervención fue necesario la planificación de diversas actividades que serán impartidas en el taller recreativo” aprendo y Juego”, el diseño fue con el fin de disminuir el uso inmoderado de los medios electrónicos para potenciar el juego y la recreación en infantes de 7-9 años de edad. *Ver subcapítulo 4.6 “esquema general de actividades” capítulo 4.- Propuesta de intervención.*
4. **Realizar actividades:** Una vez planificadas las actividades a realizar en el taller recreativo, fue de suma importancia describir cada una de las sesiones que se

iban a llevar a cabo, desde su punto de inicio hasta culminar la sesión, así como el procedimiento para ejecutar las actividades, instrucciones y cualquier mínimo detalle, para ello fue necesario efectuar cartas descriptivas para cada uno de los juegos a desarrollar. (*Ver anexo 4 “cartas descriptivas”*)

5. **Evaluación del programa:** La evaluación es por medio del modelo CIPP con la finalidad de valorar la pertinencia del plan de intervención con las metas y objetivos esperados comparando los resultados obtenidos mediante el desarrollo del taller recreativo “Aprendo y juego” que se llevó a cabo en la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco. (*Ver capítulo 5*)

Por consiguiente, con base a Bisquerra, (2010) se va a seleccionar este modelo y sus fases para la intervención propuesta, así mismo es importante mencionar que entre sus características que definen dicho modelo es que los programas asumen una intervención individual y grupal, así como actividades tipo comunitarios.

Con base a lo antes mencionado el presente plan de intervención está realizando a través de un taller denominado “Aprendo y juego”. Es oportuno mencionar la conceptualización de “taller” para ello, según *Rodríguez, (2002)* este concepto se concibe como una práctica educativa centrada en la realización de una actividad específica que se constituye en situación de aprendizaje asociada al desarrollo de habilidades manuales o tareas extraescolares. También se le asume como espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida mediante la experimentación, la creación y la expresión artística. Aplicado a la pedagogía, el alcance es el mismo se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de alguna actividad que se lleva a cabo conjuntamente.

El presente taller consiste en moderar el uso de los aparatos electrónicos de la población infantil de la colonia Talpita debido a la necesidad identificada dentro de la población dicha problemática hace referencia al uso inapropiado y excesivo de las tecnologías que invaden a las nuevas generaciones de habitantes, se pretende hacer hincapié a los niños y niñas de 7-9 años de edad, es importante mediar a temprana edad el uso a las tecnologías aplicando y fomentando actividades al aire libre y de ocio

es por ello que el taller consiste de diez sesiones a aplicar de 1 hora y 30 minutos donde los participantes tendrán la oportunidad de desarrollar diferentes actividades que beneficien su salud, así como favorecer el desarrollo de diferentes destrezas motrices, interactuar con el entorno y jugar activamente ya sea de manera individual como grupal esto con el propósito de mejorar la percepción corporal, el control de los propios movimientos, desarrolla la coordinación y el equilibrio ayuda a mejorar su ubicación en espacio-tiempo y un rally integrador.

Las actividades a aplicar en el taller están planificadas en tres momentos, donde el niño podrá conocer, aprender, convivir y además invertir el tiempo libre en acciones positivas que le brindarán diversos beneficios, en primer momento de cada sesión se pretende interactuar con los niños de acuerdo al tema a abordar, posteriormente se implementa un pre calentamiento para que los participantes tengan conocimiento que es importante realizar antes de hacer una actividad física y de fuerza, en el segundo momento se aplica una actividad recreativa que proporcionan diversos beneficios y fomenta el trabajo en equipo, finalmente en el último momento se realiza una reflexión sobre la sesión aplicada donde los participantes podrán expresar su sentir acerca de su participación en el taller.

Cada uno de los momentos de la sesión se contará con la participación de Hugo César Reyes estudiante de la Licenciatura en cultura física y deporte del Centro Universitario del Sur, quien será el principal encargo de guiar la aplicación de cada una de las actividades, debido a que cuenta con la experiencia física que se requiere, ha trabajado con adultos el condicionamiento físico y deporte además de trabajar con grupos de niños de todas las edades.

Al final del taller se pretende retroalimentar lo aprendido con un rally recreativo donde los niños y niñas podrán demostrar lo aprendido y además reflejando las nuevas habilidades obtenidas que se fueron practicando durante la aplicación del taller, dichos resultados podrán reflejarse en la agilidad, velocidad, colaboración y principalmente en el físico de los niños pues las actividades físicas-recreativas constantes ayudan a cuidar la salud del individuo que lo pone en práctica.

4.6 Esquema general de actividades

Tabla 3. Actividades Previas a aplicar

	Actividad	Objetivo
Sesión 1.	Conociendo nuevos amigos.	Fortalecer la comunicación entre los participantes, mediante el conocimiento de su nombre.
Sesión 2.	Aprendiendo a confiar en mí y en mis compañeros.	Generar un clima apto para el desarrollo interactivo, para el diálogo, para resolver conflictos y problemas, para motivar a seguir aprendiendo e innovar.
Sesión 3.	Conociendo en movimiento.	Fortalecer la creatividad, resuelve problemas, es comunicativo, es social al relacionarse con otros, también mejora la atención, concentración y memoria
Sesión 4.	Aprendo Jugando	Fomentar las habilidades sociales, la resolución de conflictos, las habilidades comunicativas y aumenta la motivación y la responsabilidad.
Sesión 5.	El burrito	Desarrollar en el niño, su orientación en el comportamiento creativo y experimental.
Sesión 6.	El Jardinero	Desarrollar la orientación espacial, además de contribuir a desarrollar la psicomotricidad fina en los niños.
Sesión 7.	Pelota al aire	Estimular la precisión, lateralidad, visión espacial en los envíos
Sesión 8.	Cangrejos, cuervos y grullas	Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.
Sesión 9.	Cazadores, sabuesos y venados:	Mejorar la espontaneidad y la creatividad en el movimiento expresivo, eexpresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.
Sesión 10.	Carrera de cien pies al revés	Potenciar el trabajo en equipo y disminuir la tensión individual para ayudar a que los colaboradores se sientan apoyados por sus compañeros de trabajo

Fuente: Elaboración propia

4.7 Criterios de control y monitoreo

La aplicación de un plan o programa de intervención social está sujeta a realizar un monitoreo de las actividades que se realizan con el objetivo de asegurarse que se está ejecutando tal como se planificó además de actuar de forma inmediata cuando ocurren acontecimientos no previstos que dificultan o impiden llevar a cabo lo que está planificado. De acuerdo con Álvarez (2002) la puesta en marcha de un programa de intervención social exige llevar a cabo cuatro tareas de control entre ellas se identifica:

- **Control de la logística del programa:** Para la realización de dicho proyecto se tomaron en cuenta todos los recursos materiales, humanos para poner en marcha el plan de intervención, que fue necesario llevar una lista de cotejo para ver que todo estuviera en perfectas condiciones antes de la aplicación. (Álvarez, 2002) (ver anexo 5)
- **Control de las actuaciones:** Para cumplir con dichas tareas el control de las actuaciones se aplicó de acuerdo al plan organizado (ver anexo 5)
- **Control de la cobertura:** Por medio de una lista de cotejo se llevó el control de la identificación al alcance de la asistencia por parte de los miembros.
- **Control de la eficacia del programa:** Se realizó una lista de cotejo para el control de la eficacia este hace referencia a identificar si están logrados los objetivos. Para Álvarez, R. (2002) “Un programa es efectivo en la medida en que los medios que utiliza son adecuados y efectivos para alcanzar las metas que persigue” (p. 179).

4.8 Criterios normativos de evaluación

Para realizar el taller “Aprendo y Juego” fue necesario tomar en cuenta la asistencia, sin embargo, en la aplicación del taller no es un grupo asignado pues se participará toda la colonia por lo tanto no se sabe la cantidad de audiencia que se tendría, por tanto, la lista quedó abierta solamente como registro. También se considera diversos aspectos a evaluar cómo es la puntualidad, la participación, el trabajo en equipo y el trabajo individual (Ver anexo 6 control de evaluación y registro de asistencia).

4.9 Cronograma

Tabla 4. Calendarización de actividades a aplicar							
Actividad	Tiempo	Fecha	Semana 1				
			Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Difusión del taller recreativo		Del 10 al 14 de abril 2023					
Conociendo nuevos amigos	1 hora 30 minutos	19 abril 2023					
El jardinero	1 hora 30 minutos	21 abril 2023					
Semana 2							
Aprendo a confiar en mí y en mis compañeros	1 hora 30 minutos	26 abril 2023					
Pelota al aire	1 hora 30 minutos	28 abril 2023					
Semana 3							
Aprendo jugando	1 hora 30 minutos	03 mayo 2023					
Cangrejos, cuervos y grullas	1 hora 30 minutos	05 mayo 2023					
Semana 4							
Conociendo en movimiento	1 hora 30 minutos	17 mayo 2023					
El burrito	1 hora 30 minutos	19 mayo 2023					
Semana 5							
Cazadores, sabuesos y venados	1 hora 30 minutos	24 mayo 2023					
Carrera de cien pies al revés	1 hora 30 minutos	26 mayo 2023					
Semana 6							
Rally final del taller	1 hora 30 minutos	31 mayo 2023					

Fuente: Elaboración propia.

4.10 Recursos

Los diversos recursos utilizados para la aplicación de las actividades recreativas del plan de intervención dirigidas a la población infantil de la colonia Talpita Tuxpan, Jalisco se clasifican a continuación.

Recursos humanos: Para la aplicación de las actividades fue necesario la participación de las alumnas Angelina Natali Contreras Pérez y Karina Bautista Cortes, como principales aplicadores de las actividades, además de un agente social Hugo César Reyes López actual estudiante de la licenciatura en cultura física y deporte del Centro Universitario del Sur, quien fue mediador y asesor de la aplicación de actividades como experto al tema de deportes.

Recursos Materiales: Los materiales requeridos para la realización de las actividades fueron diversos, a continuación, se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 5. Recursos materiales de las actividades					
Tipo de recurso	Actividad	Materiales	Unidades	Costo	Total
Recurso material	El río	Hojas recicladas	50 hojas	\$0.00	\$0.00
	El jardinero	Tela o pañoletas para vendar los ojos	2 metros de tela	\$35.00	\$70.00
		Sogas para saltar	20 sogas	\$20.00	\$0.00
		Cartón para hacer tijeras de jardinería	1 cartón	\$5.00	\$5.00
	Aprendo a confiar en mí y en mi compañero	Tela o pañoletas para vendar los ojos	2 metros de tela	\$35.00	\$0.00
	Pelotas al aire	Pelotas grandes	2 pelotas	\$20.00	\$40.00
	Aros locos	Aros	20 aros	\$0.00	\$0.00
	Cangrejos, cuervos y grullos	Ninguno	\$0.00	\$0.00	\$0.00
	Conociendo en movimiento	Pelotas	2 pelotas	\$0.00	\$0.00
	El burrito	Listón	50 listones de 50 cm cada uno	\$1.00	\$50.00
	Cazadores, sabuesos y venados	Ninguno	Ninguno	\$0.00	\$0.00
	Carrera de cien pies al revés	Ninguno	Ninguno	\$0.00	\$0.00
		Aros	25 aros	\$0.00	\$0.00
		Sogas	20 sogas	\$0.00	\$0.00
		Pelotas pequeñas	80 pelotas	\$0.00	\$0.00

	Rally final del taller	Costales	25 costales	\$0.00	\$0.00
Recurso financiero	10 entradas a la unidad deportiva			\$2.00	\$20.00
	Material para medallas y reconocimientos			\$350.00	\$350.00
	Traslados de la encargada del proyecto durante 11 días			\$30.00	\$330.00
		Gasto total: \$875.00			

Fuente: Elaboración propia.

Algunos de los recursos utilizados en la aplicación de las actividades fueron prestados por el agente social que estuvo de mediador en la ejecución del proyecto, es por ello que varios de los recursos no fueron adquiridos además de que otros fueron solicitados por cada uno de los niños, por tanto, los recursos financieros fueron menores.

Recursos financieros: Los recursos financieros utilizados para la aplicación de las actividades del plan de intervención, con base a la “*tabla 5.- Recursos materiales de las actividades*” el presupuesto estimado es de \$875.00 con lo cual se utilizó para comprar algunos de los materiales utilizados así como para la realización de medallas y reconocimientos para cada uno de los participantes que culminaron el taller y la competencia del Rally final, además del traslado de una de las encargadas del proyecto y entradas a la unidad deportiva, lugar donde se aplicaron las actividades.

Recursos de infraestructura: Uno de los lugares indispensables para la ejecución del taller “aprendo y juego” fue la unidad deportiva de la colonia Talpita, dicho lugar es una zona deportiva municipal con un costo acceso de \$ 2.00 pesos.

4.11 Informe de la aplicación y ajustes realizados

El taller recreativo “aprendo y juego” es un taller destinado a los infantes de la colonia Talpita Tuxpan, Jalisco con el fin de disminuir el uso de los aparatos electrónicos, para ello fue necesario la aplicación de diversas actividades físico-recreativo mediante un taller interactivo impartido los días miércoles y viernes en la unidad deportiva de la colonia, dicho taller dio inicio el día miércoles 19 de abril del 2023.

Sesión 1: Conociendo nuevos amigos.

Fecha: 19 de abril del 2023

En la primera sesión se aplicó la actividad “conociendo nuevos amigos” cuyo objetivo fue la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo, sin embargo el tiempo que se requirió fue el necesario para poder cumplir con las actividades marcadas en la carta descriptiva, se contó con la participación de la mayoría de



Figura 18. Conociendo nuevos amigos.

Fuente: Elaboración propia

los niños con los tiempos adecuados y estaban contentos con el tema de la actividad que se había llevado a cabo, lo cual se notó interés por su parte debido a que la sesión estaba programada para empezar a las 5:00pm por lo que los niños estaban puntuales 5 minutos antes de comenzar con la clase. Cabe mencionar que, así como se obtuvieron resultados positivos también se obtuvieron otros no muy positivos puesto que sucedieron algunos casos que algunos de los niños no querían convivir con sus compañeros y les costaba algo de trabajo y se tuvo que intervenir para ayudarles y que se sintieran seguros de poder realizar la actividad.

Sesión 2: El jardinero.

Fecha: 21 de abril del 2023

En la segunda sesión se aplicó la actividad “El jardinero” el propósito principal de esta actividad fue desarrollar la orientación espacial, además de contribuir a desarrollar la psicomotricidad fina en los niños. La participación de los destinatarios fue muy productiva, la asistencia seguía manteniendo el mismo número de



Figura 19. Actividad el jardinero.

Fuente: Elaboración propia

participantes de la sesión dos lo cual fue favorecedor para los gestores del taller, pues de esta manera se mostraba el interés de los habitantes de la colonia, además de ir identificando a corto plazo el objetivo

principal del taller que fue ir disminuyendo el uso de los aparatos electrónicos de los infantes incentivando las actividades recreativas de la sociedad.

Para dar inicio a la sesión, esta ocasión se brindó 5 minutos de tolerancia para después realizar el calentamiento previo a la sesión y dar inicio a la actividad prevista, al finalizar se realizó un círculo en donde cada participante expresara su sentir conforme a la participación y posteriormente finalizar la actividad.

Sesión 3: Aprendo a confiar en mí y en mis compañeros Fecha: 26 abril 2023

Para llevar a cabo la tercera sesión del taller “aprendo y juego” se llevó a cabo la actividad “Aprendo a confiar en mí y en mis compañeros” para esta sesión se tuvo un poco de impuntualidad al empezar con la actividad prevista puesto que la cancha de la unidad deportiva de Tuxpan, Jalisco estaba ocupada por gente externa a la colonia, pero sin embargo los niños y los papás estaban en la disposición de esperar para poder llevar a



Figura 20. Actividad aprendo a confiar.

Fuente: Elaboración propia

cabo la actividad mientras se empezó el calentamiento en otra cancha adecuada a la actividad que se iba a realizar. En esta sesión fue una actividad más complicada de llevar a cabo pues los niños se sentían inseguros porque no habían convivido como grupo, por lo que se mostraban indecisos, pero al mismo tiempo con la intención de realizarla pero que todo les saliera bien que no hubiera ningún accidente.

Sesión 4: Pelota al aire

Fecha: 28 de abril del 2023

Para la cuarta sesión del taller físico-recreativo los niños ya iban entablando mejor convivencia, para ser la cuarta reunión se obtuvo mayor disposición y participación por los colonos que asistieron a la sesión, en esta ocasión el objetivo de la actividad era fomentar la convivencia repasando y recordando los nombres de sus compañeros de las clases pasadas y a su vez estimular la precisión, lateralidad, visión espacial en los envíos para la actividad que se trataba de realizar un círculo y por medio de una pelota realizar pases y correr hasta atraparlo, un punto negativo en cuanto al aprenderse los nombres de sus compañeros fue que el taller fue dirigido a la población general, había ocasiones que eran diferentes lo cual impidió realizar con efectividad la actividad porque para unos fue difícil conocer a algún pequeño que apenas se había integrado a la sesión, pero el punto de vista positivo fue reconocer la aceptación e integración de los nuevos participantes así como la participación activa que se llevó a cabo con la actividad puesta en práctica.



Figura 21. Actividad pelota al aire.

Fuente: Elaboración propia

Sesión 5: Aprendo jugando

Fecha: 03 de mayo del 2023

Para esta sesión se solicitó a los niños que asistiera puntuales a la sesión puesto que el tiempo estaba contemplado para poder llevar a cabo dicha actividad por lo que si se obtuvo buena respuesta y se logró empezar a la hora programada. Se logró cumplir el objetivo de la actividad que era satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y



Figura 22. Actividad aprendo y juego

Fuente: Elaboración propia

propiciar su desarrollo. En esta sesión se obtuvo un poco de dificultad al tiempo de que se les dio tiempo para que se hidrataran porque no todos llevaban su bote de agua algo que ellos ya saben que tienen que llevar para poder entrar a la clase. Por lo demás se cumplió con todos los tiempos y se logró terminar la actividad en tiempo y forma, también se notó entusiasmo por medio de los padres de familia pues se acercaron a agradecer de que sus hijos estaban muy contentos con todas las clases que se han ido aplicando y están de acuerdo con seguir asistiendo a cada una de ellas.

Sesión 6: Cangrejos, cuervos y grullas

05 mayo 2023

En esta actividad los gestores del programa llegaron antes para asegurarse que todo estuviera en orden para poder llevar a cabo la actividad de la mejor manera, para esta sesión también se logró la puntualidad así también como lograr el objetivo propuesto que era potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo en como buscaban las alternativas para poder



Figura 23. Actividad de cangrejos

Fuente: Elaboración propia

cumplir con su papel dentro del juego así también como se integraban tanto como equipos y solos, por lo que se mostraron interesados en realizar esta actividad que les causo interés en seguirla jugando por más tiempo, en esta sesión se extendió más del tiempo acordado porque no querían que terminara la clase y como no se ocupaba la cancha se siguió jugando por 10 minutos más, para ellos cada vez iba siendo un poco más difícil pues conforme pasaban las sesiones se les daba a conocer que el taller cada vez estaba más cerca de terminarse algo que no les parecía de la mejor manera pues decían que se sentían a gusto y querían seguir haciendo deporte.

Sesión 7.- Conociendo en movimiento

Fecha: 17 de mayo del 2023

Para llevar a cabo esta actividad se contó con la participación de todos los infantes que asistían regularme a cada una de las sesiones programadas, cuyo objetivo era satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo, se mostró interés por parte de los destinatarios al participar en esta actividad, cabe recalcar que todos estuvieron puntuales para iniciar la sesión así como también cada uno de los tiempos que se requirieron para realizar cada una de las actividades en tiempo y forma. En esta actividad si se tuvo un percance que un niño al tiempo de realizar dicha actividad se tropezó con otro compañero y se cayó el cual fue un raspón leve con lo que luego se recurrió a auxiliarlo y a decirle que guardara reposo por su caída lo que fue solo por un momento cuando le pasaba el dolor y después por el solo quiso integrarse a terminar la actividad. Y para terminar la actividad nos despedimos de ellos y cuestionamos que si querían seguir trabajando este taller a lo que respondieron que sí que la siguiente clase ahí estarían puntualmente y con toda la actitud.



Figura 24. Actividad conociendo en movimiento

Fuente: Elaboración propia

Sesión 8.- El burrito

Fecha: 19 de mayo del 2023

En la sesión número 8 se tuvo un poco de complicación para un gestor del programa debido al traslado desde otro punto fuera la Tuxpan, Jalisco se retrasó la llegada, problema que también atraso a los demás gestores pues se contaba con un grupo numeroso de destinatario fuero 15 min, pero se trató de empezar la sesión a lo

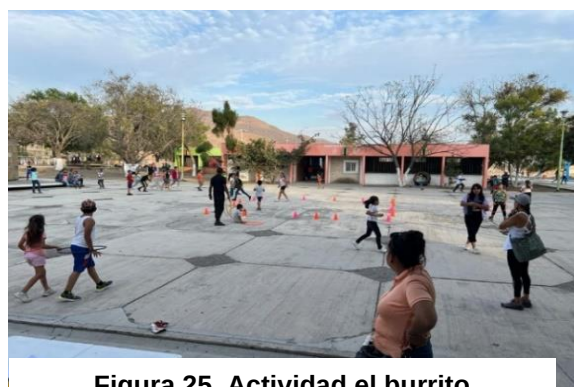


Figura 25. Actividad el burrito

Fuente: Elaboración propia

que después la gestora llegó y se pudieron llevar a cabo de mejor manera las demás actividades que faltaban por hacer. En esta actividad del “burrito” sí fue un poco más difícil llevarla a cabo puesto que entre mismos compañeros se tenía que quitar la cola (un listón) y el que tuviera más iba a ser el ganador pero a los niños que se las quitaban muchas veces se agarraban llorando porque decían que ellos no querían perder y querían seguir jugando lo que se tuvo que explicar paso a paso el objetivo de dicha actividad y como ellos tenían que buscar diversas alternativas para tratar de que no les quitaran su cola, por lo que se decidió llevar a cabo dicha actividad 3 veces para que todos los niños se acostumbraran y estuvieran de acuerdo a lo que se pretendía llegar con esta actividad.

Sesión 9.- Cazadores, sabuesos y venados

Fecha: 24 mayo 2023

Para poder llevar a cabo esta sesión de la mejor manera los gestores del programa se propusieron llegar a tiempo como las otras sesiones para ver que todo estuviera en orden a la hora que los destinatarios asistieran y empezar la sesión a tiempo, lo cual cuando los gestores llegaron empezaron a acomodar todo el material necesario en el lugar indicado lo que hizo que las actividades funcionaran de



Figura 26. Actividad cazadores etc.

Fuente: Elaboración propia

la mejor manera y al tiempo que llegaron los infantes se fue acomodando conforme iban llegando en una fila puesto que algunas de las actividades pasadas algunos destinatarios renegaban al tiempo de repartir el material necesario pues expresaban que se metían a la fila etc., lo que hizo que se agilizará la repartición del material y todos estuvieran contentos y así poder cumplir con el objetivo de la actividad que era mejorar la espontaneidad y la creatividad en el movimiento expresivo, expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

Sesión 10.- Carrera de cien pies al revés

Fecha: 26 de mayo 2023

Para esta actividad el objetivo era potenciar el trabajo en equipo que ya se venía trabajando anteriormente con diferentes actividades, el cual, si se logró puesto que los niños demostraron trabajar de forma pacífica y ordenada con diferentes compañeros, atendiendo a todas las indicaciones que los gestores les proporcionaban. En esta sesión las observaciones que se realizaron se observaron que los niños que menos se



Figura 27. Actividad carrera de cien pies

Fuente: Elaboración propia

integraban en equipo y a los que más les costaba trabajar ya se sentían involucrados con cada una de las actividades con diferentes compañeros, así como también los que siempre participaron los ayudaron a que se sintieran en confianza y si alguna actividad no entendía ellos se las explicaban o les ayudaban a realizarlas. Y para culminar con esta sesión se despidieron haciéndoles saber que nuestra estancia con ellos estaba por terminar y se cuestionó como se habían sentido al realizar cada una de las actividades que, si había sido un reto trabajar en equipo, como fue su participación en el grupo favoreció para ganar o perder y que les hizo falta para contribuir al equipo.

Sesión 11: Really final del taller

Fecha: 31 de mayo del 2023

Para esta última sesión se llevó a cabo un Rally el cual fue planeado para cerrar el programa diseñado para los niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco el objetivo fue cumplir con todos los objetivos de cada una de las actividades y ver que tanto habían aprendido de dicho taller así también como potenciarlos a hacer algo diferente y de la misma manera que



Figura 28. Actividad Really final

Fuente: Elaboración propia

expresaran como se habían sentido con el taller y que tanto les había funcionado en su vida diaria.

Para cerrar el “Taller aprendo y Juego” se logró despedirse de todos los niños que participaron en el taller, agradeciendo y mostrando de su parte diferentes emociones porque no querían que se culminara, además de expresar felicidad mencionando que aunque se hubiera terminado el trabajo fuéramos a realizar alguna otra actividad porque se sentían a gusto y activos trabajando con actividades recreativas, considerando y reflexionando acerca del objetivo principal que era disminuir el uso excesivo de las nuevas tecnologías, las redes sociales y demás con el fin de evitar producir diversas problemáticas que se derivan del apego a un dispositivo móvil, es así como se logró concientizar a los infantes de la colonia Talpita el uso moderado y la importancia del juego y la activación física así como el ejercicio a temprana edad, logrando entender que con interés se puede lograr aprovechar el tiempo ocioso en acciones que benefician al cuerpo y la salud y al mismo tiempo lograr disminuir el uso de la tecnología.

CAPÍTULO 5. EVALUACIÓN

En el siguiente capítulo se desarrolla la evaluación del plan de Intervención que se llevó a cabo por la necesidad prioritaria identificada en la población infantil de la colonia Talpita de Tuxpan Jalisco, lo cual se pretende valorar la pertinencia del plan de intervención con las metas y objetivos esperados y los resultados obtenidos mediante el desarrollo del taller “aprendo y juego” en dicha colonia. La evaluación del plan de intervención es por medio del modelo CIPP de Stufflebeam con la finalidad de llevar una evaluación procesual durante la aplicación del taller.

5.1 Marco Regulatorio

El proyecto de intervención se llevó a cabo en el municipio de Tuxpan, Jalisco lugar caracterizado por ser un pueblo indígena lleno de tradiciones y costumbres, sus habitantes personas creyentes de la fe y devoto al señor del perdón debido a ser denominado el patrón del pueblo en la fe católica. El municipio de Tuxpan es rico en cultura, ganadería, agricultura y lugares turísticos que fomentan la gastronomía del pueblo.

El contexto donde se realizó la intervención fue específicamente en la Colonia Talpita, lugar de aproximadamente 12 km de extensión territorial según el *gobierno de Tuxpan, Jalisco gobernanza (2021-2024)*, las características de los habitantes de esa zona son de un nivel socioeconómico medio, debido a que los colonos son familias que trabajan en invernaderos, negocios propios y comercio, la infraestructura de la colonia es caracterizada por tener casas de concreto, calles, avenidas y privadas de material piedra ahogada, pavimento y calle de tierra, también dentro de la colonia se encuentran espacios que fomentan el deporte uno de ellos es la unidad deportiva del municipio que posteriormente se hablará de ello.

La necesidad identificada en la Colonia Talpita fue la falta de participación en actividades recreativas y el uso inmoderado de los aparatos electrónicos en los niños de aproximadamente 7-9 años de edad, lo cual fue necesario aplicar instrumentos para la recolección de datos que ayudarán a identificar a qué medida los niños y niñas de

la colonia usaban los medios tecnológicos, y como es que consumían su tiempo de descanso.

Una forma de dar solución a la necesidad identificada fue mediante la implementación de un curso-taller recreativo que fomentará actividades físicas que les permitiera a los colonos infantiles evitar el uso de aparatos electrónicos durante el tiempo libre u ocio, el proyecto fue llevado a cabo con la autorización y consentimiento de los padres de familia que mediante una encuesta realizada se identificó los beneficios de poder hacer partícipe a los niños dentro del taller, logrando así fomentar la actividad física y disminuir el usos de los medios digitales, debido a la participación del taller los niños y niñas consumían el tiempo de descanso de una mejor calidad, beneficiando a su cuerpo, fomentado la convivencia y la interacción social en el niño, logrando que este pueda ser parte de un grupo, trabajar en equipo y desarrollar diferentes tipos de habilidades.

El curso taller fue impartido en la unidad deportiva del municipio, lugar donde es un espacio público con un costo accesible de ingreso, y espacio el cual asisten muchos habitantes de la colonia Talpita y diversas colonias que se encuentran alrededor lo cual favoreció a tener diversos números de participantes que asistieron a la práctica del taller.

5.2 Objetivo

- Valorar la pertinencia del proyecto de intervención educativa con la finalidad de conocer si se lograron las metas y objetivos del plan de intervención.

5.3 Técnicas e instrumentos para la evaluación

Las técnicas que se utilizarán para la evaluación de las dimensiones según las fases del modelo CIPP, se consideró la observación participante.

Observación participante: Según Becerra (2018) la observación participante es una técnica propia de los estudios de corte etnográfico, que se interesan tanto por las prácticas (lo que la gente hace) como por los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan (la perspectiva de la gente sobre estas prácticas). Se aplicaron diferentes instrumentos para valorar la totalidad del programa de intervención con la finalidad de conocer que tan satisfactorio fue la puesta en marcha desde las opiniones de los padres de familia, destinatarios y gestores del programa.

El instrumento utilizado es la lista de cotejo y la encuesta, su objetivo fue valorar la ejecución del programa de intervención de la colonia Talpita.

- **Encuesta para evaluar la participación de los colonos infantes en el programa:** Se aplica a los destinatarios del programa de intervención, es decir todos los niños y niñas que fueron partícipes en el taller “aprendo y juego” con la intención de conocer que tan frecuente fue la participación y colaboración en las actividades impartidas, así como los resultados obtenidos (*Ver anexo 8*).
- **Encuesta para que los padres de familia evalúen la ejecución del taller en la comunidad:** Dirigida a los padres de familia de los infantes que participaron en las sesiones con la intención de valorar los resultados obtenidos por el taller que se llevó a cabo dentro de la colonia (*Ver anexo 9*).
- **Lista de cotejo para los gestores del programa:** Diseñada para los gestores del programa con la finalidad de evaluar internamente la ejecución del plan de intervención (*Ver anexo 10*).

5.4 Identificación de audiencias

Para la puesta en marcha del programa de intervención es necesario identificar las audiencias que evaluarán la eficiencia del curso-taller, las personas que requieren o necesita la evaluación del programa son los siguientes:

- **Padres de familia:** Es necesario que los padres de familia valoren los beneficios obtenidos del curso-taller con relación a las actividades aplicadas para que ellos autoricen y otorguen su asistencia al mismo.

- **Destinatarios:** Los participantes necesitan evaluar la calidad de las sesiones impartidas, reconociendo lo atractivo e interactivo de la actividad para ello es necesario la evaluación de los infantes de la colonia Talpita para conocer su opinión acerca de las sesiones aplicadas.
- **Gestores del programa:** Es importante la evaluación de los gestores del programa debido a que es necesario valorar que tan eficiente fue la puesta en práctica, además de ser necesario para conocer si se adquirió las competencias de un profesional de la LIE.

5.5 El modelo CIPP de Stufflebeam

Este modelo CIPP se concreta en cuatro dimensiones evaluativas como es el contexto, entrada, proceso y producto que se corresponden respectivamente con cuatro tipos de decisiones: de planificación, de programación, de implementación y de reciclaje. A continuación, se retoma cada fase:

5.5.1 Evaluación de contexto

De acuerdo a Álvarez, G. (2011) citando a Stufflebeam y Shinkfield (1987) presentan como funciones prioritarias de la evaluación de contexto:

➤ Definir el contexto institucional:

La evaluación se realizará en la Talpita, colonia perteneciente al municipio de Tuxpan, Jalisco lugar donde se identificó la necesidad prioritaria que es la falta de actividad físico-recreativo en la población infantil de aproximadamente 7-9 años de edad derivada del uso excesivo de aparatos electrónicos que ocasiona que los colonos están más enfocados en las redes sociales, lo que causa mayor dependencia al uso de teléfonos inteligentes y menor interés en actividades al aire libre y recreativas. Para la detección de la necesidad fue necesario tomar en cuenta a los padres de familia a través de una encuesta antes mencionada (capítulo 2, Diagnóstico). Según al *gobierno de Tuxpan Jalisco dentro del plan municipal de desarrollo y gobernanza (2021-2024)*, los principales sectores y productos que contribuyen con el nivel socio-económico de Tuxpan, Jalisco son: la agricultura, la ganadería, la industria, y el comercio, además,

menciona que la religión y cultura que predomina en Tuxpan, Jalisco es caracterizada por ser gente de tradición y cultura, es por ello que entre sus festividades predomina la religión católica la cual es profesada por la mayoría de la población en menor proporción se encuentran Testigos de Jehová y protestantes, así mismos considera que algunos de los habitantes no suelen practicar religión alguna.

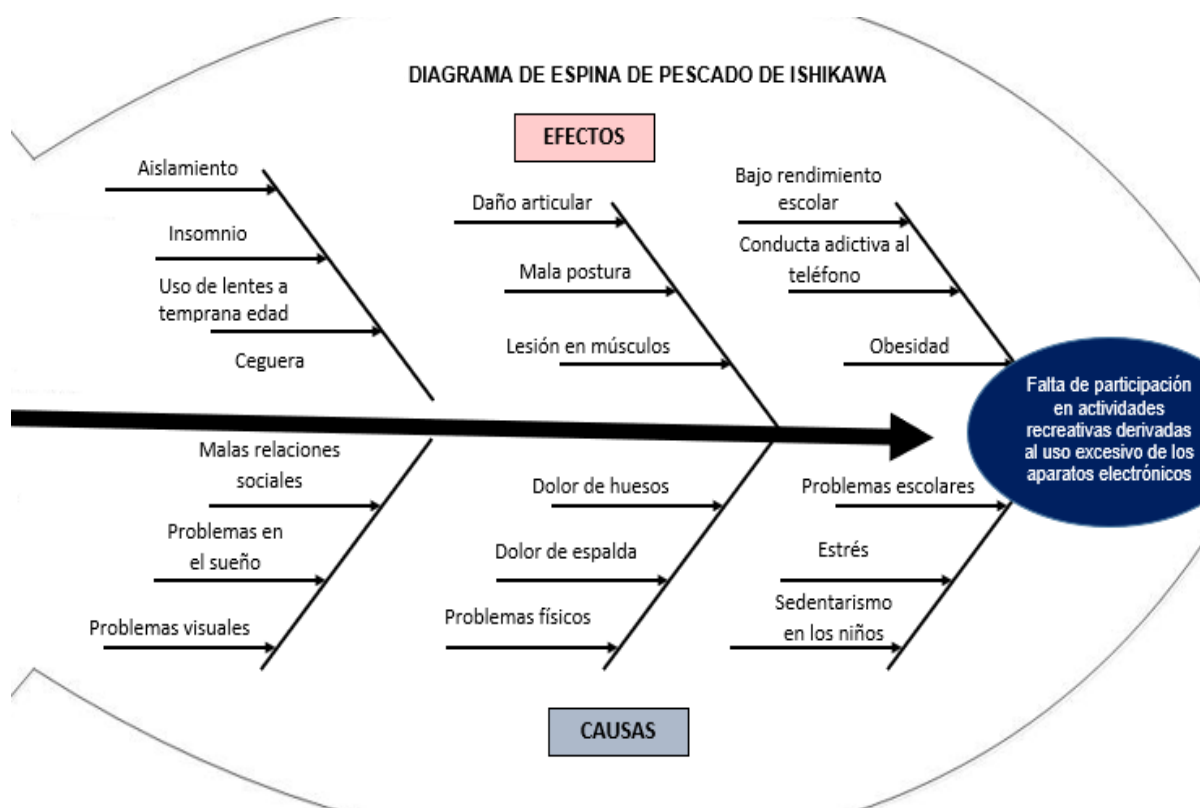
➤ **Identificar la población objeto de estudio y valorar sus necesidades**

El diagnóstico se realizó con niños de 7-9 años de edad de la colonia Talpita de Tuxpan Jalisco, dicho proceso se llevó a cabo mediante la aplicación de tres instrumentos, uno de ellos fue dirigido a la población infantil con el propósito de indagar acerca de cómo invierten el tiempo libre y cuál es el uso en horas que le brindan al tiempo recreativo y al uso de los aparatos electrónicos, posteriormente se utilizó una encuesta para explorar si los mismos destinatarios tenían alguna actividad de su agrado que fuera útil para invertir positivamente el tiempo libre y por último se aplicó una lista de cotejo a padres de familia con la intención de valorar cual es el impacto que tiene el uso de los aparatos electrónicos en sus hijos y así mismo indagar si apoyarían el proyecto comunitario y la participación en la aplicación de actividades sociales que promuevan las actividades físico-recreativas para favorecer el tiempo libre y disminuir del uso de los aparatos electrónicos en los colonos.

➤ **Diagnosticar los problemas que subyacen en las necesidades**

Es importante tener en cuenta la necesidad prioritaria identificada en la población infantil de la colonita Talpita de Tuxpan, Jalisco fue la falta de participación en actividades recreativas derivadas al uso excesivo de los aparatos electrónicos por los colonos infantes quienes están enfocados en todo lo que implica el teléfono inteligente como son juegos/ videojuegos la principal y que mayor impacto han tenido son las redes sociales. A continuación, mediante el diagrama de pescado de Ishikawa se dan a conocer los problemas que subyacen de la necesidad prioritaria de la colonia Talpita:

Figura 29.



Fuente: Elaboración propia

- **Juzgar si los objetivos propuestos son lo suficientemente coherentes con las necesidades valoradas**

Para darle solución a las necesidades identificadas que subyacen de la necesidad prioritaria de la colonita Talpita, ver esquema 1.- *Diagrama de espina de pescado de Ishikawa*, se propuso un realizar un taller físico-recreativo para los niñas y niñas de la colonia, el propósito general fue favorecer la participación activa e interacción social en el taller recreativo “*Aprendo y juego*” para moderar el uso de aparatos electrónicos en los niños de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal. Así mismo, los propósitos específicos fueron fomentar la participación de los infantes dentro de la comunidad al igual que incentivar actividades físicas con la intención de prevenir el sedentarismo y el uso excesivo de los aparatos electrónicos.

Dichos objetivos se consideran pertinentes debido a que sería una solución a la necesidad prioritaria identificada en los infantes colonos de Tuxpan, Jalisco mediante el taller dirigido a la población, se promovería las actividades recreativas que beneficien y ayuden a evitar el sedentarismo en niños y a un futuro a los adolescentes con el fin de ir disminuyendo el uso inapropiado a las nuevas tecnologías que invaden a todo aquel que porta un aparato electrónico además de evitar daños físicos y visuales.

5.5.2 Evaluación de entrada

De acuerdo a Álvarez (2011) citando a Stufflebeam y Shinkfield (1987). La evaluación de entrada tiene como objetivo valorar el diseño y los recursos disponibles para la consecución de las metas y objetivos de un programa. Ayuda a analizar las estrategias que mejor se adecuen a las necesidades. En este tipo de evaluación, se centra en identificar y valorar la coherencia interna, la financiación, los posibles obstáculos, el tiempo y los recursos materiales y humanos con que se cuenta, con el propósito de determinar las estrategias más pertinentes en el contexto de referencia y la viabilidad de su implantación.

Para ello fue necesario la elaboración de una lista de cotejo que valore la coherencia del taller con los recursos y medios que se tenían para la ejecución del mismo, dicho instrumento fue dirigido a los participantes quienes determinaran si fue pertinente o no los recursos para su realización (*Ver anexo 7*).

➤ Resultados de la evaluación de entrada

- **Recursos:**

Recursos materiales: Mediante el instrumento se evaluó si los recursos fueron los necesarios para la cantidad de asistentes en cada una de las sesiones, para el caso de los materiales se determinó que fueros los adecuados para la aplicación de las actividades debido a que fue de utilidad adaptar aros, sogas, pelotas, o costales a actividades recreativas que llamen la atención de los niños y sea más atractivos. Además de contar con los suficientes para trabajar de forma grupal e individual cabe recalcar que la mayor parte de los materiales fue proporcionada por el agente social

Hugo Cesar Reyes López actual estudiante de la licenciatura en cultura física y deporte del Centro Universitario del Sur.

Recursos humanos: La participación de los gestores del programa fue de suma importancia, en cuanto a la aplicación de actividades la participación del estudiante de licenciatura en cultura física y deporte fue muy satisfactoria, gracias a su colaboración se logró obtener mayor control de los participantes y mayor cobertura para estar al pendiente de cualquier circunstancia que pudiera suceder, dicho gestor solamente apoyo en la aplicación de las actividades para que se pudiera tener buenas actividades.

Recursos de infraestructura: El lugar establecido para la puesta en marcha, se valoró como un lugar adecuado y pertinente en el desarrollo de las actividades pues se tenía como objetivo trabajar al aire libre y la unidad deportiva de la misma colonia fue la mejor infraestructura para trabajar dentro del lugar facilitando el espacio, la ventilación y lo recreativo.

- **Tiempo:**

Como gestoras del programa se determinó que el tiempo no fue lo suficiente para lograr un cambio, sin embargo, mediante la aplicación de las 11 sesiones, se considera que se logró crear un poco de conciencia en el uso moderado de los aparatos electrónicos y a su vez crear un pequeño habito saludable en los niños en el cual podría ayudar a que los colonos de la población logren poner mayor interés en este tipo de actividades que se impartan en la colonia.

- **Estrategias:**

Se concluyó que las estrategias del plan de intervención fueron adecuadas a las necesidades y gustos de los colonos infantiles quienes fueron partícipes en cada una de las sesiones, sin embargo, no fueron las suficientes al igual que el tiempo pues para lograr un cambio en la población y disminuir el uso de los aparatos electrónicos es necesario una mayor constancia y asistencia.

5.5.3 Evaluación de proceso

La evaluación tiene como propósito principal valorar periódicamente la participación de los responsables del programa y la valoración del progreso. Según Álvarez (2011) citando a Stufflebeam y Shinkfield (1987) la evaluación del proceso consiste en una continua verificación de la puesta en práctica del programa mediante la cual se recaba la información necesaria para determinar si se está desarrollando como estaba previsto o, por el contrario, no funciona satisfactoriamente.

Para ello es necesario realizar un informe de lo acontecido durante la ejecución del programa, la cual esta se llevó a cabo mediante los criterios de control y monitoreo:

➤ **Control de las Actuaciones**

De las 11 sesiones que se programaron en la parte de la planificación del diseño se realizaron de manera adecuada todas las actividades, se contó con la participación de la mayoría de los asistentes, fueron solo 3 días que se presentaron algunas dificultades al realizar dichas actividades puesto que los niños presentaban problemas al tiempo de realizarlas como, por ejemplo: estar cansados o que simplemente no querían hacerlas o su misma condición física no se los permitía. En cuanto a la concretación de las actuaciones se llevó a cabo de la mejor manera la metodología, se estaba trabajando bajo un mismo plan, así como las modificaciones que se realizaron fue para el mejoramiento. Para el control de las actuaciones se obtuvo un resultado favorable las 11 sesiones debido a que los ajustes realizados van en función de lo planificado como también las actividades se adecuaron a la preferencia de los destinatarios y se realizaron los ajustes necesarios.

➤ **Criterios de Cobertura**

Cabe recalcar que los instrumentos de evaluación se aplicaron las 11 sesiones las previstas para llevar a cabo el taller “Aprendo y Juego” en cuanto a estos criterios funcionaba bien, hasta que 4 días de los 11 que se aplicó no ajustaba el tiempo correctamente debido a que parecía que los niños llegaban un poco apáticos a la clase y les conllevaba más tiempo hacer las actividades con actitud y de forma rápida, en cuanto a la participación, la asistencia y las actividades fueron las adecuadas, fue un

resultado muy bueno, todas las sesiones se contó con ellos, hasta que se experimentó con una problemática, un día los gestores del programa no fueron los suficientes con la implementación de las actividades debido a la inasistencia del agente externo quien por cuestiones escolares no pudo participar en la actividad. Por último, se obtuvo un resultado favorable en cuanto al número de actividades aplicadas al día y hora exacta como también la participación de todos los miembros del programa.

➤ **Control de la Eficacia**

Para abordar este criterio de control, se evaluó la eficacia con la finalidad de cumplir los objetivos esperados de cada sesión teniendo respuestas positivas y favorables en las 11 sesiones, también se mostró capacidad y compromiso por parte de los gestores, con eficiencia se lograron cumplir todas las sesiones con adecuaciones posibles para alcanzar todas y cada una de las metas propuestas, y respecto a la efectividad se logró que todas las actividades fueran terminadas en tiempo y adecuadas al presupuesto indicado, cabe mencionar no todos los resultados fueron los esperados, en tres ocasiones fue más difícil hacer participar a todos los niños de ahí en más, los medios utilizados para obtener un buen resultado fueron favorables para las sesiones.

➤ **Control de Logística**

En cuanto al control de logística se evaluaron los recursos materiales, humanos y de infraestructura, en ello se evalúa la participación de los responsables del programa quienes se presentaron 15 min antes y presentables para cada una de las sesiones, considerando una vestimenta adecuada a la situación además de portar una playera que represente la institución y los responsables del programa, también se tomaron en cuenta los recursos materiales que se necesitaron en cada una de las actividades para ello fue de suma importancia estar prevenidos con gran cantidad por lo que no se sabía la cantidad exacta.

Los recursos de infraestructura fueron favorables puesto que la cancha donde se llevaron a cabo las actividades siempre se encontró disponible y limpia para que se pudiera poner en práctica el taller “Aprendo y Juego” así como el espacio adecuado

para los asistentes a cada sesión, la ventilación fue la adecuada, las sesiones fueron empleadas al aire libre, una dificultad obtenida fueron los distractores que impidiera la realización de las actividades, una de ellas fue el transitar camionetas con música alta que hacía que los niños voltearan y no prestaran atención a las indicaciones que se estaban dando.

➤ **Informe de criterios normativos de evaluación**

En cuanto a los criterios normativos de evaluación se elaboró una lista de asistencia (*Ver anexo 6*) donde se tomarán en cuenta diversos criterios como son la asistencia de los destinatarios en cada una de las sesiones, la participación que fue la esperada, la puntualidad que era prioridad debido a que las actividades estaban planeadas para empezar a la hora y se pudieran llevar a cabo todas y cada una de ellas como se tenían planeadas por tanto se obtuvo un buen resultado, los niños llegaban 5 min antes de iniciar, así mismo, el trabajo en equipo un criterio muy importante porque aunque fueran niños de la misma colonia (Talpita) muchos no se conocían o no convivían de la manera más adecuada, sin embargo en todas las ocasiones se realizaban equipos diferente para la sana convivencia, por último el trabajo individual que tuvo como resultado la participación asertiva en cada una de las sesiones.

5.5.4 Evaluación de producto

Este tipo de evaluación se realiza al finalizar la ejecución del programa, su función es la de proporcionar datos objetivos, sistemáticos y completos sobre el grado en que se han conseguido los objetivos propuestos por el mismo. Se trata de evaluar los resultados, los logros fruto de la intervención. Según Rodríguez E., et al, (1993) como se cita en Álvarez G., (2011) menciona diferentes criterios para valorar los resultados tales como:

- **La eficacia:** Es la relación entre los objetivos alcanzados y los pretendidos.
- **La eficiencia:** Es la relación entre los resultados del programa y la inversión realizada en el mismo.

- **La efectividad:** Valora los efectos del programa en los usuarios tiempo después de su realización.
- **El impacto:** Se preocupa de los efectos del programa no esperados.

Para evaluar los criterios antes mencionados fue necesario la realización de instrumentos con el objetivo de asegurarse que se está ejecutando tal como se planificó (Ver anexo 5.- *Criterios de control y monitoreo*).

A continuación, se muestra una comparación de los objetivos y metas esperados con los resultados obtenidos:

Tabla 6. *Comparación de los objetivos y metas esperados*

OBJETIVO	METAS	RESULTADOS
Promover la interacción social entre los niños de la colonia Talpita con la finalidad de moderar el uso de los aparatos electrónicos.	Fomentar un 80% la interacción social de los niños de la colonia Talpita para facilitar las relaciones entre pares y la convivencia durante el mes de mayo del 2023.	Se logró tener buen resultado, los colonos tuvieron la oportunidad de conocer nuevos amigos, además de convivir y trabajar en equipo, se considera que la meta y el objetivo fue pertinente y favorable para los destinatarios.
Incentivar actividades físicas a los niños de 7-9 años de la colonia Talpita con el propósito de disminuir el uso inmoderado de los aparatos electrónicos.	Incrementar un 90% la participación de la población infantil en actividades físicas-recreativas para disminuir el uso de los aparatos electrónicos durante el mes de mayo del 2023.	Se logró implementar actividades para que los niños pudieran ser parte de actividades que benefician la salud, sin embargo, la participación fue buena, no se logró el porcentaje estimado.
Fomentar la participación de los niños de la colonia Talpita en actividades físicas-recreativas con el fin de evitar el uso de aparatos electrónicos.	Potenciar un 90% el sentido de pertenencia a un grupo social para que los niños puedan establecer vínculos de confianza y solidaridad.	Se logró satisfactoriamente la participación de los niños y niñas de la colonia, demostraron interés además de relacionarse con nuevas personas.

Fuente: *Elaboración propia*

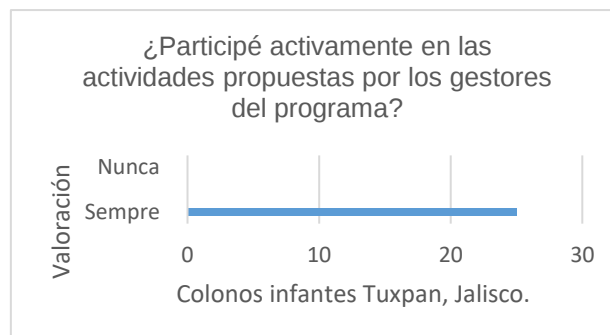
5.5.4.1 Resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación

Para obtener los resultados de evaluación de la ejecución del taller impartido a los niños y niñas de la colonia Talpita, fue necesario aplicar instrumentos de evaluación para valorar la pertinencia del taller con los objetivos y metas esperados. A continuación, se gráfica y analiza los resultados obtenidos con base a las encuestas aplicadas a 25 colonos infantiles y 25 padres de familia que asistieron a la última sesión del taller.

➤ Encuesta para evaluar los resultados obtenidos de los colonos infantiles en el taller

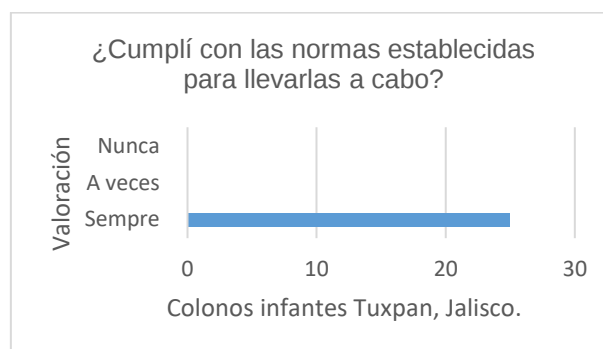
Se encuestaron a 25 niños y niñas de la colonia Talpita con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos en el taller “Aprendo y juego”. Los datos recabados fueron mediante la aplicación de una encuesta que aborda 10 indicadores. A continuación, se grafican e interpretan las respuestas:

Figura 30.



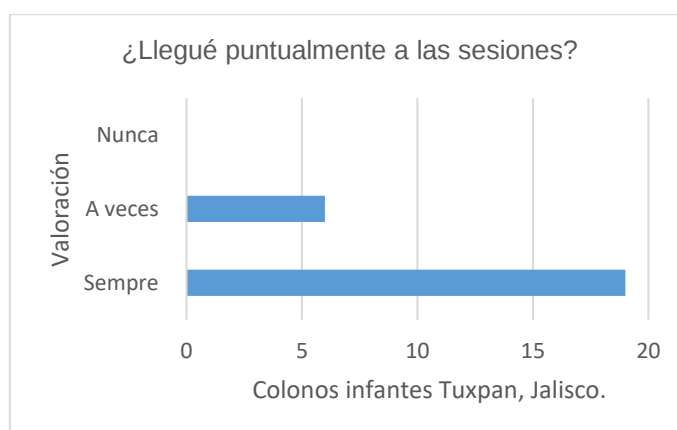
Fuente: Elaboración propia

Resultados: De los 25 infantiles que se encuestaron la respuesta ante la pregunta que si habían participado activamente en las actividades propuestas por los gestores del programa ellos respondieron que siempre participaron, se mostraban interesados por participar en cada una de las actividades y con entusiasmo obedeciendo a cada una de las indicaciones proporcionadas por los agentes responsables.

Figura 31.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Se encuestó si cada uno de los niños cumplieron con las normas establecidas para poder llevar a cabo cada una de las actividades lo cual 25 infantes respondieron que siempre las cumplieron porque los tiempos estaban contemplado para cada una de las actividades y cuando se les pedía que dejaran el material y se formaran todos lo hacía rápidamente en cuanto al tiempo para tomar agua también se empleaba de la mejor manera solamente tenían 2 minutos y corrían rápidamente a hidratarse y regresaban a su lugar de trabajo, logrando así cumplir adecuadamente las indicaciones establecidas.

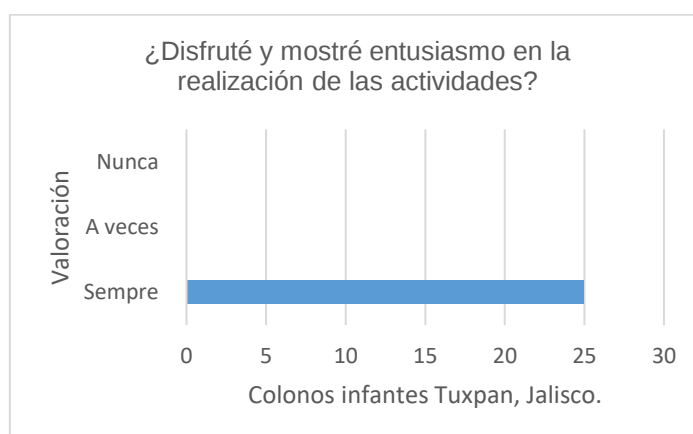
Figura 32.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Por otra parte se evaluó también la asistencia y puntualidad de cada uno de los niños por esta parte no se obtuvo el 100% bueno de resultado pues 6 niños respondieron que a veces asistieron puntualmente a la sesión programada por

lo que sustentaron que se les había hecho tarde por estar haciendo tarea de la escuela pero que la siguiente vez se comprometían a ser más puntuales y 19 niños respondieron que siempre fueron puntuales incluso hasta llegaban 5 o 10 minutos antes de empezar con las actividades.

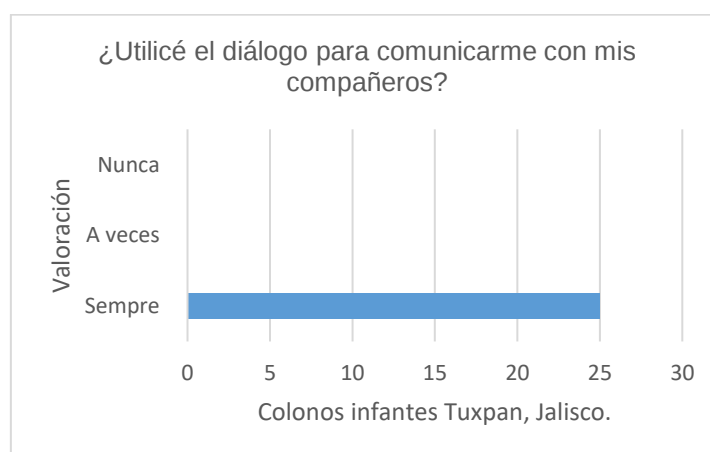
Figura 33.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: Respecto a la pregunta de si los niños disfrutaron y mostraron entusiasmo en la realización de las actividades se obtuvo una buena respuesta dado que 25 infantes respondieron que siempre se mostraron felices disfrutando de cada una de las actividades y entusiasmo pues se notaba el interés y las ganas de ejercitarse diariamente.

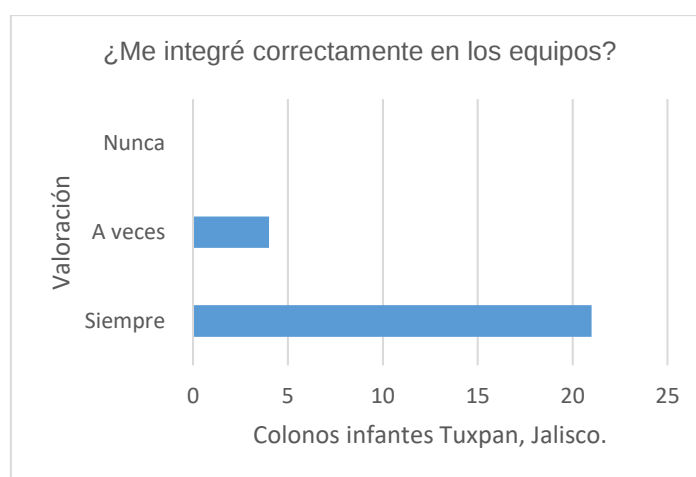
Figura 34.



Fuente: Elaboración propia

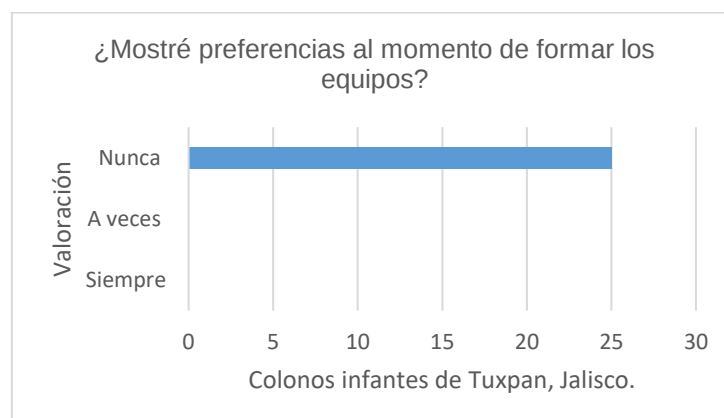
Resultados: Referente al tema de la comunicación entre los mismos compañeros que asistían al taller “Aprendo y juego” los 25 infantes respondieron que siempre utilizaron el diálogo ya sea para formar equipos y llevar a cabo mejor la actividad, así como también para poder conocerse entre ellos mismo y poder entablar una comunicación más asertiva lo que hizo que se conocieran mejor y que con cada actividad diferente si era en equipo se integraran con diferentes compañeros.

Figura 35.



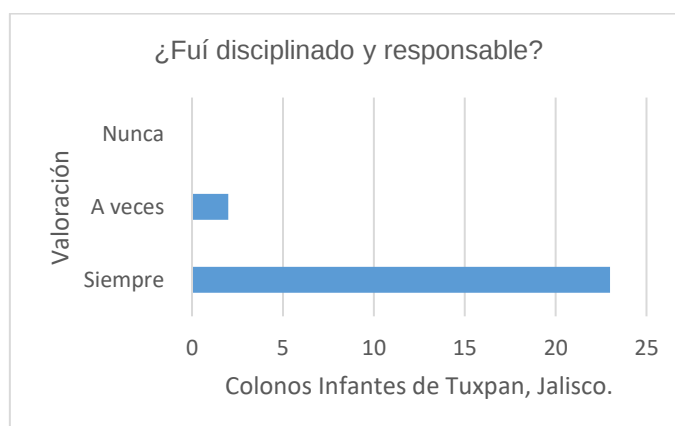
Fuente: *Elaboración propia*

Resultados: En cuanto a la integración de los equipos correctamente se obtuvo como resultados que 4 niños a veces solamente se integraban a los equipos, ellos comentaban que era porque no conocían a sus demás compañeros, les daba vergüenza porque lo ahí los gestores del programa intervenían y se les explicaba que la actividad era trabajar juntos, que nadie se conocía y ese era el objetivo conocer y trabajar con sus demás compañeros tiempo después se integraban por lo que 21 infantes respondieron que siempre se integraron correctamente en los equipos sin presentar alguna complicación ante ello.

Figura 36.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Otra de las preguntas cuestionaba que, si cada uno de los niños mostraban preferencias al momento de conformar los equipos para las actividades, el resultado fue que los 25 infantes respondieron que nunca mostraron preferencias, ellos decían que les gustaba trabajar con todos sus compañeros para aprender diferentes cosas de cada uno de ellos.

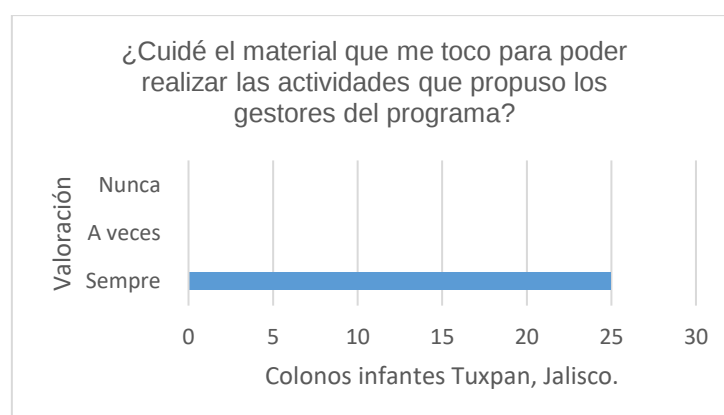
Figura 37.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Respecto a la disciplina y la responsabilidad solo 1 infante respondió que a veces fue disciplinado, de acuerdo a la observación realizada por parte de los gestores del programa, el infante no estaba acostumbrado a trabajar con un grupo numerable de personas lo que hacía que él siempre se la pasaba jugando

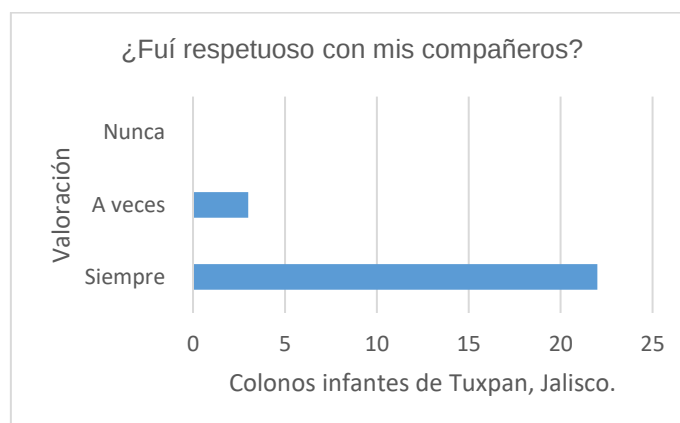
solo y alejado del resto de sus compañeros, la situación lo hacía sentirse mejor por otra parte se le cuestionó a la mamá afirmando su conducta y mencionar que a ella le había interesado el taller con la intención de estimular la conducta de su hijo mediante actividades al aire libre y la interacción con más niños. Finalmente, el resto respondieron que siempre fueron disciplinados y responsables lo que se mostraba día con día en el taller.

Figura 38.



Fuente: *Elaboración propia*

Resultados: Para poder llevar a cabo cada una de las actividades se necesitaron diferentes materiales como globos, aros, conos, etc. Y en una pregunta se les cuestiono si por parte de los infantiles se cuidó el material necesario para cada una de las actividades a lo que respondieron los 25 infantiles que siempre cuidaron del material utilizado, cosa que se vio reflejada sesión con sesión puesto que ningún día hizo falta ningún tipo de material requerido en las sesiones y siempre estaba acomodado tal y como se tenía.

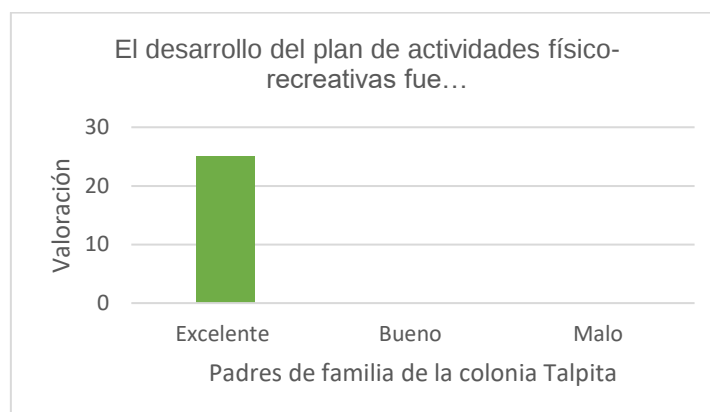
Figura 39.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: se cuestionó a los infantes de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco si cada uno de ellos fue respetuoso con sus compañeros, 4 niños respondieron que a veces, ellos mencionaban que porque a veces los otros compañeros no respetaban las reglas lo que hacía que alguna vez se gritaran entre ellos pero cuando esto pasaba los gestores del programa intervenían para que este problema se solucionara y todo siguiera marchando bien y el resto de los infantes respondieron que siempre se mostró el respeto hacia los demás compañeros.

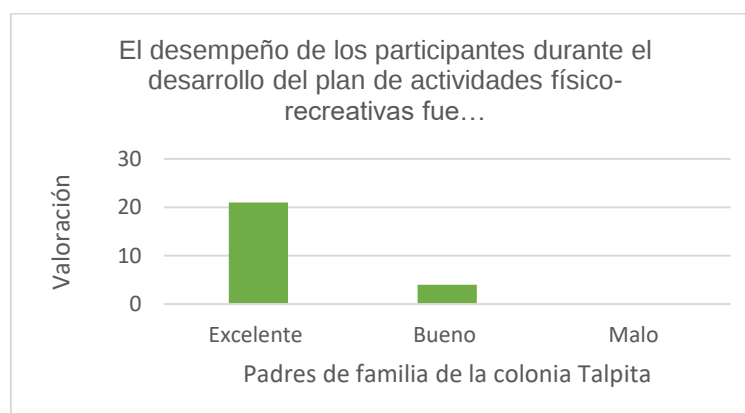
➤ **Encuesta para evaluar los resultados obtenidos por parte de los padres de familia en la ejecución del taller en la comunidad**

Se encuestaron a 25 padres de familia de los niños infantes de la colonia Talpita que participaron en las sesiones aplicadas con la finalidad de evaluar la efectividad del taller “Aprendo y juego”. Los resultados obtenidos fueron mediante la aplicación de una encuesta que aborda 9 indicadores. A continuación, se grafican los datos recabados por parte de los familiares:

Figura 40.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: La encuesta fue aplicada a los padres de familia de los infantes de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco para conocer su punto de vista en relación al desarrollo de actividades que se aplicaron durante el taller, 25 padres de familia califican con una valoración “excelente” teniendo como interpretación que el taller se aplicó de manera oportuna y satisfactoria.

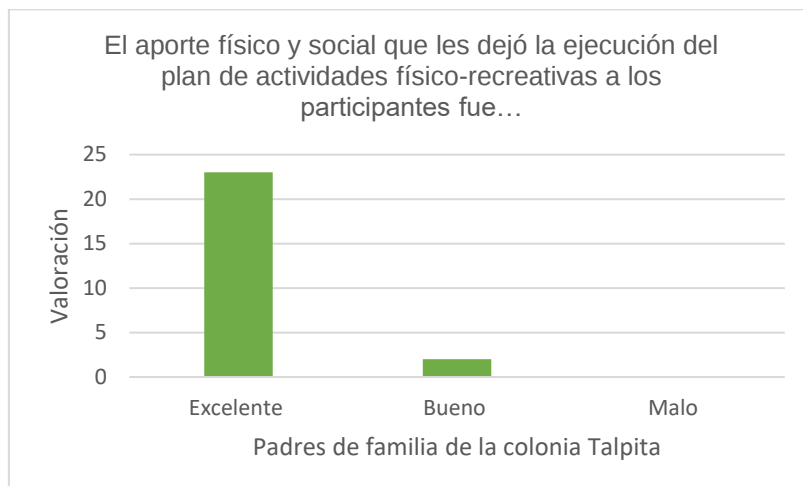
Figura 41.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: En cuanto al desempeño de los participantes durante el desarrollo del plan de actividades, 21 padres de familia respondieron que fue excelente y 4 respondieron que lo determinan bueno debido a que algunas veces no estaban a tiempo de iniciar la sesión, no permanecían o simplemente dejaban a su hijo y lo

recogían, motivo que les impedía percatar el desempeño que mostraba el infante dentro del taller.

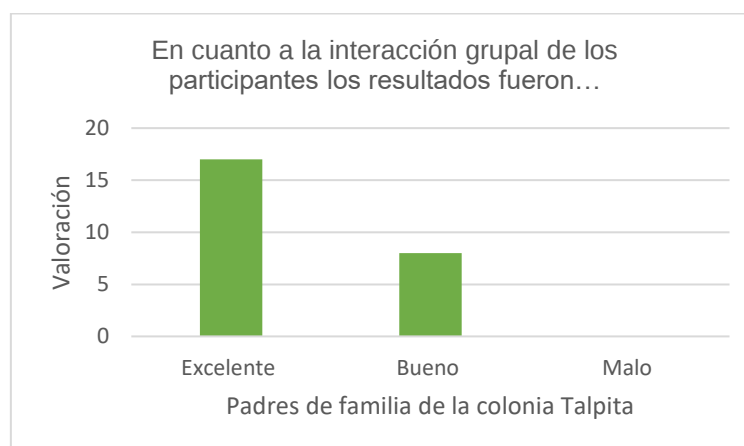
Figura 42.



Fuente: Elaboración propia

Resultado: El siguiente punto es como fue el aporte físico y social que les dejó la ejecución del plan de las actividades a los niños, 24 padres de familia respondieron que fue excelente y solo 1 padre de familia respondió que bueno debido que la condición física de su hijo era muy poca lo cual le impedía obtener buenos resultados además de mencionar que la constancia en la práctica de actividades físicas lograría tener un aporte a mayor medida.

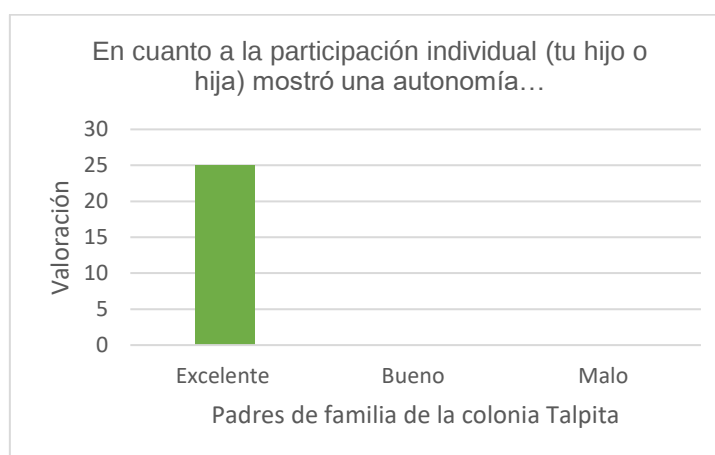
Figura 43.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: En cuanto a la interacción grupal de los infantes, 17 padres de familia respondieron que fue excelente, 8 respondieron que bueno interpretando que conforme pasaba el tiempo iban interactuando poco a poco y con mayor frecuencia, de lo contrario sin la participación dentro del taller no lo hubieran desarrollado.

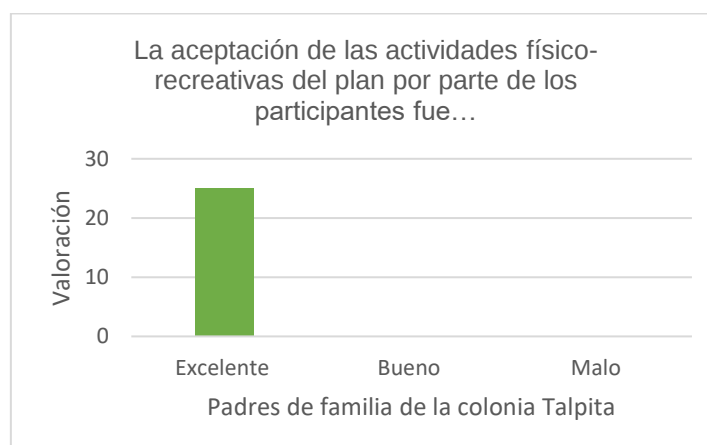
Figura 44.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: Para conocer la opinión de los padres de familia también se les preguntó cómo había sido la participación individual de sus hijos lo cual, los 25 encuestados respondieron que excelente puesto que veían clase con clase que los niños hacían lo correspondiente a la edad.

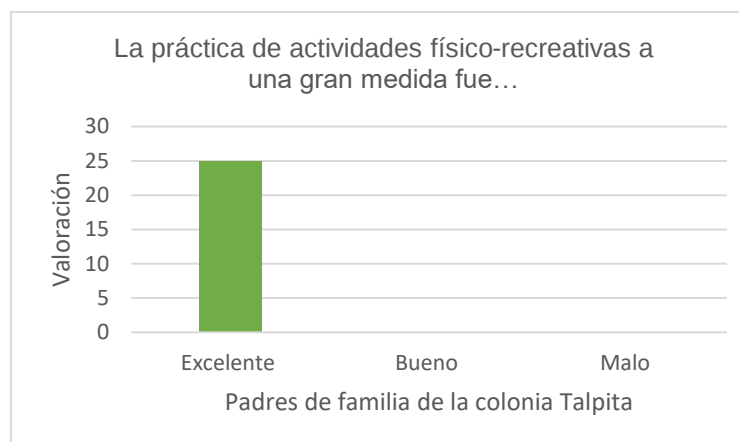
Figura 45.



Fuente: Elaboración propia

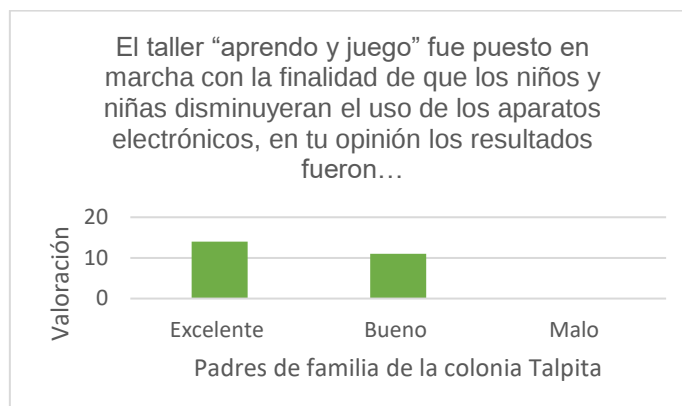
Resultados: También se cuestionó si la actividades físico-recreativas fueron de gran aceptación para todos los infantes y los 25 padres de familia encuestados respondieron que excelente, cada uno de sus hijos se mostraban contentos al realizar las actividades debido a que realizaban diversas tareas que eran asociadas a los gustos e intereses logrando así tener un impacto en los infantes.

Figura 46.



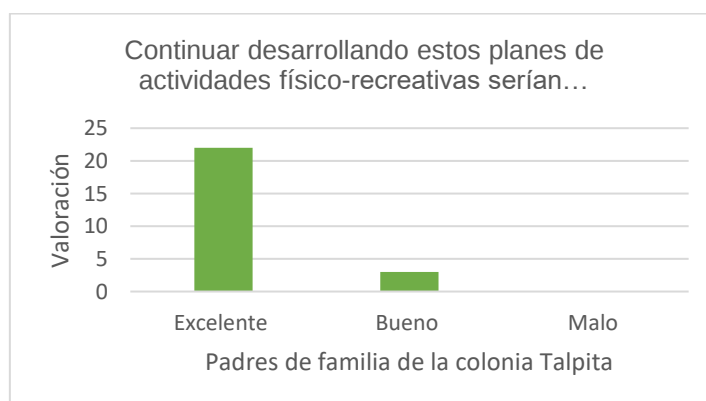
Fuente: *Elaboración propia*

Resultados: Un punto importante a evaluar por parte de los padres de familia fue la práctica de las actividades llevadas a cabo en el taller, los resultados obtenidos fue que 25 padres de familia contestaron que la práctica física excelente para sus hijos, esto contribuye a abatir varios problemas como es la falta de participación en actividades recreativas, el uso excesivo y/o inadecuados de los aparatos electrónicos y la escasa socialización e inclusive la obesidad, el mal uso de los aparatos electrónicos entre otras.

Figura 47.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: El punto importante de haber realizado este taller era para que los infantes de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco disminuyeran el uso de los aparatos electrónicos es por ello que los resultados obtenidos del cuestionario aplicado fueron que 14 padres de familia respondieron que fue excelente, comentaban que sus hijos lo habían disminuido el uso de medios electrónicos debido a que salían cansados de las actividades que se realizaban en el taller y preferían descansar en vez de estar en los aparatos electrónicos, 11 contestaron que bueno, decían que poco a poco conforme iba pasando el tiempo lo iban dejando pero no al 100% pero tenían la inquietud que fueran disminuyendo y sustituir este tiempo en otras actividades que fueran productivas para su salud y su conocimiento.

Figura 48.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados: En cuanto a cómo les parecería a los padres de familia continuar desarrollando este tipo de talleres en dicha colonia 21 padres respondieron que aceptarían de manera excelente la implementación de más talleres físico recreativos puesto que consideraban que les sirve de mucho a sus hijos, posteriormente se tuvo como respuesta que 4 respondieron que bueno, decían que a veces por los tiempos ellos no alcanzan a llevarlos pero que harían lo posible para que sus hijos asistieran a realizar estas actividades.

➤ **Lista de cotejo para evaluar los resultados obtenidos del taller por los gestores del programa**

Se evaluó a las dos gestoras del programa y al agente social que ayudó a la aplicación de las actividades con la finalidad de evaluar los resultados obtenidos en el taller “Aprendo y juego”. Los datos recopilados fueron mediante la aplicación de una lista de cotejo que aborda 8 indicadores. A continuación, se grafican los resultados:

Figura 49.

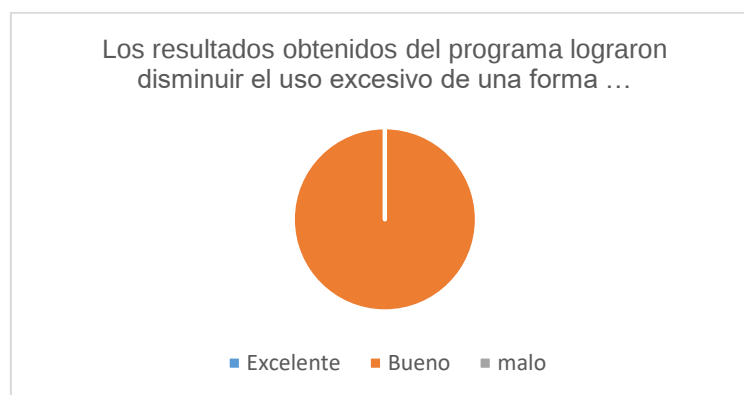


Fuente: Elaboración propia

Resultados: En cuanto a la participación de los infantes para la ejecución del proyecto se consideró que fue excelente, se mostraba el interés y motivación de los niños, así como también de los padres de familia que fue muy grato contar con su apoyo para que se pudiera llevar a cabo las actividades, por ello fue necesario la participación de 3 gestores para poder llevar a cabo las actividades y los resultados

fuera favorecedores así mismo se consideró esta cantidad con el fin de tener mejor organización del taller y con la experiencia del estudiante Hugo Cesar Reyes López de la Licenciatura en cultura física y deporte se obtendría mayor dominio en la ejecución de las actividades.

Figura 50.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: Con la observación de los gestores del programa durante la ejecución del taller se dio cabe a analizar y llegar a la conclusión que hubo mucha participación en la colonia, se tuvo como resultado el cumplimiento del objetivo deseado que era lograr fomentar actividades físico recreativas en los infantes y disminuir el uso de los medios electrónicos por lo que se considera que, si se logró el objetivo, pero no al 100%.

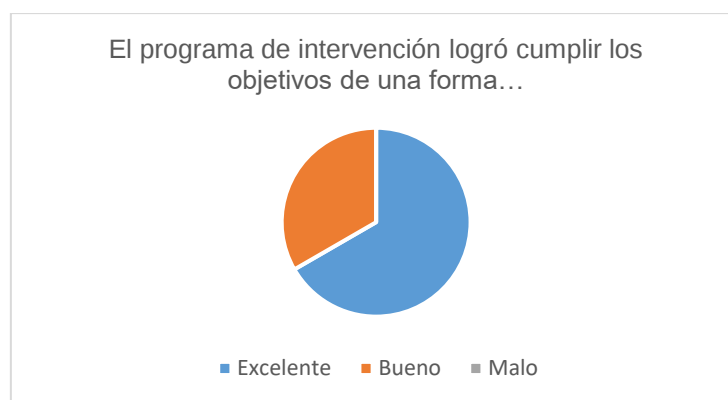
Figura 51.



Fuente: Elaboración propia

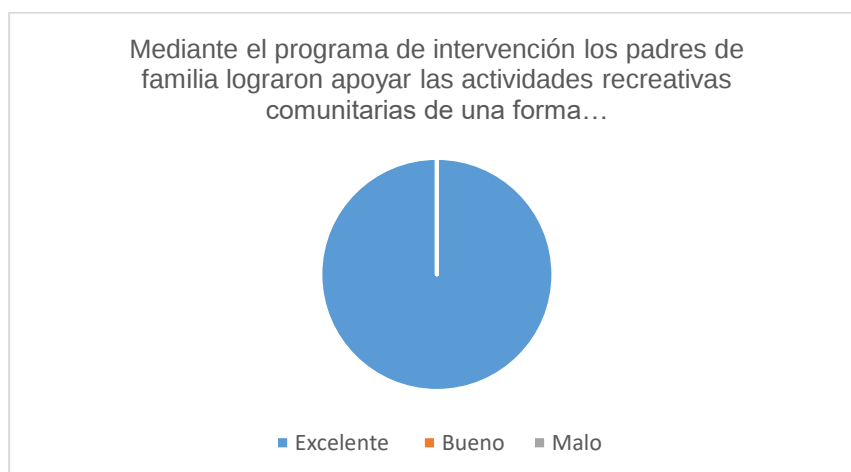
Resultados: El sedentarismo es un punto importante, esto trae consigo diferentes tipos de enfermedades que se pueden desarrollar en los niños que no tienen alguna actividad física, respecto al tema, los tres gestores encuestados respondieron que el programa favoreció a que los niños evitarán su uso de una forma excelente logrando que disminuyera el uso de celulares en casa y aumentando la participación en actividades en la comunidad que fomentarán la actividad física.

Figura 52.



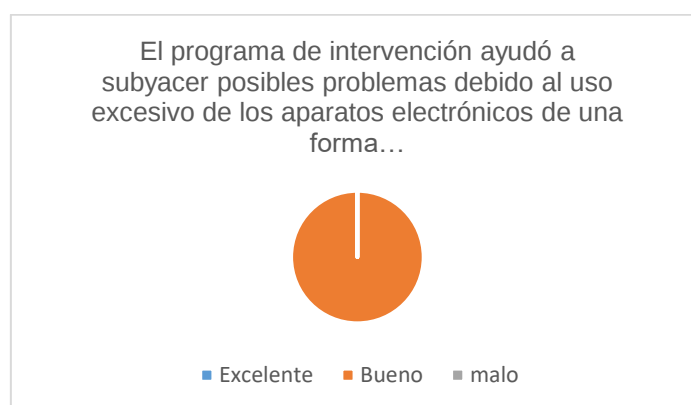
Fuente: *Elaboración propia*

Resultados: En cuanto a que si el programa de intervención logro cumplir con los objetivos fue excelente y bueno pues algunos se cumplieron muy bien y otros estaban en proceso para que se cumplieran al 100% por diferentes aspectos de las necesidades encontradas mencionaban los padres de familia que presentaban cambios de diferente manera algunos disminuyeron el uso de los aparatos electrónicos, otros tenían más factibilidad de socializar con los demás compañeros entre otros que van cumpliendo los objetivos poco a poco.

Figura 53.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: Se evaluó que el apoyo de los padres de familia mediante la intervención de cada una de las actividades realizadas en el taller fue excelente debido a que asistían con frecuencia a las sesiones programadas y se mostraban interesados en que sus hijos fueran parte de cada una de ellas, así mismo estaban satisfechos con el objetivo principal del taller que era disminuir el uso de los medios electrónicos lo cual favorecía en tener mayor apoyo.

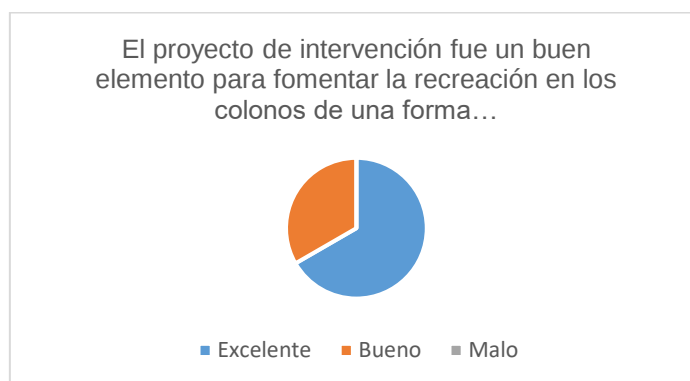
Figura 54.

Fuente: Elaboración propia

Resultados: El programa de intervención fue bueno al ayudar a subyacer posibles problemas debido al uso excesivo de los aparatos electrónicos en los niños de 7 – 9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco puesto que era una forma de

mantener ocupados a los niños durante su tiempo libre además de hacer práctica de ejercicios físicos, juegos y demás de una manera sana y productiva que les permita evitar un posible daño a un futuro.

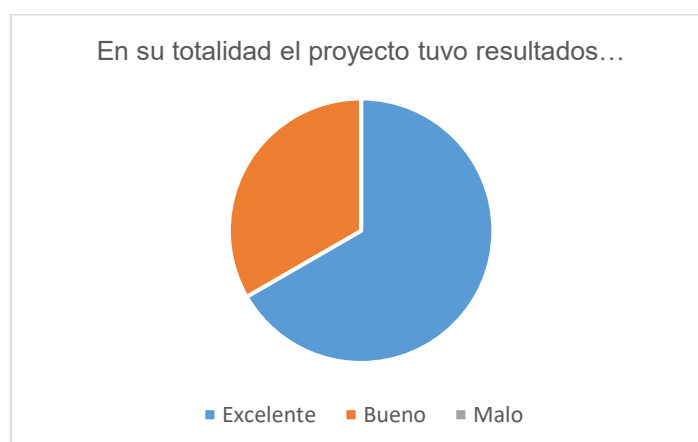
Figura 55.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: El proyecto de intervención fue bueno y por otra parte una excelente forma de fomentar la recreación de los colonos, debido a que no es muy común que exista este tipo de actividades que fomenten un tiempo ocio saludable en este sentido se considera que el taller fue una forma innovadora de poner en práctica la socialización entre la comunidad, la participación y la convivencia.

Figura 56.



Fuente: Elaboración propia

Resultados: Con ayuda de la evaluación del proyecto por parte de los agentes el resultado del taller fue bueno y excelente porque se contó con la participación de

todos los infantes y padres de familia y fue excelente porque se vieron resultados y participación positiva por parte de las audiencias.

5.6 Calendario de trabajo

Tabla 6. Calendarización de la aplicación de instrumentos de evaluación.									
	Actividad	Tiempo	Fecha						
				Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
Los instrumentos fueron aplicados durante las 10 sesiones del taller	Control de las actuaciones.	5:30 pm a 6:15 pm	Del 19 de abril del 202 al 26 de mayo del 2023						
	Criterios de cobertura	5:15 pm a 6:00 pm							
	Control de la eficacia	5:30 pm a 6:15 pm							
	Control de logística	5:45 pm a 6:30 pm							
	Evaluación a los destinatarios	5:45 pm a 6:30 pm	26 de mayo del 2023						
	Evaluación a los padres de familia	5:45 pm a 6:30 pm							
	Evaluación al gestor del programa (auxiliar)	5:45 pm a 6:30 pm							

Fuente: Elaboración propia.

5.7 Recursos

La evaluación de los proyectos es un proceso de valoración, para ello se necesitaron diferentes recursos que permiten analizar todos los elementos que intervienen en el proyecto realizado en Tuxpan, Jalisco en la colonia Talpita con el fin de determinar su viabilidad y eficacia, entre ellos se identifican los siguientes tipos de recursos:

Recursos humanos: Para la aplicación de los instrumentos de evaluación fue necesario la participación de las alumnas Angelina Natali Contreras Pérez y Karina Bautista Cortes, como principales responsables del proyecto de intervención, además de agentes externos como son los padres de familia y el agente social Hugo César Reyes López estudiante de la Licenciatura en cultura física y deporte para la evaluación del proyecto.

Recursos Materiales: Los materiales requeridos para la realización de la evaluación fueron diversos, a continuación, se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 7. Recursos materiales				
Tipo de recurso	Materiales	Unidades	Costo	Total
Recursos materiales	Impresiones de instrumento de control de las actuaciones.	40 impresiones	\$1.00 c/u	\$40.00
	Impresiones de instrumento de criterios de cobertura	40 impresiones	\$1.00 c/u	\$40.00
	Impresiones de instrumento de control de la eficacia	40 impresiones	\$1.00 c/u	\$40.00
	Impresiones de instrumento de control de logística	40 impresiones	\$1.00 c/u	\$40.00
	Lápices	10 lápices	\$0.00	\$0.00
	Instrumento de evaluación a destinatarios	25 impresiones	\$1.00 c/u	\$25.00
	Instrumento de evaluación a padres de familia	25 impresiones	\$1.00 c/u	\$25.00
	Instrumento de evaluación a gestores	3 impresiones	\$1.00 c/u	\$3.00
Recursos económicos	Entrada a la unidad deportiva	8 entradas	\$ 2	\$16.00
	Trayecto	4 días	\$30	\$120.00
Gasto total: \$ 349.00				

Fuente: Elaboración propia.

Algunos de los recursos utilizados en la aplicación de los instrumentos de evaluación ya habían sido requeridos anteriormente en este caso los lápices, los cuales fueron útiles para no realizar nuevamente ese gasto y evitar que los gastos aumentaran.

Recursos financieros: Los recursos financieros utilizados para la aplicación de las actividades del plan de intervención, con base a la “*tabla 7.- Recursos materiales*”

\$349.00 con lo cual se utilizó para comprar algunos de los materiales utilizados, el traslado de una de las encargadas del proyecto y entradas a la unidad deportiva, lugar donde se aplicaron las actividades.

Recursos de infraestructura: El lugar más importante que se requirió para la ejecución del taller, así como la evaluación del mismo se llevó a cabo fue la unidad deportiva de la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco la cual es una dependencia municipal el acceso tiene un costo de \$2.00.

5.8 Equipo evaluador

El programa de intervención estuvo dirigido a los niños y las niñas de 7 – 9 años de edad de la colonia la Talpita de Tuxpan, Jalisco se estima que se tuvo una asistencia regular entre 25 a 30 alumnos para cada una de las 11 sesiones de las cuales se consideran que se llevaron a cabo de una forma oportuna, también se logró la participación de dos gestoras del programa y un agente externo que se involucraron de manera pertinente y necesaria en cada una de las actividades físico- recreativas, así como también para la obtención de información en el primer momento y al realizar la evaluación. El manejo de las actividades físico-recreativas, al inicio del taller demostraba nerviosismo conforme se iban avanzando las sesiones se fue generando un clima de confianza con los integrantes del curso, permitiendo adoptar una actitud de respeto, compromiso, participación y trabajo cooperativo.

CAPÍTULO 6. COMPETENCIAS PROFESIONALES

El presente capítulo tiene la finalidad de expresar las competencias que se desarrollaron durante la realización del proyecto de desarrollo educativo que se llevó a cabo en la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco con la población infantil de 7-9 años de edad, el diseño del programa que se realizó, permite al estudiante poner en práctica las competencias profesionales que se van adquiriendo durante la formación escolar, logrando así transformar la realidad educativa o social por medio de procesos de intervención.

A continuación, se hace un análisis de las competencias que adquiere el profesional de la Licenciatura en Intervención Educativa con lo desarrollado en el diseño del presente proyecto logrando describir brevemente las competencias que fueron puestas en práctica, así como los alcances y limitaciones que se presentaron durante la intervención realizada en la colonia Talpita.

Tabla 8. Competencias profesionales

COMPETENCIA	ALCANCES	LIMITACIONES
Crear ambientes de aprendizaje para incidir en el proceso de construcción de conocimiento de los sujetos, mediante la aplicación de modelos didácticos-pedagógicos y el uso de los recursos de la educación. Los ambientes de aprendizaje responderán a las características de los sujetos y de los ámbitos donde se espera influir profesionalmente, con una actitud crítica y de respeto y a la diversidad.	El ambiente de aprendizaje que se logró fue dentro de la unidad deportiva, debido a que se adaptó, espacio a una zona donde se podía realizar ampliamente las actividades físico recreativas que se tenían contemplados para los participantes, además de crear una zona atractiva con material físico y visual para los niños, como son aros, cuerdas, pelotas etc.	Una de las limitaciones al crear el ambiente de aprendizaje en una zona pública como la unidad deportiva del municipio fue que al ser para la población en general, no había un control de asistentes y fácilmente se podrían incorporar diferentes niños se podría considerar que no hubo una zona restringida, que permitiera trabajar con un cierto número de participantes
Realizar diagnósticos educativos, a través del conocimiento de los paradigmas, métodos y técnicas de la investigación social.	Se logró realizar un diagnóstico socioeducativo puesto que se analizó la colonia Talpita con el fin de identificar las necesidades de los colonos infantes en relación al tiempo ocio y el uso de los aparatos electrónicos por medio de la aplicación de encuestas.	Se considera que una de las limitaciones fue la población, debido a que solo fueron 50 participantes en el diagnóstico, lo cual solo se logró tener un estudio a menor escala, sin considerar a toda la población infantil de la colonia.
Diseñar programas y proyectos pertinentes para ámbitos	En el presente contenido, se logró poner la práctica esta	Se considera que no hubo limitaciones a mayor grado

educativos formales y no formales, mediante el conocimiento y utilización de procedimientos y técnicas adecuadas.	competencia de forma satisfactoria debido a que se diseñó casi un 100% del proyecto en la colonia Talpita de Tuxpan Jalisco.	puesto que fue fácil abordar técnicas y procedimientos para lograr satisfactoriamente el diseño del programa educativo.
Asesorar a individuos, grupos e instituciones a partir del conocimiento de enfoques, metodologías y técnicas de asesoría, identificando problemáticas, sus causas y alternativas de solución a través del análisis.	Durante la ejecución del taller aprendo y juego, se desarrolló esta competencia debido a que se tuvo la oportunidad de guiar y asesorar a los participantes en un 60% en las actividades físico-recreativas el resto del porcentaje fue por el agente social el alumno de la Lic. en cultura física y deporte quien fue parte del proceso de aplicación del taller.	No hubo complicaciones debido a que se contaba con la experiencia de un alumno de la carrera en cultura física, lo cual favoreció para trabajar en equipo y resolver dudas entre los gestores del programa.
Planear procesos, acciones y proyectos educativos en función de las necesidades de los diferentes contextos y niveles, utilizando los diversos enfoques y metodologías de la planeación.	Se logró planear los procesos y acciones mediante este proyecto en función de la colonia Talpita de Tuxpan, jal. adecuando así cada una de las actividades al contexto.	En cuanto a las limitaciones a la hora de realizar las planeaciones hubo algunas pues en ocasiones no se tomaba en cuenta el contexto desde diferentes puntos de vista lo que hacía que se corrigiera la actividad.
Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas específicas con base al conocimiento de diferentes enfoques pedagógicos.	Se obtuvo éxito al lograr cumplir con dicha competencia pues se identificó la problemática, se desarrolló, se adecuó al contexto específico y se puso en práctica para una mejora en el niño desde diferentes enfoques.	No se mostró dificultad pues los agentes estaban preparados para este tipo de proyectos.
Evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques, metodologías y técnicas de evaluación afín de que le permitan valorar su pertinencia y generar procesos de retroalimentación, con una actitud crítica y ética.	Para que se pudiera obtener un buen resultado dentro de este taller se evaluó mediante diferentes instrumentos en los cuales se obtuvo un buen resultado y se comprobó en que se podría mejorar.	No se identificó complicaciones pues los colonos participaron de la mejor manera mostrando que habían cambiado de sus hábitos día con día y que les hubiera gustado aprender más.
Desarrollar procesos de formación permanente y promover en otros, con una actitud de disposición al cambio e innovación, utilizando los recursos científicos, tecnológicos, y de interacción social que le permita consolidarse como profesional autónomo.	Se logró trabajar con una actitud de disposición al cambio e innovación dentro de este taller "Aprendo y Juego" y se recomienda a los padres de familia llevar a actividades extraescolares a los niños para que tengan ese tipo de actividades fuera de su rutina.	No se obtuvieron limitaciones pues también los aplicadores se comprometieron a seguir preparándose y actualizándose conforme vaya pasando el tiempo para motivar a las demás personas.

Fuente: Elaboración propia a partir de UPN (2002) Programa de rector. Competencias profesionales de la Licenciatura en intervención educativa.

CONCLUSIÓN

Al término del programa de intervención se analizó que el diseño del plan permitió alcanzar los objetivos a una considerable medida, puesto que es importante reconocer que en tan corto tiempo favoreció a desarrollar un cambio moderado, esto da como resultado haber concientizado a la población sobre la importancia de la práctica física y las actividades recreativas con el fin de tener buena salud pero sobre todo potenciar el principal objetivo del proyecto de intervención que fue fomentar las actividades físico-recreativas en los niños de 7-9 años de la colonia Talpita, de Tuxpan, Jalisco mediante la participación activa en el taller recreativo “Aprendo y juego” con la finalidad de moderar el uso de aparatos electrónicos por medio de las estrategias y dinámicas de juego seleccionadas acorde a la edad de los participantes de la colonia.

El presente programa en su conjunto permitió atender las necesidades detectadas en la colonia la Talpita de Tuxpan, Jalisco, previo al análisis e interpretación de los resultados que se obtuvo en las evaluaciones de inicio y final. El éxito del proyecto se debió fundamentalmente a que se partió de las necesidades e intereses de los infantes de la colonia, así como también se hizo algunos reajustes durante el desarrollo del mismo, el cual fue necesario planear estrategias de acuerdo a la capacidad física y motora de los participantes pero a su vez acondicionando actividades a la edad, gusto e interés de los niños con la finalidad de hacer más atractivas las sesiones para así lograr tener mayor participación y audiencia.

Cabe recalcar que la participación activa y consecuente de los destinatarios permitió que el proyecto logre resultados positivos que son muy notorios en la rutina diaria de los pequeños, de esta forma se logró disminuir paulatinamente su uso e incrementado la participación en actividades al aire libre que fomente la recreación actividad durante el tiempo libre u ocio. Al haber culminado el plan de intervención los participantes fueron capaces de conocer las diferentes alternativas de realización de actividades físicas-recreativas con el fin de disminuir diversas enfermedades causada por el uso excesivo de aparatos electrónicos, el desarrollo consecutivo y dinámico de las sesiones de trabajo despertó el interés en los infantes y padres de familia, los mismos que contribuyeron al logro de los objetivos planteados en el programa de

intervención logrando que los infantes de la colonia desarrollar habilidades motrices como la resistencia, fuerza y velocidad pero también habilidades sociales como el trabajo en equipo, la escucha activa, empatía, negociación y demás, mediante la aplicación de diversas estrategias de juego que fueron puestas en práctica con ayuda de las gestoras del programa y del estudiante de la licenciatura en cultura física y deporte que con su conocimiento aportó a aplicar las actividades de manera exitosa y oportuna.

Se considera que los conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y actitudes se han puesto en acción han permitido una perspectiva distinta del quehacer profesional y, llegado el momento que el desempeño como profesionales permitirá una comprensión más amplia sobre algunas cuestiones fundamentales que todo profesional debe abordar. Es así que se reconoce la posibilidad de diseñar, ejecutar y evaluar modelos de intervención social en determinadas problemáticas sociales.

Además de esto, también se observó la importancia de trabajar en el ámbito comunitario, enfatizando las fortalezas con las que cuentan la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco colaborar desde una visión positiva hace que la población esté más implicada y predispuesta a contribuir realizar acciones oportunas para mejor su propio contexto, por su parte la actitud que mostraron las gestoras del proyecto como equipo de trabajo, influyó significativamente a lo largo de la puesta en marcha, así como también del taller diseñado para los colonos, en sí, en todas las etapas del proceso. Es importante precisar, que las acciones que mantuvieron siempre con vida el programa, se realizaron siempre con la ética y profesionalismo que deben ser propios de la carrera y que deben estar reflejados en los propósitos como gestores del plan de intervención.

SIGLAS Y ABREVIATURAS

PROENSI: Profesionales En Servicios Industriales.

UNIVER: Universidad Veracruzana.

UNAM: Universidad Nacional Autónoma de México.

STA: Sindicato de Trabajadores de Atenguillo.

UAVI: Unidades de Atención a la Violencia Intrafamiliar.

ANISE: Análisis de Necesidades de Intervención Socioeducativa.

INSM: Instituto Nacional de Salud Mental.

ASISA: Asistencia Sanitaria Interprovincial de Seguros.

OMS: Organización Mundial de la Salud.

IMSS: Instituto Mexicano del Seguro Social.

ISSSTE: Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado.

INEGI: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática.

GLOSARIO

Cihualpilli: Proviene del vocablo náhuatl, palabra conocida también como Tzuapili o Cihualpilli que significa: “distinguida señora dulce, y fina fruta de zapote”.
(Gobierno de Tlaxcala, Jalisco plan municipal de desarrollo y gobernanza, 2021-2024)

Directrices: Norma o conjunto de normas e instrucciones que se establecen o se tienen en cuenta al proyectar una acción o un plan. (Eduars, M. 2016)

Exhortar: Incitar a alguien con palabras a que haga o deje de hacer algo. (RAE, 2023)

Hiperconectividad: Se utiliza para designar los distintos medios de comunicación con los que contamos actualmente como el correo electrónico, las redes sociales, la mensajería instantánea, el teléfono y el internet. (Secretaría de cultura, 2018)

Huizache: Árbol de ramas espinosas y corteza delgada, con vainas largas de color morado negruzco de las que se extrae una sustancia que se emplea para fabricar tinta negra. (Diccionario digital, 2023)

Náhuatl: Grupo indígena ya un conjunto de lenguas indígenas estrechamente relacionadas entre sí. (RAE, 2023)

Raciocinio: Argumento o razón que se aduce para demostrar algo. (RAE, 2023)

Sedentarismo: Modo de vida de las personas que apenas hace ejercicio físico. (Biblioteca Nacional de Medicina 2021)

Susceptible: Que tiene las condiciones necesarias para que suceda o se realice aquello que se indica. (Diccionario de la lengua española, 2022)

Tochpan: Significa tierra de conejos, donde abundan los conejos, o lugar donde hay conejos. (*Gobierno de Tuxpan, Jalisco plan municipal de desarrollo y gobernanza, 2021-2024*)

REFERENCIAS

ACAYA, (2016, febrero 08) *El tiempo libre y su orientación*. [Mensaje en un blog]. Acaya servicios sociales, educativos y culturales. <https://acaya.es/tiempo-libre-orientacion/#:~:text=Seg%C3%BAn%20Erich%20Weber%2C%20el%20tiempo,resulte%20posible%20llevar%20una%20vida.>

Álvarez, G. (2011) *Diseño y evaluación de programas de educación emocional*. CISS PRAXIS.

Álvarez, R. (2002) *Diseño y evaluación de programas*. EOS.

ASISA (2018, noviembre 27). *Los niños y los aparatos electrónicos* [Mensaje en un blog]. ASISA <https://www.blogdeasisa.es/salud/bienestar/los-ninos-y-los-aparatos-electronicos/>

Becerra, M. (2018). *La inmaculada concepción de los medios*. <https://www.pagina12.com.ar/diario/elpais/1-104952-2008-05-27.html>

Benítez, J., Cadenas, M., Campón, O., Espartero, A., Muñoz, E. (2015) *Concepto de recreación* https://revistaheduca.files.wordpress.com/2015/03/3_-articulo-quino-benitez.pdf

Biblioteca Nacional de Medicina (2021, abril 29) *Riesgos de una vida sedentaria*. <https://medlineplus.gov/spanish/healthrisksofaninactivelifestyle.html>

Bisquerra, R. (2010) *Modelos de orientación e intervención psicopedagógica*.

Blasco, Ma. (2011, mayo) *La educación en el ocio y el tiempo libre*. file:///C:/Users/bauti/Downloads/CURSO-45-La-educaci%C3%B3n-en-el-ocio-y-el-tiempo-libre.-Manual-para-el-alumno-a.pdf

Briseño, W. (2022, agosto 06). *La recreación* [Mensaje en un blog]. La recreación en educación física <https://larecreacion30287960.blogspot.com/2022/08/la-recreacion.html>

Cruz, E. (2022). *Efectos sobre la salud por el uso abusivo de la tecnología*. Ocronos, Vol. V; nº4: 61. <https://revistamedica.com/efectos-salud-uso-abusivo-tecnologia/>

Cualla, C. (2017, abril 09) *Ventajas y desventajas de la tecnología para niños* [Mensaje en un blog]. El mueble suizo juniors <https://elmueblesuizojuniors.com/blogs/noticias/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia-para-los-ninos>.

Díaz, M. (2020, agosto 06). *La importancia de la recreación en el aprendizaje y desarrollo de los niños* [Mensaje en un blog]. Clínica las condes <https://www.clinicalascondes.cl/BLOG/Listado/Pediatrica/importancia-recreacion-desarrollo-ninos#:~:text=La%20recreaci%C3%B3n%20aumenta%20la%20confianza,aprendiendo%20de%20las%20diferentes%20experiencias>.

Diccionario de la lengua española (2022) *Real Academia Española*. [Mensaje en un blog]. Madrid, 21a. ed.

Diccionario digital (2023) *Definiciones*. <https://es.bab.la/diccionario/espanol/huizache>

Eduars, M. (2016, mayo 11) *Planeación por liderazgo*. <https://prezi.com/ixi7yeeeirld/planeaciexhorton-por-liderazgo/>.

García, J. (2020) *Calidad de sueño y su relación con el uso de dispositivos celulares*. [Trabajo de grado, universidad del Azuay]. Repositorio institucional facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10220/1/15850.pdf>

Gobierno de México (2020) *censo poblacional de Tuxpan Jalisco*. <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/tuxpan#:~:text=Seg%C3%BAn%20datos%20Censo%20Poblacional%202020%2C%20se%20registraron%209.65k%20viviendas>.

Gobierno de Tuxpan Jalisco (2021-2024). *Plan municipal de desarrollo y gobernanza Tuxpan Jalisco*. <https://tuxpan-jal.gob.mx/transparencia-2022/8%20iii%20a%20plan%20de%20desarrollo%20municipal%202021-2024.pdf>

IIEG, (agosto 2022) *Diagnóstico de Tuxpan Jalisco*. <https://iieg.gob.mx/ns/wp-content/uploads/2022/10/Tuxpan.pdf>

Market data México, (2021) *Estudio de mercado: Colonia Talpita, Tuxpan Jalisco*. <https://www.marketdatamexico.com/es/article/Colonia-Talpita-Tuxpan-Jalisco>

Ministerio de salud (2015, enero 26). *El uso excesivo de los aparatos electrónicos*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/30804-el-uso-excesivo-de-los-dispositivos-electronicos-por-ninos-es-de-alto-riesgo-para-su-salud-mental>

Montilla, J. (2016, marzo 06) *¿Qué es recreación?* <https://es.scribd.com/document/303377666/Que-Es-Recreacion#>

OMS, (2022) *Actividad Física*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>

Pérez, C. (2000) *Como detectar las necesidades de intervención socioeducativa. Fases del diagnóstico*. NARCEA

Real Academia Española (2023) Definición de exhortar. <https://dle.rae.es/exhortar>

Revista digital para profesionales de la enseñanza (2011) *El juego en la etapa infantil*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Rodríguez, M. (2002). *El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar*. https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/taller_una_estrategia_para_aprender_ensenar_e_investigar_0.pdf

Rodríguez, S. (2010). *La ocupación del tiempo libre: Una propuesta de programación recreativa en los jóvenes de 15 - 20 años del municipio bahía honda*. *Revista, Ciencia e innovación tecnológica en el deporte*. 13, 1-10. 2010.file:///C:/Users/bauti/Downloads/DialnetLaOcupacionDelTiempoLibreUnaPropuestaDeProgramacio-6173675.pdf

Sánchez J. (2014). *El tiempo libre, el ocio y la recreación y sus perspectivas epistemológicas*. *Revista Digital EFDeportes*, 19-Nº193 <https://www.efdeportes.com/efd193/tiempo-libre-ocio-perspectivas-epistemologicas.htm#:~:text=Desde%20la%20perspectiva%20marxista%20el,formaci%C3%B3n%20integral%20de%20la%20personalidad>

Secretaria de cultura (2018, mayo 18) *¿Sabes qué es la hiperconectividad? y, ¿Qué tiene que ver con el Día Internacional de los Museos?* [Mensaje en un blog]. <https://www.gob.mx/cultura/articulos/dia-internacional-de-los-museos-157499?idiom=es>

Statista (2023) *Porcentaje de usuarios de teléfonos celulares sobre la población en México de 2015 a 2021*. <https://es.statista.com/estadisticas/1092097/tasa-penetracion-telefonos-celulares-mexico/>

Vegazzo, I. (2019, junio 04) *Ocio, tiempo libre y turismo: tres conceptos vinculados por la naturaleza humana* [Mensaje en un blog]. Universidad Privada del Norte <https://blogs.upn.edu.pe/negocios/2019/06/04/ocio-tiempo-libre-y-turismo-tres-conceptos-vinculados-por-la-naturaleza-humana/#:~:text=El%20soci%C3%B3logo%20franc%C3%A9s%20Joffre%20Dumazedier,profesionales%2C%20familiares%20y%20sociales%E2%80%9D.>

ANEXOS

Anexo 1.- Cuestionario padres de familia.



Cuestionario Padres de Familia



Fecha:

Objetivo: Conocer las opiniones de los padres de familia que viven en la colonia Talpita a cerca de las actividades recreativas dentro de la comunidad.

Instrucciones: marque con una palomita el reactivo “siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca, o nunca” según sea la respuesta otorgada al reactivo indicado.

Indicador	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
¿Su hija(o) se integra a las actividades recreativas en su comunidad?					
¿Cree usted que la práctica de actividades recreativas mejora la calidad de vida?					
¿Recibe alguna información sobre la importancia de implementar actividades que fomenten la actividad física?					
Usted como padre de familia, ¿Apoya la práctica recreativa en la comunidad?					
¿Considera que la práctica recreativa incentiva a los niños a mejorar su entorno social?					
¿Considera que la práctica recreativa le ayudaría a su hijo(a) a moderar el uso de los aparatos electrónicos					



Anexo 2.- Cuestionario a la población infantil



Fecha:

Objetivo: Obtener información sobre el uso del tiempo libre de los niños que viven en la colonia Talpita de Tuxpan, Jalisco.

✓ Subraya la respuesta correcta según consideras como dedicas tu tiempo ocio.

Género:

Edad:

1- ¿Cuántas horas por día le dedicas al ocio? (tiempo de descanso)

- a) 1 Hora
- b) 2 Horas
- c) 3 Horas

2- ¿Qué haces en tus tiempos libres?

- a) Estudiar
- b) Usar aparatos electrónicos
- c) Nada

Otros: _____

3- ¿Tienes alguna clase de hobby?

- a) Si
- b) No

4- Si respondió que si la pregunta anterior, ¿cuál es su hobby y cuánto tiempo lo practica?

- a) 1 Hora
- b) 2 Horas
- c) Nada

5- ¿Practicas su hobby en forma individual o con otras personas?

- a) Solo
- b) Con otras personas

6- ¿Cuál es tu deporte preferido?

- a) Fútbol
- b) Boli bol
- c) Básquet bol
- d) Natación
- e) Otro: _____

7- ¿Qué tipo de actividades te gusta hacer?

- a) Actividades al aire libre
- b) Actividades en la casa

8- ¿Cuáles actividades realizas más frecuentemente?

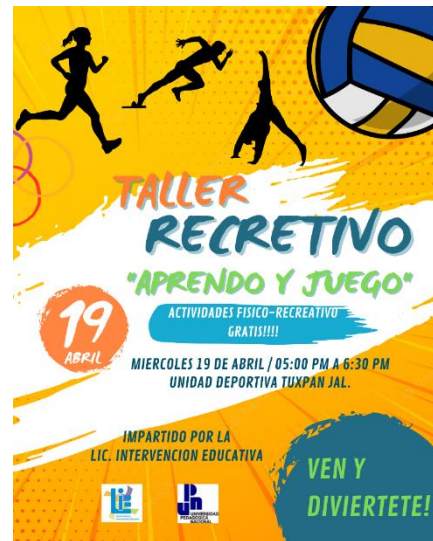
Intereses propios

Instrucciones: Preguntar a los participantes y marcar con una palomita la opción de mayor agrado del niño@.

[illegible]

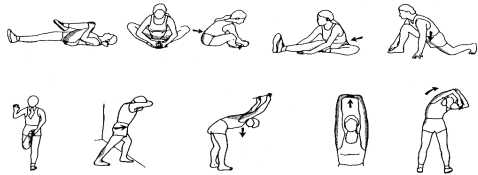
Anexo 4.- Cartas descriptiva

Planeación previa para la ejecución del taller		
Tema o actividad: Difusión del taller	Fecha: Del 10 al 14 de abril 2023	Tiempo:
Objetivo: invitar a la población infantil de 7-9 años de edad a participar en el taller recreativo “aprendo y juego”		
Gestores del programa: Karina Bautista Cortes Y Angelina Natali Contreras Pérez.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
Material	Tiempo	Espacio
Redes sociales vía WhatsApp y Facebook	Durante una semana	Unidad deportiva
La difusión del taller “juego y aprendo” consistirá en realizar una invitación a padres de familia y población infantil de la colonia Talpita a participar en el taller recreativo que se llevará a cabo en la unidad deportiva de la comunidad, con el propósito de disminuir el uso de los aparatos electrónicos e incentivar a los niños a la activación física por medio de implementación de diversas actividades que le ayuden a su cuerpo a estar en activación motriz. El cartel estará publicado por medio de redes sociales de los gestores del programa y a su vez será colocado fuera de la unidad deportiva para que esté visible al público. La actividad será publicada una semana antes de la fecha de inicio del taller.		

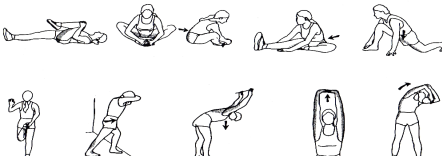


Sesión 1		
Tema o actividad: el río	Fecha: 19/abril/2023	Tiempo:1 hora 30 minutos
Objetivo: Satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Al inicio comenzaremos con una actividad de integración conociendo entre sí como diciendo cada uno su nombre y que les gusta hacer en su tiempo libre, en donde le explicaremos a los niños la actividad a desarrollar: Se pedirá que se pongan todos los niños en una línea para que después se separen un poco para poder empezar a realizar el estiramiento del cuerpo (tipo calentamiento). 	30 minutos	Unidad deportiva
		Materiales
	Desarrollo: Se dan 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua). Esta actividad consta de formar dos equipos con la misma cantidad de integrantes el cual cada uno llevará una hoja blanca reciclada, los dos equipos se formarán en una línea de mayor a menor o viceversa y al último integrante se le recogerá la hoja. El objetivo es que los integrantes deben de llegar al otro extremo de la cancha sin caer al río en esta actividad las hojas blancas tomarán el rol de piedras por el cual tienen que brincar para llegar al objetivo. El primer equipo que vaya y regrese al inicio con todas las hojas recogidas será el ganador.	45 Minutos
Cierre: Para culminar la sesión se pedirá a los pequeños que se sienten en la cancha en un círculo y preguntarles si les gusto la clase, además de cual es el nombre de algunos de sus compañeros al azar, si están cansados, así mismo como recordarles sobre la siguiente clase y hacer la despedida.	15 minutos	
Observaciones:		

Sesión 2			
Tema o actividad: confía en tu compañero		Fecha: 21/abril/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo.			
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.			
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.			
		Tiempo	Espacio
Inicio: Comenzaremos con una actividad de integración se iniciará con preguntas sobre ¿Qué tanto confiarías en ti? ¿Confiarías en tu compañero? Realizando una lluvia de ideas procediendo después a explicar a los niños la actividad a desarrollar:  Se pedirá que se pongan todos los niños en una línea para que después se separen un poco para poder empezar a realizar el estiramiento del cuerpo (tipo calentamiento).		30 minutos	Unidad deportiva
			Materiales
Desarrollo: Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua) El compañero que este al lado será su guía, tratando de trasladarlo de un extremo a otro y viceversa, esta actividad tratara sobre hacer vinas con el compañero de al lado donde uno irá caminando con los ojos cerrados solo recibiendo indicaciones de su compañero, pero sin tocarlo y al regreso cambiaran de puestos para que ambos vivan la experiencia		45 minutos	Tela para tapar los ojos
Cierre: Para culminar la sesión se le pedirá a los niños que nos cuenten que les pareció la actividad que se realizó y como se sintieron al llevarla a cabo y despedirnos de ellos.		15 Minutos	
Observaciones:			

Sesión 3		
Tema o actividad: Aros locos	Fecha: 26/abril/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Comenzaremos con una actividad de integración todos participaran, pero antes se les hablara sobre lo veloces que son donde le explicaremos a los niños la actividad a desarrollar: Se pedirá que se pongan todos los niños en una línea para que después se separen un poco para poder empezar a realizar el estiramiento del cuerpo (tipo calentamiento). 	30 minutos	Unidad deportiva
		Materiales
	45 minutos	20 aros
Desarrollo: Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua). Esta actividad de los Aros locos consta de formar los 20 Aros en forma de viorita y de formar dos equipos con la misma cantidad de integrantes el cual un equipo estará en el inicio y otro al final los dos que están formados al comienzo solamente ellos comenzaran a brincar con los dos pies por cada aro cuando topen tendrán que jugar un piedra papel o tijera y el que pierda va saliendo mientras otro integrante de su equipo comienza a avanzar para no dejar ganar al equipo contrario así mismo jugando todos los miembros.		
Cierre: Para culminar la sesión se le pedirá a los niños que nos cuenten que les pareció la actividad que se realizó y como se sintieron al llevarla a cabo y despedirnos de ellos.	15 minutos	
Observaciones:		

Sesión 4		
Tema o actividad: globos locos	Fecha: 28/abril/2023	Tiempo:1 hora 30 minutos
Objetivo: Satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Al iniciar sesión se les comunica a los participantes que trabajarán ejercicios físicos de calentamiento que les permitirían mejorar la flexibilidad y fortalecimiento de los músculos, dando énfasis a la importancia de hacer este tipo de ejercicios, ya que todo el cuerpo antes de iniciar actividad física es importante entrar en calor, sirve como prevención de lesiones y disminuir el dolor físico.	30 minutos	Unidad deportiva
		Materiales
Desarrollo: Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua) Se practicará ciertos ejercicios para manejar adecuadamente la respiración y la relajación. Estos ejercicios ayudan como el propio nombre lo indica; a relajarse y tener mayor capacidad de concentración en los niños. Ya entrados "en calor", se explicará la actividad de "Globos", que consta que los participantes se sienten en el suelo, en forma de círculo con un globo por cada participante. Se les pide que tomen el globo por el extremo abierto: inhalar, e exhalar lentamente sobre el globo, durante 1 minuto por 30 segundos de descanso, se repitió 3 veces el mismo ejercicio. De esta forma comprueban las oscilaciones del globo Una vez hecho lo anterior, se introducirán varias variantes. Primera variante: una vez inflado su globo (por niño), se distribuyen libremente por el espacio. Tienen que caminar, a la señal del animador, los participantes formarán grupos de dos con igual color de globo. Segunda variante: a la señal del animador, los participantes formarán distintas agrupaciones en función del número de personas y del color de los globos (tercias, cuartetas, quintetas, etc.)	45 Minutos	50 globos de diferentes colores
Cierre: Terminando esta actividad, se dispone al grupo en plenaria para analizar la experiencia de esta sesión.	15 Minutos	
Observaciones:		

Sesión 5			
Tema o actividad: El burrito		Fecha: 03/mayo/2023	Tiempo:1 hora 30 minutos
Objetivo: Satisfacer oportunamente la integración entre todos los niños, elevando la capacidad productiva de la fuerza grupal y propiciar su desarrollo.			
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.			
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.			
		Tiempo	Espacio
Inicio: Al iniciar sesión se les comunica a los participantes que trabajarán ejercicios físicos de calentamiento que les permitirían mejorar la flexibilidad y fortalecimiento de los músculos, dando énfasis a la importancia de hacer este tipo de ejercicios, ya que todo el cuerpo antes de iniciar actividad física es importante entrar en calor, sirve como prevención de lesiones y disminuir el dolor físico. 		30 minutos	Unidad deportiva
Desarrollo: Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua) Se practicará ciertos ejercicios para manejar adecuadamente la respiración y la relajación. Estos ejercicios ayudan como el propio nombre lo indica; a relajarse y tener mayor capacidad de concentración en los niños. Ya después se les dará un listón de aproximadamente 50 cm a cada uno de los niños de los cuales se lo tendrán que poner en la parte trasera de su short o pan o lo que lleven puesto atorándolo ahí este juego es llamado “el burrito” para después de que todos los niños coloquen su listón contar del uno al tres donde solo correrán en la cancha indicada y todos entre todos trataran de quitar la cola al burro, el niño que junte más colas será el ganador		45 Minutos	50 listones de 50 cm cada uno.
Cierre: Terminando esta actividad, se dispone al grupo en plenaria para analizar la experiencia de esta sesión.		15 Minutos	
Observaciones:			

Sesión 6		
Tema o actividad: el jardinero	Fecha: 05/mayo/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Estimular la orientación espacial.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
Desarrollo:	Tiempo	Espacio
Inicio: Para iniciar la sesión se indica a los participantes la importancia de calentar antes de la actividad previa posteriormente todos se colocarán en binas dentro de un cuadro guiado por el piso. - En parejas realizaran el calentamiento que consiste en 10 saltos de cuerda mientras que su bina dará vueltas a la cancha, una vez que termine el compañero los 10 saltos, se intercambiaran los roles. - Se deben de completar 3 rondas. Al finalizar se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua).	30 minutos	Unidad deportiva
		Materiales
Desarrollo: Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo. Al finalizar se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua)	45 Minutos	25 sogas para saltar Un objeto que represente un instrumento de jardinería. Pañuelo para tapar los ojos.
Cierre: Para evaluar la actividad es importante conocer que emociones que vivenciaron y cuestionar lo siguiente: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio y las trabas como les hizo sentir?	15 Minutos	
Observaciones:		

Sesión 7			
Tema o actividad: pelota al aire		Fecha: 17/mayo/2023	Tiempo:1 hora 30 minutos.
Objetivo: Aprender los nombres de los integrantes del grupo y a su vez estimular la precisión, lateralidad, visión espacial en los envíos			
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.			
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.			
Desarrollo:		Tiempo	Espacio
Inicio: Para calentar, la actividad de inicio consistirá en realizar carreras, para ello se indica que deberán hacer dos columnas con el mismo número de participantes. Se colocan dos personas u conos a unos 10 metros de distancia. El aplicador dará la voz de inicio, salen los dos primeros de la fila corriendo y dan 4 vueltas alrededor del cono o la persona y se regresan al llegar salen los segundos y así sucesivamente. El equipo que termine primero es el ganador y los otros reciben un castigo para hacer interactivo y divertido la práctica. Al finalizar se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua)		30 minutos	Unidad deportiva
			Materiales
Desarrollo:		45 minutos	2 pelotas
Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de tomarlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido mencionados. Al finalizar se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua)			
Cierre:		15 minutos	
Para evaluar la actividad es importante conocer que emociones que vivenciaron y cuestionar lo siguiente: ¿Cómo se han sentido? ¿Recordaron los nombres de sus compañeros? ¿Se les dificultó la actividad?			
Observaciones:			

Sesión 8		
Tema o actividad: cangrejos, cuervos y grullas	Fecha: 19/mayo/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos.
Objetivo: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Para calentar, la actividad de inicio consistirá en que todos los jugadores deberán colocarse en círculos agarrados de las manos, se queda uno fuera del círculo el cual va a correr alrededor, esta toca alguien y esa persona sale corriendo por el lado contrario. El primero que llegue al lugar de donde salió el jugador gana, el otro queda fuera y hace lo mismo. La persona que quede tres veces fuera se le hace penitencia. Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua)	30 minutos	Unidad deportiva
Desarrollo: Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea, un equipo son los cuervos, el otro son las grullas. Si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si se grita cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si se grita cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores	45 minutos	Materiales Ninguno
Cierre: Para evaluar la actividad es necesario cuestionar ¿Fue un reto trabajar en equipo? ¿Su participación en el grupo favoreció para ganar o perder? ¿Qué les hizo falta para contribuir al equipo?	15 minutos	
Observaciones:		

Sesión 9		
Tema o actividad: cazadores, sabuesos y venados:	Fecha: 24/mayo/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Mejora de la espontaneidad y la creatividad en el movimiento expresivo, expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Para calentar, la actividad de inicio consistirá en que los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores diciendo “sígueme”. Cuando ha tocado cinco o seis jugadores, salta, brinca, corre, etc. fuera del círculo. Después de una rato grita: “a casa” y todos deben correr hacia sus lugares. El que llegue primero va a ser el nuevo director. Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua).	30 minutos	Unidad deportiva
Desarrollo: Se divide la unidad en dos grupos, de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.	45 minutos	Materiales
		Ninguno
Cierre: Para evaluar la actividad es importante conocer que emociones se vivenciaron y cuestionar lo siguiente: ¿Cómo se han sentido? ¿Se les dificultó la comunicación por no expresarse con sonidos? ¿Cuál es la importancia de la comunicación?	15 minutos	
Observaciones:		

Sesión 10		
Tema o actividad: Carrera de cien pies al revés	Fecha: 26/mayo/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Potenciar el trabajo en equipo		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Para calentar, la actividad de inicio consistirá en que un número impar de jugadores se mueven por todo el lugar durante un rato. Cuando el animador de la señal, debe sentarse en el suelo poniendo los pies “suela con suela” con otra persona. Quien quede sin compañeros tres veces pierde. Se da un descanso de 2 minutos para que los niños se hidraten (tomen agua).	30 minutos	Unidad deportiva
Desarrollo: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos, aunque al menos debe haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas, las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del aplicador del juego el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.	45 minutos	Materiales
		Ninguno
Cierre: Para evaluar la actividad es necesario cuestionar ¿Fue un reto trabajar en equipo? ¿Su participación en el grupo favoreció para ganar o perder? ¿Qué les hizo falta para contribuir al equipo?	15 minutos	
Observaciones:		

Sesión 11		
Tema o actividad: Really final de taller	Fecha: 31/mayo/2023	Tiempo: 1 hora 30 minutos
Objetivo: Demostrar las habilidades físicas y sociales desarrolladas durante la puesta en marcha del taller		
Aplicadores: Karina Bautista Cortes, Angelina Natali Contreras Pérez y Hugo César Reyes López.		
Destinatarios: Niños de 7-9 años de la colonia Talpita de Tuxpan, Jal.		
	Tiempo	Espacio
Inicio: Para dar inicio al Really final del taller, se da unas palabras de bienvenida a los participantes y padres de familia que podrán colaborar con la actividad. Posteriormente se dan la primera llamada para iniciar el Really y las respectivas indicaciones y reglas, para ello es necesario recordarles a los participantes que la rutina constará de 5 circuitos.	30 minutos	Unidad deportiva
Desarrollo: Una vez anunciada la segunda llamada, se organiza a los participantes en tres equipos, estos se distribuirán por igual conforme a la asistencia que haya. Una vez conformados los tres equipos, a cada uno se le asigna un color que identifique al equipo (rojo, azul, y amarillo). Para la tercera llamada e inicio de la competencia cada equipo tendrá que colocarse en el punto inicial para así trabajar en equipo y terminar cada uno de los cinco circuitos que estarán ubicados en distintos puntos dentro de la unidad deportiva de la colonia Talpita, lugar donde será el evento final. Circuito 1.- Correr y saltos de cuerda: consiste en que el primer participante tendrá que correr tres metros y hacer 10 saltos, una vez que termine chocará la mano a su compañero y realizará la misma actividad hasta que todos los participantes del equipo terminen y avancen al segundo circuito. Circuito 2.- Gusano de aros: todos los participantes tomados de las manos tendrán que pasar sin soltarse un aro de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Una vez que lo logren pasan a lo siguiente Circuito 3.- El tino: los participantes tendrán que colocarse a dos metros frente a una barrica donde tendrán que encestar 20 pelotas del color que identifique al equipo, para ello tendrán que tomar las pelotas de una pequeña alberca de pelotas, es trabajo en equipo por ello es importante que entre todos cumplan la meta, una vez se logre pasa la ronda. Circuito 4.- Encostados: cada integrante brincará dentro del costal hasta llegar al cono, una vez que llegue chocará la mano de su compañero y pasará el siguiente hasta terminar todos. Una vez que lo logren pasan a la ronda final. Circuito 5.- Aros colgantes: en un área estará un camino de aros en el aire, cada uno de los participantes tendrán que cruzar sin dañar el camino una vez que el equipo completo este del otro lado, todos tomados de las manos correrán al metal final.	45 minutos	Materiales Material para el Really: Aros Pelotas Sogas Conos Listones de tres colores. Material para el evento: Bocina y micrófonos
Cierre: Para finalizar se entregan unas medallas simbólicas hechas por las gestoras del programa al equipo ganador y un reconocimiento al resto de los niños por su participación en el taller. Para cerrar el evento se da unas palabras de despedida.		15 minutos
Observaciones:		

Anexo 5.- Criterios de control y monitoreo



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144

Licenciatura en Intervención Educativa

Control de las Actuaciones.



Objetivo: Determinar el desvío entre lo planeado y lo realizado y como consecuencia corregir las acciones para el logro de los objetivos fijados.

Instrucciones: Marca con una “X” si el elemento indicado se ha sido cumplido en la aplicación del programa (curso, taller, seminario, etc.)

		SI	NO
Planificación o diseño	1.-	Se realizaron planificaciones del programa.	
	2.-	Todos los asistentes realizaron las actividades indicadas.	
	3.-	La metodología empleada fue adecuada para la correcta aplicación de las actividades.	
	4.-	Los gestores del programa intervinieron de manera adecuada para las actividades.	
	5.-	Se contaron con los recursos necesarios para emplear el programa.	
Concretación de las actuaciones	6.-	Los gestores del programa trabajaron bajo un mismo plan de intervención.	
	7.-	Las modificaciones que hicieron los gestores del programa se aplicaron de forma coordinada para un buen funcionamiento.	
Control de las actuaciones	8.-	Los ajustes realizados van en función a lo planificado.	
	9.-	Las actividades realizadas se adecuaron a los gustos y temas de preferencia recreativa de los destinatarios.	
	10.-	Los objetivos y contenidos del programa corresponden al contexto y necesidades del programa.	
	11.-	Existió congruencia entre lo planificado y lo realizado.	
	12.-	Las modificaciones realizadas están justificadas por gestores del programa.	
		Observaciones:	



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144

Licenciatura en Intervención Educativa

Criterios de Cobertura.



Objetivo: Identificar el alcance de la asistencia por parte de los miembros del programa

Instrucciones: Marcar con una X si el elemento indicado se encuentra disponible para aplicar el programa.

	INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
1.-	La asistencia superó el 50% de los destinatarios esperados.			
2.-	La puntualidad de los destinatarios favoreció a dar inicio a la sesión en tiempo y forma.			
3.-	Las actividades cumplieron con el tiempo requerido para todos los participantes.			
4.-	El tiempo programado para la sesión fue suficiente.			
5.-	La hora prevista favoreció la asistencia y participación de los destinatarios.			
6.-	El lugar fue adecuado para el número total de destinatarios.			
7.-	Las actividades programadas fueron adecuadas para el número de destinatarios.			
8.-	El número de gestores fue suficiente para la aplicación de las actividades.			
9.-	Las actividades programadas fueron suficientes para cada sesión.			
10.-	Se logró la participación activa de todos los miembros del programa.			

Objetivo: Asegurar que se ha conseguido los logros planteados con el material requerido.

Instrucciones: Marca con una "X" si el elemento indicado ha sido cumplido eficazmente en la aplicación del programa, curso- taller.

			SI	NO
EFICACIA	1.-	Se han cumplido los objetivos esperados en cada sesión.		
	2.-	Los gestores del programa tienen la capacidad de producir el aprendizaje deseado en los participantes.		
	3.-	Las actividades utilizadas son eficaces para detener porcentajes altos como resultado positivo.		
EFICIENCIA	4.-	Se han realizado adecuaciones de mejora.		
	5.-	Los medios son efectivos para alcanzar las metas previstas.		
EFECTIVIDAD	7.-	Han sido los productos terminados a tiempo y dentro del presupuesto.		
	8.-	Los resultados obtenidos han sido los esperados.		
	9.-	Existe una relación entre los medios utilizados en las actividades y los resultados obtenidos.		
	10.-	Utiliza los medios para conseguir buenos resultados.		



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144

Licenciatura en Intervención Educativa

Control de Logística.



Objetivo: Asegúrese que estén disponibles los medios necesarios en cada momento del programa.

Instrucciones: Favor de marcar con una (X) si el elemento indicado se encuentra disponible para aplicar el programa, curso- taller.

			Si	No
Recursos humanos	1.-	Asistieron los responsables del programa y personal de apoyo.		
	2.-	Los responsables del programa (interventores) llegaron 15 minutos antes de dar inicio.		
	3.-	Los responsables del programa van presentables (de acuerdo al contexto).		
Recursos materiales	4.-	Los responsables del programa cuentan con el material necesario (conos, aros, sogas, pelotas, etc.)		
	5.-	Los materiales (conos, aros, sogas, pelotas, etc.) que se utilizaron fueron los adecuados a cada una de las actividades.		
	6.-	Los materiales que se utilizaron en el taller fueron suficientes.		
	7.-	Los materiales utilizados en el taller eran de calidad.		
	8.-	Los materiales utilizados en el taller se eligieron acorde a la actividad planificada.		
Recursos de infraestructura	9.-	La cancha estuvo disponible para los destinatarios de la colonia Talpita.		
	10.-	La unidad deportiva de Tuxpan, Jalisco se encontraba limpia y en condiciones de poder trabajar en ella.		
	11.-	Fue suficiente el espacio para los destinatarios.		
	12.-	La ventilación fue la adecuada.		
	13.-	Hubo distractores externos (el paso de automóviles, motos, cargos de carga pesada) que impidieron la aplicación de las actividades planificadas.		

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144

[illegible]

[illegible]

Anexo 7.- Evaluación de entrada



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144 Licenciatura en Intervención Educativa



Objetivo: Evaluar el diseño y los recursos disponibles para la consecución de las metas y objetivos del programa.

Instrucciones: Marca con una “X” si el elemento indicado ha sido cumplido en criterios de excelente, bueno o regular según te lo menciona.

EVALUACIÓN DE ENTRADA					
Evaluación para los gestores del programa					
			Excelente	Bueno	Regular
Recursos	Humanos	¿Cómo consideras que tus maestros impartieron la actividad y la clase?			
		¿Cómo calificarías el rendimiento de tus maestros?			
	Materiales	¿El material utilizado en las sesiones fueron atractivas para tu uso?			
		¿El material utilizado fue suficiente para ti y tus compañeros?			
	Infraestructura	¿El lugar donde fue realizada la sesión (unidad deportiva) tuvo espacio suficiente para ti y tus compañeros?			
		¿El lugar fue adecuado para realizar la sesión?			
		¿Como calificarías la unidad deportiva como un lugar para realizar actividades físico-recreativas?			
		¿Cómo calificarías el lugar si la sesión haya sido aplicada en otro lugar			
	Evaluación para el programa				
				SI	NO
Tiempo	¿El número de sesiones fueron los suficientes para cumplir el objetivo del taller?				
	¿El tiempo estimado fue el adecuado para lograr un cambio?				
	¿Considerarías ampliar las sesiones para cumplir los objetivos del plan de intervención?				
Estrategias	¿La pertinencia de las actividades que fue la adecuada?				
	¿Consideras que las actividades fueron suficientes para cumplir los objetivos del taller?				
	¿Las actividades planificadas fueron un obstáculo para cumplir los objetivos del plan de intervención?				

Anexo 8.- Encuesta para evaluar los resultados obtenidos de los colonos infantiles en el taller.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Licenciatura en Intervención Educativa



Objetivo: Evaluar la consecución de las metas y objetivos del programa.

Instrucciones: Marca con una "X" si el elemento indicado ha sido cumplido en criterios de excelente, bueno o regular según te lo menciona.

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
1. ¿Participé activamente en las actividades propuestas por los gestores del programa?			
2. ¿Cumplí con las normas establecidas para llevarlas a cabo?			
3. ¿Llegué puntualmente a las sesiones?			
4. ¿Disfruté y mostré entusiasmo en la realización de las actividades?			
5. ¿Utilicé el diálogo para comunicarme con mis compañeros?			
6. ¿Me integré correctamente en los equipos?			
7. ¿Mostré preferencias al momento de formar los equipos?			
8. ¿Fui disciplinado y responsable?			
9. ¿Cuidé del material que me tocó para poder realizar las actividades que propuso los gestores del programa?			
10. ¿Fui respetuoso con mis compañeros?			

Anexo 9.- Encuesta para evaluar los resultados obtenidos por parte de los padres de familia en la ejecución del taller en la comunidad.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Licenciatura en Intervención Educativa



Objetivo: Evaluar la consecución de las metas y objetivos del programa.

Instrucciones: Marca con una "X" si el elemento indicado ha sido cumplido en criterios de excelente, bueno o malo según lo menciona el indicador.

Indicador	EXCELENTE	BUENO	MALO
1. El desarrollo del plan de actividades físico-recreativas fue...			
2. El desempeño de los participantes durante el desarrollo del plan de actividades físico-recreativas fue...			
3. El aporte físico y social que les dejó la ejecución del plan de actividades físico-recreativas a los participantes fue...			
4. En cuanto a la interacción grupal de los participantes los resultados fueron...			
5. En cuanto a la participación individual (tu hijo o hija) mostró una autonomía...			
6. La aceptación de las actividades físico-recreativas del plan por parte de los participantes fue...			
7. La práctica de actividades físico-recreativas a una gran medida fue...			
8. El taller "aprendo y juego" fue puesto en marcha con la finalidad de que los niños y niñas disminuyeran el uso de los aparatos electrónicos, en tu opinión los resultados fueron...			
9. Continuar desarrollando estos planes de actividades físico-recreativas serían...			

Anexo 10.- Lista de cotejo para evaluar los resultados obtenidos del taller por los gestores del programa.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144 Licenciatura en Intervención Educativa



Objetivo: Evaluar la consecución de las metas y objetivos del programa.

Instrucciones: Marca con una “X” si el elemento indicado ha sido cumplido en criterios de excelente, bueno o regular según te lo menciona.

Indicador	Excelente	Bueno	Malo
1. La participación de los destinatarios en la ejecución del proyecto fue...			
2. Los resultados obtenidos del programa lograron disminuir el uso excesivo de una forma ...			
3. El programa de intervención logro evitar el sedentarismo de una forma...			
4. El programa de intervención logró cumplir los objetivos de una forma...			
5. Mediante el programa de intervención los padres de familia lograron apoyar las actividades recreativas comunitarias de una forma...			
6. El programa de intervención ayudó a subyacer posibles problemas debido al uso excesivo de los aparatos electrónicos de una forma...			
7. El proyecto de intervención fue un buen elemento para fomentar la recreación en los colonos de una forma...			
8. En su totalidad el proyecto tuvo resultados...			