
Las ludotecas como espacio libre para aprender jugando

Karla Cecilia Rosas Martínez

Patricia León Toriz

Apetatitlán de Antonio Carvajal, diciembre 2022.

Las ludotecas como espacio libre para aprender jugando.

Proyecto de Desarrollo Educativo

Que para obtener el grado de
Licenciado en Intervención Educativa

P R E S E N T A N

Karla Cecilia Rosas Martínez

Patricia León Toriz

Asesora:

Mtra. Rosario Nava Acosta

Apetatitlán de Antonio Carvajal, diciembre 2022.

TITULACIÓN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Apetatitlán, Tlax., a 02 de diciembre 2022.


**C. KARLA CECILIA ROSAS MARTÍNEZ
PRESENTE.**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo Intitulado: **Las ludotecas como espacio libre para aprender jugando**. Opción **Proyecto de Desarrollo Educativo de la Licenciatura en Intervención Educativa** y a solicitud de su asesor Mtra. Rosario Nava Acosta, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

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



**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



**MTRO. VÍCTOR REYES CUAUTLE
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 291 TLAXCALA**

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 291, TLAXCALA



TITULACIÓN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Apetatitlán, Tlax., a 02 de diciembre 2022.

**C. PATRICIA LEÓN TORIZ
PRESENTE.**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo Intitulado: **Las ludotecas como espacio libre para aprender jugando. Opción Proyecto de Desarrollo Educativo de la Licenciatura en Intervención Educativa** y a solicitud de su asesor Mtra. Rosario Nava Acosta, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

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



**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

**MTRO. VÍCTOR REYES CUAUTLE
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 291 TLAXCALA**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	3
1.1 Marco contextual.....	3
1.2 Contexto Comunitario	3
1.3 Actividades económicas principales	5
1.4 Población	5
1.5 Pirámide poblacional de Chiautempan.....	6
1.6 Datos utilizados en la pirámide poblacional	6
1.7 Marco Institucional.	7
1.8 Sistema DIF	8
1.9 Misión sistema DIF	11
1.10 Visión sistema DIF	11
1.11 Problemática	13
1.11.1 Justificación.....	15
1.11.2 Objetivo	16
1.11.3 Objetivos específicos	16
CAPITULO II	17
2.1 Marco de Referencia.....	17
2.2 Educación No Formal	17
2.3 Intervención socioeducativa	18
2.4 Concepto de ludoteca.....	18
2.5 Antecedentes	20
2.6 Origen y desarrollo de las ludotecas en México	23
2.7 El juego como herramienta de aprendizaje	24
2.8 Importancia y relevancia de las ludotecas	26
2.9 Desarrollo infantil.....	30
2.10 Campos de la conducta.....	31
2.11 Áreas para favorecer el desarrollo infantil	33
2.11.1 Lenguaje y comunicación.....	33
2.11.2 Desarrollo del Pensamiento matemático en el desarrollo del niño.....	34

2.11.3 Importancia del desarrollo de motricidad fina y gruesa en la educación infantil.....	37
2.12 Ludotecario.....	40
CAPITULO III	46
3.1 Metodología de la intervención	46
3.2 Estrategia 1	47
3.3 Estrategia 2	47
3.4 Estrategia 3.....	50
3.5 Estrategia 4.....	51
3.6 Estrategia 5.....	52
3.7 Diseño de estrategias para los niños que asistan a la ludoteca.....	53
3.7.1 Lenguaje y comunicación.....	53
3.7.2 Pensamiento matemático	57
3.7.3 Desarrollo motriz	60
Conclusiones.....	65
Bibliografía.....	67
Anexos	67

INTRODUCCIÓN

En febrero de 2019, se dio la introducción de prácticas profesionales de la Licenciatura en Intervención Educativa en un espacio del SMDIF, del Municipio de Chiautempan. Dando lugar a una observación participante para llevar a cabo un diagnóstico que nos brindaría información de las necesidades que pudiese tener el Municipio y/o sus comunidades en cuanto se refiera a población infantil.

Las prácticas profesionales como parte de los tres últimos semestres de la licenciatura, se desglosaron, con un total de 60 horas por cada semestre, en cada una de estos apartados se pudieron contemplar diferentes capítulos que dieron pie a una posible intervención socioeducativa, con el fin de mejorar o dar solución a las necesidades ahí encontradas. El primer apartado expone la caracterización del ámbito de intervención abordando la descripción del contexto donde se localiza la ludoteca municipal. El segundo explica el marco teórico que fundamenta las bases de este proyecto y el tercer apartado contiene la descripción de las estrategias creadas a fin de lograr una intervención educativa con características profesionales dando pie a la solución o mejora del contexto.

Durante el proceso de conformación de este proyecto, nos basamos en diversas fuentes que nos aportaron información clave para generar la base sólida de esta acción, enfocándonos como primer punto en el desarrollo infantil, apoyándonos del plan y programa de aprendizajes clave que propone la SEP, como material para nuestro enfoque de desarrollo integral lúdico, así como referentes teóricos que sustentan la información de este proyecto.

Se invita y recomienda leer la totalidad de este proyecto para tener la visión completa de los apartados, y tal lectura les permita apreciar el porqué de la información. En ese sentido cada uno de los capítulos presenta los propósitos generales y específicos que se derivan del proyecto, con ello se logrará dar comprensión al mismo.

Si bien el proceso general de este proyecto inicio en febrero 2019, y nos permitió sentar bases para formular una intervención socioeducativa, que nos permitiera lograr

una transformación en los infantes del municipio, logramos concretar la recolección de información, después de habernos enfrentado a un periodo de pandemia generada por COVID-19, egresando de la generación 2016 - 2020 de la Licenciatura en Intervención Educativa.

CAPÍTULO 1

Caracterización del ámbito de intervención

1.1 Marco contextual

A lo largo de nuestra formación en la LIE, nos solicitan realizar en determinados periodos nuestro servicio social y prácticas profesionales para nuestra formación académica, creando proyectos y aplicando estrategias que nos funcionen para realizar nuestro proyecto de titulación con bases sólidas, bajo la orientación de nuestra asesora y docentes de formación académica. A partir de realizar nuestro servicio social que llevamos a cabo en el SMDIF de Chiautempan, nace la inquietud por insertarnos en ese mismo espacio en el área de Ludoteca para realizar nuestras prácticas profesionales, ya que el contacto diario con ese espacio nos permitió realizar una observación y recolección de datos que a continuación encontrará para conocer el contexto de este espacio.

1.2 Contexto Comunitario

Las ludotecas son espacios donde se propicia el vínculo afectivo entre pares, y adulto-niño, esto nos permite enriquecer y fomentar la confianza en sí mismo, lo cual les ayudará emocionalmente y los impulsará a alcanzar su desarrollo integral, estarán llenos de éxito lo que los hará sentir plenamente realizados al ver concretados sus logros de forma práctica y sencilla como lo es el juego.

Este proyecto permite una participación lúdica, estimulando la creatividad, tomando el juego como una actividad vital para los niños y sobre todo desarrollando su integridad.

La ludoteca perteneciente al sistema DIF en la cual desarrollamos las prácticas profesionales, se ubica entre las calles Manuel Saldaña y Tlahuicole en el Municipio de Chiautempan, el cual recibe el nombre del náhuatl Chiautempan, proveniente de chiatl, ciénega, con la u como enlace eufónico, así como temp de tentli, orilla y la terminación locativa pan. Así, Chiautempan significa "en la orilla de la ciénega". Es una comunidad pequeña, pero con grandes tradiciones y cultura. Esta es la cuarta ciudad

más poblada del Estado, y se encuentra en la región de la malinche. Este municipio se caracteriza por su convento, templos, parroquias y capillas, siendo “Señora Santa Ana” su patrona de la población. Uno de sus platillos tradicionales es el “Mole Prieto” que se distingue por su color y textura, reuniendo a miles de personas cada semana en las famosas “Pascuas” que dentro de términos religiosos recuerdan los ahí reunidos que es el paso entre la vida y la muerte. Chiautempan es un contexto que está ubicado en el centro sur del Estado de Tlaxcala, y de acuerdo con la información geo-estadística del instituto nacional de estadística, geografía e informática (INEGI, 2015), el municipio de Chiautempan comprende una superficie de 77.09 kilómetros cuadrados, lo que representa el 1.9315 por ciento del total del territorio estatal, que asciende a 3,991.14 kilómetros cuadrados.

El municipio de Chiautempan, colinda al norte con los Municipios de Tlaxcala, Apetatitlán de Antonio Carvajal, Contla de Juan Cuamatzi y San José Teacalco; al este con los Municipios de San José Teacalco y San Francisco Tetlanohcan; al sur con los Municipios de San Francisco Tetlanohcan y La Magdalena Tlaltelulco; al oeste con los Municipios de La Magdalena Tlaltelulco y Tlaxcala.

La cultura que se desprende de este espacio de Chiautempan, es armónica y segura, además de que la ludoteca se encuentra en un espacio cercado, y cuenta con personal de seguridad en cada una de sus entradas al parque donde se ubica este espacio educativo. Fue creada por una alumna de la UAT, con la intención de dar servicio a infantes mientras los padres de familia o tutores realizaban algún trámite en dicha institución. Este espacio cuenta con material didáctico escaso para el desarrollo integral de los infantes. Y lo opera personal administrativo del SMDIF en sus tiempos libres, así como estudiantes en servicio social y prácticas profesionales. Asisten pocos infantes por falta de difusión de los servicios que presta este espacio, sin embargo, las condiciones de la ludoteca están abiertas a una mejora continua para ofrecer un servicio de calidad. (INEGI, 2015)

1.3 Actividades económicas principales

Como parte de las actividades económicas del municipio de Chiautempan, se puede decir que forma parte de la infraestructura dentro del sector industrial y lo integran para el año 2015, 33 establecimientos dedicados a las ramas textil, confección y plástico entre otros, con un total de 2 557 trabajadores. El censo agrícola, ganadero y forestal 2007 refleja que el Municipio de Chiautempan, contaba con un total de 2452 unidades de producción con actividad agropecuaria o forestal para la cría y explotación de animales.

Para el año agrícola 2015 en el Municipio se destinaron 324 hectáreas dedicadas a la ganadería; de las cuales 259 se dedicaron al cultivo avena forrajera y 65 corresponden al cultivo de alfalfa verde.

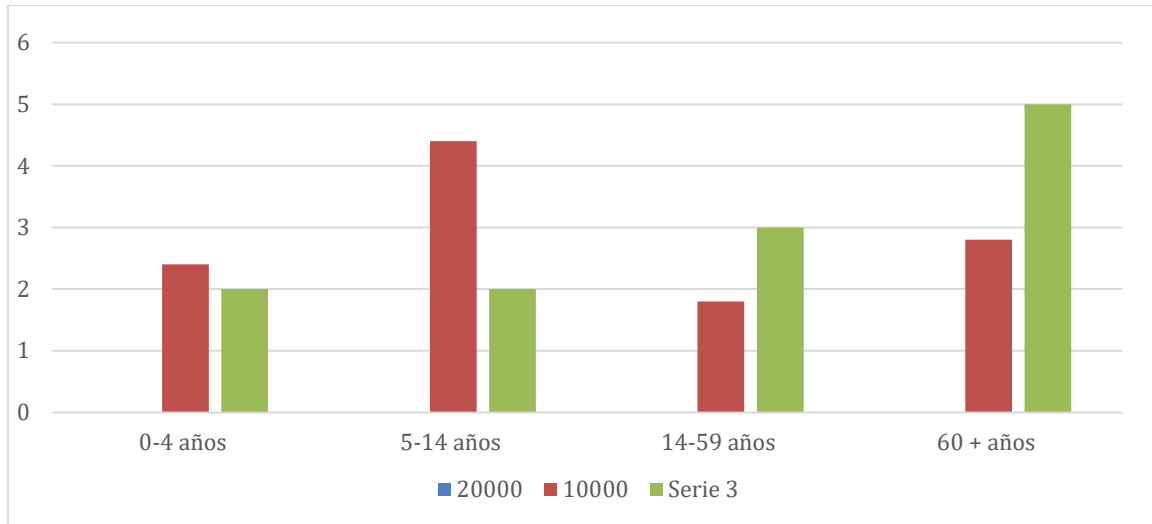
Las actividades del sector agropecuario perdieron importancia respecto de las actividades industriales, comerciales y de los servicios.

Chiautempan cuenta con los servicios básicos que son agua, luz, drenaje, alumbrado público, camiones recolectores de basura, transporte continuo el cual cuenta con diversas rutas según el destino, seguridad pública, entre otros, siendo un municipio totalmente urbano.

1.4 Población

De acuerdo con datos de la Encuesta Intercensal (INEGI, 2015) la población del Municipio de Chiautempan es de 70 011 habitantes. Es importante señalar que es uno de los municipios más grandes de la entidad, ocupando el cuarto lugar en población, superado por los municipios de Tlaxcala con 95 051 habitantes, Apizaco con 78 624 habitantes y Huamantla con 92 887 habitantes.

1.5 Pirámide poblacional de Chiautempan



1.6 Datos utilizados en la pirámide poblacional

- ❖ Bebés (Hombres de 0 a 4 años): 2377
- ❖ Jóvenes (Hombres de 5 a 14 años): 4270
- ❖ Adultos (Hombres de 15 a 59 años): 13416
- ❖ Ancianos (Hombres de 60 años o más): 1620
- ❖ Bebés (Mujeres de 0 a 4 años): 2330
- ❖ Jóvenes (Mujeres de 5 a 14 años): 4002
- ❖ Adultas (Mujeres de 15 a 59 años): 15201
- ❖ Ancianas (mujeres de más de 60 años) 1842

De acuerdo a ciertos análisis de datos e información se fusionan programas federales en este caso el DIF se encarga de la parte vulnerable del país y se enfoca en el desarrollo y cuidado de los infantes, se implementa y se sustentan programas federales que sean un conjunto de instrumentos del gobierno federal que tienen por objetivo contribuir a mejorar las condiciones de vida de la población, mediante el otorgamiento de diversos tipos de apoyos para el desarrollo de proyectos de infraestructura, productivos, sociales, educativos u otros que representen un beneficio para la comunidad.

De esta manera, para fortalecer la convivencia de niños, niñas y adolescentes del municipio de Chiautempan, el gobierno crea espacios lúdicos y recreativos para propiciar un desarrollo integral de calidad para los Chiautempences. Brindando la posibilidad de asistir de manera gratuita, en espacios como parques familiares ubicados en:

- ❖ Parque San Onofre, brinda espacios naturales y áreas deportivas.
- ❖ Parque La Paz, el cual cuenta con cancha deportiva, áreas verdes.
- ❖ Parque Hidalgo, tiene un espacio recreativo con juegos y una fuente de aguas danzantes.

También en el municipio de Chiautempan se llevó a cabo la creación de la “Ciudad de los niños”, espacio recreativo, el cual resulta indispensable para elevar la calidad de vida de las personas y lograr un desarrollo integral para los chiautempences, es un espacio totalmente gratuito, donde se desarrollan un sin número de actividades de carácter recreativo y deportivo. Tiene área deportiva (equipada con aparatos diseñados para ejercicio), espacio para caminar al aire libre, juegos recreativos, cursos de verano, canchas de fútbol infantil, básquetbol para niños del municipio y áreas verdes para poder convivir con la familia; con ello se apuntó que lo que desean los tres niveles de gobierno es que la niñez tlaxcalteca goce de comodidades y beneficios para el desarrollo integral infantil (Francisco & Martínez Eduardo, 2016).

1.7 Marco Institucional.

El juego en la etapa infantil es fundamental para su crecimiento y el desarrollo de sus capacidades, así lo señala (Piaget, 1992) entre otros autores interesados en él, con fines educativos.

El juego es parte del aprendizaje, se aprende jugando, se desarrollan capacidades cognitivas, capacidades físicas, por lo que se da un desarrollo integral en cada niño que juega; es por eso que las ludotecas se han convertido más que en un lujo de ciertas comunidades, hoy en día son una necesidad de los niños, las niñas y los jóvenes.

Siempre se han imaginado como una parte más del sistema educativo, un espacio ganado y apropiado por la infancia y adolescencia, pero que trasciende estos límites y logra penetrar en el seno de los hogares convirtiéndose en un apoyo para las familias en diferentes aspectos de su bienestar.

Más allá de este origen, las ludotecas a lo largo de su devenir histórico han venido cobrando importancia y ganando espacios con las comunidades, los niños y las niñas, tanto así que en muchos países hoy son una realidad en el marco de las políticas públicas de atención y protección del derecho al juego y por supuesto, un territorio propio de los niños, las niñas y los jóvenes. Las ludotecas se fueron configurando como espacios pedagógicos específicos, con énfasis y propuestas orientadas a la atención de las familias y sus hijos; estas experiencias se fueron modulando a las necesidades y características de los distintos contextos, de la misma manera a las necesidades de cada niño que acude a la ludoteca.

La ludoteca se perfila como un espacio especializado donde los niños pueden encontrar juegos y juguetes, con animadores "ludotecarios" que orientaban a los adultos en el uso de los mismos y en sus apreciaciones respecto de su "buen uso" con condicionantes pedagógicos, es tan sólo después de la promulgación de La carta de Los derechos de los niños y su ratificación de la convención en 1989 por todos los Estados parte, las ludotecas cobran un sentido en la formación y en el desarrollo de los niños y las niñas a través del juego favorece el desarrollo integral de la niñez.

A partir de ese acontecimiento, la UNESCO fundó e invitó a crear varias ludotecas en cárceles, escuelas y centros comunitarios, de igual forma, promovió el desarrollo de ludotecas en distintos países de Latinoamérica, (Bandera, 2004). Como ya se señaló, unos años más tarde, en 1967, en Gran Bretaña en el Reino Unido, se rastrea la iniciativa de creación de ludotecas a partir de la necesidad de ofrecer escenarios de atención a niños y niñas que presentaban discapacidades, dificultades físicas y cognitivas, con un énfasis eminentemente comunitario (Borja, 2000).

1.8 Sistema DIF

El Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (SNDIF o DIF Nacional) es una institución pública mexicana de asistencia social fundada en 1977, que se

enfoca en desarrollar el bienestar de las familias mexicanas. La institución fue fundada por Carmen Romano, esposa del presidente José López Portillo. Entre las actividades generales de la institución, se encuentran el promover la planificación familiar, el cuidado de los niños, la asistencia a los ancianos, la lucha contra el abuso de sustancias y otra.

El DIF Nacional es un organismo público descentralizado, con patrimonio y personalidad jurídica propios, normado por la Ley General de Salud y la Ley de Asistencia Social. Tiene como objetivos principales promover la asistencia social y prestar servicios en ese campo. Actúa en coordinación con las dependencias federales, estatales y municipales en el diseño de políticas públicas, operación de programas, prestación de servicios y realización de diversas actividades en la materia.

Las principales actividades a realizar son las siguientes:

- ❖ Realizar estudios e investigaciones sobre los problemas de la familia, con el fin de ejecutar acciones tendientes a lograr que sus miembros se desenvuelvan en un ambiente que propicie su pleno desarrollo integral, mejorando su calidad de vida.
- ❖ Operar Centros DIF que presten servicios de asistencia social, orientación jurídica y diferentes actividades para el desarrollo y beneficio de menores en riesgo, personas de la tercera edad, mujeres, personas con capacidades diferentes y, en general, a los grupos vulnerables.
- ❖ Promover el bienestar de los ancianos y el desarrollo de acciones de preparación para la senectud.
- ❖ Promover e impulsar el sano crecimiento físico, mental y social de la niñez, estableciendo programas tendientes a evitar, prevenir y atender el maltrato de los menores, proporcionándoles atención, cuidado y vigilancia.
- ❖ Atender a las mujeres en estado de gravidez o lactancia, sobre todo a aquellas cuya situación económica no les permita valerse por sí mismas.

Es como en estos objetivos el DIF Nacional implementa la integración de programas federales, enfocados en crear en los estados de la República Mexicana un sistema de DIF Estatal encargado de fortalecer programas para el bienestar de las familias de los estados que componen la república mexicana.

El Sistema DIF Estatal pretende promover la planificación familiar, el cuidado de los niños, la asistencia a los ancianos, la lucha contra el abuso de sustancias o factores que pongan en riesgo la integridad de las personas. Tiene como objetivos principales promover la asistencia social y prestar servicios en ese campo. Actúa en coordinación con las dependencias federales, estatales y municipales en el diseño de políticas públicas, operación de programas, prestación de servicios y realización de diversas actividades en la materia.

Con el programa “Familia y buen trato”, que está dirigido por la institución y tiene como Propósito: Promover el fortalecimiento de actividades, conductas y práctica del buen trato a través, de participación en actividades educativas, preventivas, formativas y recreativas, fomentando la convivencia humana y positiva en los integrantes de la familia. (DIF, 2016)

Es en este sentido el Gobierno Nacional propone la implementación de programas federales que beneficien a los ciudadanos y el Sistema DIF Estatal se encarga de coordinarlos y organizarlos dentro del estado con el compromiso de los Tlaxcaltecas. Para ello se crean los Sistemas Municipales del Desarrollo Integral de la Familia (SMDIF), los cuales son integrados en cada municipio para coadyuvar en esta responsabilidad. Se encarga de administrar Insumos y/o Servicios: Acciones de prevención promoción y fomento de la cultura del Buen trato.

También el SMDIF tiene que desarrollar actividades psicoeducativas, sociales y artísticas que fortalezcan habilidades y conductas protectoras y de Buen Trato con las familias, la escuela, el grupo de pares y la comunidad. Como parte de dichas actividades, el municipio de Chiautempan ha implementado el uso de la ludoteca.

La organización Municipal tiene sustento en el modelo de gestión estratégica, por lo que formuló su misión y visión en los siguientes términos:

1.9 Misión sistema DIF

Conducir políticas públicas en materia de asistencia social, tendientes a promover la integración familiar mediante acciones que mejoren la situación vulnerable de mujeres, niñas, niños, adolescentes, adultos mayores y personas con discapacidad.

1.10 Visión sistema DIF

Ser una institución a favor de los valores humanos, protectora de los sectores más vulnerables de la sociedad, que defiende los derechos de niñas, niños y adolescentes, y mediante campañas preventivas logra reducir los índices de violencia intrafamiliar, embarazo adolescente y maltrato a los adultos mayores, además de lograr la plena inclusión social de las personas con discapacidad.

Como toda organización el Sistema Municipal del Desarrollo Integral de la Familia, tiene funciones, que recupera de las estatales y nacionales, pero estableciendo su ámbito de competencia en el municipio. Las principales funciones que lleva a cabo el SMDIF son:

- ❖ Realizar estudios e investigaciones sobre los problemas de la familia, con el fin de ejecutar acciones tendientes a lograr que sus miembros se desenvuelvan en un ambiente que propicie su pleno desarrollo integral, mejorando su calidad de vida.
- ❖ Operar Centros DIF que presten servicios de asistencia social, orientación jurídica y diferentes actividades para el desarrollo y beneficio de menores en riesgo, personas de la tercera edad, mujeres, personas con capacidades diferentes y, en general, a los grupos vulnerables.
- ❖ Promover el bienestar de los ancianos y el desarrollo de acciones de preparación para la senectud.
- ❖ Promover e impulsar el sano crecimiento físico, mental y social de la niñez, estableciendo programas tendientes a evitar, prevenir y atender el maltrato de los menores, proporcionándoles atención, cuidado y vigilancia.
- ❖ Atender a las mujeres en estado de gravidez o lactancia, sobre todo a aquellas cuya situación económica no les permita valerse por sí mismas.

Para cumplir con parte de sus funciones, el Sistema Municipal DIF de Chiautempan crea la Ludoteca, ubicada en la Ciudad de los Niños, que establece recibir a niñas y niños entre 3 a 7 años junto con sus padres.

Este Proyecto denominado “Ludoteca Municipal” fue impulsado por Lucia Pérez García, alumna egresada de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Tlaxcala (UAT) y contó con el respaldo de los vecinos de la comunidad de Tepetlapa quienes donaron material didáctico para este propósito, su creación fue para ser utilizada por los usuarios que acudan a visitar oficinas de SMDIF, así como el parque recreativo SMDIF (Municipal, 2018).

Nos involucramos en este proyecto, por ser el lugar donde realizamos nuestras prácticas profesionales de la LIE, nos sentimos comprometidas en realizar un excelente trabajo, ya que radicamos en dicho municipio; buscando un antes y un después en este pequeño pero significativo espacio.

Logramos llevar a cabo el diagnóstico donde pudimos delimitar ciertas necesidades y de esta manera decidir que realizar en nuestras prácticas profesionales I, las cuales son espacios curriculares de la LIE que, aunque como sabemos son de carácter obligatorio, son de gran importancia pues complementamos nuestra formación como Interventoras educativas, desarrollando competencias en el campo profesional al identificar una problemática real, en la ludoteca del SMDIF de Santa Ana Chiautempan.

De esta manera se cumple con el plan curricular, en las prácticas profesionales II se trabaja de manera específica en el diseño del proyecto de intervención, donde se ponen en práctica habilidades, entre ellas el liderazgo, para observar y determinar un conjunto de estrategias metodológicas con sustento en el marco teórico para atender el problema que se identificó en el diagnóstico. Las prácticas profesionales tienen como enfoque enfrentarnos a la realidad y de esta manera transformarla.

1.11 Problemática

Mediante la observación en nuestras prácticas profesionales realizadas en el Sistema Municipal del Desarrollo Integral de la Familia del municipio de Santa Ana Chiautempan, pudimos determinar que existen varias problemáticas en las cuales tenemos interés para intervenir y lograr mejorar el servicio, en beneficio de los usuarios que acuden a la ludoteca, a continuación, presento las principales problemáticas.

La perspectiva del desarrollo infantil se ha ido transformado a lo largo del tiempo, así como el creciente interés por implementar espacios que posibiliten el desarrollo integral, el crecimiento a la mejora de la educación en edades tempranas y de esta manera posibilitar el desarrollo infantil en espacios creados para brindar atención y brindar áreas de oportunidad.

Como uno de estos espacios surge “La ludoteca”, la cual fue creada por iniciativa de una estudiante de la UAT, pero al culminar ella su servicio social este espacio quedó a la deriva, siendo recuperado por algunos otros estudiantes que han brindado su servicio social y prácticas profesionales en este mismo espacio. A partir de nuestra participación en el SMDIF, para la realización de las prácticas profesionales I y II, fue importante integrarnos a las actividades, pero al mismo tiempo ir registrando datos a partir de la observación participante, técnica que nos permitió obtener información acerca del funcionamiento y organización de la ludoteca instalada en el espacio conocido como “La Ciudad de los niños”, a partir de ello, pudimos identificar algunas necesidades que consideramos relevantes y que pueden dar pie a una futura intervención.

Al realizar el diagnóstico mediante la observación participante, llevamos a cabo la recolección de datos registrándolos en el diario de campo y la bitácora. Al analizar y relacionar los datos, recabados mediante la técnica de procesamiento de datos llamada “triangulación”, obtuvimos la información del funcionamiento de la ludoteca y con ella pudimos determinar las necesidades de la ludoteca.

La ludoteca ubicada en Chiautempan, cuenta con poco material para el desarrollo de las actividades que se realizan en una ludoteca. La mayoría del material que existe es para favorecer la motricidad fina y motricidad gruesa (juegos de ensartar,

pelotas, aros, bloques, etc.), sin embargo, es poco material y en mal estado por el uso que se le ha dado; No se encuentra el material completo, por ejemplo, hay ausencia de material para poder trabajar los campos de formación: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social. Así como las áreas de artes y socioemocional. (Memoramas, bloques lógicos, regletas, tangram, juegos de construcción, títeres, etc.).

Otro problema que consideramos existe en la ludoteca es la organización de los espacios, pues consideramos que debería estar organizado por campos de formación, para favorecer con mayor eficiencia el desarrollo cognitivo de los niños, abordar las actividades de estas áreas de forma lúdica, ya que la ludoteca se encuentra distribuida mediante solo el acomodo de la misma no enfocada a un área para favorecer ciertas habilidades ya propuestas. La falta de un plan de trabajo para desarrollar con los niños y de manera integral puedan desplegar sus habilidades, también es otro problema.

También se detectó como problemática la falta de difusión de la ludoteca y de los servicios que ofrece, teniendo como indicador la poca asistencia de niños a ésta, pues solo asisten los hijos de los pocos padres de familia que saben que hay servicio, además, desde su apertura no han realizado ningún tipo de difusión hasta el momento, por lo menos en el tiempo que hemos estado y por lo que hemos preguntado ha sido esta la información que se nos han dado.

Otra necesidad que es muy importante resolver es la referente al personal que atiende a la ludoteca ya que por periodos la ludoteca se encuentra sin un ludotecario al frente de la misma. Nos percatamos que efectivamente para que la funcionalidad de la ludoteca cumpliera su propósito se debe contar con personal que la atienda entre semana y los fines de semana. En ocasiones entre semana era atendida por una secretaria del DIF, sin embargo, no tenían la preparación, el conocimiento, ni el horario completo para atenderla, solo era cuando la llegaban a mandar del DIF.

De las tres problemáticas encontradas, es decisión de quienes elaboran este documento, centrarse en la del personal que atiende a la ludoteca, reconociendo que el problema del poco material se resuelve gestionando. Que el problema de la difusión de la ludoteca, por sí mismo es motivo de otro proyecto de intervención.

Pero en el problema de la organización de la ludoteca es centrar que el personal que la atiende cuente con las competencias adecuadas para lograr su propósito. Hemos visto ludotecas con mucho material, son muy conocidas por que sus programas de difusión son excelentes y asisten muchas personas, pero muy alejados de los propósitos del desarrollo integral de los niños.

Detectado mientras la observación, y con la intención de intervenir para una mejora podemos determinar que la problemática queda formulada de la siguiente manera:

¿Cómo lograr que el personal cuente con las competencias necesarias para atender la ludoteca del SMDIF del municipio de Santa Ana Chiautempan, para poder poner en práctica un plan de desarrollo que beneficie el desarrollo de los niños que acuden a la misma?

1.11.1 Justificación.

Para poder llevar a cabo nuestro proyecto de intervención podemos delimitar que la parte organizativa de la ludoteca se encuentra con ciertas necesidades las cuales tenemos el interés para poder intervenir, ya que la ludoteca adquiere en la modernidad un protagonismo especial porque hace que los niños tengan la posibilidad de vivir experiencias posiblemente nuevas, de ensayarse en cuanto ser social y creativo, en un mundo donde parece que los niños nacen teniéndolo todo.

Las ludotecas desde una funcionalidad principalmente recreativa están evolucionando para una globalidad educativa, hacia modalidades de educación integral, los principales aportes del uso de una ludoteca son que Promueven el desarrollo integral y facilitan la interacción entre pares, de la misma manera permiten cambios individuales, familiares y sociales; buscan fomentar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la autonomía y así fortalecer el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivo de manera individual en cada niño; y claro utilizando el juego como herramienta para desarrollar aprendizajes significativos. Por esto nuestro interés de fortalecer la parte de la operatividad de la ludoteca y de esta manera poder satisfacer y brindar un servicio de calidad a los beneficiarios.

En el rol de interventoras educativas, la función a desempeñar será en primera instancia diseñar un taller para capacitar a los encargados de la ludoteca, en virtud de que la mayoría de las veces son personas (administrativos) comisionadas por las autoridades municipales sin contar con conocimientos respecto a las dinámicas y propósitos de la misma. También en el caso de que sean los encargados jóvenes prestadores de servicio social o de prácticas profesionales de carreras que no tengan que ver con el ámbito educativo, lógicamente requieren de un proceso de capacitación para entender la función que tiene este espacio y desarrollen de manera adecuada dicha responsabilidad.

Nuestra perspectiva de la ludoteca es centrada en la parte organizativa y operativa, por ello proponemos crear áreas que de manera específica se centren en el desarrollo infantil para promover conscientemente las áreas de: motricidad, lenguaje oral y pensamiento matemático. Que serán parte de la capacitación que reciba el responsable del espacio.

1.11.2 Objetivo

Optimizar la operatividad de la ludoteca del SMDIF del municipio de Chiautempan para favorecer el desarrollo de los niños que acudan a esta.

1.11.3 Objetivos específicos

- Diseño de un taller para capacitar a los jóvenes becarios y estudiantes que estén por cubrir servicio social o en su caso prácticas profesionales, para operar la ludoteca.
- Potenciar la parte operativa de la ludoteca mediante la implementación de áreas para estimular el desarrollo de los campos de formación académica y áreas de aprendizaje, a través de planes de trabajo.

CAPÍTULO II

Contextualización del proceso de intervención

2.1 Marco de Referencia

En este capítulo se presenta información la cual tiene como finalidad sustentar la importancia y beneficio del uso de la ludoteca, así como la parte organizativa para el funcionamiento de la misma.

En el momento de insertarnos en nuestras prácticas profesionales, proponemos como estrategia llevar a cabo este proyecto, el cual servirá para ofrecer alternativas para dar solución a las posibles necesidades con la integración de elementos teóricos y metodológicos para poder realizar lo adquirido en el transcurso de la licenciatura de intervención educativa. Con la recolección de datos y de esta manera fundamental nos enfocamos en un sentido socioeducativo y psicopedagógico el cual tiene una mirada de la educación social desde la didáctica puede aportar explicaciones y orientaciones para, junto con otras miradas, ayudar a mejorar la intervención socioeducativa. Aunque la historia de la didáctica, al haber estado muy ligada a la educación escolar, en ocasiones ha dificultado que se valorasen suficientemente sus aportaciones, hoy en día los conocimientos didácticos se consideran valiosos y útiles para la tarea de los educadores y educadoras sociales.

2.2 Educación No Formal

La educación no formal son aquellas actividades que se realizan fuera del sistema educativo, pero cuentan con un objetivo. En el proceso de educación la ludoteca juega un papel importante en la educación no formal ya que cuenta con fines específicos y con el respaldo de una organización.

La educación no formal incluía toda actividad educativa organizada, sistemática, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños”

Ya que en este proceso de educación no formal las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente. En esta directriz la ludoteca presenta un proceso de educación no formal ya que la ludoteca es una propuesta de innovación que brinda experiencias educativas y sociales y deja a un lado la metodología tradicional, aunque muestra experiencias educativas “no formales” pero cumple con un sistema organizado y con un objetivo centralizado, en la cual podemos mencionar que obtendremos resultados tanto cuantitativos como cualitativos, más allá del ámbito de la educación más allá del sistema la “educación no formal” la cual es proceso donde se adquieren “principio de avance más y mejor educación o aprendizaje permanente demanda y se apropia a lo largo de toda su vida (Sirvent, 2006)

2.3 Intervención socioeducativa

Enfatizando lo que menciona Casanova (1998) la importancia de realizar una evaluación inicial al comenzar todo proceso de intervención; en este sentido, se enfatiza en el diagnóstico el cual llevamos a cabo donde pudimos identificar aquellas posibles necesidades.

Para poder dar continuidad al proceso de evaluación procesual en la cual lo relacionamos con el diseño de estrategias, y el diseño del proyecto de intervención, es netamente formativa y en este sentido se busca proponer una resolución del problema es decir solucionar las necesidades.

Ya que intervención es la acción de manera intencionada sobre un campo, problema o situación específica, y lo que en nuestro interés es lograr la transformación. La LIE se enfoca en ofrecer posible solución a los problemas socioeducativos ya identificados en el contexto en este caso en la comunidad de Chiautempan.

2.4 Concepto de ludoteca

El origen de la palabra ludoteca proviene del latín y se divide en “ludos” que significan juego y “theca” caja o local para guardar algo. (Peralta, 2012)

El término ludoteca proviene del idioma latín para el cual “ludos” significa juego o juguete. La ludoteca es entonces el lugar donde se almacenan diferentes tipos de juguetes o juegos que pueden estar destinados a diferentes tipos de públicos: “Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” (Dinello, 2008)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) divulga en 1960 la idea de crear ludotecas a nivel internacional y van germinando así, nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuelas, asociaciones, y otros. Hoy en día destaca el gran movimiento ludotecario en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal.

Sabemos que todo niño aprende jugando y utilizando sus 5 sentidos (vista, tacto, gusto, olfato y oído), así que una ludoteca es la opción perfecta para mejorar la educación básica para el futuro de los pequeños, se pretende crear un aprendizaje significativo desarrollando actitudes, aptitudes, destrezas y habilidades en los niños: “La ludoteca es el lugar en el que el niño puede obtener un juguete en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil” (Solé, 2002)

En España, al final de la década de los setenta, algunas instituciones públicas decidieron crear o subvencionar ludotecas de carácter permanente. Tras los primeros estudios y posteriores experiencias, la idea se ha ido extendiendo y consolidando con distinto ritmo en las diferentes comunidades autónomas.

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca en España llamada “Margarita Bedós”, en los locales de la Asociación de Vecinos de “Les Termes” (Sabadell). Poco después, en marzo de 1981, apareció “La Guineu”, que se convirtió así en la primera ludoteca de la ciudad de Barcelona, posteriormente se fue extendiendo por todo el país. A partir de este momento, comenzaron a crear ludotecas, que tenían un carácter educativo a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles.

Numerosos ayuntamientos y administraciones apostaron por las ludotecas como espacios educativos en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales.

Para asegurar el derecho del niño al juego, hemos de proporcionar a los niños tanto los juguetes y conocimientos necesarios para jugar, como los espacios necesarios para llevar a la práctica dichos juegos y el espacio más idóneo para ello es la ludoteca.

En la actualidad, las ludotecas, además de ofrecer juguetes y divertir a los niños, también facilitan las relaciones entre iguales proporcionando el desarrollo integral del niño. (Borja, 2000)

2.5 Antecedentes

Las ludotecas se crearon con el objetivo de asegurar el derecho fundamental de los niños al juego. Dicho derecho fue recogido en 1959, año en que la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba por unanimidad la Declaración de los Derechos del Niño, en cuyo principio 7, párrafo 3, se señala que “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Peralta, 2012).

A partir de aquí, la evolución de las ludotecas es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona, y en general desde las diferentes administraciones, que se apostó por la ludoteca como un espacio de educación en el tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. Finalmente, sólo, remarcar la creación en 1992 de la Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña (Rodríguez, 2011)

En Iberoamérica, las primeras ludotecas surgen a partir de la década de los setentas con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica. A finales de siglo también aparecen en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras, tanto de carácter público como

privado y dirigido principalmente a poblaciones de alto riesgo, aunque atendiendo gran diversidad de intereses y necesidades comunitarias.

A partir de 1984, debido al creciente movimiento en torno al tema de ludotecas, surge la necesidad de crear una asociación que abarcara dicha demanda, desde entonces, la Asociación Brasileña de Brinquedotecas ABB ha estado trabajando para la difusión de las mismas, así como brinque distas (ludotecarios) formados en el montaje e implementación de las ludotecas en Brasil. Esta organización busca agrupar las ludotecas para promover la creación e implementación de políticas públicas como la creación de la Ley N° 11104 Ley / 2005, que exige la existencia de salas de juegos en los hospitales con internación pediátrica, así como el reconocimiento del juego, las ludotecas, el ludotecario en la formación y acompañamiento a la infancia. En la actualidad, en Brasil existen más de 350 “Brinquedotecas”, muchas ya registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña (Bautista, 2000).

Otro referente de ludotecas a nivel latinoamericano es la experiencia de Cuba, promovida inicialmente por Rolando Alfaro Torres, “la primera ludoteca cubana fue creada en octubre de 1989 en la Casa de las Américas, con motivo del centenario de ‘La Edad de Oro’, la revista que escribiera José Martí. Luego de esa experiencia inicial, un grupo promotor integrado por varios entusiastas profesionales en diversas disciplinas gestionó la Asociación Cubana de Ludotecarios (ACL), que en 1995 se conformó como sistema bajo la rectoría del Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación INDER (Bandera, 2004) convirtiéndose en una alternativa de educación no formal desde la lúdica, pero en alianza con los centros educacionales, llegando al seno de las comunidades asegurando el derecho al juego de los niños y las niñas cubanos.

En Colombia en la década de los ochentas, ya se contaba con algunas experiencias apoyadas por la FLALU, en los noventas dentro del proyecto “Una ludoteca para ti”, las cuales fueron creadas como ludotecas comunitarias apoyadas por la OMEP entidad de Québec-Canada (Bautista, 2000). Se habló de ludoteca en el país en el año 1978 a través de la propuesta de “Biblioteca circulante de juguetes para

padres y madres de familia” realizada por el Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano CINDE en Sabaneta Antioquia (Cardenas, 2011)

En 1983 el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF de la regional de Antioquia, concibió la Ludoteca como una alternativa poco común de atención a los niños menores de siete años, dos años después, en 1985 el corregimiento de la Danta, adscrito al centro zonal ICBF del oriente, organizó con los jóvenes de la región una forma de atención fundamentada en la filosofía de las ludotecas, pero adaptadas a las condiciones del contexto rural.

Fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

En el III Congreso Mundial de Ludotecas, (1984) se presentó la propuesta de interacción de lo lúdico con la expresión creativa. Este planteamiento pedagógico se constituyó en el aporte latinoamericano al movimiento internacional de ludotecas. Curiosamente, al tiempo que docentes europeos apreciaban las nuevas experiencias latinoamericanas, había quienes elaboraban proyectos en Latinoamérica adoptando la modalidad de ludotecas de la posguerra europea.

Recientemente (2001) la Asociación Internacional del Juego asumió como su divisa “El Derecho del Niño al Juego”, buscando respuestas a las acuciantes preocupaciones socio-educativas. Esta preocupación existía porque la evolución de nuestra sociedad moderna conlleva una organización del diario convivir que ha disminuido el espacio de juegos espontáneos tan vitales para el crecimiento de la niñez, sociedad que además crea dificultades para mantener el núcleo familiar constituido.

La ludoteca adquiere en la modernidad un protagonismo especial porque hace que los niños tengan la posibilidad de experimentar innovaciones, de ensayarse en

cuanto ser social y creativo, en un mundo donde parece que los niños nacen teniéndolo todo. Las ludotecas desde una funcionalidad principalmente recreativa están evolucionando para una globalidad educativa, para modalidades de educación integral. Esta es una finalidad que la educación formal siempre añoró pero que aún no pudo estructurar, dada su dependencia a la sobre evaluación de los aspectos cognitivos en desmedro de la coordinación psicomotora, de la armonía afectiva y del altruismo social.

Durante estos últimos años las ludotecas, al igual que la conceptualización del juego, se vislumbraron por el contraste con el tiempo «laboral», como un opuesto a lo útil reconocido; pero las diversas formas de ludotecas han impulsado una importante evolución y ahora son indispensables para una generalidad de niños y jóvenes. Ellas, son el lugar de encuentro para una heterogeneidad de niños que, en la magia del impulso lúdico, reúnen el mundo real con la fantasía y así realizan la hazaña de una aventura creativa.

Inexorablemente la sociedad continúa avanzando, pero la naturaleza del niño es afín con el impulso lúdico. Las realidades socioculturales han transformado el contexto y significativas experiencias de diversos proyectos han modificado nuestra sensibilidad para orientarnos en las formas y fines que sustentan las ludotecas.

2.6 Origen y desarrollo de las ludotecas en México

Las ludotecas conocidas surgen originariamente como proyectos para acoger niños y como un servicio de préstamo de juguetes. En la ciudad de Los Ángeles (California) fue creada la primera ludoteca en 1934 (las Toy Loan), semejando el sistema de una biblioteca de préstamo, pero sustituyendo los libros por juguetes, que los niños podían llevar a sus casas (Rico, 2007).

A partir de ahí, entidades similares comienzan a instalarse por los cinco continentes, en una gran diversidad de espacios, estableciendo así una oportunidad de dar respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar el derecho a jugar.

La creación de ludotecas en México ha sido recientemente en comparación con algunos países europeos como Francia y España, en nuestro país las primeras ludotecas se instalaron y pusieron en marcha aproximadamente a mediados de los

ochentas. Del total de ludotecas, el 95% son infantiles, la mayoría maneja edades comprendidas entre los 3 y 12 años, y en el 80% de ellas no se permite la entrada de adultos; además, por lo general son tomadas como centros de cuidado mientras ellos realizan otras actividades. (Peralta, 2012)

En Hermosillo los espacios considerados ludotecas o centro infantil de tiempo libre se consideran como espacios adaptados dentro de una institución educativa, o en su defecto como una sección secundaria de diversos edificios.

Así nos encontramos con espacios anexos a instituciones varias, que no cuentan con las instalaciones adecuadas para llevar a cabo las actividades lúdicas.

Lo más similar a un centro infantil de tiempo libre en Hermosillo, viene siendo “La Burbuja Museo del Niño”. Sin embargo, éste por ser museo, cuenta con espacios dedicados a la demostración de diversas exposiciones de actividades lúdicas varias, no permanentes, sin lograr una secuencia en el desarrollo lúdico del niño.

2.7 El juego como herramienta de aprendizaje

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Educación preescolar: Dirigida a la formación integral de los niños y niñas desde el punto de vista físico, estético, intelectual, moral y laboral, por una parte, y por otra, lograr una preparación adecuada para el futuro aprendizaje escolar.

Teniendo los conceptos básicos para entender esta investigación podemos iniciar explicando el funcionamiento de una ludoteca y como lo dije al principio sabemos que los niños aprenden jugando y la finalidad de crear una ludoteca dentro de un preescolar es para favorecer el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social y de la personalidad de los niños a través del juego, creando diversas áreas de juego que ayuden a estimular el desarrollo físico y mental, así como la solidaridad con otras personas.

Estas áreas de juego se dividen en un supermercado donde desarrollará el pensamiento lógico-matemático, una casita en la cual jueguen con su imaginación y aprendan a diferenciar cada rol en la familia y fomentar la convivencia, expresión gráfica-plástica en la que desarrollen su creatividad y psicomotricidad, estaciones de disfraces en donde se desarrollaran los 3 canales de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico), dependiendo del disfraz se escuchará el sonido que corresponda (bomberos, policía, ambulancia, etc.), una biblioteca en la que se tendrán diversos títulos de libros infantiles que contengan imágenes, sonidos y texturas para desarrollar algunos sentidos como la vista, el oído y el tacto, también se desarrollará su lenguaje oral y escrito, la comprensión y fomentar la lectura; ofrecer áreas facilitadores de aprendizaje nos ayuda a favorecer y desarrollar el trabajo en equipo en los niños.

Dentro de una ludoteca también se pretende mejorar la calidad en los maestros, en sus planeaciones dentro de los diferentes campos formativos y en su formación docente con ayuda de capacitaciones actualizadas para mejorar la educación que se les da a los niños y con ayuda de la ludoteca será más sencillo que los niños aprendan a base del juego.

Se manejarán talleres deportivos dentro de la ludoteca para desarrollar su capacidad motora que se refiere a 2 tipos de motricidad: fina y gruesa. La motricidad fina requiere el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central, ésta se desarrollará con actividades para estimular el músculo de la mano y la motricidad gruesa son los movimientos del cuerpo humano de locomoción y estación, y se estimulará con ejercicios como caminar, correr, saltar, flexionar, etcétera.

Debemos tener en cuenta que es importante clasificar el material didáctico como rompecabezas, cubos para insertar figuras, figuras de ensamble, de construcción, peluches, muñecos, juegos de mesa o de inteligencia, libros que puedan ser utilizados como elementos recreativos, etcétera; para que los niños construyan su propio conocimiento por medio del juego utilizando su imaginación y creatividad; y enseñarles el cuidado y respeto para mantener el material en buen estado y que se utilice correctamente.

Existen diversos tipos de juegos que se pueden implementar dentro de una ludoteca escolar diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso y concentración mental, mientras que otros requieren de una participación del cuerpo físico.

Recientemente en 2001 la Asociación Internacional del Juego asumió como su divisa “El Derecho del Niño al Juego”, buscando respuestas a las acuciantes preocupaciones socio-educativas. Esta preocupación existía porque la evolución de nuestra sociedad moderna conlleva una organización del diario convivir que ha disminuido el espacio de juegos espontáneos tan vitales para el crecimiento de la niñez, sociedad que además crea dificultades para mantener el núcleo familiar constituido.

Durante estos últimos años las ludotecas, al igual que la conceptualización del juego, se vislumbraron por el contraste con el tiempo «laboral», como un opuesto a lo útil reconocido; pero las diversas formas de ludotecas han impulsado una importante evolución y ahora son indispensables para una generalidad de niños y jóvenes. Ellas, son el lugar de encuentro para una heterogeneidad de niños que, en la magia del impulso lúdico, reúnen el mundo real con la fantasía y así realizan la hazaña de una aventura creativa.

Inexorablemente la sociedad continúa avanzando, pero la naturaleza del niño es afín con el impulso lúdico. Las realidades socioculturales han transformado el contexto y significativas experiencias de diversos proyectos han modificado nuestra sensibilidad para orientarnos en las formas y fines que sustentan las ludotecas. En medio de tantos ensayos había también la preocupación por «compensar» al niño socialmente carente y/o aquellos que se desinteresaban de la escuela. La escolaridad sigue siendo un problema mayor para muchos niños. Pero sobre todo porque el sistema de enseñanza aún no quiso asumir la problemática de la metodología persistiendo en una rutinaria didáctica.

2.8 Importancia y relevancia de las ludotecas

La ludoteca adquiere en la modernidad un protagonismo especial porque hace que los niños tengan la posibilidad de experimentar innovaciones, de ensayarse en cuanto ser

social y creativo, en un mundo donde parece que los niños nacen teniéndolo todo. Las ludotecas desde una funcionalidad principalmente recreativa están evolucionando para una globalidad educativa, para modalidades de educación integral. Esta es una finalidad que la educación formal siempre añoró pero que aún no pudo estructurar, dada su dependencia a la sobre evaluación de los aspectos cognitivos en desmedro de la coordinación psicomotora, de la armonía afectiva y del altruismo social.

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

- ❖ Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- ❖ Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- ❖ Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- ❖ Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).
- ❖ Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- ❖ Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. Existen algunas formas básicas para organizar una Ludoteca:

- ❖ Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque.
- ❖ Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etc.) como una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad.

- ❖ Ludoteca en espacios abiertos. Son aprovechados espacios como: calles, plazas, parques, centros culturales, y escuelas, etc.

El tipo de juguetes actividades, instalaciones, atención y los servicios prestados por la ludoteca, varían de una situación a otra. Las necesidades y características del público a ser atendido deben ser observadas con cuidado en el momento de hacer la planeación o el proyecto de implantación de la ludoteca (o red de ludotecas para los centros comunitarios educativos etc.), pues determinarán la configuración del espacio, estructura, materiales, entrenamiento del personal y las actividades a ser realizadas.

La ludoteca es un espacio comunitario de acciones gratificantes, ofrece actividades especiales que implican la participación y compromiso de todos los usuarios sean chicos, grandes, ricos o pobres, les permite reconocer y trabajar sus propias limitaciones o problemas, unificar esfuerzos para buscar soluciones comunitarias y principalmente trabajar la auto-estima para superar los momentos de conflicto partiendo para nuevas acciones.

Es importante aclarar las metodologías de los juegos y juguetes que se encuentran y aplican dentro de la ludoteca, enseñar a los niños que todo juego cuenta con reglas y que se deberán respetar, explicando sus consecuencias en caso de no atender reglas y las sanciones que se implementan, así como también la importancia de respetar a cada integrante dentro del juego.

Es importante recalcar que las ludotecas son un espacio recreativo para el desarrollo de los niños, ya que todo niño aprende por medio de juegos, exploración, sensaciones, emociones, etcétera.

La idea de la implementación de una ludoteca surge a partir de las necesidades de la población infantil. En la actualidad se han perdido los valores principales como el respeto, la honestidad, la responsabilidad, la convivencia, etcétera; y se pretende crear conciencia y que los vayan retomando y aprendiendo a llevarlos a cabo en su vida cotidiana que por medio del juego se pretende lograrlo.

Es necesario e importante identificar las habilidades y destrezas en los niños para un desarrollo óptimo, ya que son las bases de su proceso y lo marcará el resto

de su vida. Se debe identificar las áreas básicas que se van a desarrollar en cada niño como la parte socio afectiva, el lenguaje, la psicomotricidad y los procesos mentales.

Se realizarán actividades psicopedagógicas, grupales e individuales que proporcionen al niño conocimientos de su espacio, del entorno y del esquema corporal con los objetos que lo rodean y así favorecer su desarrollo social, ambiental, mental y personal para fortalecer dichas habilidades y destrezas detectadas.

Las ludotecas motivan para desarrollar la personalidad infantil por medio de las actividades lúdicas y para el niño, es un espacio de aprendizaje importante, no son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino que son una herramienta valiosa para su educación integral.

Se pretende estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivo de los niños con ayuda del juego cooperativo, individual y grupal.

Una ludoteca ayuda a los niños a crear un aprendizaje significativo por medio del juego en temas de importancia para su desarrollo, que a la vez son aburridos y pesados para los niños como el aprendizaje de las matemáticas que se convierten en un juego con la ayuda de técnicas y material didáctico que favorecen su aprendizaje y comprensión, así como también estimular sus sentidos y desarrollar las diferentes inteligencias múltiples que le serán útiles el resto de su vida.

Las ludotecas son creadas para todo tipo de población infantil ya que está diseñada a las necesidades de los niños y las actividades se planean de acuerdo al tipo de aprendizaje esperado.

La educación a nivel preescolar es la más importante que las personas reciben entre 3 y 6 años de edad ya que son los primeros conocimientos para desarrollar sus habilidades lógicas, intelectuales, físicas, motrices, racionales, etcétera.

Pues bien, llegó el momento de hablar sobre los beneficios de una ludoteca tales como la satisfacción de las necesidades de los niños que ayudan a favorecer su desarrollo y su adaptación con el medio que los rodea; la ludoteca se encarga de vigilar la calidad de las actividades, juegos y juguetes, el niño se convierte en creador de su

propio conocimiento con ayuda de su maestra y de las actividades lúdicas que se le proporcionen, actividades deportivas y mentales.

Favorece el desarrollo integral de cada integrante, propicia la convivencia, promueve valores como el respeto, la honestidad, el orden y la limpieza, se fomenta la imaginación y la creatividad, agilizan sus mentes con actividades y juegos mentales, es un ambiente sano y seguro, garantizan el aprendizaje significativo, la diversión y el entretenimiento.

Con la ludoteca se pretende mejorar el futuro de la educación, mejorar la calidad de vida y crear lazos humanos dentro de la sociedad.

Para que un proyecto como la ludoteca comunitaria continúe en acción, necesitamos aunar esfuerzos y del apoyo de todos los sectores de la sociedad.

Por esta razón consideramos es importante y necesario reorganizar el espacio y los materiales que se requieren para su funcionamiento, así como tener un encargado de brindar la atención de la ludoteca del SMDIF Chiautempan, es necesario considerar que las ludotecas precisan tener como base principal su definición y de esta partir hacia saber qué esperamos, cuál es el propósito, siempre enfocándonos a la parte organizativa.

El juego nos ayudará a desarrollar las habilidades mentales, como en la resolución de problemas de la vida cotidiana hasta su pensamiento lógico-matemático; su psicomotricidad con ayuda de ejercicios del cuerpo, equilibrio, flexibilidad, etcétera. Todo ello nos lleva a plantear los conceptos y sustentos teóricos que nos den la pauta para identificar los fundamentos del desarrollo infantil al cual estará dirigida la atención y servicio de la Ludoteca, así como reconocer a las dos grandes áreas que se pretende reforzar con las actividades que en esta se desarrollen, como lo son el Pensamiento lógico matemático y la Psicomotricidad.

2.9 Desarrollo infantil

El desarrollo es un proceso continuo. Comienza con la concepción y procede mediante ordenada sucesión, etapa por etapa, representando en cada una de ellas un grado o nivel de madurez.

Para aclarar la comprensión y estudio de las etapas, A. Gesell junto con Amatruda desarrollaron un diagrama en el cual se representan las tendencias generales del desarrollo conductual desde la concepción hasta los cinco años. La estructuración de este está establecida por edades, siendo las edades claves: 4, 16, 28 y 40 semanas; 12, 18, 24 y 36 meses. (Anexos)

2.10 Campos de la conducta

Cualquier acto, simple o complejo de manifestación conductual, puede poseer una alta significación diagnóstica. Pero cabe destacar que el organismo humano es un “*complicado sistema de acción*”, y por lo tanto, para llevar un diagnóstico evolutivo adecuado debe ser metódico y sistemático.

El diagnóstico se lleva a cabo mediante campos de conducta, que son representativos de los diferentes aspectos del crecimiento. Estos aspectos son los siguientes:

1.- Conducta Motriz (C.M): De particular interés para los estudiosos de la conducta, este campo se encarga de las implicaciones neurológicas, capacidad motriz del niño, el cual es el natural punto de partida en el proceso de madurez. Simplificando, la conducta motriz está compuesta por movimientos corporales reacciones posturales, mantenimiento de la cabeza, sentarse, pararse, gateo, marcha, forma de aproximarse a un objeto, etc. coordinaciones motrices

2.- Conducta Adaptativa (C.A): Esta conducta está a cargo de las más delicadas adaptaciones senso-motrices ante objetos y situaciones. Comprende los siguientes asuntos:

- * Habilidad para utilizar adecuadamente la dotación motriz en la solución de problemas prácticos.

- * Coordinación de movimientos oculares y manuales para alcanzar y manipular objetos.

- * Capacidad de adaptación frente a problemas sencillos.

* El niño se ve obligado a exhibir formas de conducta significativas cuando maneja objetos tan simples como una campanilla de mano. Esto revela los recursos que van apareciendo.

3.- Conducta Del Lenguaje (C.M): Se usa el término lenguaje en un sentido amplio, quiere decir, incluyendo toda forma de comunicación visible y audible, también compuesta por imitación y comprensión de lo que expresan otras personas.

Sistemáticamente, estos son sus componentes: Comunicación visible y audible: gestos, movimientos posturales, vocalizaciones, palabras, frases u oraciones. Imitación y comprensión.

Lenguaje articulado: función que requiere de un medio social, sin embargo, dependiente de las estructuras corticales y senso motrices.

4.- Conducta Personal-Social (C. P-S): Comprende las reacciones personales del niño ante la cultura social del medio en el que vive, dichas reacciones son tan múltiples y variadas que parecerían caer fuera del alcance del diagnóstico evolutivo. En síntesis, sus componentes son:

Factores intrínsecos del crecimiento: control de la micción y defecación, capacidad para alimentarse, higiene, independencia en el juego, colaboración y reacción adecuada a la enseñanza y convecciones sociales. La conducta personal social está sujeta a un nivel alto de factor subjetivo, pero presenta, dentro de la normalidad, ciertos límites.

Como hemos visto antes, el diagrama de Gesell-Amatruda nos permite ver en una forma sistemática y exacta el proceso de desarrollo de la conducta. Pero cuando uno de los puntos a alcanzar se ve problematizado, nos enfrentamos a defectos y desviaciones del desarrollo.

Estos son causados por retardos, leves o serios, e incluso la ausencia del objetivo esperado. Se puede ubicar el origen anormal del desarrollo en la etapa germinal, siendo los gametos portadores de genes deficientes y su combinación con otros del mismo tipo, causales de un organismo defectuoso.

2.11 Áreas para favorecer el desarrollo infantil

2.11.1 Lenguaje y comunicación

Desarrollo del lenguaje oral, este se concibe como una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva mediante la cual se expresan, intercambian y defienden ideas que se propician por las relaciones interpersonales.

La enseñanza de las lenguas de comunicación aporta una variedad social y funcional, ya que el lenguaje se adquiere y se educa a través de la interacción social, con los intercambios orales, por eso tenemos como una de las prioridades que se acoplen espacios donde se vayan desarrollando la capacidad de expresarse, así como de interactuar con sus pares.

La finalidad es fomentar que los niños utilicen las prácticas del lenguaje para que se fortalezca su participación en diferentes espacios, así como también sirva esto como apoyo para poder resolver las necesidades comunicativas.

Pretendemos que cada uno de los niños desarrollen la capacidad de expresarse oralmente, de ahí se desprenden algunos propósitos generales tales como:

1. Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y en diversas situaciones comunicativas.
2. Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos.
3. Reflexionar sobre la forma, la función y el significado de la comunicación para mejorar su comprensión de los mensajes.
4. Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje
5. Utilizar y recrear el lenguaje para participar en actividades lúdicas y literarias.
6. Participar como individuos responsables e integrantes de una comunidad cultural y lingüística diversa, capaces de asumir posturas razonadas y respetar la pluralidad de opiniones.

Este campo busca que todos los niños de forma gradual logren la expresión de sus ideas más estructuradas a través del tiempo, a cerca de sus sentimientos, opiniones o percepciones que surgen en cada uno de ellos a partir de sus experiencias de cada día.

El dominio del lenguaje oral en los niños implica que produzcan enunciados más largos y estructurados, así como poner en juego su capacidad de comprensión y reflexión de lo que los demás dicen, a quien, como o para quien va dirigido el mensaje. Buscamos que haya oportunidades de hablar, aprender el significado y uso de nuevas palabras y expresiones, así como la construcción de ideas más completas.

El lenguaje permite adquirir mayor confianza y seguridad en sí mismos y funge como una herramienta para construir significados y conocimientos del desarrollo emocional y cognitivo que cree cada uno de los niños a partir de su entorno.

Es común en los niños hablar en voz alta, pero sin un destinatario más que ellos mismos, darse ordenes al momento de desempeñar una tarea determinada o repetir los pasos necesarios para la resolución de un objetivo complejo.

Con el desarrollo durante la etapa preescolar de la función simbólica, capacidad para utilizar representaciones mentales a las que se asocia un significado, el lenguaje comienza a adquirir una importancia de gran relevancia, sin embargo, para Piaget el lenguaje auto dirigido, presente desde la etapa pre operacional al de las funciones concretas, es más bien una consecuencia del egocentrismo infantil, limitación, según él, del desarrollo durante estas etapas, siendo, en consecuencia, un indicador de inmadurez cognitiva. El egocentrismo infantil conlleva a que los niños, en su incapacidad para considerar el punto de vista ajeno, no realicen una comunicación realmente efectiva. (Papalia Diane E., 2005)

2.11.2 Desarrollo del Pensamiento matemático en el desarrollo del niño

La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

Piaget nos dice que “Los niños antes de los seis años de edad tienen cierta dificultad en establecer nociones sobre diferentes aspectos de espacio, tiempo, movimiento, número, medida, relaciones lógicas elementales” (Piaget, 1896). Afirma que el pensamiento del niño no es reversible ni aún en las situaciones más sencillas y concretas dado que opera en un sentido debido a que se encuentra en la etapa del pensamiento pre lógico. Habitualmente esta etapa se sitúa entre los tres y los seis años. Las experiencias son vividas, sobre todo, a través del juego sensorio motor y simbólico. En este momento, los niños aprenden a desarrollar su pensamiento simbólico y pre conceptual y empiezan a construir esquemas mentales representativos muy sencillos, se caracteriza por la aparición de procesos mentales basados en la interiorización de objetos concretos, reales y presentes.

El pensamiento puede estructurar operaciones concretas, es decir, con lo que puede ser manipulado: objetos y situaciones reales, que sigue principios lógicos y es capaz de tener en cuenta varios puntos de vista que le permiten sacar conclusiones. Según su teoría el desarrollo mental del niño, desde su momento de nacer puede concebirse como un constante pasar de un estado de menor equilibrio a otro superior. Piaget afirma que la inteligencia es un desarrollo que se observa en la interacción con el medio, de la cual depende su evolución e indica que el desarrollo intelectual lo constituyen dos aspectos fundamentales que son: El funcional y el estructural. Entendiéndose a las funciones como procesos hereditarios biológicamente en donde se establecen interacciones con el ambiente. Estas son permanentes e invariables a través del periodo de desarrollo, en lo que refiere a una estructura esta se define como una organización de esquemas.

La matemática es una herramienta muy importante que utilizamos en todo momento, por ello es importante ofrecer al niño desde muy edades tempranas, por ello son importantes las acciones que favorezcan la comprensión de nuevos conocimientos y a la resolución de problemas matemáticos, el meter al niño en una situaciones que pongan en práctica el uso del pensamiento matemático, lo motivará a buscar soluciones lógicas que satisfagan su curiosidad o interés, es necesario pero no suficiente que desarrollen un pensamiento racional, reflexivo, lógico y crítico; por lo que se recomienda fomentar la construcción de estructuras lógicas de pensamiento por

ello la importancia de favorecer el pensamiento matemático desde edades tempranas como en la implementación de material y un área en específica el cual favorezca este aspecto al desarrollo infantil a partir de los principios de reversibilidad propiciando tanto la realización de acciones directas, como las inversas a estas, por ello nos enfocamos en el pensamiento de Brosseau (2005) afirma: “Es preciso diseñar situaciones didácticas que hagan funcionar el saber, a partir de los saberes definidos culturalmente los programas escolares”.

Es de gran importancia que en la ludoteca se implemente mediante el juego y material didáctico y establecer áreas específicas para favorecer el desarrollo infantil desde edades muy tempranas ya que el juego es parte esencial para participar en diversas experiencias sociales ya sea en familia o en otros espacios, por medio de él, los pequeños desarrollan conocimientos y competencias que les permiten tener mayor autonomía. Esto también depende de las experiencias sociales culturales en las que se involucran, la crianza, la atención que reciben, como la participación y asistencia a un espacio que favorecen el desarrollo como lo es la ludoteca.

Estimular el pensamiento matemático nos dará la oportunidad de comenzar el aprendizaje sistemático y cuantificado y de esta manera posibilitar la ampliación de sus experiencias y la resolución de problemas, la cual es una herramienta fundamental para el manejo y la comprensión de la realidad. Y este conocimiento lo reafirmará y estimulará a través de los problemas o situaciones a las que se enfrente tanto en la vida cotidiana como en el ámbito escolar, el niño va construyendo su propio pensamiento matemático sin darse cuenta.

Un elemento sustancial que todo niño de la primera infancia es necesario que aprenda es a ser lógico. En este sentido, solamente aquella persona que reconozca las reglas lógicas puede entender y realizar adecuadamente incluso las tareas matemáticas más elementales. Por tanto, es preciso reconocer a la lógica como uno de los constituyentes del sistema cognitivo de todo sujeto (Chamorro, 2005)

Su importancia es que permite establecer las bases del razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro perteneciente a otras asignaturas del plan de estudio.

En la Primera Infancia es necesario que se propicien y construyan tres operaciones lógicas sustanciales que son la base de dicho desarrollo en los niños y que son: la clasificación, la seriación y la correspondencia, las cuales se construyen simultáneamente y no en forma sucesiva.

El Autor Charlot B. (1896) menciona: Mi respuesta global será que estudiar matemáticas es efectivamente hacerlas, en el sentido propio del término, construirlas, fabricarlas, producirlas, ya sea en la historia del pensamiento humano o en el aprendizaje individual, no se trata de que los alumnos nos reinventen las matemáticas que ya existen sino de comprometerlos en un proceso de producción matemática donde la actividad que ellos desarrollen tenga el mismo sentido que el de los matemáticos nuevos.

2.11.3 Importancia del desarrollo de motricidad fina y gruesa en la educación infantil

Definición de motricidad

Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.) (Aguirre, 2012).

La importancia de la psicomotricidad radica en valorar nuestro cuerpo subjetivo, fenomenal, expresivo y constructor. Sin temor a equivocarnos podemos decir que si uno se valora a sí mismo puede valorar a los demás. Cuando un niño juega expresa su alegría de vivir, de aprender, tal vez esté ahí el significado de la existencia en este mundo. La sonrisa de un niño que aprende es el mejor resultado que uno puede conseguir.

Según Gesell (1969) es restablecer el control motor voluntario. Los ejercicios físicos (los movimientos) deben restablecer la voluntad de acción del sujeto y liberar su motricidad.

La psicomotricidad nace de la concepción de educación vivenciada e iniciada por André Lapierre y Bernard Aucouturier que consideran el movimiento como elemento insustituible en el desarrollo infantil. Autores como Jean Le Boulch o Pierre Vayer consolidan esta tendencia. La práctica psicomotriz se dirige a individuos sanos, en el marco de la escuela ordinaria, trabajando con grupos en un ambiente enriquecido por elementos que estimulen el desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego.

A principios del siglo XX el médico neurólogo Ernest Dupré fue el primero en utilizar el término Psicomotricidad y en describir trastornos del desarrollo psicomotor como la debilidad motriz. Más adelante dentro de la neuropsiquiatría infantil sus ideas se desarrollaron con gran profusión. El psicólogo e investigador francés, Henri Wallon, remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon “El psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llega a decir”:

La motricidad fina tiene mucha importancia en las primeras etapas de la vida del niño/a, y por lo tanto es necesaria su inclusión dentro de la etapa infantil y primaria. Se piensa que el trabajo de la psicomotricidad que se lleva a cabo en las escuelas primarias es bastante escaso, lo que supone desaprovechar una de las formas más idóneas y enriquecedora con las que se cuenta, para que los niños/as, aprendan y se desarrollen adecuadamente sin olvidar ninguna de las áreas que conforman su globalidad. Henri Wallon (1879-1962) director del Instituto de Investigaciones psicobiológicas del Niño, de París 10 en los diferentes conceptos de motricidad referidos se consideran la importancia de la modificación de los movimientos, por lo que los movimientos del ser humano determinan el comportamiento motor del niño de cero a seis años y en estrecha relación.

Desarrollar la motricidad en los infantes depende por una parte del conjunto de experiencias perceptivas cognoscitivas y socio afectivo alcanzado por el desarrollo y madurez física de los músculos que intervienen, la motricidad refleja todos sus movimientos y determina el comportamiento motor, que se manifiesta por medio de las habilidades motrices básicas. Si hablamos de motricidad se hace necesario abordar además la motricidad fina. Las exposiciones que se realizan se centran en la motricidad fina de la pinza digital. Desde esta motricidad fina, se tratará sobre la ejecución de movimientos relacionados con el movimiento de las manos. De manera general se pueden señalar las siguientes regularidades:

- ❖ Deficiente trabajo para el desarrollo de la motricidad fina en los niños/as por parte de los docentes.
- ❖ Desconocimiento de motivación e interés y conocimiento sobre este aspecto de la motricidad fina
- ❖ Deficiente utilización de actividades encaminadas al desarrollo de la motricidad fina en los niños/as de cuarto ciclo de la escuela primaria.

¿Qué entendemos por coordinación motriz?

Es la capacidad de usar los músculos agonistas, antagonistas, estabilizadores y neutralizadores para efectuar un movimiento en forma eficiente y eficaz. Y la cual enfoca ciertas características:

La estructuración espacio-temporal emerge de la motricidad y depende inicialmente de la noción corpórea o esquema corporal del niño.

- ❖ La preparación que poseen los maestros para desarrollar las nociones espacio-temporales en los niños del sexto año de vida es insuficiente, esto se debe a la escasa preparación que reciben los docentes en relación con estos contenidos. Así como al poco acceso que tienen a la bibliografía existente y el poco dominio que tiene acerca de las nociones espacio temporales, es decir, las maestras tienen dificultades en cuanto a definir los contenidos que abarcan dichas nociones. (Camargo, Azaña, & Alberto, 2014)

- ❖ Las actividades que se diseñen y apliquen con los niños de sexto año de vida dirigidas a favorecer el desarrollo de las nociones espacio-temporales deben poseer como características el ser lúdicas, vivenciales y sensibilizadoras, integradoras, personalizadas y desarrolladoras.
- ❖ Considerar que el maestro desempeña un importante papel en su desarrollo, quien debe brindar apoyo y confianza a sus alumnos; dándoles oportunidad de desempeñar el papel protagónico. (Camargo, Azaña, & Alberto, 2014)

2.12 Ludotecario

Es importante mencionar el concepto del ludotecario, ya que él es el especialista en dinamizar y organizar un espacio totalmente dedicado al juego; el ludotecario es el responsable del funcionamiento óptimo de una ludoteca creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad deben ser las óptimas y que no pongan en riesgo la integridad de los niños.

La organización de los recursos lúdicos por parte de este experto y donde debe manejarse una importancia. Es en tener clasificados los juegos, según la edad y las áreas diseñadas para su uso como tener en cuenta los beneficios psicopedagógicos que aportan al desarrollo del niño, el ludotecario debe estar inmerso en la colocación y la importancia de la ludoteca como consolidar las estrategias para el diseño de la ludoteca y de la misma manera permitirle mantener un control de manera funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes (material didáctico) con el que se cuenta la ludoteca.

El ludotecario debe tener en cuenta las características y aspectos necesarios para el diseño y programación básica de actividades a implementar en la ludoteca tomando en cuenta el juego libre y voluntario puesto que le va a permitir al niño el desarrollo de áreas de oportunidad como lo son establecer relaciones sociales, espontaneidad y desarrollo de la autonomía. Aspectos como lo son motricidad fina, pensamiento matemático, favorecimiento en el aspecto del lenguaje. Con el juego libre se pueden realizar diferentes propuestas de actividades, como lo son: talleres, clubs,

actividades dinámicas, actividades grupales donde se incluya a la familia, y también aspectos como lo son juegos dirigidos.

Aunque no hay como tal una profesión con el perfil de ludotecario se puede considerar que es una figura de tipo polivalente ya que de acuerdo a las características y necesidades de una ludoteca se promueven disciplinas como lo son la pedagogía, la psicología, trabajo social, interventores educativos, de igual forma licenciados en educación para esto es importante recibir una preparación o taller donde se mencione la parte teórica-práctica donde le permita desarrollar capacidades para crear atmosferas creativas y dinámicas para poder implementarlas y ponerlas en práctica tanto dimensiones afectivas y emotivas de acuerdo al intercambio de experiencias y ante todo poniendo en práctica el “juego” como herramienta de aprendizaje. No es suficiente saber hacer jugar, sino conocer los tipos de juegos y claro los aportes al desarrollo del niño de acuerdo a su edad evolutiva.

El papel del ludotecario es bastante complejo en la medida que no debe concentrarse exclusivamente a brindar el juego como herramienta de aprendizaje si no que debe ser un guía especializado y contar con las competencias pedagógicas, psicológicas y sociales. Para que se fortalezca la importancia de la ludoteca se favorezca y se dé un seguimiento a cada participante de la ludoteca y no sea esporádica si no de manera permanente.

Algunas de las funciones de un ludotecario son las siguientes:

1. Función recreativa: la ludoteca es un espacio de juego, y como tal a de ofrecer: dinamismo, diversión, diseñar actividades atractivas de acuerdo a sus intereses y necesidades.
2. Función educativa: proponer en su mayoría de las actividades el juego como mecanismo de aprendizaje, innato, ya que la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo en los beneficiarios de la ludoteca.
3. Gestionar la parte socio-económica: se pretende que el ludotecario en conjunto con el personal encargado de la ludoteca deberá gestionar material para el uso

de la ludoteca como la posible elaboración de material el cual favorezca el uso de la ludoteca como también espacios y la parte organizativa de la ludoteca.

4. Participación de la comunidad: las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, como fuente de recursos para otros colectivos y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentra ubicada la ludoteca y buscar ese contacto con la comunidad para lograr mayor difusión y de esta manera se brinde el servicio para el cual es creado.
5. Función de investigación: las ludotecas son un terreno de prueba real que existe para fortalecer el desarrollo de los niños que acuden a la ludoteca. Por eso es importante analizar materiales, actividades y estrategias didácticas como aquellas herramientas de calidad las cuales favorecerán la intervención.

Gran parte de la calidad de un proceso formativo dependerá no solo de la actitud y funciones que desempeñe la persona encargada del mismo sino de la manera y el planteamiento que elija a la hora de ponerlo en práctica, por ello es importante desarrollar una metodología apropiada que cumpla con los requisitos fundamentales. Según Besnard (1980), menciona que, la animación sociocultural diciendo que es una actuación intencional para transformar las actitudes individuales y colectivas mediante la práctica de actividades sociales, culturales y lúdicas, hechas de un estilo participativo

Así pues, los animadores sociales que trabajan en ludotecas, cumplen con la función de ser animadores socioculturales, concretamente en el campo de la animación infantil y en el cual se implemente el trabajo con los integrantes de las familias en ciertas actividades que lo requieran.

El encargado o ludotecario deberá ejecutar las actividades de animación diseñadas dentro de un plan o programa con la finalidad de diseñar actividades las cuales deberán tener un objetivo y diseñar de acuerdo al plan y programa de acuerdo al desarrollo evolutivo.

Algunos autores ponen énfasis en la experiencia en la delimitación de competencias y en la formación técnica y humana de los responsables de la ludoteca, por ejemplo:

Según Chiarotto (1991) refiriéndose a la formación de los ludotecarios dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida.

En cambio, para Borja en (1922) en su ponencia “la figura del ludotecario, preparación y funciones “desata la necesidad de profesiones del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones”. De la misma manera Borja (1994) señala también otras funciones básicas del educador en las ludotecas es transmitir e incrementar el patrimonio lúdico. Como realizar proyectos, programar su trabajo y evaluar los resultados, innovando las interacciones. Para poder atender a los usuarios en su normalidad y diversidad donde se propone analizar de manera crítica los materiales lúdicos, los juguetes, los juegos, actividades lúdicas, donde es necesario realizar inventarios, clasificación de áreas como distribución de materiales.

Por eso es importante realizar un plan organizativo en el cual se presente la información con la finalidad de la ludoteca como la información y la promoción de los servicios que brinda la ludoteca y de esta manera, diseñar, organizar como realizar rubricas para evaluar los avances y detectar logros y áreas de oportunidad como la creación de programas y actividades lúdicas de manera colectiva.

Otra perspectiva importante es lo que menciona (Dinello, 2008) en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas para llevar a cabo un diagnóstico, el cual debe incluir la realización de actividades prácticas.

Otra perspectiva la cual consideramos importante lo que menciona Cunha (1994), sostiene que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar, aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar, tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a construir el trabajo en equipo ya que es importante trabajar, con personas alegres afectivas y con voluntad de ofrecer un servicio de calidad, no se

puede construir una ludoteca sin tener optimismo, no solo con relación y esfuerzo a la ludoteca.

El ludotecario (a) debe ser un profesional entusiasta, que se prepare de manera continua, que medite, invente, observe, cante, e interactúe en todo momento con los niños (as) y que sea capaz de transmitir sus emociones y captar las de los demás.

El principio fundamental del sistema de clasificación ESAR se basa en la búsqueda en la actividad de juego, del predominio de una acción sobre otra, pues cada forma de juego puede ser complementaria con otra: cuando es necesario fijar categorías para fines de análisis y de agrupamiento, se busca lo que es más importante y más significativo en un juego o un juguete evitando así clasificaciones imprecisas.

De la teoría de Piaget deriva el anagrama ESAR, basado en el orden de adquisición: ejercicio, simbólico, armar, reglas. La estructura intermediaria, en el juego de ensamblaje o juego para Armar, fue modificada para englobar a todas las formas de juegos que incitan a reunir elementos ya sea de manera vertical, horizontal o lineal, con el objeto de proponer una categoría más amplia que la de los juegos de construcción definida por Piaget.

ESAR es utilizado con éxito desde hace más de diez años a escala internacional en el ámbito de las ludotecas. En varias ludotecas que adoptaron el sistema ESAR, se puede utilizar al comienzo, para fines de clasificación y reflexión, solamente la primera faceta del método sin modificar las categorías del mismo y de desvirtuar la lógica del sistema, que no debe ser modificada. Esta precaución es necesaria para conservar la coherencia psicológica y mantener una cierta lógica integral en las clasificaciones.

Cabe mencionar que las personas encargadas de la ludoteca, que fungirán como ludotecarios, son jóvenes becarios, beneficiados por el programa, **“Jóvenes construyendo el futuro”**.

El Gobierno de México está convencido de que la capacitación en el trabajo es un elemento primordial para la transformación en las vidas de todos los mexicanos. Por primera vez, un gobierno coloca como prioridad a los jóvenes. Es así como nace el programa Jóvenes Construyendo el Futuro, para que jóvenes, puedan formarse,

capacitarse y contar con las mejores herramientas para poder insertarse en el mercado laboral y de esta manera adquirir experiencia.

El Gobierno de México está convencido en que la capacitación en el trabajo es un elemento fundamental que permite que los jóvenes del día de hoy puedan enfrentar mejor los retos del futuro.

Jóvenes construyendo el futuro de México Un programa que vincula a personas de entre 18 y 29 años de edad, que no estudian y no trabajan, con empresas, talleres, instituciones como lo son SMDIF o negocios donde desarrollan o fortalecen hábitos laborales y competencias técnicas para incrementar sus posibilidades de empleabilidad.

Durante la capacitación, hasta por un año, los jóvenes reciben un apoyo mensual y un seguro médico contra enfermedades, maternidad y riesgos de trabajo. Que mejor que una oportunidad aquellos jóvenes interesados en el área pedagógica y cuidado y atención infantil, se les brinde la oportunidad de involucrarse en esta área y formar parte del desarrollo del municipio.

El aprendiz deberá elegir un Centro de Trabajo de su interés que se encuentre registrado en el Programa para involucrarse con sus actividades y recibir la capacitación brindada por un asesor o tutor. El cual se le podrá capacitar y guiar en esta propuesta que favorece el desarrollo infantil de nuestro municipio.

CAPÍTULO III

Estrategias de intervención

3.1 Metodología de la intervención

Las estrategias de intervención son un conjunto de actividades que de manera consciente y reflexiva proponemos para fortalecer la parte organizativa y que de este modo se permita lograr el objetivo principal y de esta forma poder tener como recursos herramientas que favorecen el uso de habilidades a quienes visitan la ludoteca.

Las estrategias que se presentan a continuación son un procedimiento y conjunto de habilidades y actividades diseñadas para llevar a cabo nuestro proyecto de intervención.

3.2 Estrategia I

TALLER	“Taller importancia y funcionalidad de la ludoteca”
OBJETIVO	Dar a conocer la finalidad y la importancia de la ludoteca al personal encargado de esta. (directora DIF, personal administrativo, y personal que brinda servicio social)
SESIONES	3
TIEMPO	2 HORAS
PERIODICIDAD	2 VECES POR SEMANA
DIRIGIDO	PERSONAL ENCARGADO DE LA LUDOTECA
MOMENTOS	<u>Inicio</u> Proponer al personal competente la propuesta y la importancia de implementar misión, visión y objetivo en la ludoteca como sensibilizar al personal para que de esta manera haya un enfoque diferente para dar a conocer la importancia del uso de esta, en el desarrollo infantil. Se mostrará la importancia del trabajo con áreas específicas y de qué manera impactan en su uso e implementación en la ludoteca.

	<p>Desarrollo:</p> <p>Se realizará una actividad integradora, la cual servirá como factor para iniciar con la propuesta, en la dinámica de trabajo jugaremos a presentarnos. Deberán decir su nombre y al mismo tiempo el de un animal que inicie con la misma consonante.</p> <p><u>Interacción organizar al grupo:</u></p> <p>Se proyectará una presentación con la importancia y el compromiso que se tiene hacia la ludoteca y un plano de cómo podría funcionar si se implementa el uso de áreas para su mejora y lograr el objetivo de la misión y visión de este espacio.</p> <p><u>Interactividad:</u></p> <p>Se entregará un tríptico donde se menciona la importancia y la propuesta de misión y visión de la ludoteca tomando en cuenta al SMDIF.</p> <p><u>Cierre</u></p> <p>Se entregará para su revisión y aprobación.</p> <p><u>Evaluación</u></p> <p>Se entregará una entrevista de preguntas abiertas para evaluar lo que fue de su agrado.</p> <p>De acuerdo a las entrevistas y la autorización de las partes correspondientes se dará seguimiento a la propuesta con la finalidad de fortalecer el servicio que brinda la ludoteca.</p> <p><u>Recursos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentación power point. ❖ Propuesta de misión, visión como objetivo ❖ Propuesta para implementar áreas en la ludoteca. ❖ Tríptico con las especificaciones y la importancia de cada área.
--	--

3.3 Estrategia 2

TALLER	“Analizar la importancia del desarrollo infantil en la primera infancia ”
OBJETIVO	Lograr que los estudiantes y jóvenes de construyendo el futuro adquieran la importancia del uso de la ludoteca como compartir información del uso y funcionamiento de la ludoteca.
SESIONES	5

TIEMPO	1 HORAS
PERIODICIDAD	2 VECES POR SEMANA
DIRIGIDO	Beneficiarios del programa “Jóvenes construyendo el futuro”
MOMENTOS:	<p>Sesión 1</p> <p>Duración 1 hora.</p> <p>Objetivo: Lograr que los estudiantes y jóvenes construyendo el futuro adquieran la importancia del uso de la ludoteca como compartir información del uso y funcionamiento de la ludoteca.</p> <p>Inicio:</p> <p>Como actividad integradora se llevará a cabo la dinámica de la letra con la que inicia el nombre deberán decir al nombre de un animal.</p> <p>Desarrollo: Se cuestionará sobre conocimientos previos de la ludoteca. Se mencionará antecedentes desde el significado de ludoteca y antecedentes hasta la importancia del uso de la ludoteca.</p> <p>Cierre: se dará una hoja en la cual redactaran con sus propias palabras la importancia de la implementación de la ludoteca y lo que más le gusto de las propuestas y cual sería una posible oferta para poder intervenir y brindar servicio en la ludoteca.</p> <p>Sesión 2 Duración: 1 hora</p> <p>Objetivo: conocer la importancia del desarrollo infantil, como el uso de rincones en la ludoteca.</p> <p>Inicio: realizaremos una actividad integral, la vuelta al mundo el integrante que vaya perdiendo se le preguntara acerca de la educación infantil.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Con apoyo de un tríptico se proporcionará información dando a conocer la importancia del desarrollo infantil y de qué manera impacta la motivación del desarrollo infantil. Con apoyo de un video socioeducativo de Imma Marín “El desarrollo infantil”</p> <p>Cierre:</p> <p>Se les pedirá a los jóvenes elaboren un diagrama con la información más importante.</p>

Sesión No. 3

Conociendo las áreas de la ludoteca y de qué manera potencializar ciertas habilidades que favorecen el desarrollo infantil.

Inicio:

Nos integraremos en equipo y llevaremos a cabo la de dinámica de la “selva”.

Desarrollo:

Se mostrará de qué manera está dividida la ludoteca y cuál es la finalidad principal. Mencionaremos y se mostrará como el material con el que está adaptada.

Se explicará cada área y se darán propuestas de actividades las cuales se pueden llevar a cabo de acuerdo a las necesidades de cada niño. Se mostrará una propuesta para elaborar planeaciones enfocándose a las necesidades detectadas mediante el diagnóstico.

Cierre:

Se pedirá en parejas elaboren una actividad con la cual se puede trabajar en la ludoteca y expondrán ante el grupo.

Sesión No. 4

Sensibilización

Inicio:

Iniciaremos con una dinámica “El tren” Consiste en formar dos equipos, uno de ellos hará una fila y el que este al inicio deberá tener los ojos cerrados y sus compañeros deberán guiar el camino.

Desarrollo:

En parejas se les entregara un papel bond y deberán dibujar una silueta de un niño y dentro escribir a que se comprometen al estar al frente de la ludoteca.

Explicarán su silueta y reconocer su compromiso con el que se cuenta se mencionara que ellos fungen un papel de gran importancia ya que son un agente para la funcionalidad de la ludoteca como la participación que tienen para fortalecer el desarrollo y potenciar ciertas habilidades mediante actividades de su antes que favorecerán a corto y largo plazo.

Cierre:

Observaremos el video “los nuevos retos de la educación “César Bona”.

	Recursos: ❖ Papel bond (silueta) Video educativo.
--	--

3.4 Estrategia 3

Diseño de áreas de la ludoteca	“Implementar el uso de áreas las cuales serán enfocadas a: 1.-Estimulación temprana (motricidad, fina y gruesa.) 2.- Pensamiento matemático 3.-Favorecer el lenguaje.
OBJETIVO	Diseñar áreas las cuales favorezcan el desarrollo infantil y que de esta manera impacten de manera significativa en áreas de oportunidad para el desarrollo de manera significativa.
SESIONES	2
TIEMPO	1 HORA
PERIODICIDAD	2 VECES POR UNA SEMANA
DIRIGIDO	Beneficiarios del programa “Jóvenes construyendo el futuro” y personal encargado de la ludoteca.
MOMENTOS:	Sesión 1 Duración 1 hora. Objetivo: Lograr que los estudiantes y jóvenes construyendo el futuro adquieran la importancia, así como el uso de la ludoteca, de la misma manera compartir información del uso y funcionamiento de la ludoteca. Introducción “importancia de la implementación de la ludoteca en el desarrollo infantil”. Inicio: Se llevará a cabo la dinámica conejos y conejeras Desarrollo: Se cuestionará sobre conocimientos previos de la ludoteca y si infieren en el uso de áreas. Cierre: se dará una hoja en la cual dibujarán un croquis de como pudiera quedar la ludoteca, mencionando las áreas para favorecer el desarrollo.

	<p>Sesión 2 Duración: 1 hora</p> <p>Objetivo: Conocer la importancia de enfocarse en áreas para potencializar aquella área en la cual se pretende estimular mediante el juego.</p> <p>Inicio: Realizaremos una actividad integral tsunami con la indicación marea a la izquierda o marea a la derecha.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Con apoyo de un plano se entregará la propuesta de cómo quedaría la ludoteca si se organiza por ciertas áreas y el material acorde a utilizar en cada área.</p> <p>Cierre:</p> <p>Se les pedirá opinión en fichas descriptivas donde escribirán sus opiniones.</p>
--	--

3.5 Estrategia 4

Diseño enfocado en la operatividad de la ludoteca	Constituir desde la parte organizativa “fundamentar misión y visión de la ludoteca “el uso de áreas y la implementación de un nombre oficial enfocada a la importancia de la ludoteca.
OBJETIVO	Plantear al personal la importancia de re-organizar la ludoteca para mejorar el funcionamiento para el cual fue creada.
SESIONES	2
TIEMPO	1 HORA
PERIODICIDAD	1 SEMANA
DIRIGIDO	Beneficiarios del programa “Jóvenes construyendo el futuro” y personal encargado de la ludoteca.
MOMENTOS:	<p>Sesión 1</p> <p>Duración 1 hora.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Lograr que el personal encargado identifique la estrategia para mejorar su funcionamiento de la ludoteca.</p> <p>Inicio:</p> <p>Se llevará a cabo la dinámica “dibuja la silueta de un niño”</p> <p>Y deberán escribir que necesita un niño. Compartirán su dibujo.</p>

	<p>Desarrollo:</p> <p>Con apoyo de una presentación de Power Point se mencionará la misión- visión y el diseño de la creación del nombre: Ludoteca Municipal Chiautempan “La casa del juego”</p> <p>Cierre: Fundamentar cada mención que se realice y pedir opinión en todo momento.</p> <p>Sesión 2 Duración: 1 hora</p> <p>Objetivo:</p> <p>Inicio: realizaremos el juego “La ludoteca requiere”... y mencionaran materiales que son necesarios para el uso de la ludoteca.</p> <p>Desarrollo: se mostrará la adecuación que se realizaría en la ludoteca y se dará una demostración y explicarán actividades que se pueden llevar a cabo en la ludoteca.</p> <p>Cierre:</p> <p>Se cuestionará y se mencionará el uso de la parte de difusión en la ludoteca para incrementar el uso para la comunidad.</p>
--	--

3.6 Estrategia 5

Diseño de actividades para favorecer el uso de la ludoteca.	Compartir métodos para realizar planeaciones enfocadas al uso de la ludoteca, de acuerdo a las necesidades de los niños que acudan a la ludoteca.
OBJETIVO	Explicar la importancia del uso de la” planeación” y las estrategias para llevarla a cabo.
SESIONES	1
TIEMPO	1 HORA
PERIODICIDAD	1 DIA
DIRIGIDO	Beneficiarios del programa “Jóvenes construyendo el futuro”.
MOMENTOS:	<p>Sesión 1</p> <p>Objetivo:</p> <p>Mencionar el uso y la importancia de la ludoteca y los componentes de la misma.</p>

	<p><u>Inicio:</u> Con apoyo de una presentación en Word se planteará las estrategias que se utilicen para realizar una planeación y cuál es el seguimiento que se le otorga.</p> <p>Desarrollo: Se formarán equipo y se entregarán hojas en las cuales ellos realizarán una breve planeación de acuerdo a lo ya mencionado.</p> <p>Cierre: Se realizará un pequeño convivio para brindar compromiso en el desempeño de la ludoteca.</p>
--	--

3.7 Diseño de estrategias para los niños que asistan a la ludoteca.

3.7.1 Lenguaje y comunicación

Objetivo general

- Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas en diversas situaciones comunicativas.

Objetivo específico

- ✓ Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas

<i>Unidad didáctica</i>	
<i>Etapa de desarrollo: Preo operacional</i>	
<i>Campo de formación académica:</i> <i>Lenguaje y Comunicación</i>	
<i>Eje:</i> Lenguaje oral	
<i>Ámbito:</i> Oralidad	<i>Perfil de egreso del nivel:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. • Usa el lenguaje para relacionarse con otros

<p>Componente pedagógico: Conversación</p>	<p>Aprendizaje Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresa sus ideas. ● Participa y escucha
<p>Sesión No. 1</p>	
<p>Proceso Hablar acerca de diferentes experiencias, sucesos o temas.</p> <p>Estrategias Poner a disposición de los niños libros que cuenten con contenido de imágenes donde ellos puedan crear sus historietas a partir de las ilustraciones que encuentren en estos.</p> <p>Momentos de reflexión ¿Qué libros encontraste? ¿Te gustaron? ¿De qué trataban?</p> <p>Actividades de cierre Realizar un cuento (de imágenes) pequeño</p>	
<p>Material didáctico: -hojas blancas -lápices de colores</p>	
<p>Sesión No. 2</p>	
<p>Proceso Hablar acerca de diferentes experiencias, sucesos o temas.</p> <p>Estrategias -Jugamos al espejo, con sus pares se colocan de frente, el niño 1; tendrá que realizar movimientos y hacer mención de su nombre, donde vive, como se puede llegar a su domicilio, que le gusta y que no le gusta, etc. el niño 2 tendrá que realizar y mencionar lo mismo que el niño 1 y viceversa.</p> <p>Momentos de reflexión ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Crees que fue difícil? ¿Con quién te gustaría jugar al espejo?</p> <p>Actividades de cierre -Describe a tu compañero</p>	
<p>Material didáctico: micrófono de juguete</p>	

Sesión No. 3**Proceso**

Hablar acerca de diferentes experiencias, sucesos o temas.

Estrategias

Identifica que animalito le gusta a tu compañero

Jugamos con tarjetas que tengan imágenes de animales a adivinar que animal es el preferido de su compañero. Los dos participantes tendrán las mismas figuras en sus tarjetas e irán haciendo mención de las características de los animalitos sin mencionar el nombre de estos, e irán descartando uno por uno hasta que adivinen cuál es el preferido del otro niño.

Momentos de reflexión

¿Te gustó este juego? ¿Cuál es el animal preferido de tu compañero? ¿Por qué crees que es su animal preferido?

Actividades de cierre

-Dibujar su animalito preferido.

Material didáctico:

-Hojas blancas -lápices de colores -Tarjetas de animalitos

Sesión No. 4**Proceso**

Escuchar y ser escuchados en un ambiente de confianza y respeto

Estrategias

Participa con adivinanzas y las dice en voz alta, los demás tratan de adivinar

Momentos de reflexión

¿Cómo te pareció esta actividad? ¿Crees que fue difícil? ¿Te sabes otra adivinanza?

Actividades de cierre

Crea con papel china, un personaje de tu caricatura preferida para que los demás puedan adivinar qué personaje es.

Material didáctico: -libro de adivinanzas –papel china –pegamento – tijeras

Sesión No. 5**Proceso**

Escuchar y ser escuchados en un ambiente de confianza y respeto

Estrategias

Cafecito literario

Escuchamos el audio que nos transmitirán, para esto, tenemos que cerrar los ojos y guardar silencio. Al término del audio, realizaremos una lluvia de ideas para saber qué fue lo que más les llamo la atención, y que fue lo que imaginaron.

Momentos de reflexión

¿Qué hubiera pasado si hubiera mucho ruido? ¿Qué te gustaría cambiar de la historia?

Actividades de cierre

Inventa el final de la historia, en un mini cuento, dibuja como te gustaría que terminara la narración que escuchaste.

Material didáctico: audio cuento, hojas blancas, lápices de colores.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lenguaje Oral

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
-Expresa emociones		
-Usa el lenguaje para relacionarse con otros		
-Expresa sentimientos		
-Expresa sus ideas		
-Participa y escucha con respeto		
-Escucha y comparte lo que entendió		
-Es capaz de entablar una conversación corta		

3.7.2 Pensamiento matemático

Objetivo general

- Concebir las matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos

Objetivo específico

- ✓ Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

Unidad didáctica	
Etapas de desarrollo: Preoperacional	
Campo de formación académica: Pensamiento Matemático	
Eje: Número, algebra y variación	
Ámbito: Número	Perfil de egreso del nivel: • Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos.
Componente pedagógico: Número	Aprendizaje Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos
Sesión No. 1	
Proceso Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos	
Estrategias Con material de ensamble selecciona por colores y posteriormente por tamaños (chico y grande).	

Momentos de reflexión

¿Cuántos colores eran? ¿Eran muchas o pocas piezas? ¿Dónde hubo más? ¿Dónde hubo menos?

Actividades de cierre

Con ese material de ensamble, arma una figura de un animalito de tu preferencia

Material didáctico: -material de ensamble –tinajas de plástico

Sesión No.2

Proceso

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Estrategias

Seleccionar un dado del color de su preferencia, lanzar y colocar piezas de material de ensamble la misma cantidad que haya salido en el dado.

Momentos de reflexión

¿Qué número te salió más veces? ¿Si lanzas el dado que número crees que salga?

Actividades de cierre

Coloca la cantidad de prendas del número que quieres que te salga en el dado, lanza el dado y si no sale el número deseado, repite la acción.

Material didáctico: -Dado –Material de ensamble

Sesión No. 3

Proceso

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Estrategias

Hagamos pasteles.

Con plastilina deberá formar pasteles, poniendo en práctica su creatividad.

Y pondrá en ellos la cantidad de velitas que salga en el dado.

Momentos de reflexión

¿Qué pastel tuvo más velitas? ¿Cuántas velitas tendría tu pastel?

Actividades de cierre

En una hoja blanca, dibuja tu pastel con las velitas que deberá llevar si fuera tuyo.

Material didáctico:

-Plastilina –hojas blancas –lápices de colores

Proceso

- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Estrategias

Con ayuda de tarjetas recortables jugaran a colocar las piezas de la serpiente según su número.

Deberán formar al menos tres veces a la serpiente con diferentes colores.

Momentos de reflexión

¿La serpiente era larga o corta? ¿Cuántas piezas podemos poner de más para que sea muy larga?

Actividades de cierre

Hacemos filas cortas y largas con semillas

Material didáctico: -tarjetas recortables –semillas

Proceso

Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos

Estrategias

Con los títeres identifica características de cada uno de los personajes, las menciona y los clasifica por tamaños.

Momentos de reflexión

¿Cuántos títeres eran? ¿Eran muchos o pocos? ¿Dónde hubo más? ¿Dónde hubo menos?

Actividades de cierre

Se le proporciona al niño lunetas de colores, y se le pide seleccionar por colores, posteriormente se le pide ir comiendo cada agrupación o alguna cantidad por agrupación e ir contando cuantas lunetas le van quedando.

Material didáctico: -títeres – lunetas –platitos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Pensamiento matemático

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
-Razona para solucionar problemas de cantidad		
-Construye estructuras con figuras		
-Construye estructuras con material de ensamble		
-Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		
-Clasifica colecciones		
-Compara colecciones		

3.7.3 Desarrollo motriz

Objetivo general

- Desarrollar su psicomotricidad a través de actividades que involucren coordinación motriz y a la vez favorezcan la relación con sus pares.

Objetivo específico

- ✓ Diseñar e implementar planeación de ejercicios motores que favorezcan coordinación fuerza y equilibrio.
- ✓ Propiciar el intercambio y socialización entre pares a partir de actividades previstas y ejecutadas de forma lúdica.

<i>Unidad didáctica</i>	
<i>Etapas de desarrollo: Pre operacional</i>	
<i>Área de Desarrollo Personal y Social:</i>	<i>Enfoque en preescolar:</i>

Educación física preescolar	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento, desarrollo y control de sus capacidades motrices. ● Consolidar la conciencia corporal. ● Promoción de la salud.
Eje: Competencia motriz	
Ámbito: Atención al cuerpo	Perfil de egreso del nivel: <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica sus rasgos y cualidades físicas y reconoce los de otros. ● Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que esta es buena para la salud.
Componente pedagógico: Desarrollo de la motricidad.	Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
Sesión No. 1	
<p>Proceso</p> <p>Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:</p> <p>Estrategias</p> <p>Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> -por medio de música los niños movilizaran sus segmentos corporales. -pasar por obstáculos (caminando, saltando, corriendo, gateando) -al ritmo del pandero trasladar una estafeta <p>Momentos de reflexión</p> <p>¿Cómo colocaste el material?</p> <p>Actividades de cierre</p> <p>Juego “la mosca”</p>	
Material didáctico: Aros	

Sesión No. 2

Proceso

Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:

Estrategias

Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.

-Canto “pinocho” Los niños movilizaran diferentes partes del cuerpo

-Tiras de foamy

El iniciar la música los niños se desplazan de manera libre, al término de la melodía el niño colocara el material acuerdo a la consigna. (delante de –atrás de, aun lado de -al otro lado de)

-Variantes: el niño se coloca adelante – atrás del material. (a un lado-al otro lado, arriba-abajo)

Momentos de reflexión

¿Qué ejercicio fueron agradables?

Actividades de cierre

Juego de persecución: “el pollo”

Material didáctico: Tira de foamy

Sesión No. 3

Proceso

Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:

Estrategias

Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.

-Canto “manos arriba, manos abajo” los niños se desplazan por el área de trabajo poniendo en práctica sus patrones básicos de movimiento.

-Desplazamientos en diferentes direcciones con apoyo de una pelota la cual colocaran adelante-atrás, arriba-abajo, aun lado etc.

-Pasar por la fila de aros, posteriormente pasaran por el túnel.

Momentos de reflexión

¿Qué movimiento básico pusiste en práctica?

Actividades de cierre

Juego bulldog.
Material didáctico: Pelota de vinil
Sesión No. 4
<p>Proceso</p> <p>Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:</p> <p>Estrategias</p> <p>Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Con apoyo de música el niño pondrá en práctica sus patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Juego del papel.</p> <p>Vamos a jugar el juego del papel (2)</p> <p>Papel arriba-abajo, (adelante-atrás, aun lado-al otro lado) hacemos tiritas y volvemos a empezar.</p> <p>-La maestra tocara un pandero y los niños se desplazarán con un trozo de cartón el cual colocaran en una parte del cuerpo, cuando deje de sonar el pandero los niños se quedarán como estatuas. (Adelante-atrás, arriba-abajo, aun lado etc.)</p> <p>Momentos de reflexión</p> <p>¿Qué actividad puedes realizar con el cartón?</p> <p>Actividades de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de doña blanca
Material didáctico: papel reciclable, cartón.
Sesión No.5
<p>Proceso</p> <p>Respondan a consignas sencillas que impliquen la orientación espacial en:</p> <p>Estrategias</p> <p>Formas jugadas en las que coloquen objetos en relación con su cuerpo y sigan diferentes patrones básicos de movimiento.</p> <p>-en parejas tomados de las manos se desplazarán de acuerdo a la indicación, (caminando, saltando, corriendo), a la indicación se colocarán dentro de un aro.</p> <p>-saltan adelante-atrás de una cuerda.</p>

Momentos de reflexión

¿Qué actividad fue difícil de realizar?

Actividades de cierre

Masaje corporal con apoyo de una pelota.

Materiales didácticos. Pelotas, aros.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**Desarrollo motriz**

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
Salta en un sitio con ambos pies		
Camina hacia atrás		
Arroja una pelota a un adulto que está a metro y medio de distancia sin que el adulto mueva los pies		
Construye una torre de 5-6 bloques		
Patea una pelota grande fija		
Da una voltereta hacia delante con apoyo		

CONCLUSIONES

Las organizaciones relacionadas con la educación requieren presentar nuevas propuestas estructurales que permitan aplicar, conocer y utilizar alternativas de mejora en el servicio que ofrecen, en este sentido el SMDIF busca apoyos para mejorar su atención a la población infantil, de forma específica, la ludoteca del municipio de Chiautempan, la cual requiere brindar calidad en el servicio, colaborando así en el desarrollo evolutivo de los niños que acuden a esta.

El proyecto presentado ha contribuido de manera particular y con gran importancia para identificar y resaltar los puntos que hay que cubrir y considerar para llevar a cabo la implementación y fortalecimiento de la parte operativa de la ludoteca del municipio de Chiautempan. De la misma manera enfatizar que esta propuesta favorece el desarrollo infantil. En lo personal nos deja muchas cosas importantes para reflexionar y muchas otras las ha reforzado como puntos angulares para llevar a cabo una buena intervención en la cual se ha involucrado la práctica profesional, así como también poner en práctica los aprendizajes adquiridos durante la licenciatura.

Mediante la observación y el diagnóstico pudimos determinar ciertas necesidades de lo que ya estaba dispuesto como “ludoteca”, consideramos que es importante pensar en nuestra comunidad infantil, en espacios públicos como lo son SMDIF, entre otros donde se visualice y se brinde prioridad a las necesidades de los infantes. Las cuales consideramos relevantes para fortalecer el desarrollo, así mismo enfatizar que un aspecto importante que es emergente se encuentra en la parte organizativa, para mejorar el servicio y así mismo el propósito para el cual fue diseñada, esta parte tan importante de la ludoteca como lo es partir de la organización tanto de aspectos de desarrollo evolutivo de los niños como profundizar en los beneficios y características fundamentales para el cual fue creada la ludoteca. Generando así el espacio que coadyuve a potencializar el desarrollo de los niños que acuden a ella.

Este proyecto diseñado con las características necesarias para lograr una transformación en el contexto y población antes mencionada, no logró ser aplicable por situaciones ajenas a nosotras, dado que nos encontramos en una etapa de circunstancias complicadas por el virus del COVID-19 propagado en todo el mundo, lo que nos limitó a llevarlo a cabo.

El proyecto estaba encaminado a ponerse en práctica en los primeros días del mes de abril de 2020, específicamente el taller diseñado, dirigido a responsables de la atención de la ludoteca, esta función de acuerdo a lo planteado por el SMDIF sería cubierto mediante el programa federal “jóvenes construyendo el futuro”. Lo cual marcaría el inicio de la capacitación a este grupo, toda vez que el personal de SMDIF culminaría con la implementación y organización de los materiales didácticos que integrarían dicho espacio. Una vez que los jóvenes recibieran la asesoría, se evaluaría la efectividad del taller, para fortalecer la propuesta de intervención y con ello realizar una reestructuración de esta para mejorar el proyecto que se entregaría al SMDIF como parte de la culminación de prácticas profesionales que realizamos en este espacio de nuestra formación en la Licenciatura en Intervención Educativa.

El propósito fundamental sería brindar atención a los habitantes de Chiautempan, muchos de ellos, interesados en potencializar el desarrollo de sus hijos.

La propuesta fue entregada en su momento a la coordinadora del SMDIF tal como se diseñó, considerando que con apoyo del SMDIF se concretará el proyecto, ya que es una dependencia interesada en todo momento con la integridad de los niños.

Este proyecto nos brinda bases específicas que nos ayudaron a comprender algunas situaciones necesarias para salir a campo y poder trabajar con bases sólidas que nos permitan realizar un buen trabajo, podernos enfrentar a la realidad y encontrar las necesidades o problemáticas que algún contexto o grupo esté pasando y poder ser parte de la transformación, mediante la intervención con enfoque educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, Y. I. (2012). *Las técnicas plásticas para el desarrollo de la coordinación visomotriz en los niños de primer año, de Educación Básica del jardín de infantes capitán Alfonso Arroyo*. Ciudad de Quito, Ecuador: Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación.
- Bandera, P. F. (2004). *Porque jugar... ¡Es cosa de juego!*
- Bautista, R. E. (2000). *Corporación Juego y niñez. Play House*.
- Borja, M. (2000). *Las ludotecas: instituciones de juego*. Barcelona.
- Camargo, J. L., Azaña, E., & Alberto, C. L. (2014). *Teoría Básica de la educación psicomotriz*. Universidad Nacional del Centro de Perú: Horizonte de la ciencia, Vol. 4.
- Cardenas, L. M. (2011). *Intervención psicosocial en el fortalecimiento de la salud mental en el departamento de Risaralda*. Universidad Católica Popular Del Risaralda.
- Casanova, M. A. (1998). *La Evaluación Educativa*. México: Muralla.
- Chamorro, M. d. (2005). *Didáctica de las matemáticas para Educación Infantil*. Madrid : Pearson Educación .
- DIF, S. (2016). *Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia*. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06140, México, D.F.: Instituto Nacional para la Educación de la adultos.
- Dinello, R. (2008). *La Ludoteca Comunitaria, Una alternativa para la promoción de la paz*. Universidad Central de Venezuela: Humanidades y Educación .
- Francisco, J. M., & Martínez Eduardo, H.-I. (2016). *REVISTA CRÓNICA*.
- INEGI. (2015). *Encuesta Intercensal 2015*. México : Programas de información .
- Municipal, G. (2018). *Plan Municipal de Desarrollo* . Tlaxcala: Periodico Oficial no. 17.

- Papalia Diane E., R. D. (2005). *Desarrollo Humano*. México: Mc Graw Hill Education.
- Peralta, N. R. (2012). *Origen de las ludotecas en España*. Universidad de Granada.
- Piaget, J. (1896). *Etapas del Desarrollo cognitivo del niño*. París.
- Piaget, J. (1992). El juego en el desarrollo infantil.
- Rico, A. P. (2007). *El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea*. Universidad de Valencia : UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.
- Rodriguez, A. M. (2011). Conceptos y Tipos de ludotecas . *Educación Física Y Deportes* .
- Sirvent, D. M. (2006). *Revisión del concepto de educación no formal*. Buenos Aires : Cuadernos de Cátedra de Educación no formal.
- Solé, M. B. (2002). *La Intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos* . Barcelona: Universidad de Barcelona.

ANEXOS

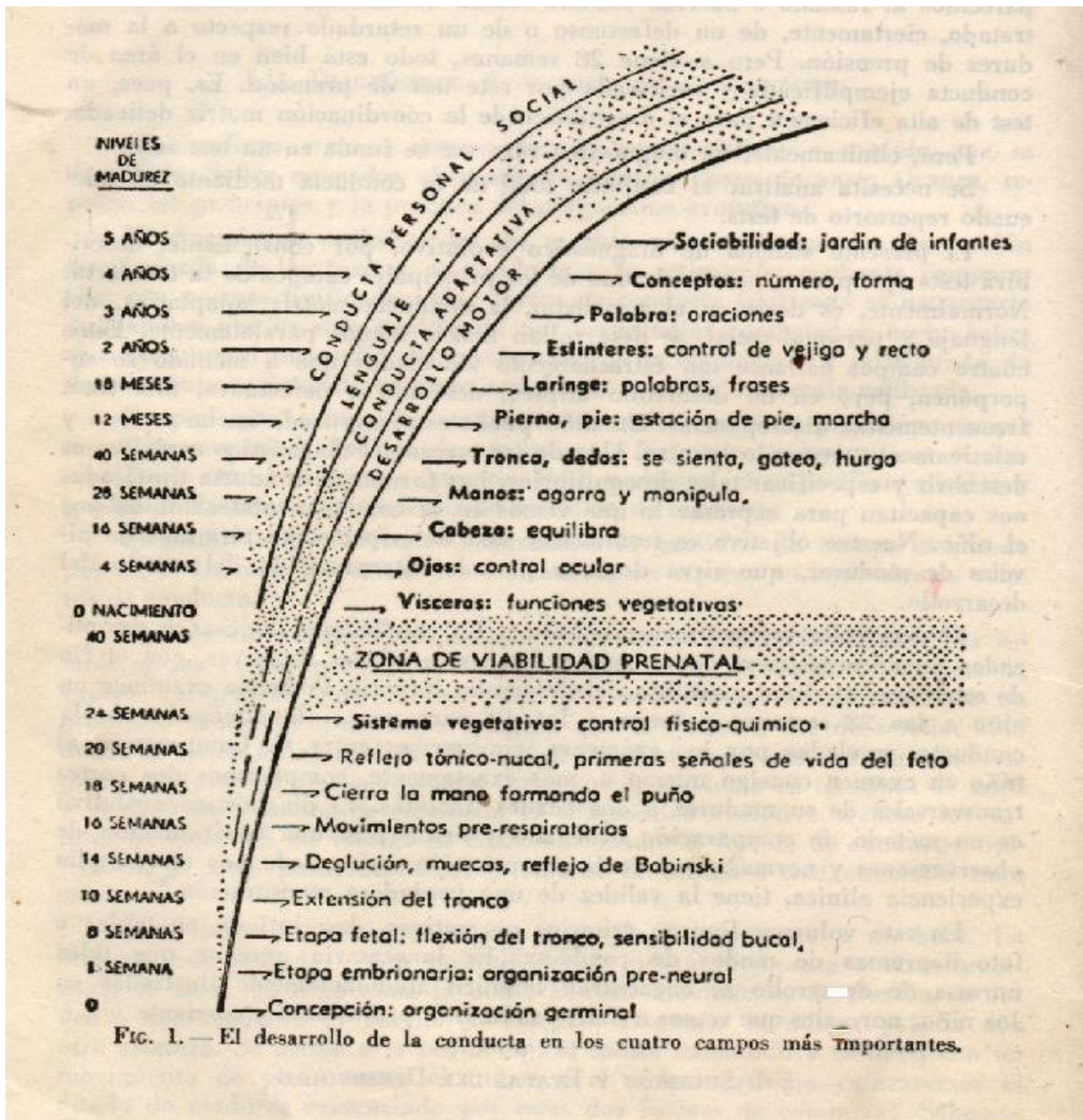


FIG. 1.—El desarrollo de la conducta en los cuatro campos más importantes.

Anexo Desarrollo infantil

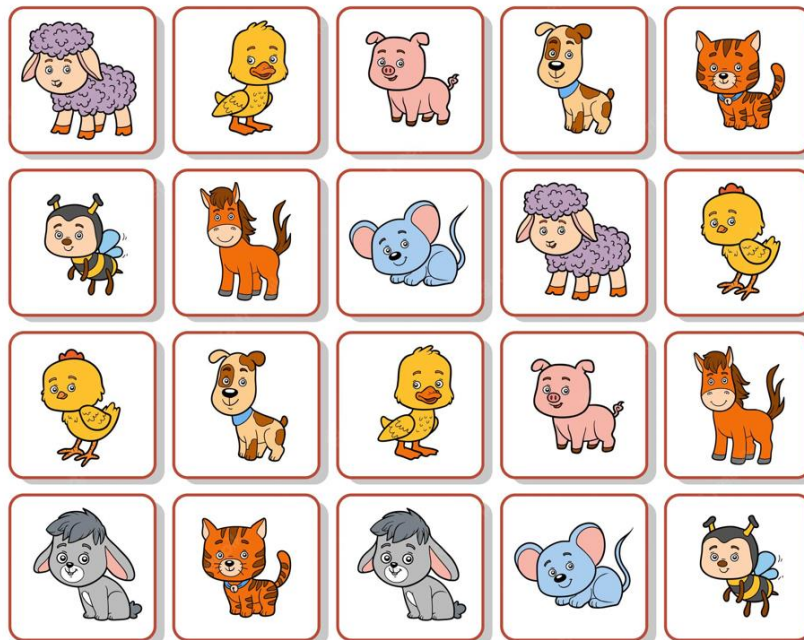
Lenguaje oral

Sesión 1



Lenguaje oral

Sesión 2



Pensamiento matemático

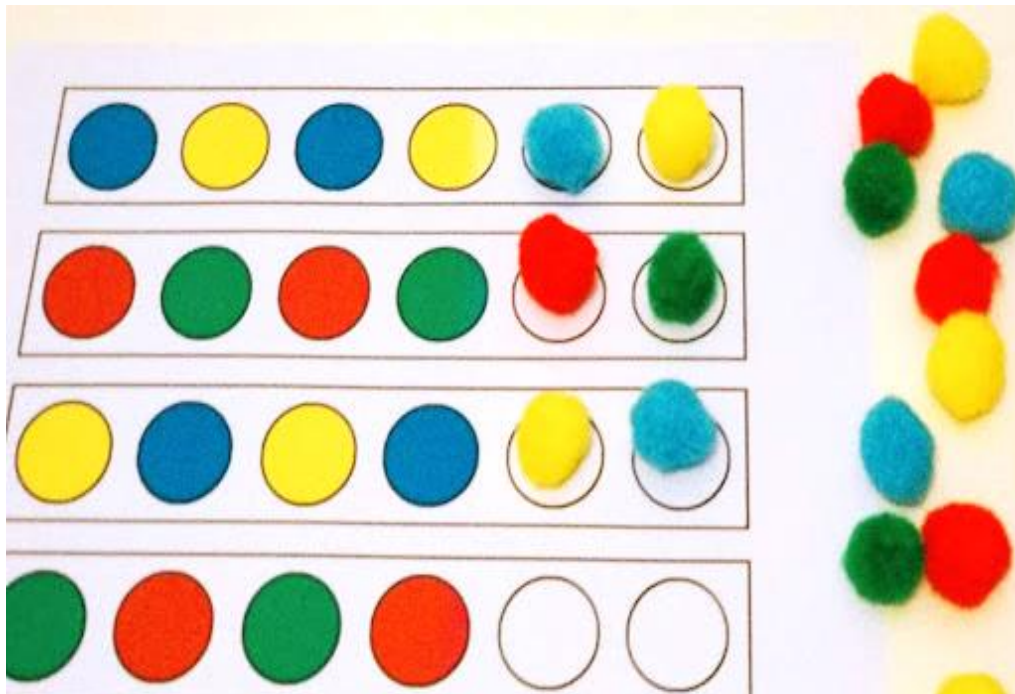
Sesión 1

Material de ensamble, construcción y seriación.



Seriación

Sesión 3



Desarrollo motriz

Sesión 1



Sesión 2

Aros

