



UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

INCORPORACIÓN NO. 8727-43 A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA DE PEDAGOGÍA

*EFICIENCIA DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS
IMPLEMENTADAS EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD DON
VASCO*

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :

Licenciada en Pedagogía

PRESENTA :

Adriana Vega Bailón

Asesora: Lic. Martha Estela Chuela Aguilar

Uruapan, Michoacán, 13 de agosto de 2012.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

Introducción

Antecedentes	1
Planteamiento del problema	2
Objetivos	4
Preguntas de Investigación	4
Justificación	5
Marco de referencia	6

Capítulo 1. Ludoteca: espacio de juego.

1.1. Concepto de ludoteca	8
1.1.2. Concepto de juego	9
1.2. Orígenes de la ludoteca	14
1.3. Espacios educativos	20
1.4. Fundamento epistemológico	22
1.5. Funcionamiento de la ludoteca de la UDV	23
1.5.1. Objetivos	25
1.5.2. Actividades básicas para el desarrollo de las áreas que se trabajan en la ludoteca.	27

Capítulo 2. La eficiencia y la evaluación educativa.

2.1. Definición de evaluación	33
2.2. Características de la evaluación	35
2.3. Funciones de la evaluación	36

2.4. Tipos de evaluación	37
2.5. La evaluación en la educación	40
2.6. Conceptos de eficiencia y su relación con la evaluación	42
2.7. Criterios para evaluar los espacios educativos	43
2.7.1. Elementos físicos y humanos	44
2.8. Criterios para evaluar la eficiencia de la ludoteca	47
2.8.1. Objetivos de los espacios recreativos	49
2.8.2. Estrategias	50
2.8.3. Desempeño de las funciones de los encargados	51
 Capítulo 3. Metodología, análisis e interpretación de resultados.	
3.1. Metodología	52
3.2. Descripción de la población	56
3.3. Descripción del proceso de investigación	60
3.4. Análisis e interpretación de resultados	63
3.4.1. Actividades realizadas de acuerdo con las necesidades de los niños	64
3.4.2. Desarrollo de habilidades	69
3.4.3. Cumplimiento de la planeación del programa	77
Conclusiones	84
Bibliografía	86
Otras fuentes de información	88
Anexos	

INTRODUCCIÓN

El presente documento muestra un análisis de la eficiencia de las actividades educativas implementado en la ludoteca de la Universidad Don Vasco, durante el año 2010. Debido a la escasa información que existe referente a este tema, surge la inquietud de conocer a profundidad la función de un centro de recreo de esta orientación, así como el tipo de actividades que se realizan en su interior.

Antecedentes

En la presente investigación se dará a conocer la eficiencia de las actividades educativas de la ludoteca de la Universidad Don Vasco en sus estrategias, asistentes y encargados, de acuerdo con la aplicación de las estrategias y los resultados de las evaluaciones de los que asisten.

A continuación se presentan los antecedentes más sobresalientes sobre dicha temática (Chuela; 2010):

- a) Fue en Estados Unidos donde se abrió la primera ludoteca, en 1934. En Europa no apareció hasta el 1959, en Dinamarca, con base en la publicación de la Carta de los Derechos del Niño, en 1959.
- b) En comparación con algunos países europeos, como Francia y España, la creación de ludotecas en México ha sido reciente: las primeras 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, en el 80% de ellas no se permite la entrada de adultos y, por lo general, son tomadas como centros de cuidado mientras los adultos realizan otras actividades.

- c) En la ciudad de Uruapan, recientemente se inauguraron dos ludotecas infantiles y la información que existe sobre ellas es poca.
- d) De igual manera, la fundación Colombiana y Costa Rica de Tiempo Libre y Recreación (FUNLIBRE, 1988-2006) retoma a las ludotecas como un medio para evaluar el conocimiento y aprender de los errores.

Planteamiento del problema

La ludoteca es un espacio educativo en que pretende centrar el conocimiento de los niños, a partir de juegos que les permiten desarrollar sus habilidades y que los apoyen a desenvolverse en la sociedad.

Las áreas que se trabajan para el desarrollo académico en la ludoteca de la Universidad Don Vasco son: cognitiva, afectiva, motriz y social; el desarrollo de éstas se da mediante diferentes actividades y dinámicas planeadas rigurosamente. El motivo central de esta investigación consiste en detectar la eficiencia de las actividades educativas implementadas y observar si éstas son eficientes en cuanto al desarrollo de habilidades de los participantes.

En la reciente inauguración del centro antes referido, enero 29 de 2010, se diseñó un manual en el cual se pretende, por medio del juego, ofrecer un aprendizaje significativo con base en las necesidades o áreas a desarrollar. La manera de trabajo consiste en realizar el diagnóstico por medio de una entrevista con el maestro encargado de sus clases diarias a los grupos que visitan la ludoteca y detectar las dificultades de los alumnos. Una vez detectada el área que se trabajará, se diseñan las estrategias y se elabora el material didáctico que será utilizado.

Principalmente se dará a conocer la eficiencia de la ludoteca, en cuya característica se relacionan las estrategias, actitud de los encargados y el desempeño de los participantes.

Este servicio está a cargo de la Lic. Martha Estela Chuela Aguilar, estudiantes y maestros de la Escuela de Pedagogía y otros estudiantes de la Escuela de Psicología.

El presente estudio busca dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿cuáles son los rasgos de eficiencia obtenidos con la aplicación de las actividades educativas implementadas en la ludoteca de la Universidad Don Vasco, en el periodo de marzo a noviembre de 2010?

Objetivos

A continuación se mencionan los objetivos a los cuales se buscó dar respuesta a lo largo de la investigación.

Objetivo general

Evaluar la eficiencia de la aplicación de las actividades educativas implementadas en la ludoteca de la Universidad Don Vasco, en el periodo de marzo a noviembre de 2010.

Objetivos particulares

1. Definir el concepto de ludoteca.
2. Describir las actividades educativas empleadas en la ludoteca.
3. Definir el concepto de evaluación educativa.
4. Explicar la relación de la eficiencia como indicador de la evaluación.
5. Conocer los aspectos de la operación a evaluar empleados por las responsables de la misma.

Preguntas de investigación

Además de la pregunta general de investigación, expresada en el planteamiento del problema, se estructuraron, de manera complementaria, las siguientes:

1. ¿Qué es una ludoteca?
2. ¿Qué características poseen las actividades educativas empleadas en la ludoteca de la UDV?
3. ¿En qué consiste la evaluación educativa?
4. ¿Cómo se mide la eficiencia?
5. ¿Cuál es la importancia de la evaluación para determinar la eficiencia educativa?
6. ¿Por qué es importante conocer el grado de interés de los niños en las actividades realizadas en la ludoteca?

Justificación

Los espacios recreativos en la actualidad son un medio para que los niños, padres y maestros interactúen y se integren. El hecho de conocer las funciones de una ludoteca, permitirá a la sociedad en general asistir a jugar y divertirse y sobre todo, aprender.

Este espacio ofrece varias actividades educativas según el área a desarrollar: cognitiva, social, afectiva-emocional y motriz. Los niños, por su parte, se verán beneficiados, ya que dicho escenario es un medio para aprender jugando y tiene como principal objetivo el desarrollo de cualquiera de estas áreas, pero de una manera personalizada y en grupo, que le da confianza al sujeto y permite que el aprendizaje se genere y sea significativo.

En este sentido, se considera esencial estudiar y dar a conocer la eficiencia de las actividades educativas empleadas en ludoteca de la UDV. La Escuela de Pedagogía se beneficiará, ya que al conocer la efectividad y forma de trabajar con los niños en las diferentes áreas, se posibilitará mejorar la tarea educativa de los alumnos de dicha carrera, al realizar sus prácticas o su servicio social, ya que en un futuro estarán involucrados con niños que no muestren el debido interés por aprender y sea necesario implementar estrategias para mejorar el desenvolvimiento y aprendizaje dentro de su contexto.

Finalmente, al evaluar o conocer la eficiencia de la ludoteca, se permitirá mejorar la práctica pedagógica, además de las actividades educativas y las estrategias empleadas, para ofrecer una mejor calidad en el trabajo académico a desarrollar con los sujetos.

Marco de referencia

La Universidad Don Vasco nació como una escuela secundaria en el año de 1964, con el nombre de “Instituto Cultural Don Vasco”. Al terminar los alumnos de la primera generación, se inició una preparatoria en 1967; después de que la primera generación terminó la preparatoria, se comenzó con una carrera profesional (Administración de Empresas). A través de los años, se siguieron abriendo nuevas carreras, actualmente las carreras son diez (Zalapa; 2005). En 1988 se hace el cambio de nombre a: “Universidad Don Vasco”. La secundaria depende de la Secretaría de Educación Pública, mientras que la preparatoria (con el nombre de

Colegio de Ciencias y Humanidades) y las carreras profesionales están incorporadas a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Los orígenes de la Escuela de Pedagogía datan del verano de 1988. La carrera consta de ocho semestres. Actualmente cuenta con una formación básica que ofrece como escenarios o espacios de prácticas: el Centro de Atención Pedagógica (CAP), Orientación Vocacional, Evaluación docente, Problemas de Aprendizaje y, en el mes de Enero de 2010, se inauguró la ludoteca en las instalaciones de la Universidad Don Vasco en el sótano del edificio siete.

Los horarios de atención son: lunes, martes, miércoles y viernes de 10: 00 a.m. a 12:00 a.m. y de 4:00 a 6:00 p.m., a grupos de escuelas de preescolar, primaria y secundaria. La encargada directa es la Lic. en Pedagogía, Martha Estela Chuela Aguilar, cuatro estudiantes de sexto semestre de Pedagogía y seis alumnos más de Psicología de sexto semestre, quienes realizan sus prácticas y, por ello, diseñan y elaboran tanto las estrategias como el material que será utilizado de acuerdo con el diagnóstico previo que ellas mismas realizan cuando acuden a las escuelas que solicitan el servicio.

Los jueves se da atención a los niños con problemas de aprendizaje en el mismo horario y la encargada es la Licenciada en Psicología Rosalba Flores Ortiz. Las instalaciones cuentan con material didáctico y éste se elabora de acuerdo con las estrategias empleadas por las encargadas de ludoteca.

CAPÍTULO 1

LUDOTECA: ESPACIO DE JUEGO

En el presente capítulo se abordarán algunos conceptos, orígenes y tipos de ludoteca, además, el papel del juego como medio de aprendizaje, ya que esta actividad es significativa para los niños y jóvenes.

1.1. Concepto de ludoteca.

Según Sánchez (2002), una ludoteca es un local abierto a los niños en sus horas libres, a cargo de varios animadores, donde es posible jugar colectivamente con una amplia variedad de juguetes de la propia entidad o con los que traen los propios niños, facilitando el aprendizaje de cada uno de los asistentes.

En otro sentido, “la ludoteca significa la canalización del juego y el juguete de forma selectiva, estimulando esta actividad fundamental del niño desde unos supuestos pedagógicos” (Sánchez; 2002: 885), es decir, los juegos y juguetes que en la ludoteca se emplean, van encaminados a favorecer el desarrollo del niño en sus diferentes áreas: cognitiva, social, afectiva emocional y motriz.

Por su parte, Borja (2005) define la ludoteca como un local con juguetes para que el niño pueda jugar con los juegos y juguetes que más le gusten, donde tenga la ayuda de animadores especializados en juegos; las instituciones de este tipo son

recreativas y culturales, diseñadas especialmente para niños y adolescentes, ya que facilitan el juego, ofrecen elementos necesarios, juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego con las orientaciones, ayuda y compañía que se necesita para jugar.

Menciona Ortega (2000) que las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos, donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría, ya que en estos espacios no hay límites de edades: quienes deseen participar, lo pueden hacer.

1.1.2. Concepto de juego

Por su parte, Borja (2005) considera que el juego es una actividad libre y espontánea que trae consigo una satisfacción y alegría; en la actualidad se vincula con la recreación y el tiempo libre.

Asimismo, la autora se refiere al juego como una actividad interminable de naturaleza física, mental, emocional, comunicativa y social con una sola finalidad: la diversión y el desarrollo de aprendizaje. La actividad lúdica tiene una dimensión amplia, ya que comienza con la fantasía y posteriormente se va relacionando con la realidad, de modo que va trascendiendo en la vida del niño, lo cual le permite comprender su entorno.

Los juguetes son parte importante del desarrollo del infante a lo largo de su vida, ya que están elaborados para entretener. En una ludoteca se diseñan los juguetes y se planean las actividades que se realizarán posteriormente para que además de ser divertidos, sean atractivos para los participantes.

La actividad lúdica, además de ser libre, debe ser aceptada, ya que no se puede obligar a jugar, esta labor exige una generosa dosis de curiosidad, fantasía, imaginación y creatividad. En la actualidad este quehacer ha sufrido una evolución que ha repercutido en la dimensión educativa trascendental.

Los tipos de juguetes, según Borja (2005), cumplen una función didáctica, además de introducir al niño al mundo real de una forma divertida. Son diseñados y elaborados especialmente para estimular y diversificar el juego humano.

La autora citada refiere que los juguetes creados por los mismos infantes a partir de elementos sencillos, tienen su principal valor al convertirse en objetos lúdicos, es decir, los que ellos eligen para jugar, aunque su finalidad original no sea la que ellos emplean en ese momento.

Del mismo modo algunos juguetes-instrumentos son objetos poco condicionantes, ya que por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión, como las pelotas, las muñecas, los aros, por mencionar algunos.

Los juguetes, como productos industriales terminados, son aquellos que fascinan al niño por su forma detallada, estilizada y geométrica; remplazan al juguete tradicional, condicionando la actividad lúdica y la relación con lo imaginario y lo afectivo porque el niño no participa en su elaboración, sino en su utilización. Son elaborados racionalmente como fruto de la reflexión y conocimiento científico.

Jean Piaget, en su teoría psicogenética, “ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño” (UNESCO; 1980: 7). En cada etapa del pequeño, corresponde cierto tipo de juego, revelando la evolución mental del menor.

Así, en la primera etapa de vida del niño, Piaget (1992) considera que el juego se constituye como el complemento de la imitación para posteriormente adaptarse a las actividades habituales, ya que desde que nace el ser humano, sus movimientos son parte del juego, a excepción del acto de nutrirse, el miedo y la cólera.

La actividad lúdica es parte de todo niño. “El juego es sencillamente uno de los aspectos de una actividad (como la imaginación con relación al pensamiento), en el niño, su predominio se explica con causas precisas especiales del dominio lúdico” (Piaget; 1992: 200).

De esta manera “lo fundamental es la formación de la primera infancia, a través del juego, en ambientes didácticamente diseñados” (Froebel, citado por Carrasco; 2004: 25) ya que la educación debe desarrollar las facultades humanas de

manera armónica, libre y natural, al considerar al jardín de niños como una modalidad educativa.

Estimular al niño es una actividad que será parte de su desarrollo integral. “El momento de rescatar al infante como ser humano, con sus potencialidades, sus propias necesidades y expectativas, al que se le debe de ayudar a vivir” (Montessori, citado por Chuela; 2010: 27), ya que es de vital importancia la educación en el quehacer diario con materiales especiales para niños, para de esta manera crear una sociedad preeminente.

La mejor manera para que el pupilo aprenda, Freinet (2004) acude a la actividades lúdicas como elemento natural dinamizador del aprendizaje en el niño, defendiendo su método en el que se aprende haciendo, es decir, el menor aprende a hablar, hablando y a escribir, escribiendo.

Por su parte Bett (referido por la UNESCO; 1980) cita que los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación, es decir, el juego es la actividad o el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no requieren.

Las actividades que se realizan dentro de los espacios de juego “Son tanto más importantes cuanto que conducen a una pedagogía renovada” (Chateau y Wallon, citados por la UNESCO; 1980: 10).

Para la teoría psicoanalítica freudiana, “el juego puede emparentarse a otras actividades fantásticas del niño y más particularmente, al sueño” (Sánchez; 1996: 664). Resulta entonces la reducción de las tensiones nacidas en la imposibilidad de realizar los deseos, entre lo imaginario y lo real.

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO; 1980) considera esta actividad que sobresale en la vida infantil, el juego entonces es vital dado que contribuye a un sano y armonioso desarrollo del cuerpo, la inteligencia y la afectividad.

La forma de vivir interviene en cuanto a las oportunidades y formas de vivir, pero no limita la creatividad e imaginación de los niños. “Las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas” (UNESCO, 1980: 5), es decir, que están condicionados por los tipos de situación social, económica, cultural o de subsistencia, dicho de otra manera, se encuentran limitados o estimulados por cuestiones familiares, políticas y religiosas, funcionando como una institución, pues, el juego infantil con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social.

De esta manera, el juego constituye una de las actividades educativas esenciales que merece entrar por derecho en el marco de la institución escolar. “El juego ofrece al pedagogo el medio para conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos” (UNESCO; 1980: 5).

Por su parte, Ortega (1999) describe al juego como un proceso interactivo y comunicativo que se desarrolla desde que el individuo nace, respondiendo a la estimulación que se recibe de los padres para actuar de manera divertida; es un mundo en el que, si el niño se equivoca, no se lamenta ni se pierde nada, por el contrario, se da la oportunidad de mejorar.

“El juego permite al niño entrar con los rigores de la vida de una forma algo más relajante y tranquilizadora” (Ortega; 1999: 9).

1.2. Orígenes de la ludoteca

De acuerdo con Sánchez (2002), las ludotecas surgen en 1960, auspiciadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Se establecen como una alternativa para potenciar el desarrollo intelectual de la educación moral y la iniciación cultural en un marco educativo-social; posibilitar la libre elección de los juguetes según la edad, deseos e intereses; además de penetrar en el medio familiar con el fin de continuar la labor educativa iniciada en la escuela; finalmente, para la difusión del juguete y el juego ante una realidad que en la práctica no favorece el desarrollo de la verdadera actividad lúdica.

El juguete, según Borja (2005), es un soporte al servicio de una actividad lúdica originada al margen del propio objetivo, que favorece la imaginación y la expresión. Los juguetes que son producidos y terminados industrialmente,

representan una actividad lúdica distinta y determinan una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.

Las actividades y los juguetes deben fomentar la amistad, la imaginación, la cultura, la tolerancia de niños y niñas, así como de los jóvenes y demás asistentes que acuden a estos espacios. El juguete estimula la imaginación y prepara al niño para descubrir y desarrollar habilidades, así como un mejor control de la motricidad. Los juguetes de una ludoteca son diversos y con finalidades diferentes, en el caso de la ludoteca de la Universidad Don Vasco, se diseñan de acuerdo con las necesidades de los niños.

El juguete es un elemento primordial como factor del desarrollo de la personalidad. Borja (2005) considera que los objetos lúdicos implican cariño para quién los ofrece, alegría y felicidad para quien los recibe, ya que se convierten en una primera posibilidad de aprendizaje a partir de la observación, la manipulación y de la experimentación para incentivar la curiosidad y estimular la imaginación y la expresión. Por ende, facilitan y permiten las relaciones con el entorno y otras personas, por eso los juguetes van de acuerdo con la edad y facultades de quienes los utilizan. Entre sus bondades, se puede mencionar que desarrollan la afectividad, algunos de los juguetes que favorecen y potencializan esta área son peluches, muñecos y animales que se puedan peinar, vestirse y lavarse.

Menciona Ortega (1999) que los juegos tienen un lugar en el ámbito de las relaciones interpersonales, en el que se aprende sobre el dominio del conocimiento

y las actitudes sociales, y del que resaltarán sentimientos y vínculos importantes como la amistad y el compañerismo.

En cuanto al desarrollo de la motricidad, Borja (2005) puntualiza que el juguete es determinante para la evolución tanto motriz y del conjunto del cuerpo como la destreza y equilibrio que se favorecen con elementos como la pelota, los juegos de arrastre, de empuje, de montar y los deportivos en general; respecto a la motricidad fina, precisión prensora y habilidad manual que favorecen los sonajeros, juegos de apilar y encajar, los juguetes influirán positivamente en la motricidad como la estética, la calidad de materiales y colores, explicaciones adaptables, simplicidad de formas y detalles que despierten curiosidad.

Para satisfacer y resolver situaciones, “en los juegos se práctica el complejo proceso de adecuar el pensamiento, la actitud y el comportamiento personal a las exigencias de los demás y de la situación social” (Ortega; 1999: 11), de esta manera se pretende resolver los conflictos que espontáneamente surgen de las diferencias individuales.

Por su parte, Borja (2005) comenta que el desarrollo de la inteligencia esta unido al desarrollo sensorio-motor, de esta manera, cuando el niño experimenta a equipar y desarmar algún juguete, aprende a examinar los objetos, a pensar sobre ellos, da su primer paso hacia el razonamiento y a las actividades de síntesis al iniciar y estimular el camino para la inteligencia abstracta.

Garaigordobil (1994) afirma que el juego, como actividad de desarrollo mediante la manipulación de objetos, provee a los niños pequeños de una oportunidad de ganar conocimiento acerca de características físicas de los objetos, así como de las relaciones que existen entre ellos, además, esta actividad puede ser un foro para el desarrollo del pensamiento convergente y divergente como apoyo para la elaboración de operaciones cognitivas.

Según Piaget (citado por Garaigordobil; 1994), la relación entre el pensamiento y la acción implica que las actividades motrices y sensoriales condicionan el desarrollo de la inteligencia, ya que estos juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.

Desde los primeros meses de la vida del niño “la acción sobre las cosas se convierten en juego obteniendo intenso placer al manipular y actuar sobre los objetos” (Garaigordobil; 1994: 23). Por medio del juego descubren los efectos de sus acciones y realizan interminables experimentos, examinando las propiedades de los diversos materiales y conociendo e investigando.

Por otra parte, el juego provee la oportunidad de expresar sentimientos negativos, de experimentar con soluciones alternativas y procesar nueva información sin las consecuencias que se presentarían en la vida real.

Bettelheim (citado por Garaigordobil; 1994) menciona que la actividad lúdica podía ser un reflejo del estado emocional del niño y un recurso para dominar

activamente las ansiedades normales de la infancia, así como las emociones dolorosas asociadas con diferentes periodos de desarrollo.

De acuerdo con Ortega (1999), los juegos de simulación de roles sociales y de despliegue de guiones narrativos sobre eventos de la vida cotidiana, permiten a los niños a penetrar mediante la reproducción de sus experiencias y conocimientos previos, este rol resulta ser el más complejo mundo de la organización social del mundo, en las convenciones, normas, costumbres y hábitos sociales con sus connotaciones emocionales y valores morales.

Por su parte, Garaigordobil (1994) precisa que las actividades que realizan los niños durante la infancia estimulan el desarrollo del Yo, además el juego simbólico de ficción o de rol, ya sea individual o colectivo, es una actividad verdaderamente importante en el desarrollo y adaptación social del menor. De esta manera, se favorece la comunicación, la interacción que facilitará el tránsito de la actitud egocéntrica.

Como parte importante del desarrollo social del niño, “el juguete ayuda al infante a relacionarse con los demás, a comunicarse con ellos y a preparar su integración social” (Borja; 2005: 62). Durante la infancia, el infante juega solo y posteriormente le gusta estar con otros niños aunque sigan jugando individualmente; para interactuar lúdicamente, hace falta cierto grado de madurez y aceptar reglas o saber elaborarlas y seguirlas.

Para que un juguete sea seguro, deben tomarse algunos aspectos como la seguridad mecánica y física: es necesario prever los riesgos que comportan la manipulación de los juguetes realizando ensayos de estabilidad y resistencia al impacto. Si los juguetes son de tela o madera, deben someterse a ensayos en los cuales se determine la inflamabilidad, ya que si este factor presenta una rápida propagación, es inseguro para los niños.

La seguridad química, menciona Borja (2005), se obtiene a partir de los estudios químicos que determinan las sustancias de metales tóxicos (arsénico, mercurio, antimonio...), se analiza cada uno de los colores y materiales que lo componen (pinturas, tintas de impresión, entre otros); por último, respecto a la seguridad eléctrica, que se prueba en los juguetes alimentados a baja tensión, se mide el nivel de calentamiento del mecanismo durante su funcionamiento, con la finalidad de que cuando éstos sean utilizados, garanticen seguridad al niño de modo que no corra algún peligro de intoxicación, quemaduras o cortaduras, por mencionar algunos.

De igual manera, Borja (2005) expone que las ludotecas existen en los cinco continentes y, por ello, se adaptan a las necesidades y circunstancias locales.

Los espacios lúdicos, manifiesta Ortega (1999), resultan ser un modelo de actuación de conversación tanto gestual como verbal, que transmiten alegría y entusiasmo; al mismo tiempo, estimulan a realizar las actividades con el mismo

interés y espontaneidad, el juego suele ir acompañado de una actitud interesante, curiosa y estimulante.

“El juego y su ritual correspondiente es una puerta que se abre para participar de lo mágico, es un deslizarse hacia atrás hasta volver a la infancia dorada y reencontrar el paraíso, es recuperar la inocencia y la mirada sin condicionamiento del ser, es volver a crecer” (Villanueva, citado por Gandulfo y cols.; 1999: 35). Esta actividad no sólo es propia de la niñez: los adultos también logran esta sensación, aunque la cultura es un factor que limita esta actividad en ellos, limitando a su creatividad, pues esta actividad permite disfrutar la vida desde otro ángulo.

El juego, mencionan Gandulfo y cols. (1999), es un medio instrumental para cumplir los objetivos planeados, así como para manifestar la expresión, el trabajo creador y la inventiva, en un ambiente armónico alegre y motivador para trabajar y aprender dentro y fuera del aula.

1.3. Espacios educativos

Nérici (1969) menciona que todos los alumnos deberán estar afiliados a centros recreativos, que tendrán la supervisión de los profesores, ya que su finalidad es establecer un lugar apropiado con juegos al aire libre y de salón.

De acuerdo con Bautista (2000, en la página www.redcreacion.org), estos espacios recreativos varían de acuerdo con las necesidades de los niños y derivan en distintos tipos:

- a) Ludoteca hospitalaria: con la finalidad de mejorar la estancia del niño en el hospital, de esta manera su experiencia es menos traumatizante, ya que le brinda mejores condiciones para su recuperación. Este tipo de ludotecas se encuentran en Cuba, Brasil y Argentina.
- b) Ludoteca circular: ésta funciona dentro de un vehículo, autobús o tráiler adaptado y es una alternativa para atender a comunidades muy distantes, dependiendo de los intereses y necesidades de la población.
- c) Ludoteca escolar: implementada en las escuelas primarias y secundarias, jardín de niños y estancias infantiles, busca suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, además sirve como apoyo pedagógico para los profesores.
- d) Ludoteca terapéutica: aquélla en la cual se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas (deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares) en las que se requiere de un equipo de profesionales especializados.

e) Ludoteca de investigación: instalada en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Está el ejemplo de la “Brinquedoteca” de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), que desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de la psicología, pedagogía y sociología, sobre el juego, el juguete y las ludotecas.

f) Ludoteca comunitaria: Comprende dos aspectos:

- El desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural; incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.
- El cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América Latina.

1.4. Fundamento epistemológico.

Del latín ludus que significa juego y del griego théke, caja; el origen etimológico alude a una colección de instrumentos de juego.

Por su parte, Bautista (2000) maneja un origen similar, cuando refiere que la palabra ludoteca viene del Latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo.

Es indispensable aclarar que la ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes: realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar mediante la oferta de un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, recreacionistas, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones.

“La palabra ludoteca en su acepción más común significa el lugar destinado a los juegos infantiles, que pone a disposición de niños y niñas juguetes para que sean utilizados por ellos, y donde pueden jugar con la ayuda de un animador infantil o ludotecario” (Galeano; s/f: s/p, en www.udea.edu.com)

1.5. Funcionamiento de la ludoteca de la UDV.

Ya que el juego no puede tener lugar en cualquier espacio, momento ni de cualquier manera, se ha desarrollado un medio que admita la existencia de un centro dinámico que pueda llamarse área lúdica y al mismo tiempo, no se le pueda asociar con pérdida de tiempo, pero esto depende del contexto en el que se desarrolla cada sujeto.

Una de las funciones de los espacios lúdicos, según la UNESCO (1980) es que ofrece una pequeña sociedad por la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida en común.

De acuerdo con Chuela (2010), se menciona la necesidad de ésta, ya que la situación que se vive hoy día influye de manera vigorosa en las actividades diarias, de ahí parte la necesidad del profesor y la sociedad de gestar estos espacios recreativos, con lo cual se beneficia así a las familias y a los profesionales de la educación, al proporcionar un crecimiento de sus oportunidades laborales.

En la actualidad, las autoridades educativas mencionan la importancia de crear espacios recreativos donde los niños y niñas sean conducidos a potencializar su creatividad, así como su seguridad personal, por ello, “la educación es el medio para lograr la dignificación laboral y transformación social, por tanto se debía formar y educar a un nuevo individuo que respondiera a sus propias necesidades sociales, culturales y económicas” (Pestalozzi, citado por Chuela; 2010).

Por lo tanto las ludotecas contribuyen al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad del individuo desde la infancia, facilitando su inserción en el medio sociocultural en que debe vivir. Éste es el interés primario de la educación, y por tanto, el punto de contacto entre los propósitos de la institución escolar y de las ludotecas, aunque lo procuren con métodos diferentes: por un lado con la actividad docente, y por el otro, con el quehacer lúdico.

Una ludoteca es, entonces, “un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas. En ninguna ludoteca tienen cabida acciones que respondan a estrictos planes y programas, a esquemas evaluativos o a compromisos de tal índole que conviertan la actividad lúdica en un medio, dejando de ser un fin en sí misma, deben estar convenientemente dotadas de recursos material lúdico y actividades que satisfagan las disímiles alternativas de gustos e intereses de los participantes, y no responder a una concepción excluyente de ofertas válidas a sus fines educativos” (Fullea; 2004: s/p, en www.redcreacion.org).

1.5.1. Objetivos de los espacios recreativos.

En cuanto a las expectativas que se tienen en cada espacio recreativo, éstas varían. “Sus objetivos, funciones y servicios dependerán del sistema social, educativo, recreativo, cultural y sanitario de cada contexto” (Borja; 2005: 78). A pesar de la diversidad, las ludotecas tienen como objetivo principal desarrollar las actividades lúdicas a partir del préstamo de juguetes y materiales de juego, lo que las une entre sí y las diferencia de otras instituciones educativas recreativas y sociales.

Según la Asociación Nacional Británica de Ludotecas (citada por Borja; 2005) éstas promueven el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil, que actúa como servicio preventivo para las familias con los hijos pequeños y para las personas con necesidades especiales, ante lo cual se pretende ofrecer un

servicio de soporte tanto a los padres como a los maestros en cuanto al rubro educativo. Además, hace posible el préstamo de juguetes adecuados que amplían significativamente la oportunidad para compartir; a través del juego, se ofrece ayuda, enseñanza e información.

Menciona Bautista (2000) que los objetivos de una ludoteca consisten en 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 para evitar 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 y de la comunidad.

Por su parte, Garaigordobil (1994) menciona que el juego es una fuente inestimable de aprendizaje, por lo tanto, los objetivos educativos logran el desarrollo de las relaciones, es acción, reflexión e investigación; afirma que no hay diferencia entre jugar y aprender. Los niños, por su parte, aprenden con felicidad notable, ya que están dispuestos a recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la que se dedican con placer.

Algunas de las habilidades y capacidades a desarrollar en las ludotecas incluyen: “la flexibilidad del pensamiento, la fluidez de las ideas, la aptitud para

concebir ideas y relaciones nuevas entre las cosas” (Garaigordobil; 1994: 29), ya que son las cualidades básicas del pensamiento creativo, se estimulan y potencian las diversas actividades lúdicas.

1.5.2. Actividades básicas para el desarrollo de las áreas que se trabajan en la ludoteca de la UDV.

Las actividades educativas que se desarrollan dentro de la ludoteca van encaminadas a desarrollar habilidades educativas en los niños de preescolar, primaria y secundaria. De acuerdo con el Manual de la Ludoteca (Chuela; 2010) y al Diario de Campo (2010), las actividades educativas son básicas para el aprendizaje del infante, es por ello que se planean juegos en las cuatro áreas (cognitiva, afectiva, motriz y social) de los niños y niñas que asisten a este espacio recreativo, las cuales se mencionan a continuación:

- 1) Área cognitiva: de acuerdo con Chuela (2010), el participante desarrolla la habilidad de reconocer y comprender figuras geométricas, números, problemas matemáticos, así como todo aquello que implica agregar, reunir, quitar, comparar y compartir objetos. Las actividades se planean de acuerdo con las características de los alumnos con el propósito de que ellos aprendan de una forma divertida y sin que parezca complicada.

De acuerdo con el D.C. (2010) una de las actividades implementadas fue que los niños de una primaria observan un tangram (son distintas figuras de diferentes tamaños y colores) de madera o de foamy. Los niños observaban el tangram ordenadamente y formado; después, una de las ludotecarias lo desarma y les pedía a los integrantes del equipo que lo armen ellos mismos.

En otra de las actividades para desarrollar dicha área, según el D.C. (2010) se les mostró un mapa de la república mexicana de madera y de diferentes colores cada entidad federativa, a los niños de una primaria que cursaban el quinto grado. Entonces una de las ludotecarias desarmó el mapa y lo revolvió, posteriormente les pidió a los diferentes equipos que armaran su mapa correctamente; lo que les causó euforia, risas y comentarios como “no me acuerdo donde va éste”, “y si me equivoco” “creo que ahí”. Sin ayuda de las ludotecarias, algunos equipos lo lograron, otros tardaron más tiempo.

- 2) Área afectiva: tiene que ver con la comunicación y el lenguaje, ya que por medio de estos elementos se puede comunicar el estado de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias de la vida diaria.

Menciona Chuela (2010) que por medio del diálogo se pueden resolver conflictos, así como expresar lo que está sintiendo el niño o la niña, ya sea tristeza, alegría o asombro, por mencionar algunas.

Por su parte en el D.C. (2010) se registró un grupo de niños y niñas de preescolar a los cuales se les proyectó un película en la que el personaje pasaba por varios estados de ánimo como alegría, enojo, dolor, tristeza, inconformidad o miedo. Las ludotecarias intervenían para resaltar la importancia que tienen en sus vidas las diferentes emociones y lo importante que es comunicar lo que están sintiendo en el momento. Para finalizar la actividad, las encargadas preguntaron sobre la película y cómo los alumnos manifiestan lo que sienten, para esto se les pidió que realizaran un dibujo de lo que más les gustó de la película y cómo se sentían en ese momento: si contentos o tristes, con miedo o con alegría.

Es importante ayudar a los niños y niñas para que desde pequeños expresen lo que están viviendo o sintiendo, para que se desarrollen sanamente y aprendan a comunicarse con los demás.

3) Área motriz: referente al control y equilibrio de los movimientos, Chuela (2010) menciona que es todo aquello relacionado con la resistencia, flexibilidad y actividades de ejercicio físico. Todas estas actividades las realizan los niños y niñas dentro de la ludoteca, algunos ejercicios están relacionados con movimientos finos y gruesos, por ejemplo: ensartar una hebra de hilo en una aguja, ensamblar figuras, armar rompecabezas, saltar la cuerda, saltar dentro y fuera de un aro, correr, gatear, por mencionar algunos.

De acuerdo con las actividades de motricidad registradas en el D.C. (2010), a un los alumnos de un grupo de preescolar se les invitó a realizar un collar con sopa de codito, estambre y una aguja. En dicha actividad los niños debían ensartar la aguja con estambre y de una por una ir introduciendo las figuras de la sopa de codito hasta obtener su collar; una vez terminado, lo pintaron de color dorado y lo dejaron secar. Los participantes no dejaban de sonreír y comentar a las ludotecarias que sus collares estaban quedando muy bonitos. En relación con la motricidad gruesa, las ludotecarias distribuyeron aros de plástico alrededor del salón y pidieron a los participantes que saltaran con los dos pies cada uno de los aros. Posteriormente se acomodaron colchonetas en las que los niños y niñas debían de dar maromas una y otra vez.

- 4) Área social: en ésta, de acuerdo con Chuela (2010), las relaciones interpersonales son de igual manera importantes para la vida del ser humano, ya que por ese medio se adquiere autonomía, se aprende sobre la importancia de la amistad, se comprende el valor de la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo, además de entender las diferentes necesidades, puntos de vista culturales y creencias del entorno.

El desarrollo de esta área permite al pequeño comprender que desde temprana edad que en los lugares y juegos donde participe hay reglas establecidas, las cuales se deben respetar, así como las opiniones de los demás y, sobre todo, le posibilita socializar y tener un ambiente agradable con sus amigos.

Una actividad registrada en el D.C. (2010) en relación con esta área social, fue con alumnos de secundaria, los cuales llevaban una relación poco sociable, el ambiente era de burlas y críticas entre ellos, por lo que las encargadas asesoradas por la licenciada responsable de la ludoteca, planearon integrar al grupo por medio de una actividad llamada “como gemelos”, que consistía en darle a cada alumno una hoja con reactivos donde se les pedía que buscarán por lo menos tres compañeros que tuvieran semejanzas entre ellos. Cabe mencionar que tanto hombres como mujeres se resistían a interactuar entre ellos, por lo que las ludotecarias intervinieron junto con la maestra de grupo, de esa manera comenzó la dinámica: intercambiaron preguntas y respuestas, de modo que mientras se desarrolló la actividad, los alumnos comenzaban a reírse y su expresión física era de satisfacción y alegría.

Así como estas actividades tuvieron impacto en los niños que participaron, de igual manera lo fue para las ludotecarias, ya que de acuerdo con la entrevista que se les realizó, mencionaron que para ellas también era satisfactorio y sobre todo un reto, ya que las actividades realizadas eran planeadas con los elementos necesarios (compromiso, ética profesional, responsabilidad, seguridad, capacitación, apoyo de los encargados de la ludoteca, por mencionar algunos) para que se desarrollaran satisfactoriamente.

Como se puede apreciar, en el presente capítulo se expuso información acerca de lo que es la ludoteca, así como sus tipos y algunos de los objetivos para que funcione como tal. Ahora es necesario conocer la forma de evaluar los

aprendizajes, la importancia de éstos y las funciones de los encargados de dicho proceso.

CAPÍTULO 2

LA EFICIENCIA Y LA EVALUACIÓN EDUCATIVA

En este capítulo se abordará la importancia de la evaluación en los espacios educativos, el modo en que se realiza y los tipos que existen para un óptimo desarrollo del aprendizaje.

2.1. Definición de evaluación

De acuerdo con Sánchez (2002) la evaluación es una actividad sistemática y continua, integrada dentro del proceso educativo, que tiene por objeto proporcionar la máxima información para mejorar este proceso, reajustando sus objetivos, revisando críticamente planes y programas, así como métodos y recursos, para facilitar la máxima ayuda y orientación a los alumnos.

Es por ello que “la evaluación se convierte en un acto educativo que mejora el proceso de aprendizaje y una ayuda para el alumno” (Sánchez; 2002: 603).

Por su parte, Airasian (2003) menciona que la evaluación es un proceso de obtener, sintetizar e interpretar información para facilitar la toma de decisiones. Como principal recurso son aquellas pruebas donde se utiliza papel y lápiz.

En este sentido, las actividades que en las que se refiere anteriormente el autor, hacen referencia a “un conjunto de actividades programadas para recoger información sobre la que profesores y alumnos reflexionan y toman decisiones para mejorar sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, e introducir en el proceso en curso las correcciones necesarias” (www.gobiernodecanarias.org).

La evaluación se entiende como un proceso sistemático de recogida de datos, incorporado al sistema general de actuación educativa, que permite obtener información válida y fiable para formar juicios de valor acerca de una situación. Estos juicios, a su vez, se utilizan en la toma de decisiones que permita mejorar la actividad educativa valorada.

Por su parte, la evaluación educativa referida por López (2008), menciona que no se puede hablar de evaluación y educación por separado, ya que se unen por naturaleza, como proceso donde se da la internalización de conductas de la participación de un proceso intencionado de enseñanza aprendizaje.

Otra manera de entender la evaluación, es como un proceso completo consistente en señalar los objetivos de un aspecto de la educación y estimar el grado en que tales objetivos se han alcanzado (Rodríguez y García, citados por López; 2008).

Para Quesada (retomado por López; 2008), la evaluación es el proceso que permite observar una muestra de la cantidad y calidad de las pautas de conducta internalizadas, tomar una decisión al respecto y detectar el progreso del alumno.

2.2. Características de la evaluación

Respecto a la evaluación, se puede afirmar que: a) Es una actividad sistemática y continua, como el proceso educativo. b) Es un subsistema integrado dentro del propio sistema de enseñanza. c) Tiene como misión principal recoger información fidedigna sobre el proceso en su conjunto. d) Ayuda a mejorar el propio proceso, y dentro de él, a los programas, técnicas de aprendizaje, recursos. e) Ayuda a elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los alumnos (López; 2008).

Menciona López (2008) que la evaluación determina las necesidades de los estudiantes y las demandas que la sociedad impone sobre la educación, además de que estimula la motivación de los estudiantes en cuanto le permite conocer si su trabajo va encaminado hacia el logro de los objetivos por medio de la retroalimentación acerca del aprendizaje, para lo cual ofrece a las personas interesadas, información que fundamente los logros académicos. Es una práctica integradora porque pretende abarcar todas las áreas y el grado en que se han alcanzado.

2.3. Funciones de la evaluación

La evaluación, según, Ruiz (2002), es para elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los alumnos; de esta manera, dicha tarea, hasta entonces considerada como un acto meramente sancionador, se convierte en un acto educativo.

En el mismo sentido, el diagnóstico constituye un elemento clave para comprobar hasta qué punto se han conseguido los objetivos propuestos, determinando el grado de identificación o discrepancia entre éstos y los resultados conseguidos.

Además, los datos obtenidos sirven de pronóstico o predicción de las posibilidades del alumno como base para su orientación personal, escolar y profesional, así como de control del rendimiento de los alumnos.

De esta manera, la evaluación formativa se refiere al alumno como un medio para orientar el trabajo, reconocer el nivel formativo y para estimular el grado de asimilación de la enseñanza que recibe.

Del mismo modo, la evaluación educacional, según Stufflebeam (mencionado por Ruiz; 2002) es el proceso de delinear, obtener y proveer información para juzgar alternativas de decisión.

Según Lafourcade (1969), la evaluación es una etapa del proceso educativo donde se aprueban los resultados previstos en los objetivos que se hubieran especificado con antelación.

Por otro lado, “evaluar significa examinar el grado de adecuación entre un conjunto de informaciones y un conjunto de criterios adecuados al objetivo fijado, con el fin de tomar una decisión” (De Ketele, citado por Ruiz; 2002: s/p).

Ambos aspectos, el de juicio y el de toma de decisiones, intervienen en la evaluación educativa, aunque adquieren mayor o menor preponderancia según los casos.

Y finalmente, la evaluación tiene diferentes propósitos, como obtener información para tomar decisiones administrativas, información para el alumno sobre su progreso, información para el profesor sobre su enseñanza, pronóstico sobre el desarrollo de los estudiantes, motivación al estudio (Medina y Verdejo, citados por López; 2008).

2.4. Tipos de evaluación

De acuerdo con el momento en que se realice y los objetivos que se proponen, ésta puede considerarse como:

- a) Inicial o diagnóstica: se observan en ella las aptitudes del niño, naturaleza de sus intereses y nivel de motivación. Según Ruiz (1994), ésta posibilita una doble retroalimentación, indica al alumno su situación respecto de las distintas etapas por las que debe pasar para realizar un aprendizaje determinado, y por el otro, indica al profesor cómo se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como los mayores logros y dificultades de los que aprenden.

Es decir, que el concepto de evaluación formativa permite una caracterización dinámica de la situación educativa, en la que ocurren modificaciones e interacciones de todo tipo entre los elementos que la configuran.

Con este tipo de evaluación, no todo está dicho previamente ante la puesta en práctica de una secuencia didáctica, es necesario tomar conciencia de que no siempre el proceso instructivo consigue sus fines.

Según López (2008), la evaluación diagnóstica se lleva a cabo al principio de la etapa educativa, elaborando estrategias para intentar favorecer y compensar las necesidades detectadas.

- b) Evaluación continua o formativa: diagnóstico de las dificultades especiales encontradas por los alumnos en su aprendizaje. Pérez Gómez (referido por Ruiz; 1994) comenta que de esta manera, la evaluación formativa se ajusta al paradigma de investigación que considera a la enseñanza como un proceso

de toma de decisiones y al docente como al profesional encargado de adoptarlas.

La elaboración de estrategias de evaluación formativa no tiene un único marco conceptual, sino que cada teoría del aprendizaje puede ser utilizada como marco teórico a partir del cual se pueden establecer estrategias coherentes de evaluación formativa, este tipo de evaluación se convierte en un elemento muy relevante de la ayuda pedagógica que los profesores proporcionan a los educandos protagonistas de su propio aprendizaje, para que éste resulte lo más significativo posible.

En otro sentido, “la evaluación formativa o procesual se da durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorarlo y dirigirlo por una serie de pasos de retroalimentación constante y ésta debe servir para identificar donde se encuentran deficiencias en el aprendizaje” (López; 2008: 28): de esta manera, se hace posible lograr el aprendizaje propuesto y conducir la enseñanza, y así se favorece la metacognición, ya que el alumno puede darse cuenta de los aspectos a mejorar que están relacionados con su propio aprendizaje, como reconocer las fallas para aprender, qué sabe y qué falta por aprender.

- c) Evaluación final o sumativa: es la comprobación del logro de los objetivos y planteamiento de otros. De acuerdo con Ruiz (2002), la evaluación sumativa, como se articula en el mismo proceso de enseñanza y aprendizaje, se convierte en un instrumento importante de regulación del mismo y no se le puede disociar del marco referencial desde el cual se le analiza.

Esta clase de evaluación no sólo proporciona datos sobre los progresos que van realizando los concursantes, sino también acerca de la adecuación de los procesos didácticos que se instrumentan para concretarlos, así como la pertinencia de los elementos que configuran el currículo, su organización y las vinculaciones que se realizan con el contexto. Todo esto ayudará para el crecimiento personal del estudiante.

Menciona López (2008) que este tipo de evaluación está dirigida a conocer al final de un determinado periodo, el logro de los objetivos de aprendizaje planteados, habilidades, actitudes y valores para acreditar o certificar un aprendizaje.

2.5. La evaluación en la educación

Expone Valenzuela (2004) que la evaluación educativa señala el valor de algo como estimar, apreciar, calcular el valor de algo, al grado de utilidad o potencial de las cosas para satisfacer una necesidad o proporcionar bienestar o deleite; se juzgan las circunstancias como poseedoras de menor o mayor importancia.

Entonces se define evaluación educativa como un proceso y como producto, cuya aplicación permite estimar el grado en el que un proceso educativo favorece el logro de las metas para las que fue creado.

Explica Valenzuela (2004) que la evaluación del aprendizaje es el aspecto en el que se determina el grado en el que los alumnos han alcanzado ciertos objetivos

de aprendizaje, son las evaluaciones que los profesores utilizan con el apoyo de los exámenes parciales y finales.

De igual manera, se refiere a la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje como un recurso en el que se determinan tanto la efectividad como la eficiencia del proceso de enseñanza, constituidos como medios para facilitar el proceso de aprendizaje; los alumnos realizan evaluaciones sobre el curso en general y el desempeño de los profesores por medio de encuestas de opinión.

En relación con la evaluación curricular, Valenzuela (2004) determina que es aquí donde se determina el grado en el que un programa educativo está cumpliendo con los propósitos para los que fue realizado.

Por otra parte, este autor se refiere a la evaluación de instituciones como el acto en el que se determina tanto la efectividad como la eficiencia de una institución educativa como centro de trabajo y prestadora de servicios a la sociedad; finalmente, la metaevaluación es el proceso en donde se evalúan los sistemas de evaluación, como los de las planeaciones, el diseño del mismo proceso, además el desempeño de los docentes.

Por último, cabe resaltar que la evaluación es un factor importante de la calidad y para que un sistema educativo que ha planeado como meta la calidad en la educación que ofrece, es necesario que se establezcan mecanismos de evaluación en su conjunto, para analizar los aprendizajes de los estudiantes, los procesos

educativos, el currículo, los profesores y las escuelas (Yzaguirre; 2005), esto requiere de constancia en las prácticas y actividades del personal.

2.6. Conceptos de eficiencia y su relación con la evaluación

Se menciona que “la eficiencia permite evaluar desde criterios no estrictamente económicos (ideológicos, políticos, organizativos) comparando la calidad de lo obtenido con el esfuerzo invertido” (Sánchez; 1997: 513), esta labor debe centrarse a nivel microscópico en la investigación de las tácticas educativas más eficientes dentro de una estrategia de máxima eficacia.

Ésta debe estar conectada con el entorno en el que el egresado va a aplicar sus conocimientos y habilidades, por lo que esta educación ha de ser teórico/práctica en términos de eficiencia a bajo costo y tiempo, lo que implica que si el tiempo y el costo de la formación científica/técnica se elevan y desconectan del entorno en el que se va a ejercer y se carece de la práctica, dicha actividad académica se vuelve ineficiente (Arjona; 2002, en www.coparmex.org.mx).

Por su parte, Larroyo (1982) menciona que la evaluación es una actividad pedagógica que requiere una minuciosa investigación de sus resultados, tanto del rendimiento del maestro como del educando, con base en una revisión de los frutos obtenidos en la enseñanza; se puede conocer a los estudiantes mediante el descubrimiento de aptitudes, inclinaciones y su rendimiento, de esta manera, la

determinación del aprovechamiento permite establecer de manera certera el grado de eficacia de los métodos educativos.

2.7. Criterios para evaluar los espacios educativos

Algunos autores destacan la importancia de criterios a evaluar en espacios educativos.

- a) Menciona López (2008) que las habilidades son capacidades que se evalúan en este proceso, de carácter manual o intelectual, que tiene el sujeto para realizar alguna actividad, éstas se pueden detectar mediante la observación o pruebas diseñadas.
- b) Las técnicas son acciones ordenadas dirigidas hacia el logro de objetivos concretos y éstas se adquieren en función de las habilidades.
- c) Las habilidades son capacidades intelectuales para dirigir y ordenar el conocimiento, con el fin de llegar a determinada meta, los procedimientos más complejos son, por mencionar algunos: estrategias de aprendizaje (haciendo mapas conceptuales) y cognitivas (búsqueda de información, habilidades creativas, habilidades en la toma de decisiones y de comunicación).
- d) Los valores, desde la perspectiva de López (2008), son principios éticos con respecto a los cuales sienten un fuerte compromiso emocional y que se emplean para juzgar las conductas como la solidaridad, la amistad, el respeto, la responsabilidad la comunicación; son centrales y estables.

- e) Actitudes: consideradas como disposiciones de ánimo para actuar en una forma determinada; los valores dan sentido a las actitudes.
- f) Normas: expuestas como pautas o patrones de conducta conformadas por leyes, reglas, acuerdos o compromisos compartidos por los miembros de un grupo social.

Por ende, la evaluación del desempeño es un método que requiere que el estudiante elabore una respuesta o un producto que demuestre su conocimiento y sus habilidades (Congreso de Estados Unidos de América, Oficina de tecnología de la Evaluación, citado por López; 2008).

2.7.1. Elementos físicos y humanos

Estos elementos constituyen los recursos físicos y de personal.

- a) Físicos como las Instalaciones, los objetivos, los contenidos, las estrategias y la evaluación.

Fulleda (2004; en www.redcreacion.org) menciona que los espacios educativos deben tener un nombre propio, que motive la fantasía y la identifique, así como también un sencillo reglamento interno que denomine sobre todo los deberes y derechos de quienes acuden a ella. Elaborar los programas de acción para la ludoteca a partir de sus objetivos y funciones, en correspondencia con los intereses

de la institución, y evaluar de modo sistemático su desarrollo para introducir oportunamente las modificaciones necesarias. Del mismo modo, en una escuela, la ludoteca debe recibir a todos los alumnos, según la rotación que se establezca, y no emplearse como recurso sólo para estimular a quienes se consideren, por sus maestros, como los más destacados. Seguramente los rezagados requieran más de ella para su formación integral y la corrección de sus conductas.

Se requiere procurar en la ludoteca la práctica del juego libre, y no imponer actividades sólo con juegos denominados “didácticos” o acciones directivistas, lo que convertiría su accionar en una prolongación del trabajo escolar.

Los recursos y medios puestos a disposición de la ludoteca preservarse adecuadamente, así como el fondo de tiempo requerido por sus animadores para ejercer sus funciones tanto en el centro como en la comunidad, según se programe, finalmente, convendría la designación de alguna persona para la tarea de ludotecario a tiempo completo.

Por su parte Airasian (1996) propone algunos propósitos de la evaluación; establecer equilibrio dentro del lugar de trabajo, planear y conducir la enseñanza, juzgar y calificar el aprendizaje, avanzar académicamente.

b) Elementos humanos:

El ludotecario es considerado como el amigo que guía en la gran aventura del juego, un agente efectivo, motivador, orientador, dinámico, observador, coherente, flexible, sociable, creativo y personalizador.

Referente a la formación de los ludotecarios, “es verdad que aprende en la práctica, esto no se puede hacer bien sin una formación general sólida” (Chiarotto, citado por Bautista; 2000: s/p).

Según Borja (1992) la necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa, es y será cada vez mayor en la sociedad, esto implica y obliga a reconocer de una forma amplia la preparación y especialización como las funciones del encargado.

Asimismo, el ludotecario que está a cargo de un grupo de niños o niñas, con anterioridad planea las actividades que se realizan en los espacios educativos donde el juego es el mayor ingrediente para que el grupo logre los objetivos, es por ello que el encargado debe mostrarse seguro y con ánimos de jugar y transmitir esa sensación de seguridad y curiosidad a los participantes de todas las edades.

Por su parte Gandulfo de Granato (1999) afirma 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 y potencializar las distintas formas de expresión de los niños. Aunque

existe el lado técnico a ser considerado: en primer lugar se debe pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no se cuenta con agentes alegres, afectivos y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca.

c) Asistentes

De acuerdo con Chuela (2010), se considera al alumno como un ser que sigue la enseñanza en los colegios, institutos y demás centros educativos.

Por otro lado los docentes, según Chuela (2010), son aquellos que enseñan o se enfocan a la enseñanza; este agente es considerando hoy día como el facilitador del aprendizaje y tiene como sinónimo la palabra educador.

El docente deja de ser un transmisor de información en cuanto se dedica a motivar procesos cognitivos que posibiliten que el estudiante construya conocimiento, lo que tendría como consecuencia que pueda transformar su realidad.

2.8. Criterios para evaluar la eficiencia de la ludoteca.

En los centros educativos, según Chuela (2010), se pide que el docente que guíe al estudiante no sólo hacia la adquisición de conocimientos, sino también del desarrollo de las habilidades, destrezas, valores y actitudes que le permita dar respuesta a la diversidad de problemas que se le presenten, donde la solución no solo sea individual, sino en equipo.

Desde la perspectiva de Chuela (2010), este escenario, como espacio de fomento de habilidades para el aprendizaje de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria, requiere de una planeación didáctica que permita comprender cómo es el desarrollo del niño y del adolescente, para que sea el punto de partida en la aplicación de las estrategias y materiales didácticos que ayuden al desarrollo de las capacidades de los alumnos.

De igual manera, la Ludoteca de la Universidad Don Vasco tiene como objetivo principal contribuir en el desarrollo de habilidades cognitivas afectivo-emocionales, motrices, sociales y académicas de los alumnos de preescolar, primaria, secundaria, beneficiando su desempeño escolar a partir de estrategias lúdicas que, de manera interesante y creativa, apoyen su desarrollo integral.

Posteriormente, cuando se invite a una institución de los niveles antes mencionados, se requerirá que durante el tiempo que se estén los alumnos en la ludoteca, deberán estar atentos a las indicaciones del guía, manifestar ánimo y participación en todas y cada de las actividades que se han programado para ellos; expresar sus ideas, dudas y comentarios con respeto y cordialidad; cuidar de las instalaciones, mobiliario y, materiales que se encuentran dentro de ella y, finalmente, tener la disposición al trabajo individual, en parejas, equipos o en grupo de acuerdo con lo que les indique el guía.

2.8.1. Objetivos.

Benedito y Sarramona (1997) refieren que la función de los objetivos educativos consiste en alcanzar algún aprendizaje, se debe actuar para lograr el fin propuesto y que sea a corto plazo; en el juego, por su parte, el fin se halla en la misma actuación y en la mayor parte de los objetivos, está al final de esa actuación.

Algunos objetivos son marcados por el propio sujeto, otros son impuestos por otras personas y el papel del ludotecario tendrá que inspirarse en esos objetivos generales o mediatos, ya marcados.

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje existen objetivos ya establecidos, el encargado de ludoteca tendrá la libertad de determinar los objetivos inmediatos, específicos, así como determinar el momento y la forma en que intentarán que los alumnos adquieran, asimilen y cumplan dichos objetivos.

Benedito y Sarramona (1997) mencionan algunas diferencias respecto a los fines, objetivos generales y objetivos específicos dentro del proceso educativo: en cuanto a los fines educativos destaca que éstos se logran a largo plazo, son metas lejanas en las que sólo se puede evaluar al final del proceso.

Por último, “los objetivos generales son metas más cercanas” (Benedito y Sarramona; 1997: 13), es decir, que se pueden sistematizar en varias características y aspectos a alcanzar y realizar. Por su parte, los objetivos específicos son

concretos, simples y permiten analizar la labor educativa llegando hasta la unidad mínima, como puede ser la labor de un día, de una clase o enseñanza determinada y en cualquiera de estas fases se pueden alcanzar objetivos inmediatos o a corto plazo, de modo que se puede ver hasta qué punto se lograron al ser evaluados.

2.8.2. Estrategias.

Menciona Carrasco (2004) que las estrategias permiten al estudiante aprovechar al máximo sus capacidades, si éstas son adecuadas, dan como resultado un mejor rendimiento académico.

Por ello, es necesario destacar la importancia de diseñar estrategias que ayuden a desarrollar las capacidades de los niños de acuerdo con sus necesidades y por parte de los maestros o encargados de algún espacio educativo, así como la trascendencia de que ellos también conozcan estas estrategias.

Las estrategias pueden adaptarse a desarrollar las diferentes áreas del ser humano, Carrasco (2004) menciona que para que las estrategias resulten provechosas, es necesario saber escuchar, leer y seleccionar fuentes de información.

Por su parte, Monereo y cols. (2007) mencionan que las estrategias deben ser reflexivas sobre la acción de enseñar, para que el profesor pueda ser capaz de tomar

decisiones conscientes para regular las condiciones que delimitan la actividad y lograr el objeto perseguido.

2.8.3. Desempeño de las funciones de los encargados.

De acuerdo con Chuela (2010), este espacio es de encuentro, relación, participación y cooperación, en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos propician acciones encaminadas hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad. Ellas dan una adecuada respuesta al siguiente propósito planteado en la edición de mayo de 1991 de la revista Correo de la UNESCO (1980), la finalidad no consiste tanto educar mediante el juego, sino más bien de imaginar una educación para el juego; esto es: imaginar y aplicar técnicas y actividades para desarrollar o reanimar la capacidad de jugar.

Con los anteriores planteamientos se da cierre al marco teórico del presente estudio. Finalmente, en el siguiente capítulo se abordara la metodología, así como el análisis de las categorías, de ese modo, se dará respuesta a la pregunta de investigación.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

En el presente capítulo se exponen las características sobre la metodología empleada, así como la manera en que se procesaron los datos para dar respuesta a los objetivos de la investigación.

3.1. Metodología.

En el presente apartado se explicará el enfoque, seguido, así como el diseño, la extensión y alcance de la investigación.

El enfoque cualitativo es un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones. Sus características, según Hernández y cols. (2006), son:

- Se fundamenta en un proceso inductivo (explora y predice el medio social para después generar las perspectivas teóricas).
- Va de lo particular a lo general
- No se prueban hipótesis, éstas se generan en el proceso o son resultado del estudio.
- Se utilizan técnicas detalladas para la recolección de datos.
- Su propósito es reconstruir la realidad tal como se observa.

- No se efectúa una medición numérica.
- La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados por mencionar algunos).

El proceso de investigación inicia con una idea, se plantea el problema, se presentan: inmersión inicial en el campo, concepción del diseño de estudio, definición de la muestra de estudio. Recolección de datos, análisis de los datos, interpretación de resultados y finalmente elaboración del reporte de resultados que son los capítulos.

Las técnicas e instrumentos utilizados son:

- Observación.
- Guía de observación y diario de campo o bitácora.
- Entrevista estructurada y no estructurada.
- Documentos y registros.
- Biografías e historias de vida.

Según Bisquerra (1989) la investigación se basa en una muestra reducida de sujetos seleccionados por algún método general o probabilístico; son estudios intensivos y en profundidad.

Por su parte Hernández y cols. (2006) mencionan que la investigación cualitativa utiliza la recolección de datos sin medición numérica, para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación; las hipótesis se generan durante el proceso y se van verificando conforme se obtienen más datos.

Por su parte, Bisquerra (1989) menciona que en el enfoque etnográfico se considera al ser humano como persona, con toda su complejidad e individualidad.

Del mismo modo, Hernández y cols. (2006) mencionan que el alcance de la investigación descriptiva busca específicamente las propiedades, características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, todo lo relacionado con análisis, y los estudios de este tipo son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.

El método descriptivo, de acuerdo con Bisquerra (1989), consiste en describir un fenómeno teniendo como elemento básico la observación y por ende, registrando detalladamente los aspectos necesarios en el diario de campo.

Por su parte Hernández y cols. (2006) refieren que la investigación se inicia como exploratoria, como ocurrió en esta investigación, ya que no hay alguna investigación en la Universidad Don Vasco acerca de la ludoteca y por lo tanto, se comenzó por indagar en las investigaciones y posteriormente en la teoría.

La investigación no experimental es una herramienta valiosa, señalan Hernández y cols. (2006), ya que el diseño a seleccionar en una investigación depende del problema que se quiere resolver y del contexto que interviene en el estudio.

En cuanto al diseño transversal, Bisquerra (1989) puntualiza que se hacen cortes de tal forma que la investigación pueda realizarse en corto tiempo, detallando cada situación que suceda en torno al ambiente.

Respecto a las técnicas de recolección de datos, se emplearon la observación y la entrevista.

Álvarez-Gayou (2003) menciona que la observación es un medio angular del conocimiento, ya que desde que nace el ser humano, tiene uso de la vista y el conocimiento inicia a través de la observación ya que esta es propositiva y sistemática.

En cuanto a la entrevista “es una conversación que tiene una estructura y un propósito” (Álvarez-Gayou; 2003: 109) con anterioridad se tiene una estructura de la entrevista de acuerdo con lo que se quiere conocer y obtener la mayor información que sea posible. Con esta técnica se busca describir e interpretar el significado de los temas centrales de la investigación.

En cuanto a la observación, Hernández y cols. (2006) señalan que la investigación implica adentrarse en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, reflexionando constantemente y estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones, utilizar todos los sentidos. De igual modo, son consideradas como más íntimas, flexibles y abiertas, en las que se intercambia información entre una persona y otra.

Finalmente, la observación es la base de la recogida de datos de esta investigación y puede tener distintos sentidos fundamentales. En cuanto a la entrevista, “es un diálogo intencional orientado hacia unos objetivos que cumplen diversas funciones” (Bisquerra; 1989: 88).

3.2. Descripción de la población

En lo que concierne a los sujetos de estudio, la población es un conglomerado que representa “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernández y cols.; 2006: 238), por lo tanto, definir la población permitirá poner límites y especificar esta investigación.

En otra perspectiva, “la población es el conjunto de todos los individuos en los que se desea estudiar el fenómeno, el investigador debe definir y delimitar claramente la población; en el mismo sentido, la muestra es un subconjunto de la población seleccionado por algún método de muestreo sobre el cual se realizan las observaciones y se recogen los datos” (Bisquerra; 1989: 81).

Continuando con Hernández y cols. (2006) la muestra no probabilística supone un procedimiento de selección informal.

Para el presente caso, se observaron doce grupos: el primero fueron alumnos de la secundaria Don Vasco de primer grado grupo A, en el turno matutino, integrado por adolescentes de edad promedio de 12 y 13 años; fueron 12 hombres y 15 mujeres.

La segunda visita fue de alumnos de la misma secundaria, de primer grado grupo B, en el turno matutino, formado por adolescentes de edades de entre 12 y 13 años; eran 14 varones y 16 mujeres. Con ambos grupos se trabajó el área social y emocional debido a la falta de respeto que se vive dentro del salón de clases entre los mismos compañeros y hacia los maestros de clase.

El tercer grupo que visitó la ludoteca fue de preescolar, conformado por niños de tercer grado grupo A, cuya edad era de cuatro a cinco años para trabajar el área afectivo emocional; fueron siete niños y diez niñas.

El cuarto grupo, también de preescolar, era de primero y segundo grado, grupo A; aquí se juntaron debido a que eran muy pocos y entre los dos grupos formaron uno solo de dieciocho niños, para trabajar el área afectivo emocional; eran niños de tres a cuatro años.

El quinto grupo era diverso en edades desde los tres años a los diez, particularmente se trabajo el área social, se planearon las actividades tomando en cuenta la diferencia de edades; fue un grupo que los papás organizaron para llevar a sus hijos un día que los niños no tuvieron clase en sus colegios.

El sexto grupo fue de primaria, de sexto grado, grupo A, fueron diez niños y cuatro niñas para trabajar el área cognitiva, sus edades eran de once a catorce y quince años; venían de una comunidad fuera de la ciudad de Uruapan, llamada La Basilia.

El octavo grupo, fueron niños del Centro de Atención Psicopedagógico (CAPEP) para trabajar el área cognitivo-social, de diferentes edades y con características muy particulares como problemas de aprendizaje, de lenguaje, Síndrome de Down, dificultad para socializar, entre otras; fueron siete niños y ocho niñas.

El noveno grupo estaba conformado por niños de primaria, de edades de seis a siete años para desarrollarse en el área cognitiva, de los grados de primero y segundo, grupo A. Fueron doce niñas y diez niños.

Finalmente, se atendió a niños de tercer año de precolar, con edades de cuatro a cinco años, para desarrollar el área afectiva; eran nueve niñas y seis niños. A diferencia de otras ocasiones, las encargadas se transportaron al kínder ya que la directora comento que llevar a los niños a un lugar externo a la institución, se le

complicaba, por lo cual propuso como alternativa que las encargadas fueran al preescolar.

Las características de la ludoteca, en cuanto al espacio físico, está ubicado en un lugar apartado de los salones de clases, no hay bullicio que pueda afectar las actividades o estrategias empleadas. El salón es amplio, pintado de colores alegres, caben veinte alumnos de forma cómoda, cuenta con luz y ventilación suficiente. Hay dos cubículos pequeños para hacer otras actividades y una oficina donde se encuentra el material de papelería. Existen algunos juguetes, ahí mismo es donde la licenciada titular de la ludoteca conversa con las maestras o maestros del grupo que en ese momento visitan este espacio, mientras que los niños o jóvenes realizan las diferentes actividades. Además, cuenta con cuatro mesas grandes donde trabajan los niños mayores de ocho años y dos para niños más pequeños, un teatrino, un pizarrón blanco, veinte sillas y dos muebles que contienen diversos juguetes.

Los grupos que han visitado la ludoteca, muestran curiosidad por explorar el lugar y la variedad de juguetes que están al alcance de cualquier niño, esto se puede observar cuando hacen algún comentario entre ellos o a las mismas encargadas, o en el momento en que revisan cuidadosamente el espacio donde jugarán y se integran a partir de las actividades.

3.3. Descripción del proceso de investigación.

La investigación surgió en marzo de 2010, de la intervención de la práctica profesional, el lugar es un espacio llamado ludoteca, que se inauguró en enero de 2010, en la Universidad Don Vasco, de la Ciudad de Uruapan, Michoacán, con la finalidad de ofrecer actividades para trabajar con niños de preescolar, primaria y secundaria en las áreas social, cognitiva, afectiva y motriz, por medio del juego, permitiendo que el niño o joven desarrolle habilidades para que su aprendizaje sea significativo.

En ese momento surge el interés de investigar la eficiencia de la ludoteca, para de ese modo observar a los grupos trabajando y a las encargadas para apreciar si se cumplen con el programa y si las actividades coinciden con el objetivo de dicha planeación.

En el mes de abril del mismo año se inició con la elaboración del marco teórico, en cuanto a los antecedentes se encontró información, en general del tema de ludotecas en América Latina y Europa, en páginas de Internet y en la biblioteca de la Universidad Nacional Autónoma de México, así como algunos libros que tratan de este tema, en la ciudad de Uruapan; no se encontró mayor información en cuanto a ludotecas y no hay investigaciones que hablen del tema.

La ludoteca de la Universidad Don Vasco (UDV) es un espacio dirigido por la Licenciada en Pedagogía, seis estudiantes de pedagogía y cuatro más de psicología,

las cuales realizan visitas a las escuelas particulares y federales para ofrecer los servicios de dicho espacio; una vez interesados los maestros o el director de la institución, las alumnas acuden a la escuela a realizar un diagnóstico por medio de una entrevista que se hace a la titular del grupo, posteriormente se elabora la planeación con asesoría de la licenciada titular de la ludoteca, se establecen las actividades a realizar en la sesión que dura noventa minutos, al final de las actividades se les hacen preguntas a los niños como: ¿Qué fue lo que aprendieron? ¿Qué fue lo que más le gusto? ¿Se divirtieron? ¿Quieren regresar a la ludoteca? Sólo por mencionar algunas.

Las observaciones se comenzaron a finales del mes de marzo atendiendo a niños de preescolar, registrando el diario de campo, tomando fotografías y haciendo unas preguntas a los niños.

En dicho instrumento, se registraron las actividades del programa que se realiza en la ludoteca, así como la forma de trabajar de las encargadas y el comportamiento de los niños a las indicaciones para realizar algún juego y al final, se aplica un cuestionario eligiendo a los niños al azar.

Fueron nueve observaciones del periodo de marzo a octubre del 2010, cada una fue de noventa minutos, las preguntas se hacían al final de las actividades y en forma de plática.

La entrevista realizada a las encargadas se llevó a cabo en el día 13 de octubre de 2010, que consiste en doce reactivos en los que tratan sobre la experiencia como ludotecario y cómo consideran ellas el desarrollo de las actividades; este instrumento inicia con una pregunta general sobre cómo se siente el encargado al trabajar con grupos, si han podido resolver situaciones dentro de la ludoteca UDV o si las estrategias corresponden al programa diseñado.

Los resultados de las observaciones y los cuestionarios se acomodaron por categorías de análisis, de modo que en el siguiente apartado se presentarán.

3.4. Análisis e interpretación de resultados.

Las categorías de análisis de acuerdo con Hernández y cols. (2006), son segmentos del contenido en los cuales se clasifica la información recolectada para su posterior análisis, es decir, es la organización de los datos en varias categorías según las características comunes que tengan.

La explicación de los datos recabados en este estudio se mencionarán de manera descriptiva en tres categorías o unidades de análisis, las cuales dan un significado a toda la información de las dos técnicas empleadas que son: la observación y la entrevista.

Las categorías son a partir de la uniformidad de la información para hacer una explicación congruente con el objetivo de la investigación y con la pregunta de la misma. La primera concierne a las actividades realizadas de acuerdo con las necesidades de los niños, la segunda consiste en el desarrollo de habilidades en los cuatro programas de la ludoteca, la tercera se refiere al cumplimiento de la planeación del desarrollo de actividades y la última el espacio físico de acuerdo con las características del espacio de ludoteca.

En cuanto a la información utilizada en esta investigación aparece sustento teórico, información del diario de campo así como de las dos entrevistas que se realizaron a las alumnas a cargo.

Cabe mencionar, que las encargadas de ludoteca en el diario de campo y en las entrevistas, para fines de privacidad y confiabilidad de cada una de ellas, fueron etiquetadas como L1 que se refiere a la ludotecaria número uno, y así sucesivamente, dando un total de diez encargadas.

En cuanto a las entrevistas sólo se mencionarán dos de ellas: a las ludotecarias 2 y 3.

3.4.1. Actividades realizadas de acuerdo con las necesidades de los niños.

En relación con esta categoría, se mencionarán algunos sinónimos de actividades lúdicas como estrategias, juegos, recreación, habilidades, actividades.

El juego, de acuerdo con Borja (2005), es una actividad libre y espontánea que trae consigo una satisfacción y alegría, relacionada en la actualidad con la sociedad como diversión de la creación y el tiempo libre.

Una ludoteca, según Borja (2005), es un lugar donde se pueden hacer varias actividades utilizando el juego, donde tengan la ayuda de un animador especializado en el juego para niños y adolescentes.

De igual manera se registró en el diario de campo (D.C.; 2010), que las encargadas antes de trabajar con los grupos, se dan tiempo para recordar cada una de las estrategias que realizarán posteriormente, esto con la finalidad de cubrir las

necesidades de los alumnos. Así como explicar cada una de las actividades a los profesores y los mismos alumnos, para que todos se enteren de la importancia y el objetivo de dichos juegos.

Algunos autores mencionan la importancia de las actividades guiadas por personal capacitado, para ello, la ludotecaria dos manifiesta en la entrevista “que son importantes los juegos que se llevan a cabo, ver la respuesta de los alumnos es motivante, por ejemplo, cuando fui a suplir a una maestra en un kínder de los que ya han visitado el espacio, los niños me recordaban y comentaban algunos de los juegos que realizamos en la ludoteca, que les gustó mucho y que quieren regresar” (ENT. 2; 2010).

De esta manera destaca la importancia de los juegos como medios del aprendizaje, ya que el alumno permanece activo y de esta forma, el aprendizaje es significativo y familiar para su desarrollo.

Las habilidades realizadas en la ludoteca, permiten al niño y al adolescente desarrollar ciertas actitudes y aptitudes para resolver circunstancias del proceso enseñanza aprendizaje.

Además, cabe mencionar la importante necesidad de crear espacios lúdicos donde los niños puedan interactuar y aprender actividades útiles a su vida.

Por su parte, Ortega (2005) menciona que los juegos son una actividad libre y espontánea que trae consigo una satisfacción y alegría a los participantes, ya que esta actividad no se puede obligar, debe ser libre, a gusto y modo del niño.

Piaget (1992), por su parte, ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo de niño.

Menciona Froebel (referido por Carrasco; 2004) que las actividades en la infancia en ambientes didácticamente diseñados, desarrollan las facultades humanas de manera armónica, libre y natural.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO; 1980) considera estas actividades que sobresalen en la vida infantil; el juego, entonces, es vital dado que contribuye a un sano desarrollo y armonía de la inteligencia y de la afectividad.

Freinet (2004) acude a las actividades lúdicas como elemento natural dinamizador del aprendizaje, es decir, aprender haciendo.

En el D.C. (2010), refieren los alumnos de la Secundaria Don Vasco del grupo de primero A, que las actividades son divertidas porque es algo diferente de lo que están acostumbrados a realizar.

Por su parte, la encargada L3, en la pregunta dos, menciona que “las actividades realizadas en una sesión no cambiarán al niño por completo, que esta experiencia influye en su aprendizaje, por lo que es importante tomar en cuenta el ambiente donde se desarrollarán los juegos y a quienes van dirigidas las actividades” (ENT3; 2010)

La UNESCO (1980) considera las actividades en relación al juego, como sobresaliente en la vida infantil, pues esta actividad es vital y contribuye a un sano desarrollo del cuerpo, inteligencia y afectividad.

En el D.C. (2010) se registró que a los niños les encanta hacer actividades divertidas, ya que ante las actividades propuestas por las encargadas, no se niegan para llevarlas a cabo. Por ejemplo, un grupo, en particular de sexto A, proviene de una comunidad donde los niños tienen pocas oportunidades de jugar; llegaron con su maestra diez minutos antes. Se podía observar la alegría y curiosidad que mostraban con una sonrisa en su rostro. Al realizar las actividades, se mostraban contentos y con miradas curiosas, revisaban la ludoteca, entre ellos se motivaban para terminar las actividades y ser los primeros, ya que levantaban las manos para participar y hacer algunos comentarios y en ocasiones, algarabía porque ganaban.

De acuerdo con la entrevista a una de las encargadas, se refiere a “las actividades realizadas en la ludoteca como tareas en las cuales los niños están a la expectativa de lo que se hace ahí adentro, ya que se diseñan con la finalidad de que

los participantes desarrollen habilidades y se diviertan por medio del juego” (ENT2; 2010).

Según el D.C (2010), algunos grupos de niños llegaban con la idea de ver columpios, resbaladillas y espacios muy grandes en los que pudieran correr y brincar. Con el grupo del Centro de Atención Psicopedagógica ocurrió que los niños preguntaban dónde estaban los columpios y resbaladillas, este niño y otros compañeros pensaban encontrarse con este tipo de juegos, por lo que la encargada les comentó: “aquí solo hay material con el que puedes jugar solo o con tus compañeros y las maestras vamos a jugar contigo y tus compañeros, y los columpios y resbaladillas no caben aquí porque es un lugar pequeño” (D.C.; 2010).

Continuando con el D.C. (2010), se concluye que las encargadas al momento de diseñar las actividades a realizar, piensan en que el niño se divierta, ya que por medio del ejercicio lúdico, presta más atención a las actividades, es por ello que se basan en el juego en todo momento.

Finalmente, de esta manera se puede resaltar que el juego es fundamental en la vida del ser humano; sin importar la edad, es una actividad dentro de lo educativo que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar habilidades que le sean útiles para su vida diaria y enfrentar su realidad de una manera práctica y divertida.

3.4.2. Desarrollo de habilidades.

Para lograr el cumplimiento de las actividades realizadas en la ludoteca “es importante la constancia en las prácticas y actividades del personal” (Yzaguirre; 2005: s/p).

Se registró en el D.C. (2010) que las actividades de cada sesión y con cada grupo tienen como finalidad desarrollar habilidades que le sean útiles al niño o adolescente, es por ello que con cada grupo se especifica el área en la que se trabajará, ya sea cognitiva, motriz, social o afectiva.

Por ello, Sánchez (1997: 513) considera que esta labor debe centrarse a nivel microscópico en la investigación de las tácticas educativas más eficientes dentro de una estrategia de máxima eficacia.

De acuerdo con el D.C. (2010), las actividades desarrolladas se basan en un diagnóstico que anteriormente se realiza para posteriormente planear las actividades de acuerdo con las diferentes esferas.

En los grupos A y B de la Secundaria Don Vasco se trabajó el área social, ya que los grupos presentaban apatía y poca cooperación para trabajar con otros compañeros que no fuera de su grupo de amigos (D.C; 2010).

Continuando con el D.C. (2010), se pudieron observar algunas dificultades en cuanto a estos grupos de secundaria ya que el propósito y el desarrollo de las habilidades eran con base en la socialización con todos sus compañeros de salón, la disposición y poco interés de los alumnos hacían difícil la implementación de las actividades.

Se registró también en el D.C. (2010) que los alumnos llegaban entusiasmados corriendo y preguntando ¿qué actividades realizarán? Se preguntaban.

Por su parte una de la encargada L2 de la ludoteca expresó durante la entrevista que lleva realizando sus prácticas desde la inauguración de la ludoteca por lo que “al principio de cada visita de grupos se pone nerviosa, disfruta estar y convivir con los niños” ya que aprende día con día como manejar los diferentes grupos, mencionando que actualmente ya no se pone tan nerviosa (ENT1; 2010).

Mencionaba también que desafortunadamente es una sesión en la que no se aprecia un gran cambio en el desarrollo de habilidades de los niños, resalta que no ha sido difícil su práctica con los niños, pero sí ha sido laborioso en cuanto a diseñar actividades que le permitan desarrollarse en ese momento y que le sirvan para toda la vida en el proceso enseñanza aprendizaje.

La encargada L2 en la ENT1 (2010) menciona que el material para desarrollar las actividades es suficiente, porque se diseñan y se adaptan a los materiales y recursos que hay en la ludoteca.

Finalmente, considera la encargada de ludoteca, que algunas de las estrategias implementadas son adecuadas y contribuyen al desarrollo de habilidades del pequeño, ya que algunas se motivan y animan más que otras, esto porque en las estrategias se utilizan materiales que los niños pueden manipular, además de ser llamativos por sus colores y tamaños.

Por su parte, en el D.C. (2010), se observó que para que el desarrollo de las actividades sea óptimo, se cuida dar las indicaciones claras y entendidas con los niños para no crearles confusión y hacer de la actividad un aprendizaje significativo donde desarrollen habilidades en cada uno de los niños. Al finalizar cada clase, se hacen preguntas a los niños para evaluar si lograron un aprendizaje, por medio de preguntas como: ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué aprendieron? ¿Cuál fue la actividad más divertida que realizaron? ¿Les gustó haber venido a la ludoteca? Por mencionar algunas.

Las respuestas por lo general son positivas, a los niños les parecen divertidas y toman en cuenta todo tipo de actividades, por pequeñas que sean.

“Algunos materiales llamaron la atención de los niños y querían participar y utilizarlos; por otra parte, faltó llevar una actividad por si sobrara tiempo, además que

la actitud y disposición se puede evidenciar y que es determinante para que el niño mantenga el interés” (ENT1; 2010).

Por su parte, López (2008) menciona que las habilidades son capacidades, que se evalúan en este proceso, manuales o intelectuales que tiene el sujeto para realizar alguna actividad, éstas se pueden detectar mediante la observación o pruebas diseñadas, ya que las técnicas son acciones ordenadas dirigidas hacia el logro de objetivos concretos y éstas se adquieren en función de las habilidades. Éstas son capacidades intelectuales para dirigir y ordenar su conocimiento con el fin de llegar a determinada meta, siendo los procedimientos más complejos por mencionar algunas: estrategias de aprendizaje (haciendo mapas conceptuales) o cognitivas (búsqueda de información, habilidades creativas, habilidades en la toma de decisiones y de comunicación).

Por su parte, se pudo registrar en el D.C. (2010) que los niños de un grupo en particular, muestran una ilimitada creatividad para dibujar y crear dibujos con hojas de color.

De igual modo, Airasian (1996) indica que el docente es considerado como el amigo que guía en la gran aventura del juego, un agente efectivo, motivador, orientador, dinámico, observador, coherente, flexible, sociable, creativo y personalizador.

Se concluye en el D.C. (2010) que la mayoría de los asistentes de la ludoteca realizan las actividades con gusto, ya que muestran sonrisas en todo momento, además de una algarabía,

Por su parte la encargada L3 resalta en la entrevista que “las actividades realizadas llevan una congruencia y encaminadas con base en las necesidades del grupo se diseñan las actividades y específicamente para cada grupo” (ENT3; 2010).

Respecto al D.C., se observó en uno de los grupos donde se trabajaría el área cognitivo-social donde debían formar seis equipos que no fueran los mismos de siempre, la intención era que convivieran con otros compañeros, sin mayor resistencia los equipos se formaron; posteriormente la encargada L1 dio las indicaciones: solucionar una serie de acertijos para poder ganar donde se calificaría la cooperación e integración de todos los miembros de equipo, así como la resolución de las preguntas y acertijos. Esta actividad sin duda invitaba a los alumnos a razonar, ya que eran preguntas capciosas en su mayoría y por lo tanto, contribuían a desarrollar la habilidad cognitiva.

Según Borja (1992) en su ponencia, la figura del ludotecario, su preparación y funciones destaca: la necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa será cada vez mayor en la sociedad, esto implica reconocer de una forma amplia la preparación y especialización como las funciones del encargado.

En cuanto a la encargada L2, en la ENT1 (2010), menciona que el desarrollo de las actividades se logra en su totalidad por que se diseñan las actividades con base en el diagnóstico y al programa encaminadas al objetivo, “generalmente logrando que los materiales se adapten a la las condiciones porque van de acuerdo con las características del grupo, así como de sus estrategias que se va a aplicar, en ocasiones cuando son materiales que ya están hechos, es cuando no coinciden o es más difícil que el alumno lo manipule o maneje” (ENT1; 2010).

Según Chuela (2010), la ludoteca como espacio de fomento de habilidades para el aprendizaje de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria, requiere de una planeación didáctica que permita comprender cómo es el desarrollo del niño y del adolescente para que sea el punto de partida en la aplicación de las estrategias y materiales didácticos que ayuden al desarrollo de las capacidades de los alumnos.

De acuerdo con el D.C (2010) con un grupo de preescolar, que atentos escuchaban el cuento representado en el teatrino, mostraban curiosidad por saber quién estaba detrás del telón... cuando terminó la historia ellos participaban, notándose que su imaginación es muy grande en cuando a las preguntas que se les hacían en relación al cuento, riendo a cada rato... comentando posteriormente lo que más le había gustado durante su estancia en la ludoteca, en todo momento son dirigidas la actividades por las encargadas de ludoteca.

De igual manera, la ludoteca de la Universidad Don Vasco tiene como objetivo principal contribuir en el desarrollo de habilidades cognitivas afectivo-

emocionales, motrices, sociales y académicas de los alumnos de preescolar, primaria, secundaria, beneficiando su desempeño escolar a partir de estrategias lúdicas que, de manera interesante y creativa, apoyen su desarrollo integral.

Posteriormente cuando se invite a una institución de los niveles antes mencionados, se requerirá que durante el tiempo que se permanezcan los alumnos en la ludoteca, estén atentos a las indicaciones del guía, manifestar ánimo y participación en todas las actividades que se han programado para ellos, expresar sus ideas, dudas y comentarios con respeto y cordialidad, cuidar de las instalaciones, mobiliario y materiales que se encuentran dentro de ella y finalmente, tener la disposición al trabajo individual, en parejas, equipos o en grupo de acuerdo con lo que les indique el guía.

Si se proyecta alguna película o algún cuento en el teatrino, se les pide a los niños que realicen un dibujo de lo que más les gusto, y se puede ver que tienen una amplia imaginación (D.C.; 2010). En una proyección de la película Nemo, los niños, callados y atentos, observaron la película; realizaron posteriormente un dibujo que las maestras pidieron que compartieran con todos sus compañeritos; había dibujos que no se distinguían bien pero cuando los niños describían quedaba claras las ideas plasmadas.

La ludoteca es un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación, en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos propician

acciones encaminadas hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

Con niños de tercero de preescolar se trabajó el área motriz, lo cual fue registrado en el D.C (2010). Las encargadas L1, L4 y L5 dirigieron la actividad que consistía en saltar dentro y fuera de un aro, después, girarlo con una sola mano; algunos niños no podían por lo que solicitaron la ayuda de las encargadas que con una actitud de disposición y alegría los iban dirigiendo, logrando que se dominaran estas actividades, aunque había un poco de torpeza inicialmente.

También botaron la pelota, rodaron y dieron marometas sobre las colchonetas. Son actividades que les ayudan a desarrollar la motricidad gruesa y en las cuales se divierten los alumnos, pero que en todo momento son supervisadas por las encargadas y que finalmente los niños van desarrollando poco a poco.

Por lo tanto, las ludotecas contribuyen al desarrollo de los aspectos cognoscitivo, afectivo, social y motriz de la personalidad del individuo desde la infancia, facilitando su inserción en el medio sociocultural en que debe vivir. Éste es el interés primario de la educación, y por tanto el punto de contacto entre los propósitos de la institución escolar y de las ludotecas, aunque lo procuren con métodos diferentes: por un lado con la actividad docente, y por el otro con la actividad lúdica.

3.4.3. Cumplimiento de la planeación del programa.

Como última categoría se manifestará si se logró el cumplimiento de dicho programa en la ludoteca.

Por su parte, la evaluación educativa referida por López (2008) menciona que no se puede hablar de evaluación y educación por separado, ya que se unen por naturaleza, al darse la internalización de conductas de la participación de un proceso intencionado de enseñanza aprendizaje.

En relación al D.C. (2010) analizando la primera visita y de acuerdo con el programa, en su mayoría se cumplió porque se llevaron a cabo todas las actividades; en cuanto el programa planeado, se debía socializar entre los mismos compañeros, lo que se dio poco a poco: al principio había resistencia de los alumnos para convivir con los demás compañeros.

Al principio los alumnos muestran entusiasmo y curiosidad, algunos lograban mantenerse así hasta el final, aunque otros iban perdiendo el interés conforme avanzaban las actividades.

En relación a la entrevista a la auxiliar L2, menciona que al trabajar con grupos al principio de su práctica, le da nervios y conforme avanzan en la sesión se va calmando (ENT1; 2010).

La misma encargada, considera que “el espacio de la ludoteca se adapta a las necesidades, en cuanto a las actividades que se pueden realizar dentro de la ludoteca, ha habido algunas limitantes en cuanto al espacio, cuando son grupos más grandes. Ojalá fuera más amplio el espacio y hubiera más sillas en cuanto al color; pues a los niños les llama más la atención un poco más colorido” (ENT1; 2010).

Según Ruiz (2002) el diagnóstico es un elemento clave para comprobar hasta qué punto se han conseguido los objetivos propuestos, determinando el grado de identificación o discrepancia entre éstos y los resultados conseguidos.

En relación con las visitas del preescolar “La Casita”, todas las actividades del programa se llevaron a cabo favorablemente sin contratiempos, se trabajó el área afectiva-emocional. Los niños al principio estaban un poco serios pero, del mismo modo, mostraban interés por las actividades y por explorar los juguetes que están en la ludoteca; respecto a estos dos grupos, en particular, los niños manifestaban estar muy contentos por visitar la ludoteca. En la evaluación por medio de la observación y algunas preguntas dirigidas por la L6 (¿Cómo se la pasaron?), los niños respondían con voz muy alta –Bien. Algunos niños coincidían en que la actividad de buscar el tesoro fue la más divertida, otros opinaban que rodar en las colchonetas les encantó, otros más dijeron que dibujar a Nemo y la corona que se les regaló fue lo que más les gustó (D.C; 2010).

Cabe mencionar que la L2 “considera que algunos niños mientras están en la ludoteca de la UDV están motivados, ya que vienen a ver qué pasa, están a la

espera de cualquier actividad, además depende de la actitud de las ludotecarias, también debemos mostrar alegría, estar entusiastas, participativas y ponernos en el nivel de ellos y entrar a su mundo” (ENT1; 2010).

En la misma entrevista se hace referencia si ha tenido alguna dificultad en la aplicación de la planeación: “Si, varios como los tiempos: a veces los niños se dan prisa o en ocasiones se tardan más del tiempo disponible, por eso la improvisación en ocasiones es necesaria pero también descontrola al grupo de encargadas. Porque si una de nosotras decide improvisar, a veces no hay tiempo para avisarle a las demás y es por eso que se da el descontrol, pero los niños no lo han notado” (ENT1; 2010)

“Los tiempos a veces no se respetan: nosotras consideramos un tiempo, pero no sabes si los niños trabajan rápido o un poco más lento, ya que se diseñan con base en el diagnóstico y al programa y encaminadas al objetivo” (ENT1; 2010).

Retomando el D.C. (2010) en la visita de los niños de la escuela “La Basilia” fue un grupo muy participativo, estos niños eran de una comunidad apartada de la ciudad; con todo y eso destacaban por ser un grupo cooperativo y trabajador, por lo que la planeación, las estrategias y las encargadas lograron una fusión que resultó óptima y eficiente: bastaba con ver la actitud y la expresión de los niños para darse cuenta de que pasaron un rato muy agradable; así se cumplió la planeación del programa en la que se trabajo el área cognitiva -social.

Por su parte, Larroyo (1982) menciona que la evaluación es una actividad pedagógica que requiere de una minuciosa investigación de sus resultados, tanto del rendimiento del maestro como del educando. Con base en una revisión de los frutos obtenidos en la enseñanza, se puede conocer a los estudiantes mediante el descubrimiento de aptitudes, inclinaciones y su rendimiento, de esta manera, la determinación del aprovechamiento permite establecer de manera certera el grado de eficacia de los métodos educativos.

Por otra parte, en la entrevista, una de las encargadas menciona que “el espacio de la ludoteca debería estar más grande para que quepan más niños y se cumpla la planeación en su totalidad, ya que las actividades que se realizan en la ludoteca se implementan a favor de los niños y sus necesidades, por otro lado, la planeación puede cambiar a la hora de la práctica, no se sigue el proceso de la planeación, a veces quitas o pones en el momento” (ENT2; 2010).

De igual manera, con respecto a si se cumplió la aplicación del programa y si se respetan los tiempos planeados la L3 menciona que “sí se cumple en la mayoría, porque se desarrollan habilidades de los niños, en ocasiones sobra tiempo y otras veces falta y en relación a las estrategias, considero que se debe llevar una congruencia y con base en las necesidades se diseñan las estrategias” (ENT2; 2010).

Chuela (2010) indica que la ludoteca como espacio de fomento de habilidades para el aprendizaje de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria requiere de

una planeación didáctica que permita comprender cómo es el desarrollo del niño y del adolescente, para que sea el punto de partida en la aplicación de las estrategias y materiales didácticos que ayuden al desarrollo de las capacidades de los alumnos.

De acuerdo con el D.C. (2010) en una de la visita por niños del Centro de Atención Psicopedagógica (CAPEP) la planeación no se logró en su totalidad, ya que eran niños con capacidades diferentes y desde el diagnóstico y la planeación resultaba complicado implementar actividades de juego que además de divertidas, contribuyeran al desarrollo de habilidades de los niños. Por otra parte, las maestras que llevaba a los niños decidieron ver como las encargadas trabajaban con los alumnos, por lo que se propició que los pequeños no prestaran la atención a las indicaciones de las encargadas.

Del mismo modo, al inicio de las actividades los niños se mostraban muy inquietos, las encargadas mostraban inseguridad, la presencia de las maestras las ponía nerviosas, se notaba la inseguridad al principio; después, las mismas encargadas se mostraron seguras y fueron fluyendo las actividades.

Este grupo de niños también preguntaba por las resbaladillas y los columpios, decían que ellos querían jugar afuera, en las canchas, por lo que su actitud era de enfado y nada les llamaba la atención, aunque poco a poco se incorporaron a las actividades.

En este grupo, después de que se fueron los niños, la licenciada encargada preguntó brevemente cómo se habían sentido al trabajar con estos niños, las encargadas mencionaron que fue difícil, que sentían que no lograrían cubrir todas las actividades pero finalmente concluyeron con las felicitaciones de las maestras que llevaron a los niños (D.C.; 2010).

Otro caso en el que se resalta que en ocasiones no se cumplen el programa fue con el grupo del kínder San Angelín, en el que por causas externas los niños llegaron dos horas después de lo acordado, por lo que las encargadas con apoyo de la licenciada tuvieron que ajustar las actividades para realizar solamente algunas de las planeadas, ya que la hora de salida era a las 12:00 hrs. y no daría tiempo para realizar todas las actividades. Cabe mencionar que este grupo trabajaba a un ritmo tal que las encargadas se emocionaron y lamentaron que los niños llegaran tarde, por que trabajaban muy bien, los niños eran muy inteligentes y atentos.

También en el D.C. (2010) se registró que en otras planeaciones se lograron en su totalidad, sólo que se detectaron algunos niños con severos problemas de lectura y escritura, pero que de igual manera mostraban inquietud por explorar la ludoteca, por lo que se les dejaban algunos minutos para que exploraran las instalaciones de la ludoteca.

Finalmente, la encargada L3 menciona en el formato de evaluación de logros en el programa, que las estrategias no siempre se cumplen, aunque los materiales didácticos se diseñan con la finalidad de que a los niños les parezcan atractivos y

sean adecuados para trabajar las diversas áreas: social, motriz, cognitiva o afectiva. Por su parte, L2 menciona que se cumplen en la mayoría pero resalta la importancia de la actitud de las encargadas y la coordinación para aplicar las actividades y estrategias planteadas.

De esta manera y tomando en cuenta las tres categorías antes mencionadas se concluye dando respuesta a la pregunta de investigación: ¿cuál es la eficiencia obtenida con la aplicación del programa implementado en la ludoteca de la Universidad Don Vasco en el periodo de marzo a septiembre de 2010?

Con base en la información de las tres categorías, la eficiencia del programa de la ludoteca se cumple satisfactoriamente, ya que con base en las observaciones y entrevistas a los asistentes y encargados, se aprecia el agrado de los niños al vivir esa experiencia educativa en su vida escolar. Por su parte, las encargadas se ven satisfechas y entre ellas mencionan como se sentían cada vez que cumplían con el objetivo de cada sesión.

CONCLUSIONES

Enseguida se expone la manera en que se cumplieron los objetivos del presente estudio.

En relación con el primer objetivo particular, se le dio respuesta en el primer capítulo donde se menciona el origen de la ludoteca desde la perspectiva de algunos autores.

El segundo objetivo particular, se describe en el primer capítulo, de acuerdo con los programas que se implementan en los servicios de la ludoteca; en dicho título se mencionan algunas características.

Respecto al tercer objetivo, se da respuesta en el capítulo dos, que menciona la importancia de la evaluación de los procesos educativos, dado que esta actividad busca mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de estrategias diseñadas para favorecer el desarrollo de las habilidades de los niños y adolescentes.

En el segundo capítulo se le da respuesta al cuarto objetivo, donde se menciona la eficiencia como indicador de la evaluación y se concluye que dicho atributo permite comparar la calidad de lo obtenido con el esfuerzo intervenido

tomando en cuentas diferentes rasgos como la implementación de las estrategias para el desarrollo de habilidades.

Los dos últimos objetivos particulares se dan respuesta en el tercer capítulo en la interpretación y análisis de los resultados, donde se mencionan algunos fragmentos del diario de campo y las entrevistas a las encargadas de ludoteca, mencionando que se cumplía con las planeaciones casi en su totalidad y se lograba la integración de los niños, encontrando con algunos obstáculos como los tiempos en que las actividades estaban planeadas, dicho factor estaba condicionado por la actitud de los niños y encargadas.

Finalmente, respecto a la pregunta de investigación, se le dio respuesta en el capítulo dos, considerando a las estrategias, los encargados, las planeaciones y los propios asistentes que en conjunto influyen para el desarrollo de habilidades y logro de los objetivos de cada planeación en relación con los grupos.

BIBLIOGRAFÍA

- Airasian, Peter W. (2003)
La evaluación en el salón de clases.
Edit. McGraw-Hill. México.
- Álvarez-Gayou Jurgenson, Juan Luis. (2003)
Cómo hacer investigación cualitativa, fundamentos y metodología.
Edit. Paidós, México.
- Benedito, Vicente; Sarramona, Jaime. (1977)
Evaluación aplicada a la enseñanza
Edit. CEAC. Perú.
- Bisquerra, Rafael. (1989)
Métodos de Investigación Educativa.
Edit. CEAC. Barcelona, España.
- Borja I Solé, María. (2005)
Las Ludotecas
Edit. Octaedro. Barcelona.
- Carrasco, José Bernardo. (2004)
Estrategias de aprendizaje para aprender más y mejor.
Edit. Rialp, S.A. Madrid, España.
- Freinet, Celestin. (2005)
Técnicas Freinet de la escuela moderna.
Edit. Siglo veintiuno. México.
- Gandulfo de Granato, Ma. Azucena; De Rotelli, Taulamet; Batista, Lafont. (1999)
El juego en el proceso de aprendizaje, capacitación y perfeccionamiento docente
Edit. Stella - La Crujía. Tucumán, Argentina.
- Garaigordobil Landazábal, Maite. (1994)
Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta personal y la creatividad
Edit. Ministerio de Educación y Cultura CIDE, Artes Gráficas Iberoamericanas, S.A. (AGISA) Madrid.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos.; Baptista Lucio, Pilar. (2006)
Metodología de la investigación.
Edit. McGraw-Hill. México.

- Lafourcade, Pedro D. (1969)
Evaluación de los aprendizajes.
Edit. Kapelusz. Madrid.
- Larroyo, Francisco. (1982)
Diccionario Porrúa de Pedagogía
Edit. Porrúa, S.A. México.
- López Farías, Blanca Silvia. (2008)
Evaluación del aprendizaje, alternativas y nuevos desarrollos.
Edit. Trillas. México.
- Monereo, Carles; Castelló, Monserrat; Palma, Clariana M.; Pérez, M. L. (2007)
Estrategias de enseñanza y aprendizaje.
Edit. Graó/Colofón, México.
- Nérici, Imídeo G. (1969)
Hacia una didáctica general dinámica.
Edit. Kapelusz. Argentina.
- Ortega, Rosario. (1999)
Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa.
Díada Editora S.L. Sevilla.
- Piaget, Jean. (1992)
La formación del símbolo en el niño.
Edit. Fondo de Cultura Económica. México.
- Sánchez Cerezo, Sergio. (2002)
Diccionario de las ciencias de la educación.
Edit. Aula Santillana. México.
- UNESCO. (1980)
El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.
Edit. UNESCO. París.
- Valenzuela González, Jaime Ricardo. (2004)
Evaluaciones de instituciones educativas.
Edit. Trillas. México.
- Zalapa Ríos, Héctor Raúl. (2005)
Historia y filosofía UDV.
Universidad Don Vasco, A.C.; Michoacán, México.

OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Hemerografía

Chuela Aguilar, Martha Estela (Coord.). (2010)
Manual de la Ludoteca.
Universidad Don Vasco. Uruapan, Michoacán, México.

Yzaguirre Peralta, Laura Elena. (2005)
“Calidad Educativa e ISO 9001-2000 en México”
Revista Iberoamericana de Educación. Número 36/3. 5 de junio de 2005.

Referencias electrónicas

Arjona Barbosa, Víctor M. (2002)
“Eficiencia educativa”
No.166, Julio 2002.
<http://www.coparmex.org.mx/contenidos/publicaciones/Entorno/2002/jul02/d.htm>

Bautista, Rosa Elena. (2000)
“Origen del VI Congreso Nacional de Recreación”
Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE
10 al 12 de Agosto de 2000. Bogotá, D.C. Colombia.
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias (s/f)
“EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES: Reflexiones previas”
<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/Usrn/decurfp/program/Evalua/evalua1.htm>

Fulleda Bandera, Pedro. (2004)
“Animación lúdica: las ludotecas”.
Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Dirección Nacional de Recreación, INDER. Cuba.
www.redcreacion.org/documentos/congreso8/PFulleda2.html

Galeano Bedoya, Astrid Elena. (s/f)
“Ludoteca: Caja de sorpresas”
Fundación Solidaria La Visitación.
http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/56_ludoteca_escenario_de_formacion_de_valores_para_la_convivencia_pacifica.pdf

Ruiz de Pinto, Laura. (2002)
“EVALUACIÓN –TIPOS DE EVALUACIÓN”
Revista de Posgrado de la Vía Cátedra de Medicina - N° 118 – Agosto 2002.
<http://www.med.unne.edu.ar/revista/revista118/evaluacion.html>

ANEXOS

Entrevista para las ludotecarias

1. ¿Cómo te sientes al trabajar con grupos?
2. ¿Cómo consideras el espacio de la ludoteca de la UDV? ¿Se adapta a las necesidades?
3. ¿Cuánto tiempo llevas realizando prácticas profesionales en la ludoteca?
4. ¿Qué consideras que ha sido difícil resolver/hacer en la ludoteca?
5. ¿Crees que los niños o adolescentes demuestran algún cambio cuando se termina el tiempo de actividades?
6. ¿Consideras que los niños, durante la asistencia a la ludoteca de la UDV, están motivados? ¿ Por qué?
7. ¿Has tenido algún problema en la aplicación del programa? ¿Por qué?
8. ¿Crees que el objetivo se cumplió con la aplicación de las actividades educativas?
¿Por qué?
9. ¿Se respetan los tiempos de la planeación?
10. ¿Las estrategias corresponden a las actividades empleadas que se planearon?
11. ¿Los materiales didácticos se adaptan a las condiciones del grupo?
12. ¿La forma de evaluar, es la apropiada con cada uno de las actividades educativas?

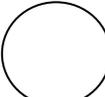
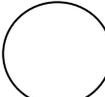
Guía de observación

- Dinámicas empleadas
 - Actitud de los alumnos (disposición al trabajo realizado).
 - Motivación por parte de los encargados (entusiasmo. Alegría, optimismo, expresar ideas con entusiasmo).
- Ludotecarias y su actitud (disposición a realizar las actividades, participación en la misma proporción, actitud responsable).
- Habilidades desarrolladas.
- Área a desarrollar:
 - Cognitiva
 - Social
 - Motriz
 - Afectiva
- Espacio, lugar (si el espacio donde se realizan las actividades es el adecuado)
- Material didáctico (manejo y uso correcto).
- Si se cumplen los objetivos.
- Horario: respetar los 90 minutos de actividades
- Logros alcanzados: evaluación del desempeño de los niños.

EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS DE LA LUDOTECA DE LA UDV

Formato para evaluar logros obtenidos en los asistentes

PROFESOR

a) Los niños colaboraron:   

b) Las actividades les resultaron: difíciles normales fáciles

c) Mantuvieron su atención y por lo tanto su interés: nada por momentos siempre

d) Se notó un cambio positivo o mejora (del inicio al término de la sesión) en su desempeño:

totalmente (qué aspectos) _____	poco	nada(qué aspectos) _____
_____		_____
_____		_____

e) Los encargados mostraron:

organización	nada	poca	mucha
conocimiento	nada	poca	mucha
control	nada	poca	mucha

f) Observaciones _____

g) Sugerencias y comentarios: _____

Firma del (a) maestro (a): _____

