



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Carrera de: Educación Inicial, Estimulación
Temprana e Intervención Precoz

**ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL
A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS
FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE
OFERTA LA CASA DE SERVICIOS A LA
SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL
AZUAY. FASE IV**

Autora:

Chacha Vaca Diana Cristina

Directora:

PhD. Arciniegas Sigüenza Martha Liliana.

Cuenca – Ecuador

2023

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con todo el cariño a quien fue mi luz por muchos años, a la memoria de mi padre Julio Chacha, que con seguridad sé que estará muy orgulloso de mi, de que culmine esta meta importante en mi vida.

A mi madre Beatriz Vaca, que, sin su apoyo, sin su empuje no lo hubiese logrado.

Al padre de mi hijo Santiago Sánchez que me acompañó durante lo largo de mis estudios, me motivó, me impulsó, y fue un gran pilar para mi educación.

A mi actual pareja Darío Yuquilema que se ha encargado de apoyarme de hacerme acuerdo quien soy y a donde voy cada vez que sentí que no podía más, sin su apoyo indudablemente no lo habría logrado.

Por último, pero no menos importante mi hijo Mathias Santiago Sánchez Chacha mi amado hijo, mi motor, mi luz, quien se merece este logro y muchos más.

Siempre acompañada y de la mano de Dios en cada paso que he dado.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a la Virgen por acompañarme a lo largo del proceso y permitirme culminar uno de mis más anhelados sueños.

A mi padre Julio Chacha que siempre fue ejemplo de trabajo, esfuerzo y compromiso, a mi madre que sin su apoyo y el cuidado de mi hijo no lo habría conseguido, una mujer que por años me enseñó que se puede trabajar en lo que se proponga con tal de conseguir lo que uno anhela.

A mis hermanas y hermano Silvia, Mónica y Giovanni que con sus palabras de aliento siempre me motivaron para que culmine mis estudios y no deje una parte tan importante de mi vida inconclusa.

A mis sobrina y sobrino Melissa y Paul que son ejemplo de inspiración, muchachos luchadores desde su corta edad y que siempre fueron como mis primeros hijos con quien hice experiencia y estuve preparada para el día que me convertí en mamá.

Al padre de mi hijo Santiago Sánchez que fue un pilar importante en mis estudios, me acompañó, se desveló muchas veces conmigo, me tomaba las lecciones, sin duda alguna sin su apoyo y ayuda no lo hubiese conseguido.

A mi actual pareja Darío Yuquilema y su querida madre Teresita sin su cariño y calor de hogar el reto de culminar mis estudios se hubiese frustrado una vez más, gracias por las palabras de aliento, por el cariño, por los ánimos brindados, por convertirse en un pilar fundamental para mi vida y para la culminación de mis estudios.

A mi hijo Mathias Sánchez, gracias por apoyarme y comprenderme las horas que te deje solo durante el proyecto, por tu amor, tu cariño y comprensión.

A la PhD. Ana Cristina Arteaga por tomarme en consideración para tan hermoso proyecto y darme la oportunidad de culminar mis estudios y a mi tutora la PhD. Liliana Arciniegas por su paciencia, sus enseñanzas y su acompañamiento a lo largo del proyecto.

Me siento muy orgullosa de haber pertenecido a tan hermosa universidad y agradecida que en muchas ocasiones me otorgó la beca por mérito estudiantil.

Índice de contenidos

CAPÍTULO 1: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.....	8
1.1 Desarrollo infantil desde diferentes teorías.....	9
1.2 Juego y su importancia en el desarrollo infantil.....	12
1.3 Actividades lúdicas en la infancia ¿Cómo deben ser los juegos para cada año de vida?.....	14
1.4 Experiencia y proyectos desarrollados en otros contextos.....	16
CAPÍTULO 2: ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO TEMPORAL.....	18
2.1 Elaboración del plan de acompañamiento lúdico.....	18
2.1.1 ¿Por que se hace lúdico?.....	18
2.1.2 Características comunes en los niños.....	19
2.1.3 Dinámica Familiar.....	19
2.1.4 Difusión-promoción del servicio.....	19
2.2 Planificaciones de las sesiones lúdicas.....	20
2.3 Aplicación del plan de acompañamiento lúdico (por meses)	22
2.4 Planificaciones del taller de arte.....	27
2.5 Bitácoras de testimonios.....	29
CAPÍTULO 3: RESULTADOS DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LUDICO	29
3.1 Justificación.....	30
3.2 Evaluación de resultados finales.....	30
REFERENCIAS	33

Índice de figuras y tablas

Figura 1 Asistencia de niños por mes.....	24
Figura 2 Resultados de encuesta.....	31
Tabla 1 Planificaciones.....	20
Tabla 2 Planificaciones de sesiones.....	25
Tabla 3 Planificaciones del taller de arte.....	27

Índice de anexos

ANEXOS.....	36
Anexo 1 Flayer informativo.....	36
Anexo 2 Flayer de taller de arte	37
Anexo 3 Diploma de participacion.....	38
Anexo 4 Bitácora de testimonios.....	38
Anexo 5 Encuestas de satisfacción.....	39
Anexo 6 Fotografías del proyecto	40

RESUMEN

El presente proyecto tuvo como objetivo brindar un servicio de acompañamiento en horario vespertino a los niños que acuden con sus familias a la Casa de Servicios a la Sociedad de la Universidad el Azuay, se promocionaron las actividades que se iban a realizar a través de publicidad escrita, posteriormente se dio paso a la planificación de las sesiones lúdicas, las mismas que se pusieron en práctica con los niños que asistieron al lugar, al finalizar el proceso se obtuvo buenos resultados porque se pudo brindar el apoyo a los padres para que pudieran realizar sus respectivas diligencias en los diferentes servicios que brinda la Casa, evitando que los niños sean partícipes de situaciones que no son adecuadas, al contrario, se les acogió en un lugar divertido donde pudieron realizar actividades lúdicas que ayudaron en su desarrollo.

Palabras clave: acompañamiento lúdico, Casa de Servicio, desarrollo infantil, juego.

ABSTRACT

The objective of this project was to provide an afternoon accompaniment service to children who come with their families to the Society Service House of the Universidad del Azuay, the activities that were going to be carried out were promoted through written publicity, then the play sessions were planned and put into practice with the children who attended the place, At the end of the process, good results were obtained because it was possible to provide support to parents so that they could carry out their respective errands in the different services provided by the House, preventing children from participating in situations that are not appropriate, on the contrary, they were welcomed in a place where they could perform playful activities that enhanced their development

Keywords: Society Service House, playful accompaniment, child development, play

Introducción

El presente proyecto tiene como objetivo dar continuidad al servicio de acompañamiento lúdico temporal a los niños que asisten con sus familiares a los servicios que oferta la Casa de Servicios a la Sociedad de la Universidad del Azuay, a partir del cual se pretende que los niños que asistan con sus representantes acudan a un lugar seguro mientras sus padres realizan trámites o gestiones en las distintas dependencias de la casa de servicio. Se desarrollará mediante la planificación y desarrollo de sesiones lúdicas y la aplicación de encuestas de satisfacción del servicio.

Este proyecto cumplirá la cuarta fase de desarrollo, esta idea surge al observar que los niños que llegan a este lugar se exponen a escuchar y vivenciar situaciones legales, tributarias, financieras, entre otras, sometiéndolos a presenciar situaciones poco agradables y no pertinentes para su edad, desencadenando comportamientos inadecuados, berrinches, llantos, aburrimiento e incomodando a sus padres quienes deben dejar muchos de sus trámites inconclusos.

En el capítulo uno se realizará la investigación y revisión bibliográfica de varios autores que han aportado con sus conocimientos sobre el ámbito lúdico, se presentará algunas teorías y conceptos relacionados con el desarrollo infantil, actividades lúdicas en base a autores generando investigaciones positivas a la propuesta, permitiendo que este proyecto genere un efecto positivo como ha sido etapas anteriores.

En el capítulo dos se desarrollará la difusión y promoción del servicio, las planificaciones de sesiones lúdicas, las planificaciones del taller de arte, las bitácoras de testimonio, como se desarrolló en si el proyecto de acompañamiento lúdico.

En el capítulo tres se encontrará aspectos como: la justificación, las características de los niños que acuden a la sala, la dinámica familiar, la evaluación, los resultados y cuadro estadístico del proyecto.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Introducción

En el presente capítulo se analizó temas claves como: desarrollo infantil en función a diferentes teorías, el juego infantil y su importancia, actividades lúdicas, implementación de espacios y estrategias para el juego. Estos aspectos teóricos fueron de gran importancia para fundamentar el proyecto en la Casa de Servicios a la Sociedad de la Universidad del Azuay y brindar acompañamiento lúdico a los niños que asisten con sus representantes.

1.1 Desarrollo infantil desde diferentes teorías

Un niño es fundamentalmente diferente de un adulto en la forma en que aprende. Tiene una mente absorbente, una mente que inconscientemente absorbe información del entorno, aprendiendo sobre él de manera rápida. Esta capacidad de aprender así es única de los niños pequeños y dura más o menos los seis primeros años de su vida (Montessori 1986 citado en Britton, 1992)

Todos los niños aprenden por medio de la participación activa, implicándose de una manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos, especialmente utilizando las manos. Montessori (1986) daba una gran importancia a esta conexión entre el cerebro y el movimiento: observar al niño hace evidente que el desarrollo de su mente surge a través de sus movimientos, creía ella. Consideraba que el proceso de aprender tiene tres partes: el cerebro, los sentidos y los músculos, y que todos ellos deben cooperar para que tenga lugar el aprendizaje (Montessori, 1986 citado por Britton, 1992).

De igual manera Piaget (1896-1980) influyó profundamente en la forma de concebir el desarrollo del niño. Antes que propusiera su teoría, se pensaba generalmente que los niños eran organismos pasivos plasmados y moldeado por el ambiente, demostró que los niños se comportan como “pequeños científicos” que tratan de interpretar el mundo, tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él niño, de modo que se da una interacción recíproca (los niños buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, poseen su propia lógica).

Piaget (1946) fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos, en otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba

convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo. Propone un paradigma que mantiene preferencia por la investigación focalizada en el desarrollo humano, sólo entendible como síntesis producida por la confluencia de la maduración orgánica y la historia individual. Comienza como un ser individual que progresivamente se convierte en social, pero su énfasis se centra en el micro nivel, es decir, del contacto con otras personas de su entorno, (Tudge y Winterhoff, 1993). Postuló que cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias polares, asimilación y acomodación. En la asimilación, el sujeto incorpora eventos, objetos, o situaciones dentro de las formas de pensamiento existentes, lo cual constituye estructuras mentales organizadas. En la acomodación, las estructuras mentales existentes se reorganizan para incorporar aspectos nuevos del mundo exterior y durante este acto de inteligencia el sujeto se adapta a los requerimientos de la vida real, pero al mismo tiempo mantiene una dinámica constante en las estructuras mentales (Nicolopoulou, 1993).

Lev Vygotsky (1896-1934) propuso una teoría del desarrollo del niño que refleja el enorme influjo de los acontecimientos históricos de su época, formuló una teoría psicológica que pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales, propone un paradigma que mantiene preferencia por la investigación focalizada en el desarrollo humano, sólo entendible como la síntesis producida por la confluencia de la maduración orgánica y la historia cultural. En sus propios términos expresa “el proceso de desarrollo cultural puede definirse en cuanto a su contenido, como el desarrollo de la personalidad del niño y de la concepción del mundo” (Vygotsky, 1983). Su énfasis se centró en argumentar que los factores genéticos juegan un rol menor en la génesis del desarrollo, mientras que los factores sociales son absolutamente determinantes (Vygotsky, 1962). Así, es contundente al postular que el desarrollo es un proceso social que se inicia a partir del nacimiento y es asistido por adultos u otros agentes considerados más competentes en cuanto al manejo del lenguaje, habilidades y tecnologías disponibles en ese espacio cultural. En tal sentido, este desarrollo es custodiado o asistido por colaboración de terceros y se realiza en torno a la Zona de Desarrollo Próximo, zona que define las funciones intelectuales que están en “proceso embrionario o las que todavía no han

madurado”. Ésta representa un constructo hipotético que expresa la diferencia entre lo que el niño puede lograr independientemente y lo que puede lograr en conjunción con una persona más competente, mediador en la formación de los conceptos (Vygotsky, 1978).

Según Watson (1913), no negaba la existencia de los fenómenos psíquicos internos, tales experiencias no podían ser objeto de estudio científico porque no eran observables. Este enfoque estaba muy influido por las investigaciones de su época sobre el condicionamiento animal. El enfoque conductista llevó a formular una teoría psicológica en términos de estímulo-respuesta. Según esta teoría, todas las formas complejas de comportamiento, las emociones, los hábitos, e incluso el pensamiento y el lenguaje se analizan como cadenas de respuestas simples musculares o glandulares que pueden ser observadas y medidas (Watson, 1913 citado en Acosta, 2018)

Skinner, (1975) sostenía que estos procesos internos debían estudiarse por los métodos científicos habituales, haciendo hincapié en los experimentos controlados tanto con animales como con seres humanos. Sus investigaciones con animales, centradas en el tipo de aprendizaje conocido como condicionamiento operante o instrumental que ocurre como consecuencia de un estímulo provocado por la conducta del individuo, probaron que los comportamientos más complejos como el lenguaje o la resolución de problemas, podían estudiarse científicamente a partir de su relación con las consecuencias que tiene para el sujeto, ya sean positivas (refuerzo positivo) o negativas (refuerzo negativo).

Bandura (1987), ha elaborado una teoría del aprendizaje en la que a partir de los conceptos de refuerzos y observación ha ido concediendo más importancia a los procesos mentales internos (cognitivos) así como la interacción del sujeto con los demás. Acepta que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental, rechazando así que nuestros aprendizajes se realicen, según el modelo conductista. Pone de relieve como entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no, también que mediante un modelo social significativo se adquiere una conducta inviable empleando solamente el aprendizaje instrumental. (Bandura, 1987 citado en Acosta, 2018)

Erikson (1985), en su teoría psicosocial plantea: Un incremento del entendimiento del ‘yo’ como una fuerza intensa, vital y positiva, como una capacidad organizadora del

individuo con el poder de reconciliar las distintas fuerzas que actúan en los conflictos y crisis de cada individuo. Una explicitación de las etapas del desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial. Extender el concepto de desarrollo de la personalidad para el ciclo completo de la vida desde la infancia hasta la vejez. Explorar el impacto de la cultura, la sociedad y la historia en el desarrollo de la personalidad.

Bronfenbrenner (1979) según su Teoría Ecológica de Sistemas, consiste en un enfoque ambiental del desarrollo del individuo a través de los diferentes ambientes en los que se desenvuelven y que influyen en cambios en el desarrollo. Esta teoría, aplicable a todos los campos de la Psicología y otras ciencias, parte de la base de que el desarrollo humano se da en la interacción con las variables genéticas y el entorno, y expone de manera los diferentes sistemas que conforman las relaciones personales en función del contexto en que se encuentran.

1.2 Juego y su importancia en el desarrollo infantil

Según López (2010) el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

La primera teoría psicológica sobre el juego fue denunciada por Spencer (1855) en su Principios de Psicología, en donde lo caracterizó como comportamiento natural que es expresión del exceso de energía que los animales superiores acumulan, dada su confortable posición en la escala filogenética. Este privilegio incidirá positivamente en el desarrollo, proporcionando a los niños tiempo de diversión y ocio que, progresivamente, se invertiría en tareas creativas de orden superior

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Desde la perspectiva psicológica contamos con los aportes de los siguientes expertos en cuanto al valor significativo que tiene el juego en la enseñanza-aprendizaje.

. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del pre-ejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo.

Una vez empezado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Freud, (1905,1953) por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como sí”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego

Dentro de la línea teórica psicoanalítica destacan Freud y Winnicott (1979). Para Freud el juego era un lenguaje del inconsciente, una vía de comunicación con los ocultos instintivos de los que parten todas las explicaciones sobre los procesos conscientes de la vida cotidiana. En una primera etapa, Freud consideró el juego como un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico, pero en una segunda etapa de su vida y de su teoría llegó a relacionar el juego con el gran conflicto entre el

instinto de vida y el instinto de muerte. De esta forma dio explicación a las tendencias agresivas que se pueden observar en algunos juegos.

Winnicott (1979) considera que la elección y desarrollo de los juegos se realizan a partir del apego de la criatura a ciertas figuras y objetos, sobre las cuales proyecta representaciones mentales que son símbolos íntimos y muy cargados emocionalmente.

Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Para Gordillo, et. al (2011) consideran el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Es por ello por lo que no debe privarse a ningún niño de esta experiencia, es más, sería necesario evitar que los niños que cuyas madres y padres trabajan se queden en casa después de la escuela y se encierren con la tele o los videojuegos como compañeros, inhibiendo la interacción o el contacto con otros niños.

El juego permite a los niños experimentar con la realidad externa sin las limitaciones que ésta normalmente impone, relacionarse con otros y otras en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está vedada en otros contextos y en otras situaciones. Esta concepción del juego enfatiza la necesidad de conocer cómo se comportan los grupos de iguales en situaciones de juego libre, cuáles son sus preferencias conductuales y sus secuencias de actuación en tales contextos, así como acercarse a los cambios evolutivos que en este ámbito se producen.

1.3 Actividades lúdicas en la infancia ¿Cómo deben ser los juegos para cada año de vida?

Según Delgado (2018) El juego es una actividad que tiene como objetivo la diversión, por lo que cualquier actividad, estructurada o no estructurada, que los niños encuentren divertida y agradable, se puede considerar un juego. A través del juego los niños no solo se divierten, sino que descubren su entorno, aprenden y ponen a prueba sus habilidades. No solo desarrollan sus habilidades físicas sino también su capacidad para resolver problemas, la creatividad e incluso sus competencias comunicativas y sociales.

Los tipos de juego según la etapa de desarrollo infantil según (Gutiérrez,1991) pueden organizarse de la siguiente manera:

Juego funcional desde el nacimiento hasta los 6 meses

Durante esta etapa el bebé realiza movimientos espontáneos y poco coordinados con sus brazos, piernas y manos. Esos movimientos le generan placer y le ayudan a dominar las diferentes funciones corporales. Al finalizar esta etapa, cuando domine mejor sus movimientos, comenzará a descubrir los objetos, por lo que le fascinará tenerlos en las manos y llevarlos a la boca.

Juego de exploración de 6 a 12 meses

A esta edad el juego se va transformando en una actividad independiente que le permite explorar su entorno, en gran parte debido a que ya puede mantener mejor el equilibrio. Este juego suele ser repetitivo y monótono ya que el niño quiere comprobar si cada vez que realiza una acción obtiene el mismo resultado. Se trata de un juego muy manipulativo que favorece el desarrollo del pensamiento concreto.

Juego de autoafirmación de 1 a 2 años

En esta etapa los objetos pierden parte de su protagonismo ya que lo más importante para el niño es descubrir sus potencialidades. Sus conquistas motoras, el hecho de que ya puede caminar, sumado a que va dominando mejor el lenguaje, le anima a explorar sus nuevas capacidades. No obstante, el niño todavía es demasiado egocéntrico y no tiene las habilidades sociales necesarias como para jugar con sus coetáneos, por lo que mantendrá un juego paralelo. No es inusual ver a niños menores de dos años mirando cómo juegan otros pequeños, sin animarse a participar, o incluso verlos jugando uno al lado del otro, cada quien por su cuenta. No obstante, pueden jugar con niños mayores o adultos que los guíen.

Juego simbólico de 2 a 4 años

A esta edad los juegos que más gustan a los niños son las construcciones y consecuentes destrucciones. El interés por las construcciones se debe a la necesidad que experimenta de ordenar el mundo según sus propias reglas. La destrucción responde al deseo de demostrar sus habilidades e imponer su control. No obstante, a esta edad ya aparece una conexión entre los movimientos y los símbolos, que será la base para los juegos de roles. De hecho, el niño comienza a repetir en sus juegos las experiencias pasadas positivas.

Juego pre-social de 4 a 6 años

A esta edad el niño comienza a interesarse por sus compañeros de juego, aunque sigue disfrutando del juego en solitario. De hecho, en esta etapa puede aparecer un amigo imaginario. El niño empieza a fingir que es otra persona y asume diferentes roles previamente pactados con sus compañeros de juego. Es un juego de imitación en el que aparecen las primeras reglas consensuadas con sus coetáneos.

Juego social de 6 a 8 años

El juego con los otros niños se vuelve muy importante y es fundamental para consolidar su identidad. El niño trata a todos sus compañeros por igual, pero comienza a buscar alianzas estratégicas para comenzar a competir entre ellos, es lo que se le conoce como “juegos de proeza”. A esta edad los juegos ya tienen reglas fijas creadas por ellos mismos y todos deben cumplirlas.

Juego competitivo de 8 a 12 años

En esta etapa la importancia de los otros niños es enorme, por lo que a menudo no permiten que los adultos participen en el juego. En esta fase suelen aparecer juegos muy competitivos que más tarde se convertirán en juegos deportivos para transformar el “yo” en “nosotros”. La meta será triunfar como grupo.

1.4 Experiencias y proyectos desarrollados en otros contextos

Morera (2011), en su investigación desarrollada en Costa Rica, en una escuela pública llamada San Rafael de Naranjo, tuvo como objetivo medir el efecto de aplicación de actividades lúdicas pedagógicas en el proceso de socialización e integración en el proceso de transición de los niños a la escuela; empleó como metodología un diseño único de grupo con pretest y postest en el que se manipuló una variable independiente: actividades lúdicas, para obtener los resultados esperados sobre las variables

dependientes: el proceso de socialización y la integración social. Se utilizó la técnica de observación en forma intencional y a juicio de la investigadora, los resultados indicaron que hubo un efecto significativo en la variable proceso de socialización, no así en la integración social. Además, en la variable integración social se dio un efecto mediano. Por consiguiente, el tamaño del efecto evidencia que el programa de actividades lúdico-pedagógicas generó resultados positivos.

En Colombia, la Alcaldía Mayor de Bogotá (2018), realizó un proyecto de valoración de desarrollo infantil, con el objetivo de buscar la integralidad de los niños desde la gestación hasta la adolescencia, así como también promover y potenciar sus habilidades desde temprana edad haciendo énfasis en los niños de mayor vulnerabilidad, aportando a la realización de sus capacidades, potencialidades y oportunidades, desde los enfoques de la protección integral, de derechos y de esta manera contribuir a su felicidad, calidad de vida y ejercicio pleno como ciudadano. Como resultado del proyecto se consideró hacer énfasis en que los procesos de sensibilización, cualificación y de registro de la información para valorar el desarrollo, indudablemente movilizaron a los docentes a preguntarse por los niños y niñas de manera diferente, por la relación del desarrollo con los aprendizajes que evalúan tradicionalmente, por las formas de observar a cada uno de los niños y las niñas y por el papel de la familia en el desarrollo infantil.

México (2016), realizó “Juegos cooperativos” como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía, en una escuela telesecundaria de Aculco, tuvo como objetivo alcanzar la paz y convivencia escolar mediante el juego cooperativo, tratando de no discriminar ni excluir a nadie consiguiendo total diversión y favoreciendo al compañerismo. Como método de análisis se recurrió a entrevistas, diarios de campo y fotografías; así como elementos cuantitativos tales como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio. Después de la puesta en práctica de diferentes juegos cooperativos se obtuvo como resultado disposición de parte de los alumnos por ser actividades nuevas, divertidas permitiéndoles vincularse con los demás y poder liberar emociones, sentimientos, vivencias personales y asumiendo responsabilidad y compromiso consigo mismo y con los demás. En conclusión, se pudo considerar el juego como un medio para sacar tensiones, compartir emociones y liberar dolencias emocionales y psicológicas transformándolos en niños de paz.

Conclusiones

Luego de realizar la investigación respectiva sobre los temas de estudio para llevar a cabo este proyecto, se determina la importancia del desarrollo infantil y del juego y como actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de los niños, podemos decir que los niños aprenden de mejor manera a través del juego.

A los niños les encanta aprender de manera divertida y en el caso de los que asisten a la sala de servicios a la sociedad es de mucho beneficio porque vienen de un entorno de conflicto debido a los problemas que están afrontando en casa, lamentablemente de manera consciente o inconsciente los niños están expuestos a discusiones, temas legales de divorcio de confrontación entre los padres.

El trabajo de la sala lúdica y su el proyecto de acompañamiento lúdico consiste en brindarles el espacio adecuado para ayudarles afrontar y desarrollar sus capacidades de manera eficaz siempre buscando cómo potenciar sus habilidades y desarrollo en todas las áreas.

CAPÍTULO 2

ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO TEMPORAL

Introducción

En el presente capítulo se expone cómo se realizó la difusión del servicio de acompañamiento lúdico en la casa de servicios a la sociedad en la sala lúdica de la Universidad del Azuay, la misma que se hizo a través de flayers informativos y de manera verbal en las casas Serrano y Pérez que brindan los distintos servicios a la comunidad, de igual manera se enfoca este capítulo en la explicación de las actividades realizadas, bitácoras de testimonios, encuestas realizadas a los usuarios, un taller realizado a los niños que asistían a la sala y a la comunidad de los alrededores de la casa de servicios en el mes de diciembre, de igual manera la planificación de las sesiones lúdicas realizadas de acuerdo a la edad de desarrollo de los niños que asistieron a la sala lúdica.

2.1 Elaboración del plan de acompañamiento lúdico

2.1.1 ¿Por qué se hace lúdico?

Se considero que debe ser el acompañamiento de manera lúdica porque al ser niños no hay mejor manera que aprender de manera divertida y eso se logra sólo a través del juego, a los niños les gusta descubrir, explorar, experimentar, aprender y qué mejor manera que hacerlo de manera lúdica, rompiendo los esquemas de lo tradicional y logrando que el niño se desarrolle y aprenda de una manera relajada, feliz y divertida.

2.1.2 Características comunes en los niños

En la observación hecha a los niños que acudieron a la sala lúdica, se pudo ver en la mayoría de casos un lenguaje pobre, escaso, al ser niños de edades comprendidas de 3 a 5 años tenían un lenguaje muy limitado, todos los rasgos nos dan a sospechar que es consecuencia del aislamiento que nos tocó vivir por la situación de pandemia por coronavirus, se observa falta de socialización y sobreprotección por parte de las madres de familia, de igual manera problemas en el desarrollo motor fino en pinza dactilar u coordinación óculo manual, en niños más grande en edades de 5 a 8 años problemas de lenguaje es decir lectura y escritura y en matemáticas.

2.1.3 Dinámica familiar

La dinámica familiar hace referencia a que los niños que llegan a la sala vienen de familias disfuncionales que están afrontando una ruptura matrimonial o pasando por una demanda de alimento, visitas, o acuden por violencia intrafamiliar y acuden a los servicios del departamento jurídico de la universidad, otros casos vienen acompañando a sus progenitores a sesiones en el departamento de psicología y una minoría viene acompañando a sus madres a los servicios de SRI.

2.1.4 Difusión- promoción del servicio

El presente proyecto se ha propuesto con el fin de obtener una buena acogida por parte de la ciudadanía, por lo que se hace la difusión a través de 500 flayers a los usuarios que acuden a las instalaciones de la casa de servicios de la Universidad del Azuay y mediante la entrega de los flayers a los practicantes de derecho que acuden a la casa a cumplir sus prácticas preprofesionales en los horarios de 09:00 am, 11:00am, 13:00pm y 15:00pm, de igual manera se realizara talleres de arte. En cuanto a la aplicación del plan se espera como resultados realizar 15 sesiones lúdicas por semana. Al momento de

evaluar el nivel de satisfacción y éxito del servicio implementado se espera realizar la sistematización de resultados y de todo el emprendimiento.

2.2 Planificación de las sesiones lúdicas

Las planificaciones de las sesiones se desarrollaron tomando en consideración las edades de desarrollo de los niños, planteando actividades cortas de fácil aplicación debido al tiempo que se tiene para compartir con los niños, ya que los usuarios acuden a las instalaciones a realizar trámites de corta duración dándonos un intervalo de tiempo de minutos a una hora en el mejor de los casos.

La ejecución de las sesiones se realizó con un recibimiento afectuoso a cada niño, un saludo y permitiéndole explorar por la sala, dándole la oportunidad de que juegue primero con lo que le llame más la atención luego se dio paso a realizar la actividad planteada acorde a la edad de desarrollo del niño y culminando con un abrazo afectuoso y una golosina como premio a su participación.

La evaluación de las sesiones se verá reflejada a continuación con anexos de las bitácoras de testimonios y fotografías de las sesiones realizadas con los niños que asistieron a la sala lúdica en el horario vespertino.

Tabla 1

Planificaciones

EDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS
0 a 1 año	Actividades sensoriales: <ul style="list-style-type: none"> • seguir el objeto • hacer muecas • masajes relajantes • bailar pegados • atrapa el juguete 	Pelotas de colores, botellas sensoriales, tarjetas blanco y negro, chinesco. Gestos Aceite para bebe Música relajante Osos de peluche

	<ul style="list-style-type: none"> • gallinita ciega • escuchar cuentos • ejercicios de psicomotricidad 	Pañuelo o antifaz Cuentos Colchoneta Pelota grande
1 a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> -Cantar canciones infantiles -Encontrar el objeto -Construir una torre -Juntando pares -Moldear plastilina -Escuchar cuentos -Puzzles de encajar piezas -Pintar con los dedos, manos y pies. -Experimentar aromas -Crear sonidos 	Canciones Muñecos, osos, pelotas, etc. Cubos de madera o plástico Medias de diferentes colores en pares Plastilina Cuentos Puzzles Dáctilo pintura Papelógrafo botellas con diferentes aromas como canela, clavo de olor, pimienta dulce, etc. Maracas, pandereta, piano
2 a 3 años	<ul style="list-style-type: none"> -Títeres -Perseguir pompas de jabón -Construir con legos -Manipular diferentes texturas -Veo-Veo -Buscar el tesoro - ¡A saltar! -Jugar con plastilina -Elegir el cuento y cuéntamelo. -La caja sorpresa 	Teatrino Títeres Legos Tarjetas con texturas Recipientes con texturas líquidas Monedas de chocolate Caja pequeña Plastilina Cuentos Caja mediana de cartón juguetes
3 a 4 años	<ul style="list-style-type: none"> -Circuito con obstáculos -Circuito con diferentes líneas -Identificar emociones -Juegos de rol -Pintar -Dibujar -Cantar -Bailar -Saltar 	Cartones, osos, objetos blandos Cinta masking Tarjetas de emociones Espejo Pinturas Lápices Canciones Cartulinas Rondas

	Juego de las escondidas rondas infantiles	Hojas de papel bond Pinceles
5 a 7 años	-Dibujar su fin de semana -Hacer un muñeco con harina -Ensartar hilo en frutas de madera -Pata pata -La semana -lirón lirón -La gallina turuleca -Dramatizar un cuento	Tizas de colores Hojas de papel bond Bufanda Frutas de madera para ensartar Cuentos Disfraces
7 a 9 años	-Parame la mano -Juego de matatenas -El trompo -Bailoterapia -Juego del Elástico -Manualidades de época	Hojas de papel bond Papel de brillo Trompo y piola Parlante Música Elástico
9 a 11 años	-El teléfono descompuesto -Parame la mano -Juego de matatenas -Dibujo de caricaturas - Juego con canicas	Hojas de papel bond Lápiz Pinturas Acuarelas Canicas

2.3 Aplicación del plan de acompañamiento lúdico (por meses)

Septiembre



Acudieron 2 niños a la sala lúdica de edades de 5 y 9 años, se trabajó actividades lógico matemático como: rompecabezas, cantidad poco-mucho, laberinto, construir una torre, motricidad gruesa: balancín.

Octubre



Acudieron 21 niños en edades comprendidas entre 1 y 10 años se realizaron actividades tales como: juego en los rincones como cocina, profesiones (doctor), juegos de motricidad gruesa como patear pelotas, balancín, caballo, imitación de posturas de animales, lógica: legos, rompecabezas, jenka, motricidad fina: ensartado, apoyo psicopedagógico en materias como matemáticas, lengua, caligrafía, inglés.

Noviembre



Se contó con la asistencia de 15 niños en edades de 3 a 9 años, se realizó actividades de arte como dibujo y pintura, experimentos con los niños más grandes como por ejemplo como hacer nieve falsa con pañales caducados, control de tareas y apoyo psicopedagógico, rompecabezas, construcción con legos, etc.

Diciembre



Asistieron 6 niños en edades de 6 y 8 años y sumado a estos niños 8 niños más que asistieron al taller dictado en este mes sobre arte con edades comprendidas de 3 a 9 años, se presentó pocos niños debido a la orden ministerial de clases normales en el periodo de diciembre y por eso no hubo mucha acogida, se trabajó con pintura dibujos, fideos, papel de colores, etc., siempre cambiando de técnicas para crear arte. En total acudieron 14 niños.

Enero



Se contó con la asistencia de 9 niños de edades entre 4 y 9 años, se trabajó en actividades de lenguaje, lógica, matemáticas, cuentos, motricidad gruesa, dibujo, pintura, etc.

Febrero



Asistieron 18 niños de edades entre 3 y 9 años, se trabajó en discriminación de colores, lenguaje, dictado, escritura, matemáticas, emociones, autoestima, etc.

Figura 1

Asistencia de niños por mes

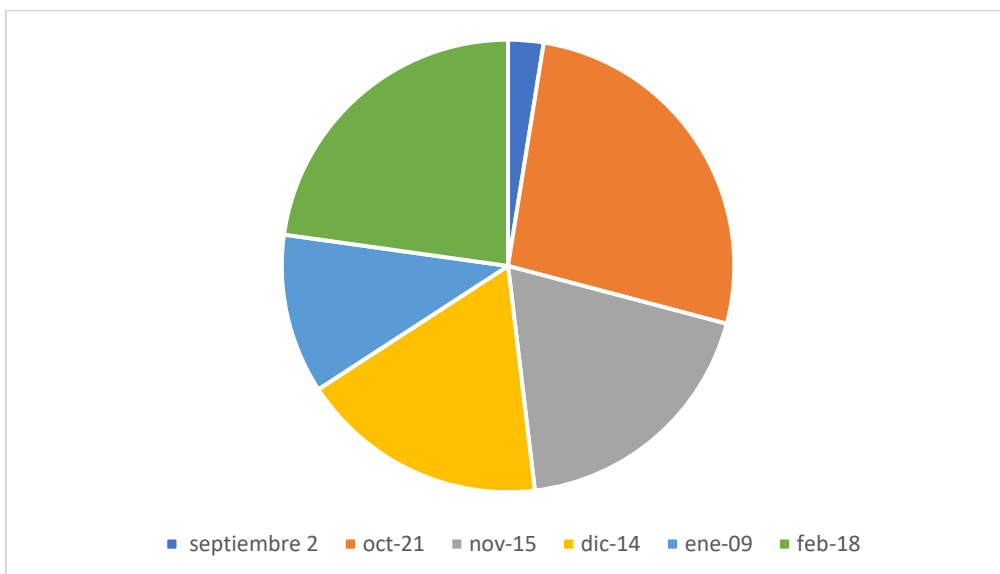


Tabla 2

Planificación de sesiones

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 0 a 1 año		
ÁREA DE DESARROLLO: visual		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Seguir el objeto	A manera de juego ir sacando de una caja diferentes objetos llamativos y de diferentes texturas, tarjetas blanco y negro, botellas sensoriales, pelotas de colores, para llamar la atención del niño y luego dirigir el juguete en diferentes direcciones arriba, abajo a la izquierda, derecha atrás adelante, logrando que el niño siga el objeto y estimulando su campo visual.	Caja de cartón decorada Objetos Pelotas de colores, botellas sensoriales, tarjetas blanco y negro,

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 0 a 1 año		
ÁREA DE DESARROLLO: motriz		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Masajes relajantes	El niño acostado en la colchoneta la maestra se coloca aceite de bebe en las manos para calentarlo un poco, revisar que las manos no estén frías a continuación con él bebe acostado boca arriba, primero empezamos dando el masaje por el tronco, luego a las extremidades inferiores primero las piernas luego las plantas de los pies y los dedos de los pies, seguido de las extremidades superiores, brazos, antebrazos, manos y dedos, continuamos con el estómago, el pecho, el cuello y por último la cara.	Colchoneta Aceite de bebe Crema de bebe

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 0 a 1 año		
ÁREA DE DESARROLLO: motriz		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Ejercicios de psicomotricidad	Colocamos al niño (a) en posición supino, le mostramos un objeto y lo hacemos sonar. A continuación, colocamos el objeto en un lugar alejado donde lo pueda ver. El niño tiene que darse la vuelta colocándose en posición prono deberá reptar o gatear hasta él.	Colchoneta Objetos sonoros

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 1 a 2 años		
ÁREA DE DESARROLLO: auditivo, motriz y lenguaje		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Cantar canciones infantiles	Cantar y bailar canciones como “soy una taza”, “soy una serpiente” “el cocodrilo dante” etc. acompañados de música en el aula.	Canciones

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 1 a 2 años		
ÁREA DE DESARROLLO: motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Construir una torre	Jugamos a ser constructores, con legos, fichas de madera, cubos de madera o ambos, construimos torres mientras más altas mejor, le indicamos cómo realizar la actividad y luego le pedimos que realice sólo (a).	Legos Cubos de madera Fichas de madera.

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 1 a 2 años		
ÁREA DE DESARROLLO: táctil		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Pintar con los dedos, manos y pies.	En un papelógrafo pintar con dactilo pintura usando los dedos, luego las manos y por último los pies un paisaje dibujado antes por la maestra.	Papelógrafo Pintura dactilar Pañitos húmedos Lápiz

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 1 a 2 años		
ÁREA DE DESARROLLO: visual, motriz		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Juntando pares	Se muestra al niño varios pares de medias de diferente diseño y color, luego le pedimos cerrar los ojos y colocamos las medias por todo el salón de manera dispersa y le pedimos que se destape los ojos y busque los pares por toda la sala.	Medias de colores Salón de clase

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 2 a 3 años		
ÁREA DE DESARROLLO: visual y motriz		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Buscar el tesoro	Mostramos al niño o niños una caja, vamos a introducir monedas de chocolate y objetos del aula les vamos a pedir que cierren sus ojos por un momento y la maestra esconderá la caja luego le pedimos al niño o niños que busquen el tesoro escondido dentro del aula, teniendo como premio las monedas de chocolate al encontrarlo.	Caja decorada Objetos de chocolate

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 2 a 3 años		
ÁREA DE DESARROLLO: lenguaje		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Elegir el cuento y cuéntamelo.	Sentados en la colchoneta leer un cuento elegido por el niño, luego le pedimos al niño que basado en las imágenes que ve nos cuente la historia lo que él piensa que dice el cuento-	Cuentos Colchoneta

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 2 a 3 años		
ÁREA DE DESARROLLO: motricidad fina, cognición		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Jugar con plastilina	Jugamos con plastilina creando formas o figuras divertidas de manera libre lo que el niño desee realizar.	Plastilina Mesa Silla Paleta de helado Moldes

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 3 a 4 años		
ÁREA DE DESARROLLO: motriz gruesa		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Circuito con obstáculos	La maestra coloca obstáculos en el piso tales como cajas pequeñas, conos, torres de legos, almohadas, etc., los objetos ubicados en línea recta, zigzag, curva.	Legos Cajas pequeñas Almohadas

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 3 a 4 años		
ÁREA DE DESARROLLO: motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Dibujar	En cartulinas A3 dibujamos sobre lo que más nos guste, luego pintamos y decoramos con materiales didácticos que nos proporcione la docente, realizando una hermosa obra de arte.	Cartulina Lápiz Crayones Marcadores Pintura dactilar

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 3 a 4 años		
ÁREA DE DESARROLLO: lenguaje e identificación		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Identificar emociones	Escuchamos el cuento el monstruo de colores, luego jugamos a mímica de las emociones con tarjetas de emociones las miramos y luego imitamos viéndonos en un espejo	Tarjetas de emociones Cuento Espejo

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 3 a 4 años		
ÁREA DE DESARROLLO: lenguaje, audición, motricidad		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Cantar	Mediante karaoke cantamos con el niño canciones infantiles de su agrado, nos ponemos de pie y bailamos y cantamos y disfrutamos de un momento de diversión mediante el canto.	Tv Música Salón

2.4 Planificaciones de taller de arte

Las planificaciones del taller de arte consistieron en actividades realizadas en el mes de diciembre que se llevaron a cabo en las fechas del 26 al 30 de diciembre del 2022, en horarios de 10:00 a 12:00 y de 14:00 a 16:00, el taller estuvo destinado a niños de 3 a 5 años, pero por la falta de cuórum se extendió hasta los 8 años.

La publicidad se realizó a través de flayers en las instalaciones de la casa de servicios y a los alrededores es decir en el parque de la madre en las puertas del colegio Benigno Malo extendiendo la invitación a los niños del sector.

Aunque no se contó con la presencia de muchos niños, se obtuvo una gran experiencia con los 8 niños y niñas que asistieron a dicho taller, pasando momentos divertidos, geniales y creativos con los mismos.

Tabla 3

Planificaciones taller de arte

DIA	ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Martes	Diferentes técnicas de pintura 	Usamos diferentes instrumentos para elaborar unos diferentes cuadros con pintura dactilar tales como: soplado de pintura creando la ilusión de cabello en el rostro de niños dibujados, creación de monstruos soplando la pintura en diferentes direcciones, usando globos inflados realizó un cuadro mezclando los colores dando como resultado mi propia obra de arte,	Pintura dactilar Sorbetes Globos Hojas de papel bond Lápiz Ojos locos Cartulina blanca
Miércoles	Arte con papel y pintura con mis manos 	Coloreamos un pavo dibujado, luego cortamos tiras de cartulina y recreamos con las mismas las plumas del pavo pegándolas al rededor, con nuestras manos dibujamos con dactilo pintura el árbol de la vida y con las yemas de los dedos pintamos y decoramos alrededor, usando nuestras palmas pintamos sobre una hoja dando la forma de un cangrejo.	Cartulinas de colores Hojas de papel bond Marcador negro Pinturas Dáctilo pintura Ojos locos Manos
Jueves	Decoración de siluetas con fideos 	Pintamos fideos de lazo de diferente color y mientras secan pintamos el rostro y la blusa de una muñequita dibujada, una vez seco los fideos le pegamos dándole la forma del cabello del dibujo antes mencionado, Pintamos fideos lazo de color café u negro, una vez seco le pegamos en la silueta de una cabeza de oso antes dibujado, y le colocamos ojos, nariz y boca	Fideos Cartulina Marcador negro Pinturas dactilares Goma Ojos locos Fomix
Viernes	Dejando huella y realización de un girasol	Con pintura acrílica me pinto la mano y pinto una de las piedras de la sala lúdica dejando mi huella como partícipe del primer taller de arte realizado en la misma. Pinto fideo tornillo, mientras se seca, dibujo un girasol, una vez secos los fideos los	Pintura acrílica Pinceles Agua Jabón Piedras de la sala

		<p>uso como los pétalos y para el tallo y hojas uso limpia pipas, el centro del girasol los pinto con mis dedos usando dactilo pintura.</p>	<p>Fideos tornillo Pintura dactilar Cartulinas A3 Limpia pipas Goma Manos</p>
--	---	---	---

2.5 Bitácoras de testimonios

La bitácora de testimonio fue el documento que nos permitió reflejar las actividades realizadas acorde a la edad de desarrollo del niño, donde constó datos como: la fecha, nombre del niño, edad, hora de entrada, hora de salida, actividad realizada, firma del representante y observaciones donde se consideró anotar de qué sector acude el usuario.

Conclusiones

El segundo capítulo tuvo como enfoque el cómo se elaboró el plan de acompañamiento lúdico, para lo cual se tomó en consideración aspectos importantes como: antecedentes dentro de los cuales mediante la observación se consideró por qué se hace lúdico el acompañamiento, las características comunes de este grupo de niños, la dinámica familiar, la difusión del servicio y las planificaciones de acuerdo a la edad de desarrollo para las sesiones propuestas por edades así como para el taller de arte que se propuso en el mes de diciembre.

En el mes de diciembre se realizó un taller a niños de la sala lúdica y se extendió la invitación a niños del sector, teniendo una acogida de niños en edades comprendidas de 4 a 9 años, los 8 niños acudieron dentro de los 2 horarios establecidos que fueron de 10:00 a 12:00 y de 14:00 a 16:00 donde se trabajó en conjunto con la compañera del proyecto de la sección matutina, a pesar de que no hubo mucha acogida el taller obtuvo buen resultado los chicos se divirtieron, las mamitas estaban contentas y al finalizar se les entregó un diploma de participación.

CAPÍTULO 3

RESULTADOS DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO

Introducción

En el presente capítulo se describe el trabajo realizado, los instrumentos utilizados para valorar los servicios en el proyecto de acompañamiento mediante las encuestas, y la descripción de las experiencias vividas con los niños y las familias que acudieron al servicio, las bitácoras de testimonios que permiten demostrar las actividades y contabilizar la cantidad de niños que acudieron a la sala en el horario vespertino, también se presenta los resultados de manera cualitativa y cuantitativa de los servicios brindados en la sala lúdica de la casa de servicios a la sociedad de la Universidad del Azuay.

3.1 Justificación

El proyecto de acompañamiento lúdico en IV fase, horario vespertino, tuvo como finalidad retomar la colaboración sin fines de lucro a los diferentes departamentos que prestan sus servicios de manera gratuita en la casa de servicios a la sociedad de la Universidad del Azuay, realizando el acompañamiento lúdico a los niños que acuden a las diferentes dependencias evitando de esta manera que los niños sean expuestos a temas legales, de discusión o confrontación entre sus progenitores y para que los representantes de los niños puedan realizar sus diligencias de manera tranquila con la seguridad de que sus pequeños están bajo un excelente cuidado, en un lugar seguro, tranquilo y acogedor.

3.2 Evaluación de resultados finales

La evaluación se realizó a través de encuestas de satisfacción a los usuarios, quienes dieron su punto de vista y su calificación al servicio brindado, se aplicaron a las madres o familiares que acudieron con sus niños a la sala lúdica para el servicio de acompañamiento mientras realizaban sus respectivos trámites en las diferentes dependencias, obteniendo los siguientes resultados:

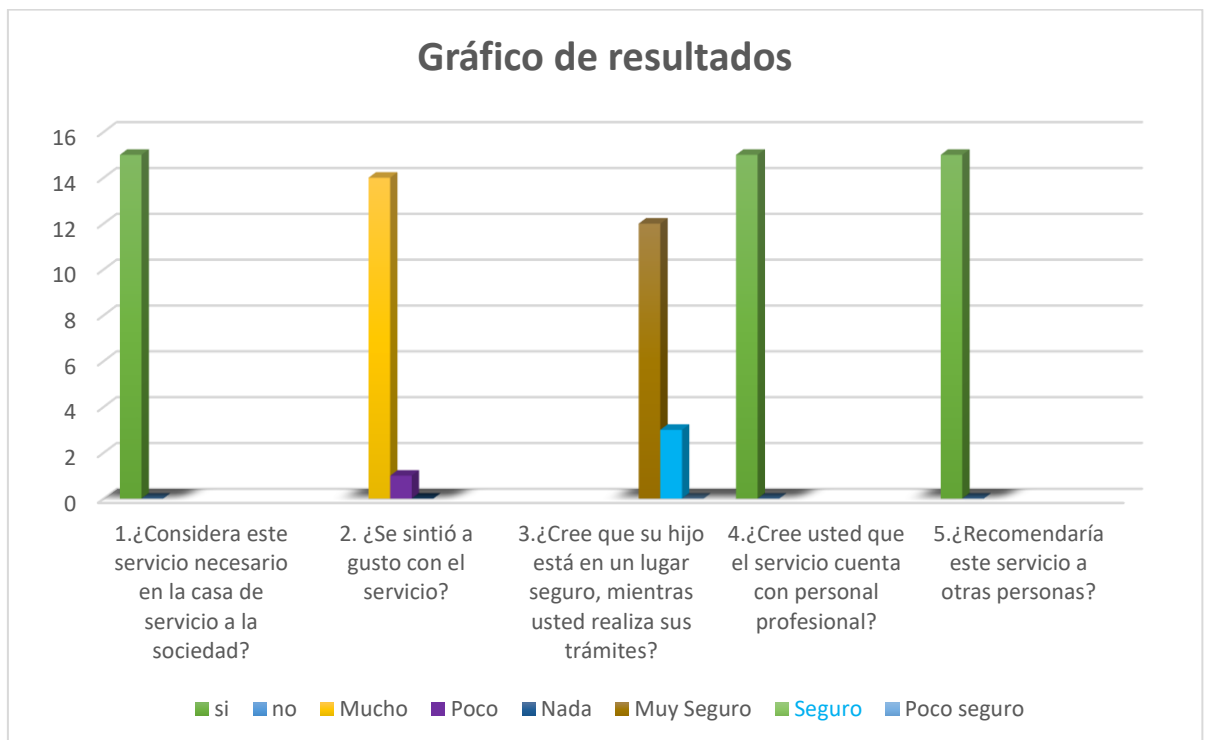
Preguntas

1. ¿Considera este servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?
Si _15
NO_

2. ¿Se sintió a gusto con el servicio?
 Mucho_14
 Poco_1
 Nada_
3. ¿Cree que su hijo está en un lugar seguro, mientras usted realiza sus trámites?
 Muy seguro_12
 Seguro_3
 Poco seguro_
4. ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?
 Si_15
 No_
5. ¿Recomendaría este servicio a otras personas?
 Si_15
 No_

Figura 2

Resultados de las encuestas



Conclusiones

En este capítulo se detallan los resultados de las encuestas aplicadas a los usuarios y profesionales de la Casa de Servicios a la Sociedad de la Universidad del Azuay, participaron padres y madres de familia que acudieron durante 5 meses de acompañamiento lúdico y se obtuvo testimonios y recomendaciones para el servicio de acompañamiento, todos plantean que se mantenga activa la sala lúdica para facilitar a los usuarios realizar sus diligencias de manera tranquila sin tener que exponer a los niños a situaciones que no van acorde a su edad o que puedan dañar su estado emocional y psicológico. Los usuarios expresaron su conformidad con las personas que están al cuidado de los niños expresando de manera libre que son maestras cariñosas, carismáticas y profesionales que dejan a sus niños en confianza en un lugar seguro y tranquilo

Puedo referir como experiencia sobre el proyecto que fue una experiencia maravillosa, se recomienda más apoyo por parte de la Universidad para poder ampliar el servicio y contar con materiales de trabajo que permitan dar atención de calidad a los pequeños que asisten al lugar.

A los padres es importante que tengan plena confianza en la sala lúdica de la Casa de Servicios a la Sociedad ya que cuenta con docentes capacitados a cargo del proyecto y de la misma manera siempre estarán estudiantes que tienen la formación adecuada para acompañar el aprendizaje de los niños.

Se sugiere mejorar la coordinación entre los guardias de la sala y el personal de mantenimiento que son los que colaboran con la derivación de los niños hacia la sala lúdica de la Casa de Servicios.

REFERENCIAS

- Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C (2018). *Sistema de Valoración del Desarrollo Infantil*. FUNDACIÓN Centro Internacional De Educación Y Desarrollo – CINDE. Convenio de Asociación 1473/2017 suscrito entre la Secretaría de Educación del Distrito y la Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo. <https://Convenio de Asociación 1473/2017>
- Britton, L., A (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. The Random House Group.
https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Castro, F., Gordillo, M., Gordillo, T., Gómez, M., Sánchez, S., A (2011). *El Juego Infantil en un mundo de cambio*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores Badajoz, España. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832328020.pdf>
- Coll, C., Onrubia, J. A (1996). *"La construcción de significados compartidos en el aula: actividad conjunta y dispositivos semióticos en el control y seguimiento mutuo entre profesor y alumnos"*. En: Coll, César y Edwards, Derek (eds.) *Enseñanza, aprendizaje y discurso en el aula. Aproximaciones al estudio del discurso educacional*, 53-73. Aprendizaje, S. L.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2gSnZZaE33kC&oi=fnd&pg=PA53&dq=oll,+C%C3%A9sar+y+Onrubia,+Javier+\(1996\).+%22La+construcci%C3%B3n+de+significados+compartidos+en+el+aula:+actividad+conjunta+y+dispositivos+semi%C3%B3ticos+en+el+control+y+seguimiento++mutuo++entre++profesor++y++alumnos%22&ots=WiZVznrYVR&sig=o3sGtphdUdj6gl7RVE70KfZV0L0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2gSnZZaE33kC&oi=fnd&pg=PA53&dq=oll,+C%C3%A9sar+y+Onrubia,+Javier+(1996).+%22La+construcci%C3%B3n+de+significados+compartidos+en+el+aula:+actividad+conjunta+y+dispositivos+semi%C3%B3ticos+en+el+control+y+seguimiento++mutuo++entre++profesor++y++alumnos%22&ots=WiZVznrYVR&sig=o3sGtphdUdj6gl7RVE70KfZV0L0#v=onepage&q&f=false)
- Delgado, J. (2018) *El juego infantil según la edad del niño*. Revista Etapa Infantil. <https://www.etapainfantil.com/juego-infantil-segun-edad-nino>
- Linares, A., A (2007) *Master en Paidopsiquiatria*. Col-legi oficial de psicolegs de Catalunya, Universitat Autònoma de Barcelona

http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF

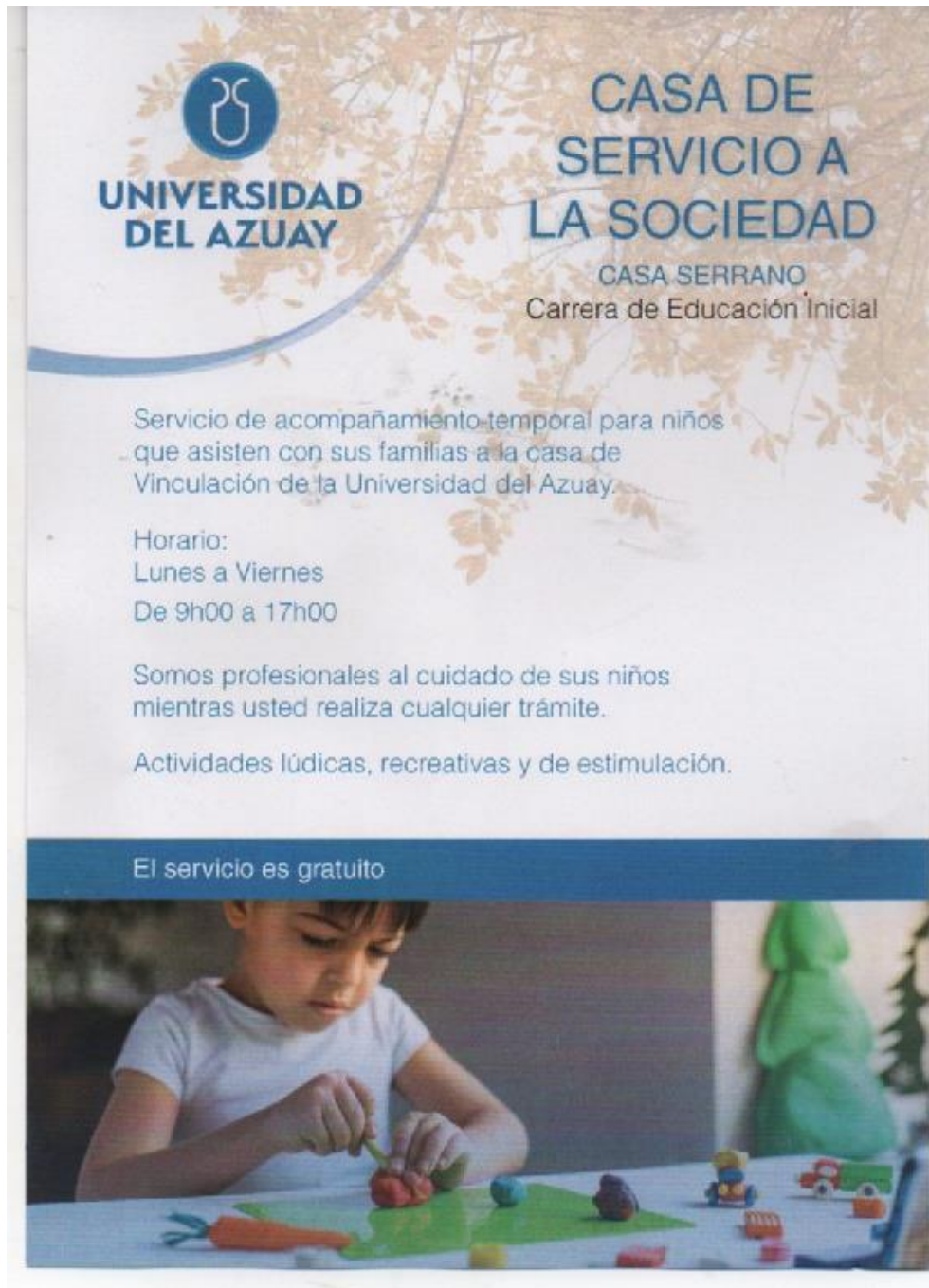
- López, I., A (2010). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. AUTODIDACTA Revista de la educación en Extremadura. ISSN: 1989-9041, Autodidacta.
<https://educacioninicial.mx/wpcontent/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
 - Morera, A. A (2011) *El efecto de un Programa de Actividades Lúdico-Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo*. Campus Carlos Monge Alfaro Sede Occidente Universidad de Costa Rica.
<http://repositorio.uned.ac.cr/bitstream/handle/120809/1266/EI%20efecto%20de%20un%20Programa%20de%20Actividades%20Ludico-Pedagogicas%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 - Ortega, R., A (1988) *El juego infantil. Revisión de la teoría de Vygotsky sobre la naturaleza psicológica el juego*. Dpto. psicología evolutiva y de la educación básica y metodológica. Universidad de Sevilla. Investigación en la escuela, n°4.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59110/el%20juego%20infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Osornio, L. (2016) *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco*. Universidad Autónoma Indígena de México.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7921594>
- Plazas, E, A (2006) B. F. *Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria*. Universidad de San Buenaventura - Medellín & C.R.E.A.D – Valledupar. Univ. Psychol. Bogotá (Colombia), 5 (2): 371-383.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v5n2/v5n2a13.pdf>
 - Redondo, M., A (2008). “*El juego infantil, su estudio y como abordarlo*”. Revista digital innovación y experiencias ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N.º 13.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDONDO_2.pdf

- Salas, M., Vielma, E., A (2000). *Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo.* Universidad de los Andes Mérida, Educere, 3.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Flayer informativo



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

CASA DE SERVICIO A LA SOCIEDAD
CASA SERRANO
Carrera de Educación Inicial


Servicio de acompañamiento temporal para niños que asisten con sus familias a la casa de Vinculación de la Universidad del Azuay.

Horario:
Lunes a Viernes
De 9h00 a 17h00

Somos profesionales al cuidado de sus niños mientras usted realiza cualquier trámite.

Actividades lúdicas, recreativas y de estimulación.

El servicio es gratuito



Anexo 2

Flayer del taller de arte



TALLER DE ARTE

Para niños de 3 a 5 años



La SALA LÚDICA de la Casa de Vinculación con la Sociedad de la Universidad del Azuay

*
Le invita a participar en el taller de arte que se desarrollará del 26 al 30 de diciembre de 2022



Horario a elegir:
10:00 a 12:00 o 14:00 a 16:00
Dirección: Av. Solano y Tadeo Torres (esquina)

Inscripciones abiertas en la Sala Lúdica de la Casa de Vinculación con la Sociedad, de 09:00 a 16:30



El taller es gratuito, incluye materiales
Cupos limitados


Anexo 3

Diploma de participación



Anexo 4

Bitácora de testimonio


 **Universidad del Azuay**
Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas / Carrera de Educación Inicial
Registro diario de actividades

Proyecto de Vinculación con la Sociedad
PROPUESTA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO INFANTIL Y ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO TEMPORAL PARA LOS NIÑOS QUE ASISTEN JUNTO A SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY (2022-2023)

Fecha	Nombre del niño-a	Edad	Hora de entrada	Hora de salida	Actividades realizadas	Firma del representante	Observaciones

Anexo 5

Encuesta de satisfacción


UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Proyecto de Acompañamiento lúdico temporal para niños que asisten con sus familias a la casa de Vinculación de la Universidad del Azuay

Encuesta de satisfacción

Señor usuario por favor llene esta breve encuesta, pues la información brindada será muy útil para el servicio:


1.- ¿Considera a este un servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?
SI
NO

2.- ¿Se sintió a gusto con el servicio?
Mucho
Poco
Nada

3.- ¿Cree que su hijo está en un lugar seguro, mientras usted realiza sus trámites?
Muy seguro
Seguro
Poco seguro

4.- ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?
SI
NO
¿Por qué?

5.- ¿Recomendaría este servicio a otras personas?
SI
NO
¿Por qué?


UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Proyecto de Acompañamiento lúdico temporal para niños que asisten con sus familias a la casa de Vinculación de la Universidad del Azuay

Encuesta de satisfacción

Señor usuario por favor llene esta breve encuesta, pues la información brindada será muy útil para el servicio:

1.- ¿Considera a este un servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?
SI
NO

2.- ¿Se sintió a gusto con el servicio?
Mucho
Poco
Nada

3.- ¿Cree que su hijo está en un lugar seguro, mientras usted realiza sus trámites?
Muy seguro
Seguro
Poco seguro

4.- ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?
SI
NO
¿Por qué?
Si la secretaria a cargo es muy amable.

5.- ¿Recomendaría este servicio a otras personas?
SI
NO
¿Por qué?
Es un servicio muy bueno.

Firma: [Firma]
Fecha: 28/11/22

Anexos 6

Fotografías del proyecto

