



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

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

FASE III.

**Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de
la Educación, mención Inicial, Estimulación e Intervención Precoz**

Autora:

Andrea del Rocío Bermeo Cedillo

Directora:

Mgst. Ana Cristina Arteaga

Cuenca – Ecuador

2020

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mis padres que me han apoyado desde el inicio y a lo largo de toda la carrera con su amor y paciencia cuando han tenido que alentarme a seguir adelante y no permitir que me rinda; y con su abnegación y sacrificio que me dieron la posibilidad de culminar mis estudios; a mis hermanos que han sido mi motivación en todo momento.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la fuerza
y la capacidad para enfrentar diferentes etapas
que se presentaron en el desarrollo de mi carrera.

A mi tutora Mgst. Ana Arteaga que me ha guiado
durante la realización de este proyecto.

A mi primo Andrés Gallegos por su apoyo incondicional
y a toda mi familia porque gracias a sus palabras e incansables
consejos me han animado en mis aprendizajes.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	ix
RESUMEN.....	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2
Introducción.....	2
1.1 Desarrollo infantil	2
1.2 Áreas del desarrollo	3
1.2.1 Área física y psicomotora.....	3
1.2.2 Área cognitiva.....	4
1.2.3 Área afectiva y social	5
1.2.4 Área de comunicación	5
1.3 El juego.....	6
1.3.1 Teoría del juego	7
1.3.2 El juego y las dimensiones del desarrollo infantil	7
1.3.3 El juego en las diferentes etapas del niño.....	8
1.3.4 Tipos de juegos	9
1.3.5 Beneficios del juego infantil.....	9

1.4	Estrategias de aprendizaje mediante el juego	10
1.4.1	Definición de aprendizaje	10
1.4.2	El juego como estrategia didáctica.....	10
1.4.3	El docente como promotor del juego	10
1.5	Alto Riesgo Social en la Infancia	11
1.5.1	Definición de riesgo	11
1.5.2	Vulnerabilidad social.....	11
1.5.3	Situaciones de riesgo social para los menores	11
1.5.4	Factores de riesgo.....	12
1.5.5	Prevención de las situaciones de riesgo	13
1.5.6	Detección de la situación de riesgo	14
1.6	Conclusiones:.....	14
CAPÍTULO II.....		15
PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO TEMPORAL TERCERA FASE, A LOS USUARIOS DE LOS SERVICIOS DE LA CASA PÉREZ Y DE LA CASA SERRANO DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNVERSIDAD DEL AZUAY.....		15
	Introducción.....	15
2.1.	Difusión- promoción del servicio	15
2.2.	Planificación de sesiones lúdicas.....	16
2.3.	Metodología de intervención.....	36
2.4.	Bitácoras de aplicación/ testimonios.....	36
2.4.1.	Testimonios.....	39
2.5.	Infografías de desarrollo evolutivo	40
2.6.	Conclusiones:.....	43
CAPÍTULO III		44
RESULTADOS DEL SERVICIO		44

Introducción	44
3.1 Resultados	44
3.1.1 Fichas de datos sociodemográficos de beneficiarios del servicio	44
3.1.2 Resultados Cuantitativos de las fichas Sociodemográficas	46
3.1.3 Análisis de datos sociodemográficos	49
3.2 Resultados finales cualitativos y cuantitativos del servicio	50
3.2.2 Resultados cualitativos	50
3.2.3 Resultados cuantitativos	51
3.3 Resultados de nivel de satisfacción de usuarios del servicio	51
3.3.2 Análisis de los resultados de las encuestas.	57
CONCLUSIONES GENERALES	58
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Edad.....	46
Gráfico 2 Sexo.....	46
Gráfico 3 Estado civil	47
Gráfico 4 Lugar de procedencia	47
Gráfico 5 ¿Cuál es el rol en su familia?.....	48
Gráfico 6 Nivel de escolaridad.....	48
Gráfico 7 Ocupación.....	49
Gráfico 8 Motivo de consulta.....	49
Gráfico 9 Número de niños atendidos mensualmente	51
Gráfico 10 ¿Considera a este un servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?	54
Gráfico 11 ¿Se sintió a gusto con el servicio?	54
Gráfico 12 ¿Cree que su hijo está en un lugar seguro, mientras usted realiza sus trámites?	55
Gráfico 13 ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?.....	55
Gráfico 14 ¿Recomendaría este servicio a otras personas?	56
Gráfico 15 ¿En una escala de 1 al 5 con cuanto evaluaría este servicio, siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta?	56

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Difusión de servicio	15
Ilustración 2 Matriz de Bitácora de asistencia.....	37
Ilustración 3 Matriz de Bitácora de intervención.....	38
Ilustración 4 Infografía de desarrollo 0 a 1 año	41
Ilustración 5 Infografía de desarrollo de 1 a 2 años.....	41
Ilustración 6 Infografía de desarrollo de 2 a 4 años.....	42
Ilustración 7 Infografía de desarrollo de 4 a 6 años.....	42

Ilustración 8 Ficha de datos sociodemográficos	45
Ilustración 9 Encuesta de satisfacción del servicio	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Factores de riesgo	12
Tabla 2 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #1	17
Tabla 3 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #2	18
Tabla 4 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #3	19
Tabla 5 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #4	20
Tabla 6 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #5	21
Tabla 7 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #6	22
Tabla 8 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #7	23
Tabla 9 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #8	24
Tabla 10 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #9	25
Tabla 11 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #10.....	26
Tabla 12 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #11.....	27
Tabla 13 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #12.....	29

Tabla 14 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #13.....	30
Tabla 15 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #14.....	31
Tabla 16 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #15.....	32
Tabla 17 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #16.....	33
Tabla 18 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #17.....	34
Tabla 19 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #18.....	35

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Registro de asistencia.....	63
Anexo 2 Bitácora de intervención.....	64
Anexo 3 Ficha de datos sociodemográficos.....	65
Anexo 4 Encuesta de Satisfacción.....	66

RESUMEN

El presente proyecto se manejó bajo un enfoque mixto, tuvo como objetivo dar continuidad al servicio de acompañamiento lúdico a los hijos de los usuarios de la casa Pérez y la casa Serrano, perteneciente a la Universidad del Azuay. Inició con la difusión del servicio que fue dirigido a los usuarios de la casa y a sus alrededores, posteriormente se diseñó y se aplicó el plan de acompañamiento lúdico temporal a los niños beneficiados con el fin de desarrollar actividades recreativas mientras sus padres realizan trámites o gestiones en las distintas dependencias de la casa de servicio. Para finalizar, se realizó la evaluación de satisfacción del servicio a los representantes de los niños por medio de encuestas, cuyos resultados fueron positivos, los usuarios afirmaron que el servicio es importante para los niños y que les permite realizar sus trámites con tranquilidad.

Palabras clave: desarrollo, juego, niños, intervención, actividades, destrezas.

ABSTRACT

This project was developed under a mixed approach. Its objective was to give continuity to the recreational service provided to the children at the Pérez house and the Serrano house, which belong to the Universidad del Azuay. This project started with the dissemination of the service aimed at the users of the houses and their surroundings. Later, the temporary recreational support plan was designed and applied to the benefited children in order to develop recreational activities, while their parents carry out procedures or negotiations in the different dependencies of the service house. Finally, the service satisfaction evaluation was carried out on the children's representatives through surveys, the results were positive, the users affirmed that the service was important for the children and that it allows them to carry out their procedures calmly.

Key words: development, game, children, intervention, activities, dexterity.

Translated by

A handwritten signature in blue ink that reads "Magali Aitega". The signature is written in a cursive style with a horizontal line underneath the name.

Andrea Bermeo.

Andrea del Rocío Bermeo Cedillo

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo brindar estrategias lúdicas a los niños y niñas que acuden a los servicios de la Casa de Vinculación de la Universidad del Azuay.

El primer capítulo expondrá la bibliografía principal para el desarrollo del proyecto; se abordará sobre el desarrollo infantil, áreas del desarrollo, el juego, estrategias de aprendizaje del juego y alto riesgo infantil, temas que permitirán conocer al niño, su desarrollo, su evolución en cada una de sus etapas, sus destrezas y sus habilidades.

El segundo capítulo, en una primera parte, presentará el proceso de difusión de los servicios, a través de hojas volantes con la información sobre horarios de atención y los servicios que oferta la Casa de Vinculación. En una segunda parte, se demostrará la aplicación de 18 planificaciones a lo largo del proyecto, mismas que se diseñaron con base en las necesidades, intereses y destrezas de los niños beneficiarios.

El tercer capítulo expondrá el análisis de los resultados acerca de los servicios prestados, en torno a los datos obtenidos a través de las fichas sociodemográficas, que permitieron conocer las características sociales de los padres o representantes de los niños beneficiados, y de las encuestas donde se evaluó el nivel de satisfacción del servicio por parte de los usuarios. Además, se encontrará un análisis de los resultados cuantitativos y cualitativos de las bitácoras de asistencia y de las bitácoras de intervención.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Introducción

El desarrollo infantil forma parte del desarrollo humano, como un proceso único para cada niño, cuyo objetivo principal es lograr su integración a la sociedad en la que vive. En este proceso, se puede evidenciar gran variedad de los cambios a nivel motor, cognitivo, psicosocial y del lenguaje. Los primeros años de vida son fundamentales para este proceso, puesto que es el resultado de una serie de interacciones biopsicosociales genéticas con las experiencias que brinda el entorno. Estas experiencias se dan gracias al cuidado que recibe el niño de sus padres y a las oportunidades que se le presentan para ejecutar activamente sus habilidades. Esto le permite alcanzar su máximo desarrollo en cada una de sus etapas, además influenciará positivamente en su vida adulta (Martins de Souza & Ramallo, 2015).

En el presente capítulo, se abordará la importancia que tiene el trabajo para desarrollar las habilidades de niños y niñas, y las estrategias lúdicas relevantes en la primera infancia.

1.1 Desarrollo infantil

Arce (2015) describe tres fenómenos importantes en el proceso de crecimiento y desarrollo: cambios en magnitud, cambios en características y perfeccionamiento de las estructuras y funciones. El primero, se refiere al crecimiento del cuerpo y de sus órganos. Este proceso es muy sencillo de observar y de evaluar; hay que tomar en cuenta que los órganos crecen simultáneamente, por lo general, en los primeros años de vida. En el área motora, estos cambios se pueden notar, ya que, al principio, los movimientos son reflejos, imprecisos y poco intencionales, pero, a medida que va creciendo, estos movimientos se vuelven más coordinados, el niño aprende a caminar y a desplazarse voluntariamente. En el área psicoemocional, el niño aprende a relacionarse con las personas que lo rodean, por medio del llanto, la sonrisa, el balbuceo, hasta lograr reproducir sus primeras palabras. En el segundo proceso, el niño vive una serie de cambios, pierde algunos reflejos y adquiere movimientos más finos, precisos, con mayor intencionalidad; logra un mayor desarrollo muscular y sus órganos internos van ubicándose en forma más precisa; en cuanto al área psicoemocional, el niño pasa de la imaginación a lo real y del egocentrismo al deseo de compartir con otros niños. El tercer proceso, se lo conoce como maduración,

el niño logra mayor autonomía, mejor control del mundo que le rodea y relaciones sociales estables.

El seguimiento del desarrollo de los niños, durante los primeros años de vida extrauterina, es fundamental, puesto que es en esta etapa que el tejido nervioso crece y madura y, por lo tanto, está más expuesto a sufrir daños; sin embargo, debido a su gran plasticidad, es también una época en la que el niño responde más a las terapias y a los estímulos que recibe del medio ambiente, por ello, es fundamental realizar una constante vigilancia del desarrollo (Figueiras, Neves, Ríos, & Benguigui, 2011, p. 7).

1.2 Áreas del desarrollo

1.2.1 Área física y psicomotora

El área física y psicomotriz es el estudio de los cambios motrices que ocurre en los seres humanos desde su nacimiento hasta su vejez, de igual manera describe y explica los elementos que interceden en dichas transformaciones (Extremera & Gallegos, 2010).

El desarrollo físico y psicomotor ocurre siguiendo una secuencia previamente ordenada y establecida, y aunque hay grandes diferencias individuales en cuanto a la edad en que ocurren algunos episodios cruciales del desarrollo, dos automatismos básicos, se adquieren en los primeros años de vida: la prensión y la locomoción (Bejerano, 2009).

En la primera infancia (0 a 5 años), el desarrollo físico, se rige por tres leyes universales: ley o principio cefalocaudal, según la cual el desarrollo va sucediendo en un avance desde la cabeza a la “cola” o pies; ley proximodistal, que regula el desarrollo en la dirección de lo más “cercano a lo más distante”; y, ley general, que controla los movimientos globales y amplios (Bejerano, 2009).

En la segunda infancia (6 a 12 años), este desarrollo se incrementa de manera rápida; las características generales son la maduración del sistema muscular, sistema nervioso y la estructura ósea. Esta, resulta una etapa en la que tienen gran importancia las destrezas motoras y hay un evidente avance en la coordinación de los músculos mayores y menores y en la coordinación óculo-manual (Bejerano, 2009).

1.2.2 Área cognitiva

Para Piaget (1968), citado en Saldarriaga, Bravo y Loor-Rivadeneira (2016), el niño evoluciona en su desarrollo desde el nacimiento a la adolescencia, a través de cuatro etapas: la sensoriomotora (desde el nacimiento a los 2 años); la preoperacional (de los 2 a los 7 años); la operacional concreta (de los 7 a los 11 años) y la operacional formal (desde los 12 en adelante). Cada etapa es el resultado de la interacción de factores hereditarios y ambientales y resulta distinta de las demás desde el punto de vista cualitativo.

Durante la etapa sensoriomotora, el niño presenta conductas inteligentes, aunque en parte el niño sea todavía preverbal. Pasa de tener reflejos primarios a convertirse en un ser que demuestra una perspicacia rudimentaria en su comportamiento. A lo largo de esta etapa, se desarrolla el concepto de permanencia de los objetos: el objeto dejaba de existir para el niño en el momento en que desaparecía de su vista, en los primeros momentos de su vida; al final de esta etapa (2 años), está desarrollado el concepto de permanencia de los objetos y el niño comprende las implicaciones de los desplazamientos visibles o invisibles (Bejerano, 2009).

Durante la etapa preoperacional, el niño representa un pensamiento más flexible, pero sin tener aún la madurez de un adulto; todavía no posee pensamiento abstracto. La función simbólica permite representar al niño lugares y eventos de su mundo interior, es decir de su propio mundo. Esta función simbólica, se manifiesta en el lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico; el niño todavía se encuentra con limitaciones impuestas por el egocentrismo y la irreversibilidad. Es un período muy importante para estimular y desarrollar la cognición (Bejerano, 2009).

Durante la etapa de operaciones concretas, los niños desarrollan su esquema operatorio, son capaces de razonar sobre transformaciones, no se dejan llevar por las apariencias, pueden clasificar, seriar, entender sobre la noción del número y comienzan a construir una moral más autónoma (Piaget, 1968, en Saldarriaga, Bravo y Loor-Rivadeneira, 2016).

En la etapa de operaciones formales, se desarrolla un pensamiento formal más reversible, interno y organizado, el niño es capaz de elaborar hipótesis y razonar sobre las

proposiciones, sin tener presente los objetos (Piaget, 1968, en Saldarriaga, Bravo y Loor-Rivadeneira, 2016).

1.2.3 Área afectiva y social

Al nacer, el niño ya cuenta con ciertas conductas expresivas (sabe llorar, relajarse, agitarse, etc.) y, poco a poco, irá descubriendo cuáles de esas conductas son las que debe utilizar para lograr una finalidad. A los 2 meses, el niño puede llamar la atención de quienes le rodean, en especial a la voz y el rostro humano. A los 3 meses, reconoce la cara humana y sonríe a quien está en frente, de forma que las conductas son diferentes según la persona con la que interactúa, y discrimina claramente entre las personas, prefiriendo a unas antes que a otras. Entre los 5 y 7 meses, el niño diferencia su figura de apego, se llama -apego a la ligazón afectiva- que se establece entre un sujeto y otro, para el niño se da en la necesidad de la proximidad de un adulto, para así sentirse seguro y protegido. A los 8 meses, se presenta la crisis de angustia, cuando la figura de apego desaparece del campo visual y cuando se aproximan desconocidos; también es capaz, a esta edad, de reconocer a sus familiares. Las emociones más complejas que dependen del sentido de sí mismo llegan más tarde, algunas de ellas al segundo año, que es cuando la mayoría de los niños desarrollan la autoconciencia. Al darse cuenta de esto, pueden pensar sobre sus acciones y juzgarlas (Bejerano, 2009).

Entre los 6 y 12 años, la escuela y la familia son los contextos que más influyen en el desarrollo de la personalidad del niño; tanto sus padres, como sus maestros y compañeros son parte importante en este proceso, el niño estará en capacidad de socializar y con ello aprenderá a comunicarse mejor y será capaz de comprender normas de conducta y adquirir valores que le serán útiles para toda su vida (Gallardo, 2007).

1.2.4 Área de comunicación

En el primer año de vida sucede el período paralingüístico, que consiste principalmente en el desarrollo de los sonidos que van a comprender el lenguaje, así como el desarrollo de pautas de comunicación gestuales y vocales, que constituyen las funciones con las cuales se utilizarán las primeras palabras (Cañete, 2010).

Durante el año, o año y medio, sucede el período lingüístico, que se caracteriza por la emisión de las primeras palabras. Aquí, se dan varios fenómenos como el período

holofrástico, el período telegráfico, la sobretensión y la adquisición de las reglas de la sintaxis o las sobrerregulaciones (Cañete, 2010).

Hacia los 3 años de edad, han desaparecido las dificultades para pronunciar diptongos y se produce un significativo progreso en la pronunciación de las consonantes. Normalmente a los 4 años, el período fonético está casi completo y se dominan las construcciones sintácticas simples. Mejora en general el uso de tiempos y modos verbales. La sintaxis se hace más compleja con el uso de subordinales, yuxtaposiciones y coordinales. El niño utiliza y reconoce un vocabulario de 900 a 1200 palabras (Cañete, 2010).

A partir de los 5 años, el infante es capaz de formar oraciones complejas, en la etapa escolar esta capacidad aumenta gracias a la interacción del lenguaje académico y la lectura (Coloma, Peñaloza, & Fernández, 2007).

Se ha observado que entre los 6 y 12 años se incrementa el número de elementos en las oraciones subordinadas como coordinadas (Coloma, Peñaloza, & Fernández, 2007).

1.3 El juego

El juego es la manifestación más importante de los niños, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones (Moreno, 2002).

El juego es algo esencial para la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir (Moreno, 2002, p. 11).

Además, el juego es una forma de adaptación inteligente, por parte del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas, puesto que permite adaptarse a los cambios del medio y supone una expresión lógica a través de sus reglas, con las que el niño cree que deben regirse los intercambios entre las personas (Montiel, 2008).

1.3.1 Teoría del juego

“La Teoría del juego consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar aspectos estratégicos” (Gutiérrez, 2012, p. 8). Costales (2000), citado en Gutiérrez (2012) señala que “Por naturaleza, a los humanos no se les da muy bien pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa” (p. 8).

El propósito de esta teoría es analizar las interrelaciones que se dan entre dos o más personas. Al momento de jugar, no debe importar las condiciones externas (clima, fertilidad del suelo, etc.), sino más bien disfrutar de la compañía del otro individuo que está jugando con él o contra él. Este juego, se puede volver complejo al momento que ingresen más jugadores, debido a que se debe tomar en cuenta las opciones, ideas, decisiones de todos los participantes (Gutiérrez, 2012).

“El objetivo de la teoría de juego es tomar decisiones estratégicas donde el resultado final dependerá de lo que cada persona elija. Todos los juegos están formados por tres elementos: jugadores, estrategia y rendimientos” (Nicholson, 2002, p. 3).

1.3.2 El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

Bañares, Bishop, Cardona y Hernández (2008) han comprobado que “el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (p. 40).

Desarrollo psicomotor

Los niños, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir, fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Desarrollo social y afectivo

Se encontró que cuando los niños entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento y, a su vez, a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

Desarrollo afectivo y emocional

El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente.

Desarrollo intelectual

Por medio del juego los niños adquieren nuevas experiencias y aprenden de ellas, por medio del ensayo y el error, donde finalmente deben darle solución a situaciones y problemas que se presentan en los diversos momentos del juego entre pares (Leyva, 2011).

1.3.3 El juego en las diferentes etapas del niño

El juego en el lactante

En esta etapa, se pueden observar muchas cosas importantes como: la risa social que se presenta a los tres meses, el bebé sonríe a su mamá o a su cuidador, creando así un vínculo afectivo entre ellos; el uso del sonajero, el lactante disfruta mucho de esta actividad, ya que los colores y sonidos atraen su atención; tapar y destapar su rostro con una colcha, es un juego muy popular para los bebés entre los 12 a 14 meses (Gómez, 2018).

El juego en el preescolar

En esta etapa, el niño les da vida a objetos inanimados, una rama puede convertirse en una barita o un palo de escoba en un caballo. Es aquí donde la imaginación del niño sale a reducir. El niño aprende a lanzar y atrapar objetos, a pintar, rasgar y pegar. Estas actividades son sus favoritas, además muestra asombro por todo lo que observa a su alrededor (Gómez, 2018).

El juego en el escolar

Esta etapa, se caracteriza por la aceptación y cumplimiento de reglas. El niño conoce cuáles son las reglas del juego, las analiza y las comprende, porque en caso de no cumplirlas perderá el juego; asimismo, puede practicar algún deporte que sea de su agrado (Gómez, 2018).

El juego en el adolescente

Existe una mayor dedicación a los deportes, también mostrará interés por la música y por convivir con sus amigos. Todo esto ayudará en el desarrollo del adolescente y le servirá para tomar decisiones a lo largo de su vida (Gómez, 2018).

1.3.4 Tipos de juegos

Para Bermejo y Blázquez (2016), los juegos que tienen una gran aceptación por parte de los niños son:

- El juego educativo: aquel que tiene como objetivo enseñar-aprender un tema específico de manera divertida y lúdica. En la escuela es un método muy utilizado, ya que sirve para enseñar contenidos escolares más estructurados. Tiene como propósito que el niño aprenda y juegue a la vez.
- Los juegos competitivos: se caracterizan por la competición entre dos o más jugadores, o entre equipos. En este juego, se obtendrá un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que el niño gane, hará que aumente en él su autoestima y su confianza, mientras que el que pierde sentirá frustración o angustia.
- Los juegos cooperativos: son aquellos en los que los jugadores forman equipos de dos o más participantes, quienes se esforzarán para conseguir un objetivo en común, no existe competencia o rivalidad entre ellos. Estos juegos fomentan las actividades en grupo, que buscan promover la cooperación, la comunicación, la sociabilidad y la participación de todos los miembros del equipo.

1.3.5 Beneficios del juego infantil

Gómez (2018) habla sobre los beneficios del juego en el niño:

- Es imprescindible para la estructura del yo.
- Le permite al niño descubrir el mundo que le rodea y adaptarse a él.
- Crea en el niño mecanismos adaptativos.
- Es primordial para la vida del niño.
- Enriquece la imaginación.
- Promueve la creatividad.
- Ejercita la observación.
- Desarrolla la atención, la concentración y la memoria.
- Favorece a la asimilación, a la comprensión y a la aceptación de la realidad.

1.4 Estrategias de aprendizaje mediante el juego

1.4.1 Definición de aprendizaje

“El aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe” (Salgado, 2013, p. 30). Según esta misma autora, los procesos de aprendizaje son: observar, percibir, leer e identificar. Una vez que ha finalizado este proceso inicia otro, el cual se lo conoce como retención, que es el encargado de memorizar, recordar y reflexionar lo aprendido.

1.4.2 El juego como estrategia didáctica

El juego como elemento primordial en las estrategias de aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas y divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores como: el respeto, la tolerancia grupal, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en sí mismo, amor al prójimo; facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (Torres y Torres, 2007, p. 28).

El juego como estrategia de aprendizaje, ayuda al estudiante a resolver problemas internos y a enfrentar diferentes situaciones con sabiduría. El aula se convertirá en un escenario que le permite jugar mientras aprende.

1.4.3 El docente como promotor del juego

La educadora, se guía por el currículo de educación para seleccionar y planificar los contenidos que deben ser asimilados por los niños; en el juego tiene que seleccionar las actividades lúdicas y las reglas a seguir. Estas habilidades, destrezas y conocimientos que se adquieren por medio del juego necesitan de la supervisión de la docente. El rol que cumple la educadora es el de garantizar que el contexto escolar y educativo sea continuo y evolutivo (Salgado, 2013, p. 52).

La educadora debe elegir actividades en las que el niño pueda desarrollar todas las áreas; también, se encargará de ofrecer un espacio seguro para que el niño pueda desenvolverse libremente. Además, deberá aplicar procedimientos en los que el alumno pueda adquirir un pensamiento personal y reflexivo. Es primordial que el estudiante manipule, descubra, explore y experimente con objetos del entorno, por ende, las

actividades planeadas deben ir dirigidas para que él pueda transformar estos materiales (Salgado, 2013).

1.5 Alto Riesgo Social en la Infancia

1.5.1 Definición de riesgo

Para Otto, Castelao, Massot y Eriz (2014), “El concepto de riesgo se encuentra relacionado a situaciones peligrosas que pueden afectar negativamente en el desempeño del sujeto. Se trata de eventos que pueden o no suceder, pero en caso de que estos ocurrieran impactarán negativamente en el bienestar, patrimonio o economía del individuo” (p. 29).

1.5.2 Vulnerabilidad social

La vulnerabilidad social se define como una situación latente caracterizada por la convergencia de circunstancias que aumentan la probabilidad de las personas y hogares de sufrir contingencias que disminuyan dramáticamente su bienestar. Es un concepto multidimensional que busca identificar factores que refuerzan la reproducción de procesos que deterioran el nivel de vida de hogares e individuos (Otto, Castelao, Massot y Eriz, 2014, p. 31).

La vulnerabilidad, se origina en la interacción de factores internos y externos a los hogares, que surgen en una situación, momento o espacio determinado. Los factores internos hacen referencia a los recursos que poseen las personas, hogares y las estrategias de acción que permite actuar frente a los factores externos (Otto, Castelao, Massot, & Eriz, 2014).

1.5.3 Situaciones de riesgo social para los menores

Para Jiménez (2011), las situaciones de riesgo social para los menores están directamente relacionadas con el abuso y el abandono:

- a) Discriminación por razón de etnia, sexo, enfermedad o minusvalía.
- b) Explotación laboral, lo que nos lleva a la mendicidad y a la desescolarización y absentismo escolar.
- c) Abandono del menor.
- d) Desatención en sus necesidades básicas.
- e) Abuso físico psíquico o sexual.

- f) Desestructuración familiar.
- g) Conductas antisociales o delictivas del ambiente vecinal (Jiménez, 2011, p. 435).

Si existe la sospecha de una posible situación de riesgo, lo primero que se tiene que hacer es realizar una entrevista informal, poco estructurada, relajada y privada con dicho menor, con el fin de obtener información lo más detallada posible para así detectar si existe o no un riesgo social; por ende, se recomienda familiarizarse con el menor y con las personas alrededor del menor para comprobar si la información es o no real (Jiménez M. , 2011).

1.5.4 Factores de riesgo

En la siguiente tabla, según Jiménez (2011), se describen tres factores que pueden provocar un riesgo en el menor:

Tabla 1 Factores de riesgo

Factores de riesgo en el menor	Factores de riesgo en la familia	Factores de riesgo ambiental
Los factores que provocan riesgo en el niño son:	Los factores que pueden afectar a la familia son:	Los factores de riesgo ambiental son:
<ul style="list-style-type: none"> • No ser deseado por sus padres. • Ser rechazado por un nuevo cónyuge. • Ser separado de sus padres en las primeras etapas evolutivas. • Discapacidad. • Padecimiento de una enfermedad crítica. • Menor con problemas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Familias desestructuradas. • Excesivo tamaño familiar o hijos no deseados. • Madres y padres adolescentes. • Familias monoparentales con responsabilidades no compartidas. • Conflictos permanentes en el hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> • No tener un lugar para vivir. • Bajos recursos. • Cambios de domicilios frecuentes. • Internamientos prolongados o repetidos de los tutores familiares

comportamiento
(Hiperactividad)

- Inestabilidad emocional en la familia.
- Falta de recursos económicos y culturales.
- Conducta anormal de uno de los miembros de la familia (delincuencia).
- Existencia de enfermedades mentales en la familia.
- Existencia de enfermedades crónicas en la familia.
- Aislamiento social familiar.
- Antecedente de riesgo social (malos tratos)

Elaborado por Bermeo (2020) en base a Jiménez (2011).

1.5.5 Prevención de las situaciones de riesgo

La prevención es el primer nivel de intervención social, tiene como objetivo crear buenas condiciones de vida y así poder superar cualquier tipo de situación de riesgo que se presente (Jiménez M. , 2011). El modelo preventivo consiste en otorgar a la familia varios instrumentos para que puedan solucionar estas situaciones con sus propios recursos y capacidades.

El enfoque de los programas para la prevención de riesgo, es el de implementar las áreas que se relacionen con el bienestar del niño, por lo que, resulta necesario trabajar simultáneamente con los servicios relacionados con la infancia y así alcanzar resultados eficaces (Jiménez M. , 2011).

1.5.6 Detección de la situación de riesgo

Por lo general, los lugares donde se presentan situaciones de riesgo son ambientes privados, donde se dificulta una atención temprana, pues un problema común es que los representantes de los menores que sufren estos riesgos, impiden ser denunciados, por lo que, se debe tratar de acudir a los distintos agentes sociales, en busca de ayuda profesional (educadores, psicólogos, trabajadores sociales, profesionales del servicio de orientación escolar, entre otros), aprovechando el contacto que estos últimos tienen con el niño y la familia, pues solo ellos sabrán cómo actuar ante una situación de riesgo social (Jiménez M. , 2011).

1.6 Conclusiones:

Una vez analizada la importancia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, se puede inferir que este cumple un papel primordial en el desarrollo del niño, puesto que le ayuda a descubrir, crear, explorar su entorno y ampliar sus conocimientos. Por ello, es importante que el juego que se aplique en cada sesión, sea el indicado para la edad del niño, y que respete las características propias del infante; asimismo, es primordial conocer cada una de las áreas del desarrollo infantil, puesto que a este servicio asisten niños de diversas edades y esto, permitirá al encargado planificar las actividades propicias para potenciar y favorecer el desarrollo cognitivo, físico y emocional de cada niño.

Los párvulos que acuden al aula lúdica, sufren problemas familiares, lo que lleva a concluir que la detección tanto de los problemas como de las situaciones de riesgo que viven estos niños, es tan importante como el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrollará en dicha aula, con el fin de proporcionar un seguimiento oportuno y salvaguardar su integridad física y mental.

CAPÍTULO II

PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO LÚDICO TEMPORAL TERCERA FASE, A LOS USUARIOS DE LOS SERVICIOS DE LA CASA PÉREZ Y DE LA CASA SERRANO DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Introducción

En este capítulo se describirá el proceso de intervención del proyecto, donde se iniciará con la difusión del servicio de manera verbal y por medio de volantes informativos; además, se explicará la elaboración y aplicación de las sesiones lúdicas, creadas para los niños beneficiarios, tomando en cuenta la edad y requerimientos de los pequeños.

2.1. Difusión- promoción del servicio

El proceso de difusión se realizó tanto en el interior como en el exterior de la casa de servicio, por medio de hojas volantes e información verbal. El proceso de difusión del servicio fue ejecutado desde la segunda semana de intervención, 9 de septiembre de 2019 hasta el 21 de febrero de 2020, de forma individual con cada uno de los usuarios que acudieron a la casa, lo cual se puede evidenciar en las siguientes ilustraciones:

Ilustración 1 Difusión de servicio



Fotografías tomadas por Bermeo (2020)

2.2. Planificación de sesiones lúdicas

Para elaborar las planificaciones lúdicas, se tomó en cuenta las etapas evolutivas del desarrollo de los niños, considerando las necesidades, intereses y destrezas; en total, se realizaron y aplicaron 18 planificaciones, durante el proyecto.

La recopilación de las destrezas se realizó por medio del Currículo de Educación Inicial 2014, también se diseñó una matriz de planificación que estuvo compuesta por los siguientes elementos: edad, área del desarrollo, objetivo, destreza, actividades lúdicas y recursos. Para su elaboración, se tomó en cuenta la edad de los niños que asisten a la casa de servicio, se consideró los recursos didácticos que tiene el aula: legos, tableros de encaje, rompecabezas, cubos, entre otros; asimismo, se analizó el tiempo de estadía de los niños dentro del aula, valorando el tiempo que le toma el trámite a su representante.

Las sesiones lúdicas iniciaban con una pequeña presentación y saludo al niño, a través de canciones, dinámicas, entre otros para así generar su confianza y empatía con el mismo; posteriormente se ejecutaba la planificación según la edad, las necesidades y destrezas del niño.

En las siguientes tablas se presentan las planificaciones de las sesiones lúdicas según la etapa evolutiva del niño:

Tabla 2 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #1

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
1 a 2 años	Motricidad	Desarrollar la coordinación viso motriz a través de la manipulación de objetos.	Realizar diferentes movimientos de muñecas, manos y dedos que les permita coger objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de la “Arañita” • Ejercito mis manos realizando varios movimientos. • Observo a la educadora como coloca porotos en una botella. • Utilizo la pinza trípode para poner porotos en una botella de plástico. • Arrugo con mis manos papel periódico hasta formar una bolita. • Pinto con mis manos una hoja de papel utilizando los colores rojo y amarillo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Porotos • Botellas de plástico • Paleógrafo • Pintura roja y amarilla • Nuestras manitos

Elaboración propia.2020

Tabla 3 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #2

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
1 a 2 años	Cognición Motricidad	Adquirir nociones básicas témporo espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos.	Reconocer la noción grande y pequeño en objetos del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de la “Casita”. • Juego al veo-veo con la educadora. • La educadora me entrega diferentes juguetes y me explica cuales son grandes y cuales pequeños. • Con ayuda de la educadora separo los juguetes grandes y pequeños. • La educadora me entrega varias pelotas (grandes y pequeñas) y me pide que coloque las pelotas pequeñas en la caja pequeña y las pelotas grandes en la caja grande. • La educadora pega en el pizarrón dos dibujos (pelota pequeña y un sol grande) y me pide que pinte con mis dedos el dibujo grande con el color amarillo y el dibujo pequeño con el color azul. • Juego armar torres grandes y pequeñas con los cubos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varios juguetes • Caja pequeña • Caja grande • Pintura azul y amarilla • Cartulinas A3 • Pelotas • Cuentas • Nuestras manitos

Elaboración propia.2020

Tabla 4 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #3

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
1 a 2 años	Cognición Motricidad	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través del juego y de la manipulación de objetos	Explorar y manipular diferentes materiales utilizando técnicas grafo plásticas para la producción de trabajos estimulando su creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción “Familia de Deditos”. • Ejercito mis manos realizando varios movimientos. • Junto con la educadora jugamos a imitar el piquito del pollo utilizando mis dos deditos. • Observo a la educadora trozar un papel utilizando los dos deditos. • Trozo con mis 2 deditos papel de diferentes colores. • Decoro una máscara de superhéroe pegando los papelitos que trocé. • Me colocó la máscara y canto y bailo la canción del “Superhéroe”- 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel brillo de colores • Goma • Cartulina • Elástico

Elaboración propia.2020

Tabla 5 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #4

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
2 a 3 años	Motricidad Cognición	Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar mi capacidad perceptiva.	Discriminar objetos de su entorno por su forma.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Escucho y observo por medio de un video corto el cuento de Hansel y Gretel. • Converso sobre el cuento. • Contesto a preguntas sencillas <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué estaba hecha la casa de la bruja? ¿Cómo regresaron a casa Hansel y Gretel? • La educadora me coloca frente mío varios objetos y me explica su forma. • Clasifico objetos según su forma • Escojo el objeto que me gusto y juego libremente con él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video del cuento • Varios objetos: pelotas, platos, servilletas, hojas, cubos, etc.

Elaboración propia.2020

Tabla 6 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #5

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
2 a 3 años	Cognición Motricidad	Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.	Percibir algunos atributos de elementos de su entorno como duro/suave/áspero.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de las “Popurrí de las Manos”. • Ejercito mis manos realizando varios movimientos. • La educadora me entrega diferentes materiales me pide que los toque, que los sienta y me explica cada uno de ellos: <ul style="list-style-type: none"> * Algodón: suave * Pedazo de tela: suave * Piedra: duro * Paletas de helado: duro * Lija: áspero * Cascara de mandarina: áspero • Juego a la caja secreta. La educadora me venda los ojos, me pide que meta la mano en una caja, que toque el objeto que se encuentra escondido, que adivine que es y si es duro suave o áspero. • Utilizando mis manos exploro distintos materiales para decorar una oveja (algodón, paletas de helado, lija) e identificó si son suaves, duros o ásperos. • Decoro una oveja utilizando los materiales que explore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algodón • Pedazo de tela • Piedras • Paletas de helados • Trozos de lija • Cascara de mandarina • Caja • Venda para los ojos • Goma • Cartulina A3 • Plastilina • Masa das • Arcilla

Elaboración propia.2020

Tabla 7 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #6

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
2 a 3 años	Cognición Motricidad	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar-desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Ejercito mis manos realizando varios movimientos. • Juego en el laberinto de figuras geométricas. • Observo como la educadora apila cubos uno sobre otro hasta construir una torre. • Construyo una torre de cubos lo más grande posible. • Desenroscar tuercas una por una y luego las vuelvo a enroscar. • Paso un hilo grueso por delante y por detrás de una manzana de madera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Porotos • Botellas de plástico • Paleógrafo • Pintura roja y amarilla • Nuestras manitos

Elaboración propia.2020

Tabla 8 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #7

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
2 a 3 años	Cognición	Adquirir nociones básicas témporo-espaciales y de cantidad de desarrollando habilidades que le permita solucionar problemas sencillos.	Reconocer la noción dentro fuera en relación con objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Escucho el cuento de los tres chanchitos. • Escucho y observo a la educadora colocarse dentro y fuera del teatrín. • La educadora me dibuja en el piso una casa hecha por cintas me pide que me ponga de pie y que cumpla las siguientes consignas: <ul style="list-style-type: none"> “Colócate dentro de la casa” “Colócate fuera de la casa” “Salta fuera de la casa” “Duerme adentro de la casa” • Me entregan un chanchito de peluche y sigo las consignas que me dice la educadora: <ul style="list-style-type: none"> “Coloca al chanchito dentro de la casa” “Coloca al chanchito fuera de la casa” • Juego con la educadora a escondernos dentro y fuera del teatrín. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video del cuento • Teatrín • Cinta • Chanchito de peluche

Elaboración propia.2020

Tabla 9 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase3: Matriz de planificación #8

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDOCAS	RECURSOS
3 a 4 años	Cognición Motricidad	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de los “COLORES” • La educadora pega en el pizarrón tres papeles de colores: un papel amarillo, un papel azul, un papel rojo y me pide que los observe. • Señalo todos los objetos de color amarillo, azul y rojo que encuentre dentro del aula. • Juego al capitán manda siguiendo la siguiente consigna: <ul style="list-style-type: none"> ✱ El capitán manda a traer un objeto de color amarillo. ✱ El capitán manda a traer un objeto de color azul. ✱ El capitán manda a traer un objeto de color rojo. • Coloco en cajas de diferentes colores objetos siguiendo la consigna que me indica la educadora: <ul style="list-style-type: none"> ✱ En la caja amarilla guardar los objetos de color amarillo ✱ En la caja azul guardar los objetos de color azul ✱ En la caja roja guardar los objetos de color rojo • Escojo la caja del color que más me gustó y juego libremente con los objetos que se encuentran dentro de la caja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel brillo de color rojo, amarillo y azul • Cinta • Varios juguetes • Caja de color azul, amarilla y roja

Elaboración propia.2020

Tabla 10 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #9

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
3 a 4 años	Cognición Motricidad	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.	Imitar pasos de baile intentando reproducir los movimientos y seguir el ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de “Como están amiguitos”. • Ejercito todo mi cuerpo realizando varios movimientos. • Canto la canción del “Tallarín” e imito los movimientos que hace la educadora. • Observo el video de la “Batalla de movimiento”. • Me pongo de pie e imito los pasos de baile que observé en el video. • Junto con la educadora invento nuevos pasos de baile. • Escojo una canción de mi preferencia y bailo libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videos infantiles • TV

Elaboración propia.2020

Tabla 11 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #10

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
3 a 4 años	Cognición Motricidad	Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”. • Converso con la educadora de lo que hice el día de ayer. • Contesto a las preguntas que la educadora me realiza: <ul style="list-style-type: none"> * ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu casa? * ¿Qué es lo que más te gusta de ir a la escuela? * ¿Qué lugares de tu ciudad conoces? * ¿Cuál es tu lugar favorito? • La educadora me pide que cierre mis ojos y que recuerde el mejor momento que he tenido con mi familia o con mis amigos. • La educadora me pide que en una cartulina dibuje el mejor recuerdo que tengo de mi vida. • Le cuento a la educadora lo que dibujé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Lápiz • Pinturas

Elaboración propia.2020

Tabla 12 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #11

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
4 a 5 años	Cognición Lenguaje Motricidad	Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.	Realizar movimientos articulatorios complejos.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Cantó con la educadora la canción de la lengua. • Hablamos sobre la canción. • La educadora me muestra imágenes (sacando la lengua, moviendo la lengua hacia los lados, soplando, masticando, respirando). • La educadora pega imágenes en el espejo, me pide que me ponga de pie frente a él y que imite lo que veo en las imágenes. • Frente al espejo realizo los siguientes movimientos para ejercitar mis labios: <ul style="list-style-type: none"> ✱ Estirar los labios hacia delante como para hacer una mueca. ✱ Abrir y cerrar los labios cada vez más de prisa, manteniendo los dientes juntos. ✱ Oprimir los labios uno con otro, fuertemente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Espejo • Cd • Grabadora

				<ul style="list-style-type: none">• Con la educadora realizo los siguientes ejercicios para agilizar la lengua:<ul style="list-style-type: none">• Colocar la punta de la lengua en distintos puntos del paladar y volverla a su posición natural• En el interior de la boca, llevar la lengua en todas las direcciones• Sacar y meter la lengua alternadamente, al principio con lentitud y después con mayor rapidez• Juego al capitán manda realizando los ejercicios que aprendí anteriormente:<ul style="list-style-type: none">➤ El capitán manda a que saquen la lengua➤ El capitán manda a cerrar los labios	
--	--	--	--	--	--

Elaboración propia.2020

Tabla 13 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #12

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
4 a 5 años	Cognición Lógico Matemático Motricidad	Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar mi capacidad perceptiva.	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Observo imágenes de las figuras geométricas para ir las diferenciando. • Siento las diferentes formas de las figuras mediante material concreto (masas). • La educadora me muestra distintos objetos y luego me pide que los coloque en una canasta siguiendo la siguiente consigna: <ul style="list-style-type: none"> “Coloca los objetos redondos en la canasta amarilla” “Coloca los objetos cuadrados en la canasta azul” “Coloca los objetos triangulares en la canasta roja” • Me entregan diferentes figuras hechas de cartulina y la educadora me pide que haga un robot con ellas. • Moldeo con plastilina la figura que más me gusta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de círculo, cuadrado y triángulo. • Masas. • Pelota • Plato • Servilleta • Cartulina • Plastilina

Elaboración propia.2020

Tabla 14 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #13

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
4 a 5 años	Cognición Motricidad Lógico Matemático	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno, problemas sencillos.	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción del “Arcoíris” • Ejercito mis manos realizando varios ejercicios, • Con ayuda de la educadora coloco en una funda siplox pintura dactilar de colores como: amarillo con azul, amarillo con rojo, azul con amarillo, azul con rojo; luego de sellar la funda utilizo la yema de mi dedo índice para mezclar la pintura dactilar. • La educadora me pide que observe, que le diga que color salió y como salió ese color. • La educadora me presenta los colores y me pide que haga la mezcla correcta para obtener los siguientes colores: <ul style="list-style-type: none"> * Naranja * Verde * Morado * Marrón • Pinto libremente con los colores que más me gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pintura dactilar de varios colores • Fundas siplox • Cinta • Agua • Pinceles • Cartulina A3

Elaboración propia.2020

Tabla 15 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #14

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
4 a 5 años	Cognición Motricidad	Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.	Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Juego a las palmaditas con la educadora. • Realizo la dinámica de ritmo musical con la educadora. • Escucho la canción del “Pollito amarillito” y sigo el ritmo de la canción con la maraca. • Utilizando la maraca imito los ritmos que hace la educadora. • La educadora me pide que utilizando la maraca y mis palmadas siga el ritmo de la canción “Sol solecito” • Invento un nuevo ritmo utilizando la maraca y mis manos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Botella de plástico • Porotos • Cinta • Papel de brillo de diferentes colores • Tijera • Goma • CD • Grabadora

Elaboración propia.2020

Tabla 16 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #15

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
4 a 5 años	Cognición Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Escucho el cuento de “RISITOS DE ORO” • Hablamos del cuento • Junto con la educadora identifico los personajes principales del cuento. • Elijo el personaje que más me gusto. • La educadora me entrega diferentes accesorios y me pide que me disfrace del personaje que más me gusto. • Hablo con la educadora del por qué elegí ese personaje. • Junto con la educadora invento un nuevo final para el cuento en el cual mi personaje sea el protagonista. • Dramatizo el nuevo final del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Accesorios: corbatas, gorros, plumas, collares, antifaces, pelucas.

Elaboración propia.2020

Tabla 17 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #16

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
5 años en adelante	Cognición Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Identificación de la noción izquierda y derecha en relación de su propio cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de izquierda y derecha e imito los pasos que la educadora realiza. • Realizo ejercicios de calentamiento con mi cuerpecito siguiendo la orden de la educadora: <ul style="list-style-type: none"> ” Muevan su mano derecha” ” Muevan su pie izquierdo” • Me dibujan una línea con cinta en el piso y me coloco encima de la cinta y doy saltos al lado que la educadora me indique: <ul style="list-style-type: none"> “Da un salto a la derecha” ” Da dos saltos a la izquierda” • La educadora pega en el pizarrón un dibujo de la figura humana dividida por la mitad y me pide que pegue papelitos de color rojo en la parte derecha de la figura y papeles de color amarillo en la parte izquierda de la figura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelógrafo • Marcadores • Cinta • Papel de color rojo y amarillo

Elaboración propia.2020

Tabla 18 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #17

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
5 años en adelante	Cognición Motricidad	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.	Reconocimiento de los 5 sentidos	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Canto la canción de mi “Carita redondita”. • Hablo de la canción. • Veo un video corto de los sentidos. • La educadora pega en el pizarrón un dibujo de cada uno de los sentidos y me explica para que sirve cada uno. • Juego al veo-veo dentro del aula. • Me siento en el piso; la educadora me venda los ojos con un pañuelo y me pide que utilizando el gusto (boca) y olfato (nariz) adivine que fruta, comida, o golosina es. • Me siento en el piso; la educadora me venda los ojos con un pañuelo y me pide que utilizando tacto (manos) adivine que objeto, figura o juguete es. • Juego libremente con el objeto que más me gusta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de los sentidos • Pañuelo • Frutas • Golosinas • Objetos • Juguetes • Figuras • Video

Elaboración propia.2020

Tabla 19 Proyecto de acompañamiento lúdico temporal fase 3: Matriz de planificación #18

EDAD	ÁREA DE DESARROLLO	OBJETIVO	DESTREZA	ACTIVIDADES LÚDICAS	RECURSOS
5 años en adelante	Cognición Motricidad	Desarrollar habilidades sensorio perceptivas y viso motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y bienvenida. • Observo y manipulo los medios de comunicación. • Recorro el aula en busca de medios de comunicación. • Escucho la descripción de un objeto (Teléfono, computadora, periódico, carta, celular, radio) y adivino que medio de comunicación es. • Con un envase vacío de juego realizo un teléfono convencional. • Juego libremente con el teléfono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Teléfono • Radio • Carta • Celular • Computadora • Periódico • Envase de jugo • Papel de brillo • Sorbete • Goma • Cartulinas

Elaboración propia.2020

2.3. Metodología de intervención

Se realizó trabajo en equipo con otras dependencias de la casa de servicio, especialmente con el consultorio jurídico de la Universidad del Azuay, que a través de los estudiantes de la Facultad de Derecho colaboraron en la socialización de los servicios y traían a los niños.

El método utilizado durante las sesiones fue el lúdico e individual; en ocasiones se realizaron sesiones con pequeños grupos; y debido a la asistencia simultánea de varios niños, las estrategias diseñadas permitieron ejecutar sesiones multiedad para que los niños participantes pudieran interactuar satisfactoriamente.

Posteriormente, se ejecutaba la planificación, tomado en consideración el perfil del niño. La sesión comenzaba con un saludo a través de canciones o videos cortos, acorde al tema a trabajar; para el desarrollo se elegía los materiales junto con el niño, para que las actividades sean entretenidas e interesantes; en cada actividad siempre se brindaba el apoyo y el tiempo que el niño necesitaba.

Para finalizar la sesión se ejecutaban actividades de cierre, las cuales daban a conocer si la planificación elegida fue satisfactoria para el niño y si la actividad desarrolló la destreza, además se realizaban pequeñas conversaciones con el niño para saber si disfrutó o no de la sesión.

Se pudo contar con todo el material necesario, ya que el aula lúdica presenta una infraestructura adecuada, además es un lugar cómodo y seguro que cuenta con el mobiliario preciso para las actividades a realizar, tiene buena iluminación y está bien distribuido.

2.4. Bitácoras de aplicación/ testimonios

Son los instrumentos utilizados para llevar el registro de los niños, incluye datos informativos como: fecha, nombre, edad y actividades realizadas en la sesión lúdica. Estos eran llenados por los representantes y la educadora al final de cada sesión. Esto se hizo desde el 2 de septiembre de 2019 hasta el 28 de febrero de 2020.

A través del registro de bitácoras de aplicación, se pudo determinar que los niños beneficiarios se encuentran en las edades de 3 meses y 12 años, a su vez, se pudo evidenciar que las actividades de preferencia de los niños entre 1 a 5 años fueron: jugar con los cubos,

armar rompecabezas y muchas más; mientras que, los niños de 6 años en adelante disfrutaban de otras actividades como: dibujar, moldear con plastilina, etc.

Ilustración 2 Matriz de Bitácora de asistencia



EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ

ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.

REGISTRO DE ASISTENCIA DE LOS USUARIOS: MATUTINA.

FECHA	NOMBRE	HORA DE ENTRADA	HORA DE SALIDA	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL REPRESENTANTE	OBSERVACIONES

Elaborado por: Bermeo 2020

Ilustración 3 Matriz de Bitácora de intervención



**EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ
ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS
FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA
SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.**

BITACORA DE INTERVENCIÓN.

FECHA	NOMBRE	EDAD	ACTIVIDADES REALIZADAS	OBSERVACIONES

Elaborado por: Bermeo 2020

2.4.1. Testimonios

Al momento que los niños llegan a la sala lúdica se trata de lograr cierta simpatía con el niño y con el padre o representante que le acompaña, esto permite realizar las actividades planificadas con tranquilidad y que los padres se sientan seguros de dejar a su hijo en el aula; durante este proceso, tanto niños como padres hablan de su escuela, familia, y sobre todo, los padres consultan ciertas inquietudes que tienen acerca del desarrollo de su pequeño, lo cual facilitó conseguir los testimonios de dos representantes y sirvió como parte de una pequeña evaluación de los servicios brindados.

Testimonio 1

En el mes de diciembre llegó una niña de 2 años a la sala lúdica, mostró un poco de nervios al inicio pero en el transcurso de la sesión se fue tranquilizando y disfrutando de la misma, cuando su mamá entró a la sala para retirar a su hija quedó admirada del lugar, comentó que es un lugar muy lindo, mientras conversábamos realizó dos preguntas que llamaron la atención “¿si su niña se encuentra bien para su edad?” y “¿qué actividades puede realizar con su niña dentro de casa?”, posteriormente comentó que estaba un poco preocupada, ya que a su hija le pegaba una primita que vive con ella y que esta situación le traía dificultades con su esposo, en el transcurso de la conversación la mamá expresó que le deba mucha felicidad a ver como se desenvolvía su hija y que agradecía mucho por el servicio.

Testimonio 2

En el mes de febrero la mamá de una niña de 2 años permaneció dentro del aula lúdica por un largo tiempo luego de haber realizado un trámite, durante este tiempo la mamá se mostraba muy intranquila, ya que su hija manifestaba una dependencia hacia su madre, el momento que ella dejaba a su hija o no le prestaba atención inmediatamente la niña lloraba. La madre comentó “que en la casa su comportamiento es el mismo, solo quiere estar junto a ella y no disfruta de la compañía de su padre y la de sus abuelos”, también acotó “que la conducta de la niña cambia en el momento que ellas dos se encuentran solas en una habitación y juntas realizan actividades recreativas y estimulantes para la pequeña.” Al momento de la despedida la madre agradeció por el servicio prestado, “dijo que es muy necesario para que los padres puedan realizar los trámites con tranquilidad, también sugirió la elaboración de un

banner que debe colocarse en la entrada de la casa de servicio de tal manera los padres sepan donde pueden dejar a sus hijos”.

Se pudo analizar en estos dos testimonios, que los papás se sienten a gusto, admirados y tranquilos por el lugar en donde se encontraban sus hijos, además comentaron que este servicio lúdico es necesario, primordial y que los ayuda a realizar sus trámites con agilidad; también se demostró el interés que tienen estos padres a cerca del desarrollo de sus pequeños, ya que a través de sus preguntas quisieron conocer si el comportamiento y las actitudes de estos niños son los correctos para su edad y a su vez consultaron que actividades pueden realizar para reforzar y mejorar ciertas conductas de sus pequeños.

2.5. Infografías de desarrollo evolutivo

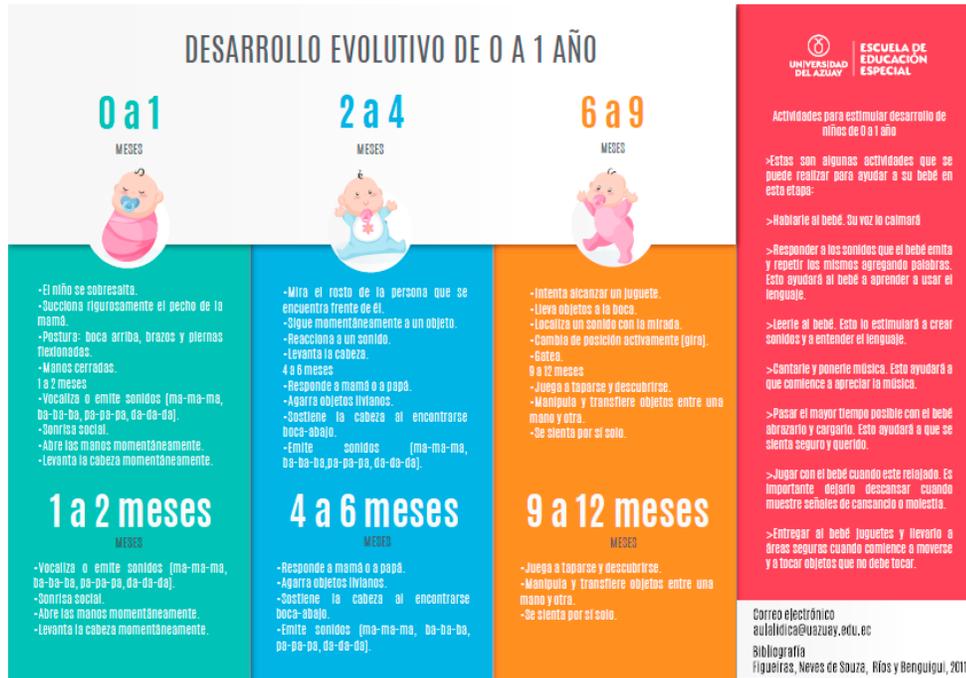
Es importante recalcar que la propuesta de las infografías surgió a partir del diálogo y de las inquietudes que manifestaron algunos padres durante el desarrollo del proyecto sobre las necesidades de desarrollo de sus hijos.

Según Alba (2017) las infografías son recursos gráficos que resumen de manera sencilla y atractiva gran cantidad de información en poco espacio, dentro del presente proyecto se elaboraron infografías del desarrollo con información de las etapas evolutivas tomando en cuenta los aspectos más relevantes en cada una de las mismas, se diseñaron en total 4 infografías de las siguientes etapas: de 0 a 1 año, de 1 a 2 años, de 2 a 4 años y de 4 a 6 años.

Las infografías propuestas contienen las destrezas mes a mes y actividades para que los papás puedan estimular el desarrollo de sus hijos.

A continuación, se presenta las 4 infografías propuestas.

Ilustración 4 Infografía de desarrollo 0 a 1 año



Elaborado por: Bermeo (2020) en base a Figueras, Neves de Souza, Ríos y Benguigui. (2011).

Ilustración 5 Infografía de desarrollo de 1 a 2 años



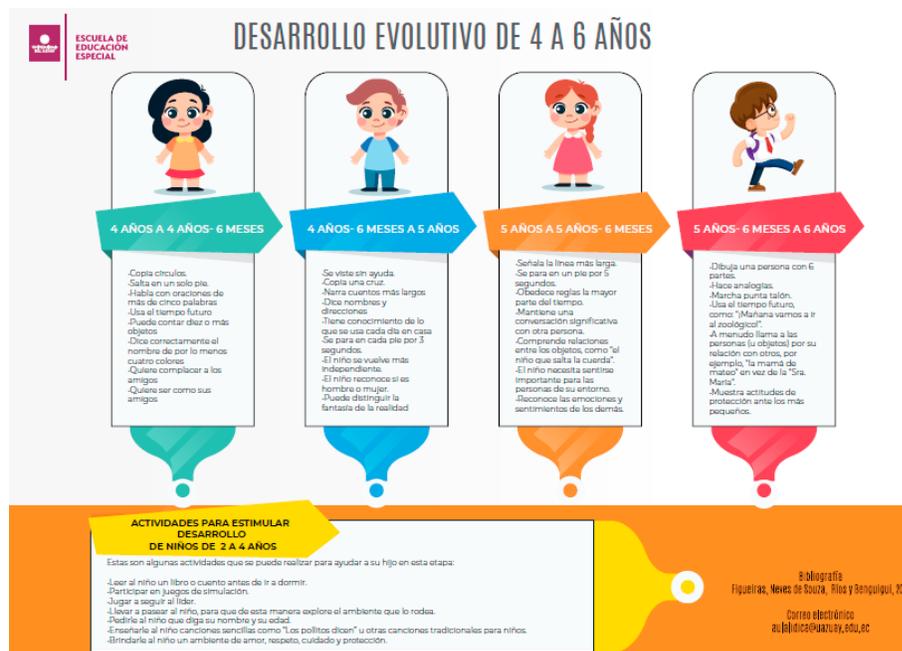
Elaborado por: Bermeo (2020) en base a Figueras, Neves de Souza, Ríos y Benguigui. (2011).

Ilustración 6 Infografía de desarrollo de 2 a 4 años



Elaborado por: Bermeo (2020) en base a Figueras, Neves de Souza, Ríos y Benguigui. (2011).

Ilustración 7 Infografía de desarrollo de 4 a 6 años



Elaborado por: Bermeo (2020) en base a Figueras, Neves de Souza, Ríos y Benguigui. (2011).

2.6. Conclusiones:

La difusión de la promoción del servicio se dio por medio de flyers publicitarios, a los usuarios de la casa y en los alrededores.

Se realizó un total de 18 planificaciones para la ejecución de las sesiones lúdicas con resultados positivos.

Se diseñaron 24 matrices de intervención.

Cada uno de los objetivos trabajados fue obtenido del Currículo de Educación Infantil 2014, tomando en cuenta cada una de las necesidades y habilidades de los niños beneficiarios.

En total asistieron 87 niños al aula lúdica, desde el 2 de septiembre de 2019 hasta el 28 de febrero de 2020.

Durante la intervención, se trabajó diversas actividades lúdicas y recreativas, con el fin de crear un ambiente agradable para los niños.

Las infografías no pudieron ser ni impresas ni entregadas a los padres, debido a que el tiempo de intervención terminó.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DEL SERVICIO

Introducción

Aquí se presentarán los resultados obtenidos a través de la aplicación del servicio de acompañamiento lúdico temporal, gracias a la utilización de instrumentos como fichas sociodemográficas que ayudaron a describir las características sociales de los padres de familia o representantes de los niños beneficiados y encuestas de satisfacción que permitieron conocer el nivel de satisfacción del servicio; además, se presentarán los resultados cuantitativos y cualitativos de la intervención, así como las conclusiones y recomendaciones del proyecto.

3.1 Resultados

3.1.1 Fichas de datos sociodemográficos de beneficiarios del servicio

Según Escobedo (2007) la ficha sociodemográfica es un instrumento que tiene como objetivo recolectar datos sociales en forma sistemática y de manera continua, para el presente proyecto se elaboraron fichas sociodemográficas que permitieron analizar las características sociales de los representantes o padres de familia que asistían con sus hijos a la casa de servicio de la Universidad del Azuay.

Las fichas sociodemográficas incluyeron los siguientes datos: nombre del padre o representante, edad, sexo, estado civil, lugar de procedencia, el rol que desempeña en su familia, nivel de escolaridad, ocupación y el motivo de consulta. Estas fueron llenadas al final de cada sesión, desde el 2 de septiembre de 2019 hasta el 28 de febrero de 2020.

Ilustración 8 Ficha de datos sociodemográficos



**EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ
ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS
FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA
SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.**

FICHA DE DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS.

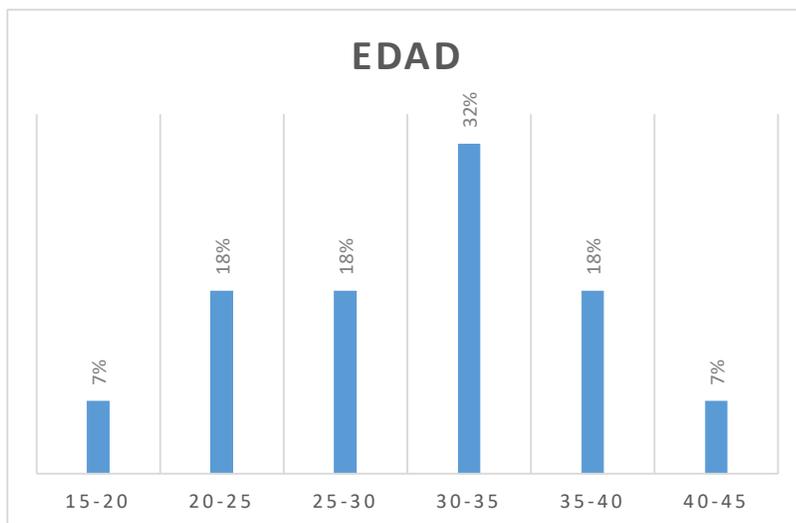
NOMBRE	EDAD	SEXO	ESTADO CIVIL	LUGRAR DE PROCEDENCIA	¿CUÁL ES SU ROL EN SU FAMILIA?	NIVEL DE ESCOLARIDAD	OCUPACIÓN	MOTIVO DE CONSULTA

Elaborado por: Bermeo 2020

3.1.2 Resultados Cuantitativos de las fichas Sociodemográficas

Los datos Sociodemográficos se recolectaron desde el 1 de octubre de 2019 hasta el 28 de febrero del 2020, a continuación, se describe la información obtenida de los usuarios.

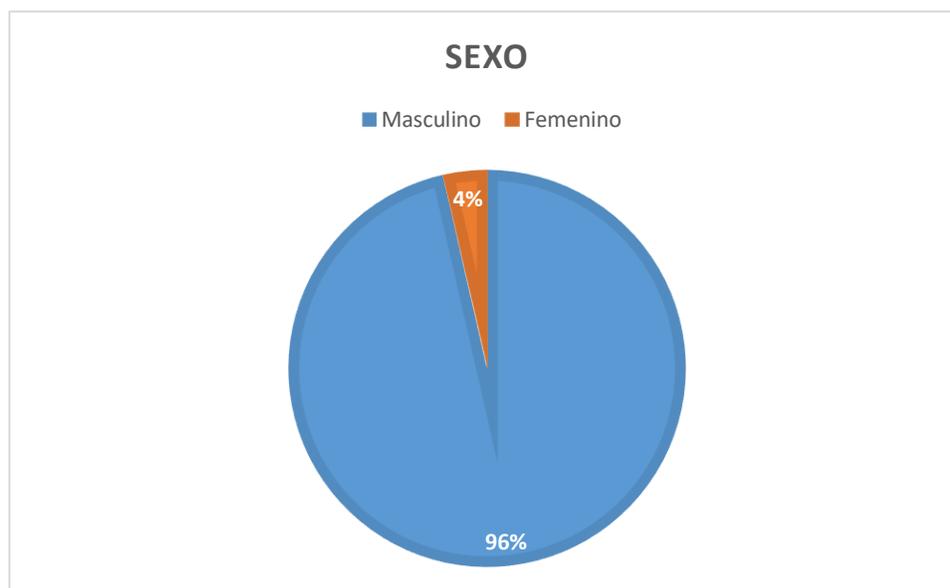
Gráfico 1 Edad



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 32% de las personas se encuentran en un rango de edad entre 30-35 años.

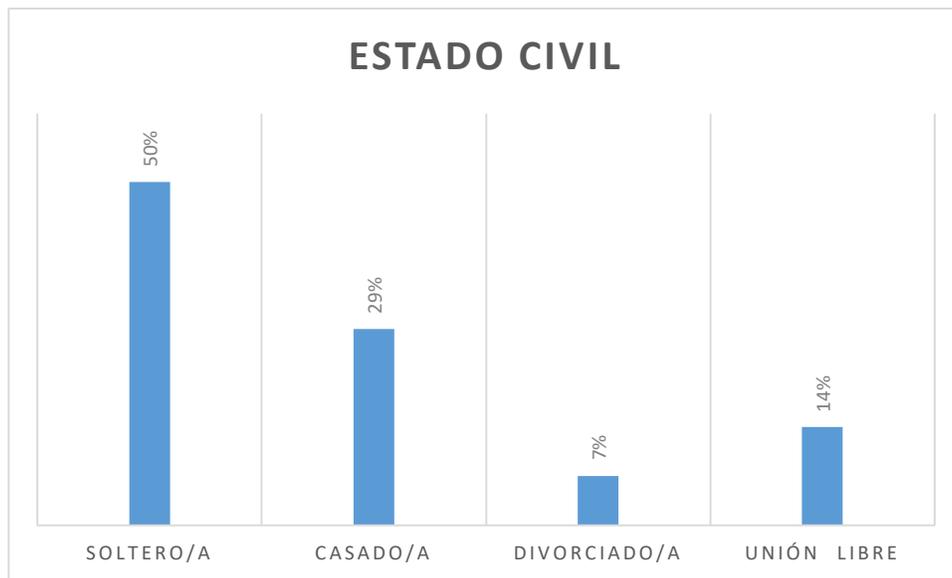
Gráfico 2 Sexo



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 96% de los usuarios son del sexo femenino y solo el 4 % masculino.

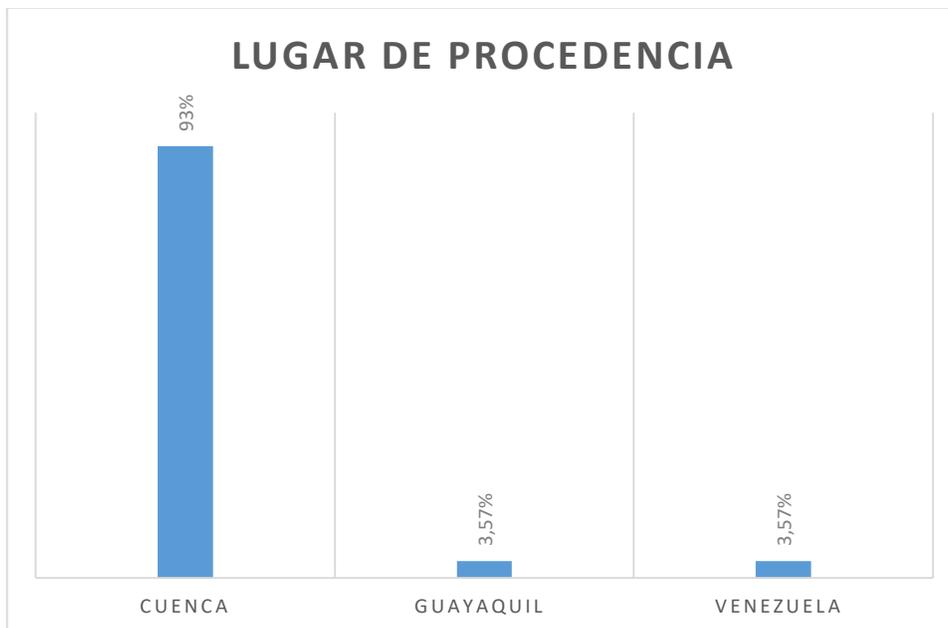
Gráfico 3 Estado civil



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 50% de las personas son solteras y el 7% son divorciadas.

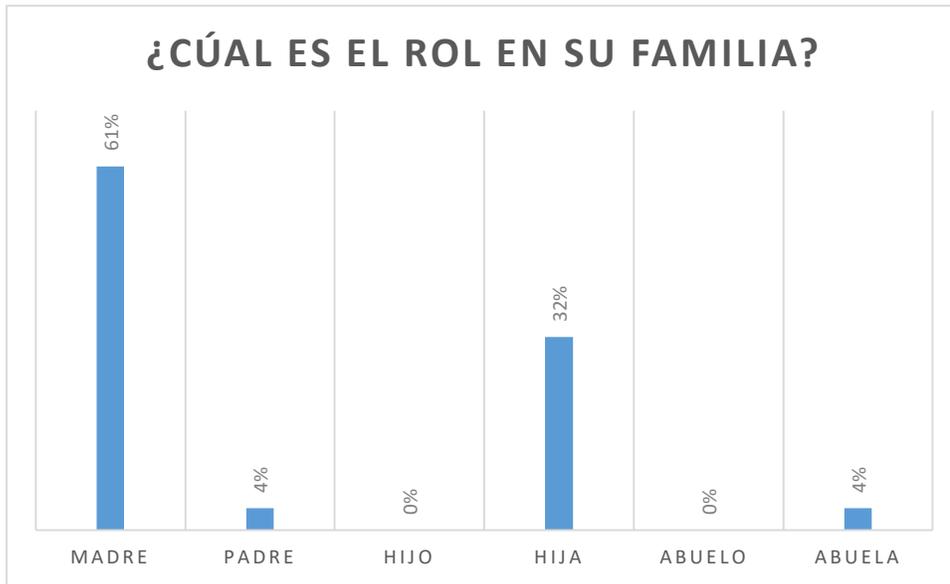
Gráfico 4 Lugar de procedencia



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 93% de las personas provienen de Cuenca y el 3.57% de Guayaquil y Venezuela.

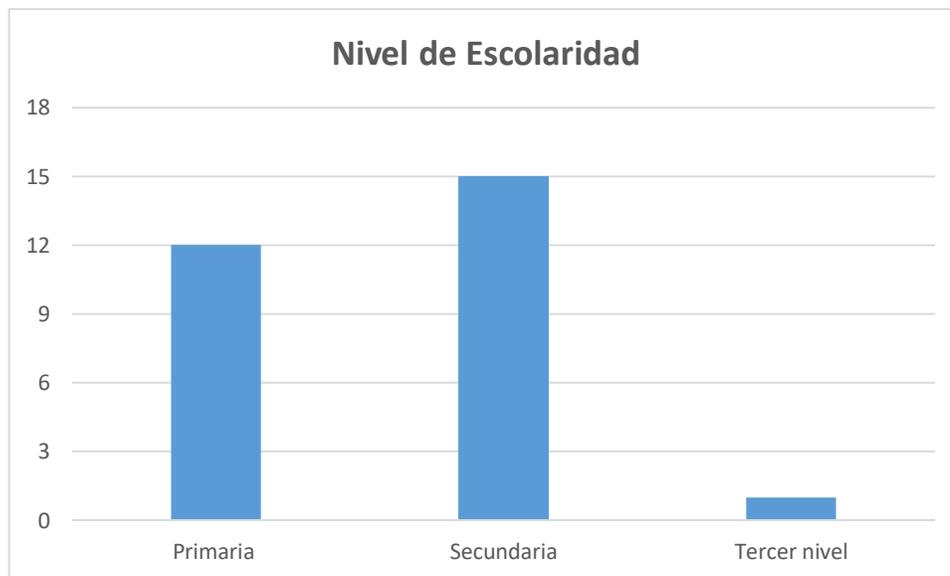
Gráfico 5 ¿Cuál es el rol en su familia?



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 61% de las personas desempeñan el rol de madre dentro de su hogar.

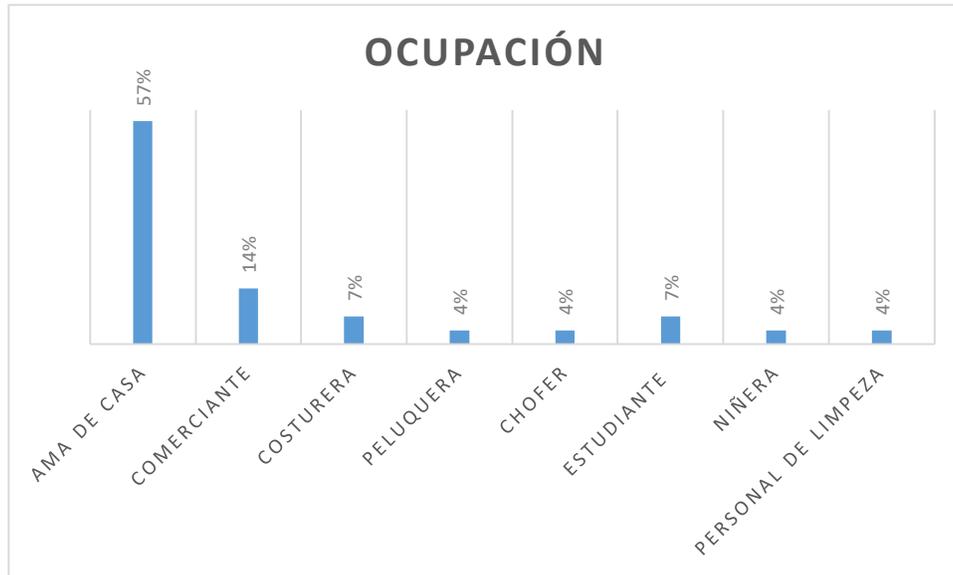
Gráfico 6 Nivel de escolaridad



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 54% de las personas culminaron la secundaria y el 4% el tercer nivel.

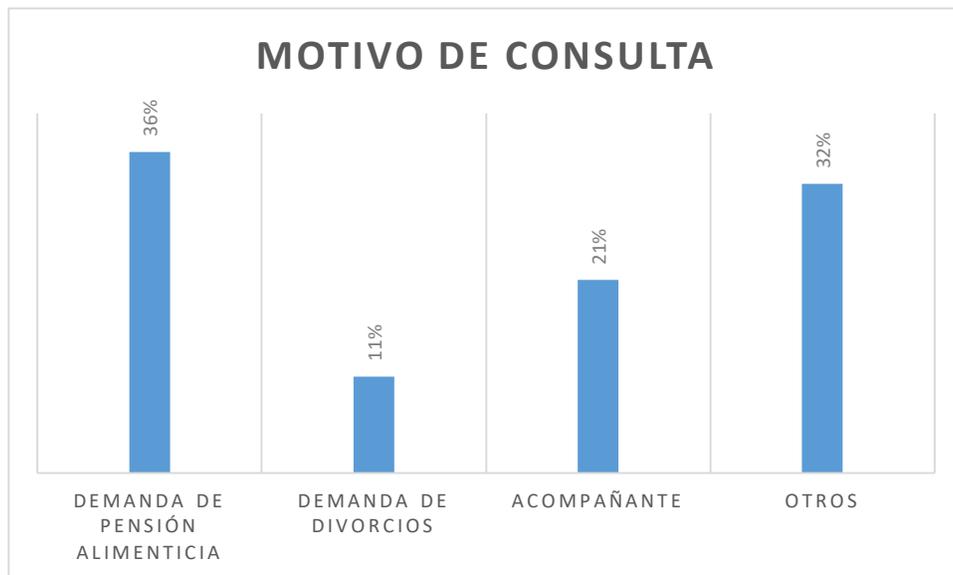
Gráfico 7 Ocupación



Elaborado por: Bermeo (2020)

La ocupación del 57% de las personas es de ama de casa.

Gráfico 8 Motivo de consulta



Elaborado por: Bermeo (2020)

El 36% de los usuarios que asisten a la casa de servicio es por motivo de demanda de alimentos.

3.1.3 Análisis de datos sociodemográficos

Los datos sociodemográficos se recolectaron desde el 01 de octubre de 2019 hasta el 28 de febrero del 2020, se obtuvo la información de 28 usuarios. Se pudo observar que el 32% de los representantes se encuentran en un rango de edad entre 30 y 35 años, el 96% de personas que asisten a la casa de servicio son mujeres y solo el 4% son hombres.

El 50% de estas mujeres son solteras y provienen de Cuenca; dentro de sus hogares desempeñan el rol de madre y de ama de casa. El motivo principal por el cual acuden a la casa de servicio en un 36% es para tratar demandas de pensiones alimenticias para así poder brindarles a sus hijos la vida digna que se merecen.

3.2 Resultados finales cualitativos y cuantitativos del servicio

3.2.2 Resultados cualitativos

Durante el primer mes (septiembre de 2019) asistieron 17 niños en las edades de 4 meses a 7 años. En ese tiempo se llevaron a cabo diferentes actividades, como jugar con el teléfono musical, jugar a la cocinita, armar torres con cubos y mucho más. También se realizó el inventario de la sala lúdica y la revisión del material disponible y necesario para las sesiones lúdicas, siendo comprobado con el inventario original de fases anteriores.

En el mes de octubre asistieron 9 niños en las edades de 3 a 8 años. En este mes se presentó el paro nacional de choferes por lo que la asistencia de los niños fue menor. Con los niños que acudieron se desarrollaron actividades como jugar con la pelota, dibujar, etc.

En el mes de noviembre asistieron 14 niños en las edades de 1 a 12 años. Con los niños que acudieron se realizaron actividades como insertar tuercas de colores, pintar utilizando diferentes técnicas, rasgar y mucho más.

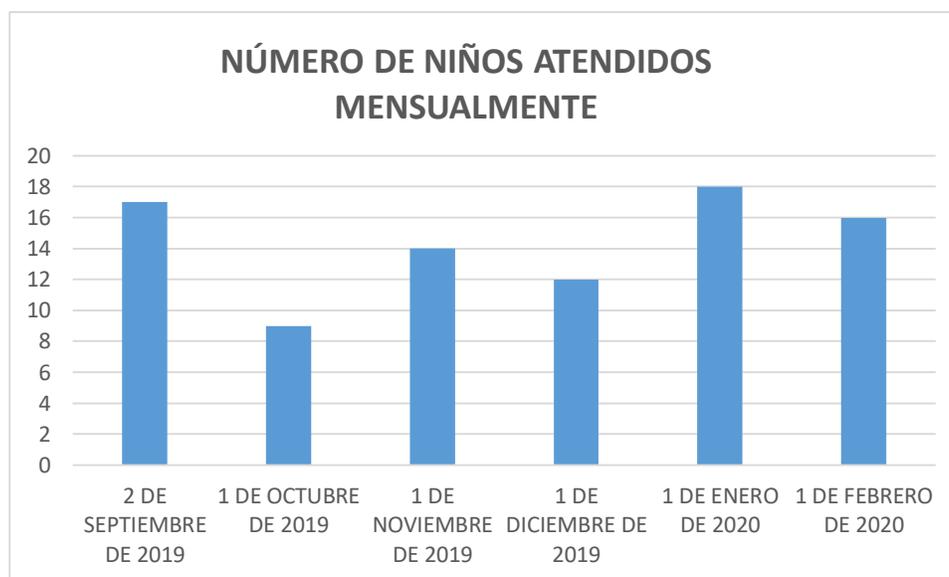
En el mes de diciembre asistieron 12 niños en las edades de 1 a 8 años. En este mes se presentó el feriado de Navidad y Fin de Año por lo que la asistencia de los niños fue menor, con los niños que acudieron se desarrollaron actividades como decorar botas navideñas utilizando las técnicas de rasgado y trozado, jugar con la cocinita entre otras.

En el mes de enero asistieron 18 niños en las edades de 3 meses a 7 años. Se realizaron actividades con masa das, pintar utilizando diferentes instrumentos (pinceles, rodillos, deditos), jugar con el caballito y muchas más.

Durante el mes de febrero asistieron 16 niños en las edades de 1 año a 8 años. En este mes también se presentó el feriado de Carnaval y con los niños que asistieron se realizaron actividades con plastilina, pintura dactilar, entre muchas más.

3.2.3 Resultados cuantitativos

Gráfico 9 Número de niños atendidos mensualmente



Elaborado por: Bermeo (2020)

El servicio se brindó desde el 02 de septiembre de 2019 hasta el 28 de febrero de 2020. Se pudo trabajar con 78 niños en total, en la tabla final de resultados se pudo observar que en el mes de enero asiste mayor cantidad de niños, mientras que en el mes de octubre la asistencia por parte de los usuarios es menor.

No se puede determinar con exactitud las razones por las cuales ciertos meses la asistencia de los niños es mayor mientras que en otros meses la asistencia de los niños es menor.

3.3 Resultados de nivel de satisfacción de usuarios del servicio

Para evaluar el nivel de satisfacción se realizó una encuesta aplicada a 14 personas. El instrumento de recolección de datos estaba compuesto por 6 preguntas: 4 cerradas y 2 abiertas. La encuesta estuvo dirigida a los representantes de los niños que acudían al servicio y eran llenadas al final de la sesión, con el propósito de conocer la aceptación del servicio implementado.

Ilustración 9 Encuesta de satisfacción del servicio



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL
EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ
ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS
FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN
CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FASE 3.**

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

Porque

.....
.....
.....

5.- ¿Recomendaría este servicio a otras personas?

- SI
- NO

Porque

.....
.....
.....

6.- ¿En una escala de 1 al 5 con cuanto evaluaría este servicio, siendo la calificación más baja y 5 la más alta?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

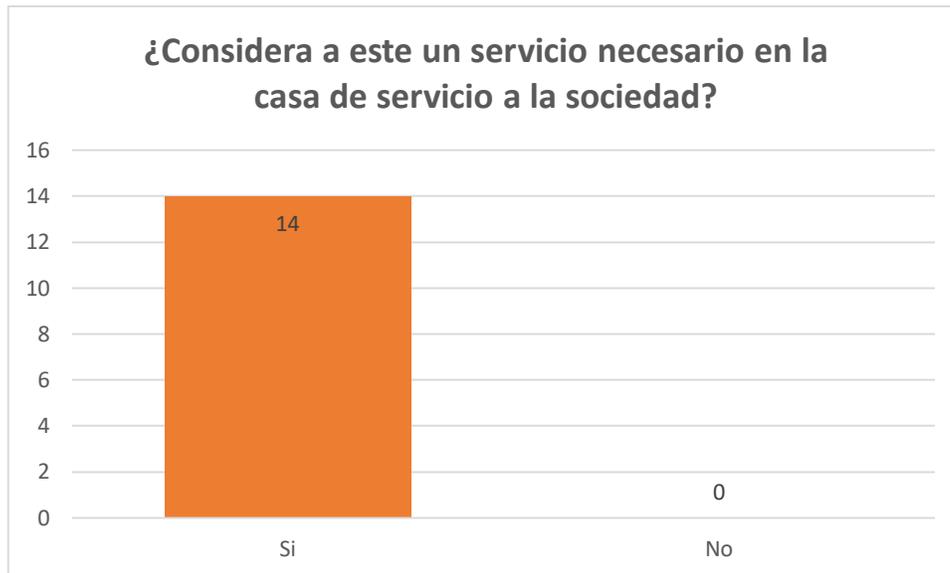
MUCHAS GRACIAS

FECHA:

Elaborado por: Bermeo 2020

Las encuestas de satisfacción se realizaron desde el 5 de septiembre de 2019 hasta el 27 de febrero de 2020, a continuación, se detallan los resultados de las personas encuestadas:

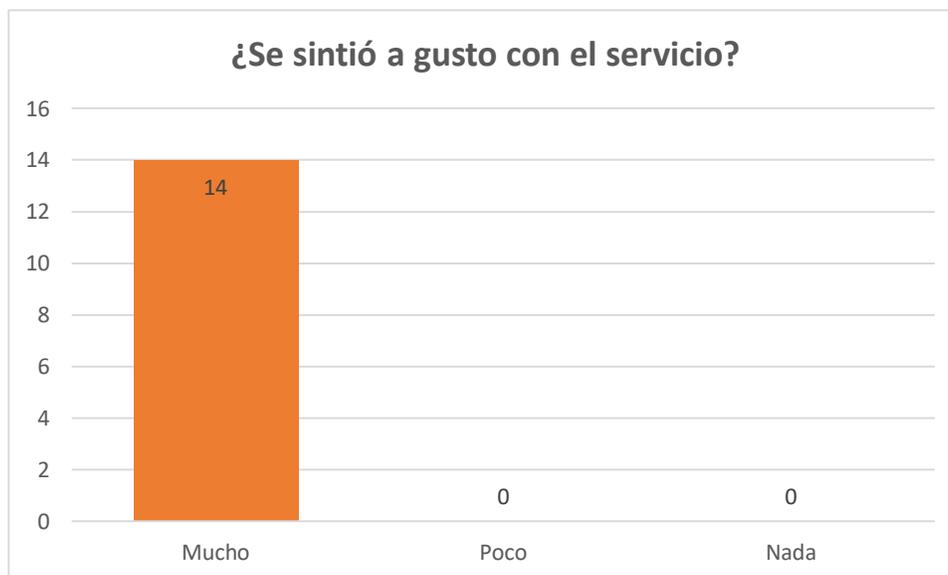
Gráfico 10 ¿Considera a este un servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Todos los usuarios consideran necesario este servicio.

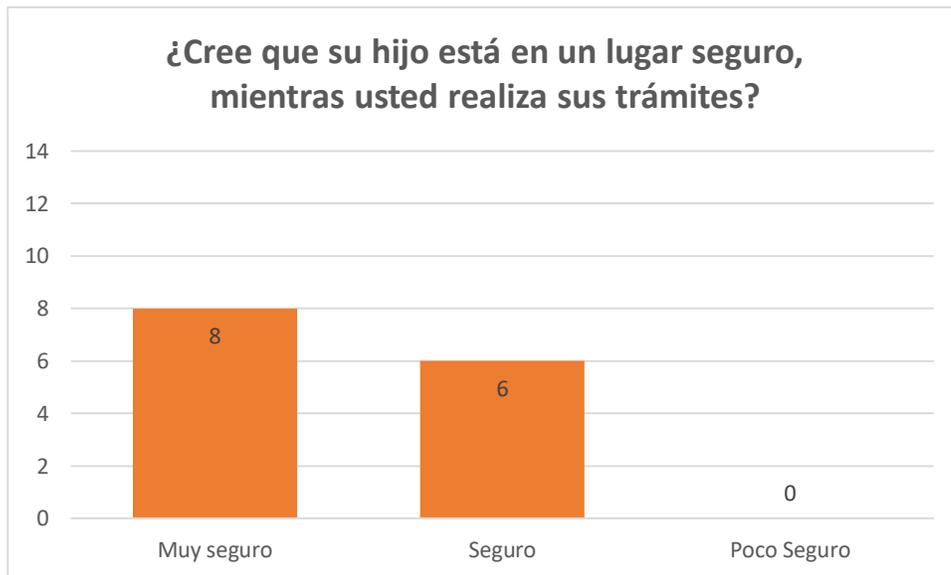
Gráfico 11 ¿Se sintió a gusto con el servicio?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Todos los usuarios afirman sentirse a gusto con el servicio.

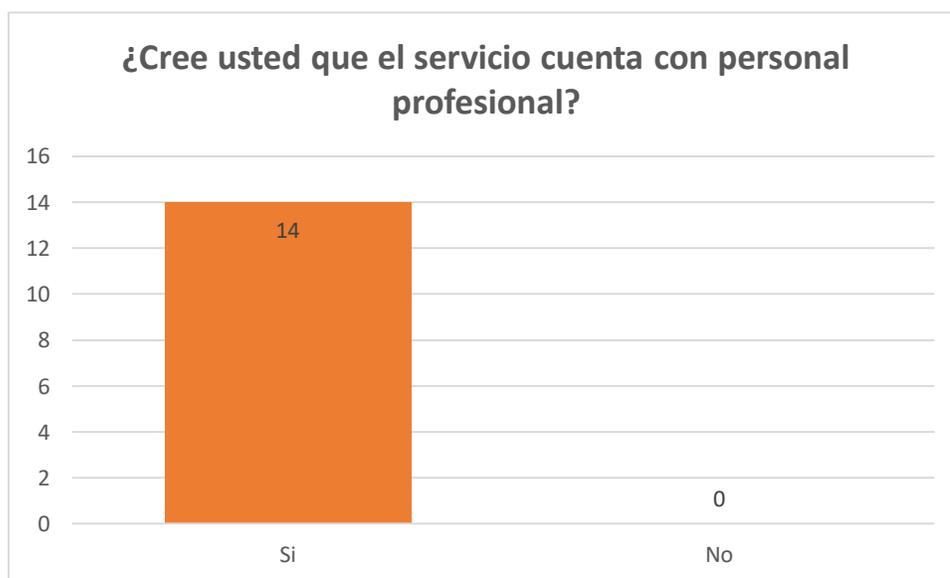
Gráfico 12 ¿Cree que su hijo está en un lugar seguro, mientras usted realiza sus trámites?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Ocho personas consideran al lugar como “muy seguro”; seis personas consideran al lugar como “seguro”.

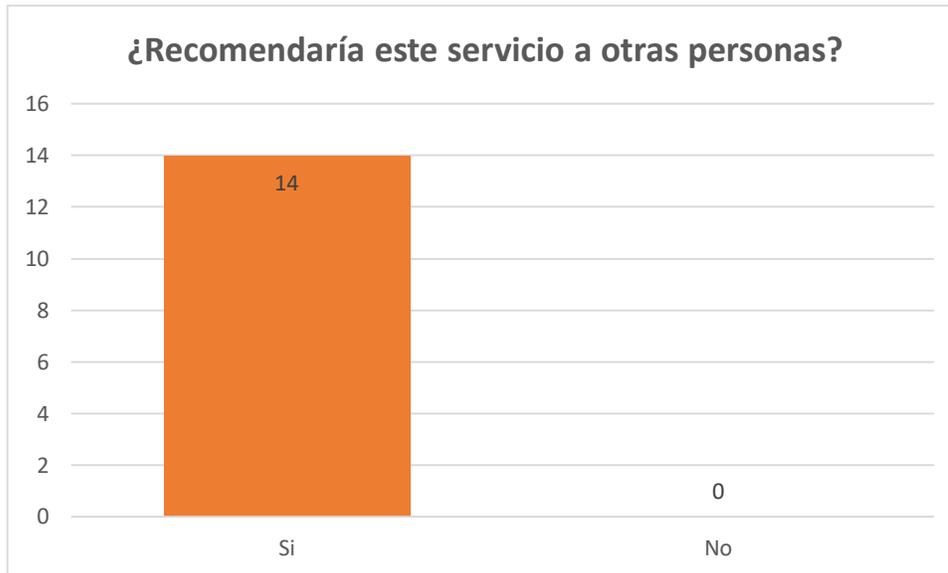
Gráfico 13 ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Todos los usuarios manifiestan que en la casa trabaja personal capacitado, y señalan que la persona encargada del servicio es cortés, carismática y genera confianza para dejarle al cuidado de sus hijos.

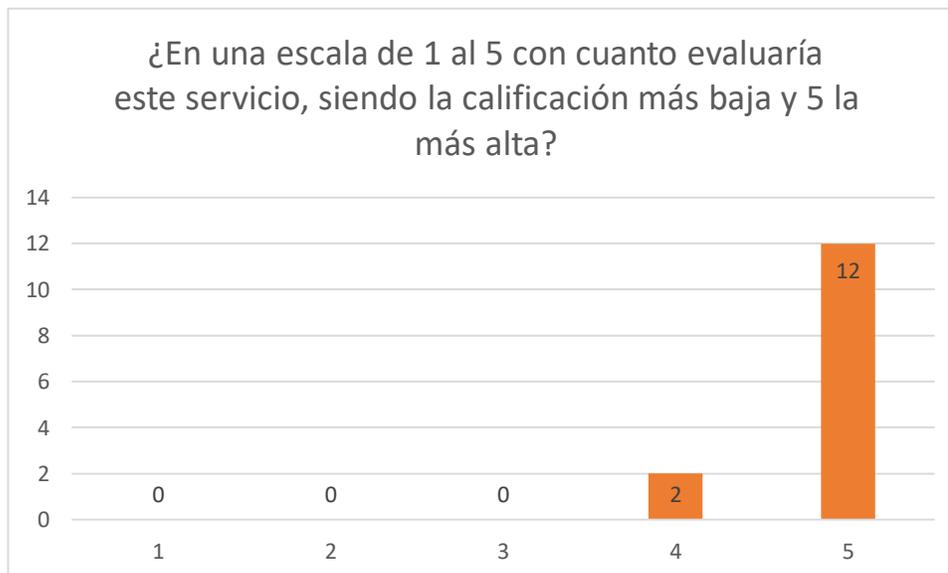
Gráfico 14 ¿Recomendaría este servicio a otras personas?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Todos los usuarios recomendarían el servicio.

Gráfico 15 ¿En una escala de 1 al 5 con cuanto evaluaría este servicio, siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta?



Elaborado por: Bermeo (2020)

Un total de 12 personas evalúan al servicio con 5, siendo la calificación más alta, y dos personas evalúan al servicio con 4.

3.3.2 Análisis de los resultados de las encuestas.

Los resultados de las encuestas de satisfacción son positivos, puesto que los usuarios reconocen la importancia del servicio del aula lúdica dentro de la Casa de Servicio. El 57% de los representantes reconocen a la casa como un lugar “muy seguro” para sus hijos; el 43% lo considera como un lugar “seguro”.

Todos los representantes coinciden en que el personal que labora en el aula lúdica está correctamente preparado; a su vez, aseguran que recomendarían el servicio del aula lúdica debido a que es un lugar propicio para los niños y que les permite realizar sus trámites con tranquilidad; dentro de la escala de evaluación, el 85% de las personas evaluaron al servicio con la calificación más alta de 5 puntos y el 14% calificó al servicio con 4 puntos.

3.4 Conclusiones:

El registro de los datos sociodemográficos permitió determinar que la mayoría de representantes que asisten a la casa de servicio son de sexo femenino, están entre las edades de 17 a 40 años, son solteras, desempeñan el rol de madre, han terminado la secundaria y acuden principalmente por demanda de pensiones alimenticias.

Tomando en cuenta los registros de asistencia, las bitácoras de aplicación y las fichas sociodemográficas, se realizó un análisis cuantitativo y cualitativo que permitieron organizar e interpretar los resultados.

Los resultados de las encuestas de satisfacción son positivos ya que los padres afirman que el servicio del aula lúdica es un lugar muy seguro e importante para los niños.

CONCLUSIONES GENERALES

Para finalizar con el proyecto de acompañamiento lúdico, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- El juego cumple un papel primordial en el desarrollo del niño, permitiéndole descubrir, crear, explorar su entorno y ampliar su conocimiento.
- El desarrollo infantil es un proceso único e importante para cada niño, ya que permite estimular su nivel motor, cognitivo, psicosocial y de lenguaje, permitiéndole que se integre de manera adecuada en su entorno.
- A través de la atención brindada de este servicio se pudo prevenir que los niños presencien situaciones de conflicto que afectan notablemente en su desarrollo, por lo que se puede observar en los resultados finales obtenidos grandes avances y conformidad con los respectivos usuarios que participaron en este servicio lúdico.
- Para finalizar, es importante tomar en cuenta que este servicio de atención lúdica a la población infantil tuvo gran acogida durante el tiempo de ejecución realizada, ya que se pudo ejecutar la mayoría de planificaciones de manera efectiva y adecuada.

RECOMENDACIONES

Es importante tomar en cuenta las siguientes recomendaciones primordiales para continuar con el proceso de atención temprana a la población infantil y beneficiar su desarrollo:

- El servicio lúdico ayuda de forma positiva en el aprendizaje y desarrollo de los niños, por lo que es necesario seguir con el proyecto y ampliarlo por las tardes, para incrementar y potenciar de mejor manera el desarrollo integral de los niños.
- Transmitir de manera adecuada la mayor cantidad de información a los usuarios para que tengan un conocimiento acerca del desarrollo de los niños de 0 a 6 años y como pueden estimularlo, por medio de las infografías.
- Planificar más actividades grafo-plásticas, pues son las que más disfrutan y llaman la atención de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Arce, M. (Julio-Septiembre de 2015). Crecimiento y desarrollo infantil temprano. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 32(3), 574-577.
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M. C., Comas, O., Yo, E. I., Garaigordobil, M., . . . Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/380312534/300275874-El-Juego-Como-Estrategia-Didactica-pdf>
- Bejerano, F. (1 de Enero de 2009). Características generales del niño y la niña de 0 a 6 años. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 5(1), 1-8. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/46561874_CHARACTERISTICAS_GENERALES_DEL_NINO_Y_LA_NINA_DE_0_A_6_ANOS
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editorial Síntesis S.A. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Breinbauer, C. (2006). Fortaleciendo el desarrollo de niños con necesidades especiales: Introducción al modelo DIR y la terapia floortime o juego circular. *Transiciones: Revista de la Asociación Peruana de Terapia Psicoanalítica de Niños y Adolescentes*, 11, 1-12.
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/410111551/Inclusion-y-Juego-en-La-Infancia-Temprana>
- Cañete, M. (Noviembre de 2010). Características generales del niño y niña de 0 a 6 años. *Innovación y Experiencias Educativas: Revista Digital*(36), 2-11.
- Coloma, C., Peñaloza, C., & Fernández, R. (I Sem. de 2007). Producción de oraciones complejas en niños de 8 y 10 años. *RLA: Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 45(1), 33-44. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48832007000100003&script=sci_arttext&tlng=en
- Costales, F. (2000). *Teoría de Juegos*. San Cristobal, Venezuela.

- Extremera, B., & Gallegos, G. y. (2010). Procedimientos e Instrumentos para la mediación y evaluación del desarrollo motor en el sistema educativo. *Journal of Sport and Health Research*, 63-75.
- Figueiras, A., Neves de Souza, I., Ríos, V., & Benguigui, Y. (2011). *Manual para la vigilancia del desarrollo infantil (0-6 años) en el contexto de AIEPI* (Segunda ed.). Washington, D.C., Estados Unidos: OPS (Organización Panamericana de la Salud). Obtenido de <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiepi-2011.pdf>
- Gallardo, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años). *Cuestiones Pedagógicas*, 18, 143-159. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12857/file_1.pdf;jsessionid=EA8D636F41013D17D443603FFE76D8D4?sequence=1
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Educación Inicial*, 10(4), 5-12.
- Gutiérrez, G. (2012). Un acercamiento a la Teoría de Juegos. *Científica*, 1(1), 7-26. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2202/1/Un%20acercamiento%20a%20la%20Teoria%20de%20Juegos.pdf>
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangel_a2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Jiménez, M. (2011). Infancia en Situación de Riesgo Social. *Pedagogía Magna*, 11(1), 434-439. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629289.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Martins de Souza, J., & Ramallo, M. d. (Noviembre-Diciembre de 2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Enfermagem: Revista Latinoamericana*, 23(6), 1-5. Obtenido de https://www.scielo.br/pdf/rlae/v23n6/es_0104-1169-rlae-23-06-01097.pdf
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación*, 1(2), 94-97.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Nicholson, W. (2008). *Teoría Microeconómica. Principios básicos y ampliaciones* (Novena ed.). México, D.F.: Cengage Learning Editores, S.A. . Obtenido de <https://elvisjgblog.files.wordpress.com/2019/04/teorc3ada-microeconc3b3mica-9c2b0-edicic3b3n-walter-nicholson.pdf>
- Otto, E., Castelao, M., Massot, J., & Eriz, M. (14 de Marzo de 2014). Riesgo Social: Mediación de la vulnerabilidad en grupos focalizados. *Cuadernos del CIMBAGE*(16), 27-51. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/462/46230868003.pdf>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor-Rivadeneira, M. (2016). La Teoría Constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. 2(3), 133-135.
- Salgado, G. (2013). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar*. Tesina, Universidad Pedagógica Nacional, México D.F. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/29997.pdf>
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Tesis de grado, Universidad de los Andes, Centro de Investigación para el Desarrollo Integral Sustentable Trujillo, Mérida, Venezuela. Obtenido de http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=05B37873626C09A554362BC5B901147A?sequence=1

ANEXOS

Anexo 1 Registro de asistencia.



EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ

ACOMPANAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.

REGISTRO DE ASISTENCIA DE LOS USUARIOS: MATUTINA.

FECHA	NOMBRE	HORA DE ENTRADA	HORA DE SALIDA	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL REPRESENTANTE	OBSERVACIONES
25/09/2019	Kimberly	10:14	10:24	Secar y guardar fichas de un recipiente		
26/09/2019	Jhsir	9:20	9:35	<ul style="list-style-type: none"> • Pintar • Encajar fichas en los bloques de ensayo 		
26/09/2019	Jhony	10:37	11:00	<ul style="list-style-type: none"> • Armar torres con legos 		
26/09/2019	Luis Fernando	10:37	11:10	<ul style="list-style-type: none"> • Armar rompecabezas • Jugar a la coquita 		

Anexo 2 Bitácora de intervención.



EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ

ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.

BITACORA DE INTERVENCIÓN.

FECHA	NOMBRE	EDAD	ACTIVIDADES REALIZADAS	OBSERVACIONES
06/02/2020	Ashley Sarmiento	7 años	*Mezclar colores *Jugar a la cocinita	
10/02/20	Lesli Gualan	1 año 7 meses	*Distinguir objetos grandes y pequeños *Jugar con el teléfono musical *Meter y sacar fichas de una caja	
10/02/20	Ian Encalada	4 años	*Rasgar y pegar papel de colores en un osito.	
10/02/20	Ashley Encalada	8 años	*Rasgar y pegar papel de colores en un osito	

Anexo 3 Ficha de datos sociodemográficos.



EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ

ACOMPANAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY FASE 3.

FICHA DE DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS.

NOMBRE	EDAD	SEXO	ESTADO CIVIL	LUGAR DE PROCEDENCIA	¿CUÁL ES SU ROL EN SU FAMILIA?	NIVEL DE ESCOLARIDAD	OCUPACIÓN	MOTIVO DE CONSULTA
Patricia Molina	32	Femenino	Unión Libre	Sigsig	Madre	Secundaria	Ama de casa	Pensiones Alimenticias
Maria Guachichulca	36	Femenino	Soltera	Cuenca	Hija	Secundaria	Pelquera	Problemas Familiares
Sandra Sarmiento	33	Femenino	Divorciada	Cuenca	Madre	Secundaria	Ama de casa	Pensiones Alimenticias
Veronica Rodas	17	Femenino	Soltera	Cuenca	Hija	Secundaria	Ama de casa	Pensión Alimenticia

Anexo 4 Encuesta de Satisfacción.



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

EDUCACIÓN INICIAL ESTIMULACIÓN E INTERVENCIÓN PRECOZ

ACOMPañAMIENTO LÚDICO TEMPORAL A NIÑOS QUE ASISTEN CON
SUS FAMILIARES A LOS SERVICIOS QUE OFERTA LA CASA DE
VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FASE 3.

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

Porque

Si, porque estan bien capacitados para
brindar un buen servicio a nosotros.

5.- ¿Recomendaría este servicio a otras personas?

SI

NO

Porque

me mostraron el lugar son muy amables en
la atención y me ayudaron con muchas dudas
respecto a la matriculación de mi hija.

6.- ¿En una escala de 1 al 5 con cuanto evaluaría este servicio, siendo la calificación más baja y 5 la más alta?

1

2

3

4

5

MUCHAS GRACIAS

FECHA: 24 / 11 / 2020.