



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Carrera de Educación Inicial

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 IV)

Autora:

Cristina Estefanía Peralta Peñaloza

Directora:

Liliana Arciniegas Sigüenza

Cuenca – Ecuador

2025

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico primero a Dios, quien fue es y será el pilar fundamental de mi vida, quien me enseñó a enfrentar las adversidades sin perder nunca la esperanza.

A mis padres, Teresa y Guido quienes son la razón de mi vida y que gracias a su apoyo y amor incondicional lograron que este sueño hoy, se haga realidad.

Papás, gracias por tanto y perdón por tan poco.

A mis hermanos Bernardo y Santiago que me motivan cada día a luchar por ser mejor en todo lo que me proponga.

AGRADECIMIENTO

La presente tesis simboliza un escalón más obtenido en mi vida profesional; y lo alcance gracias al apoyo incondicional de las personas más importantes en mi vida.

Agradezco primeramente a Dios quien me ha dado la fuerza para poder seguir adelante ante cualquier dificultad.

A mi tutora Liliana Arciniegas por la ayuda, apoyo y paciencia que me brindó durante este proceso académico.

RESUMEN

Este proyecto se desarrolló con el objetivo de dar continuidad al servicio de acompañamiento lúdico para los niños de los usuarios que asisten a la casa Pérez y Serrano pertenecientes a la Universidad del Azuay. Se inició con la difusión del servicio, posteriormente se diseñó y aplicó un plan que incluyó actividades recreativas y juegos tradicionales, finalmente se evaluó el proceso mediante encuestas de satisfacción que se aplicaron a los representantes de los niños, cuyos resultados fueron positivos, todos los encuestados afirmaron que el servicio es trascendental para que los padres de familia realicen sus trámites con tranquilidad sin que los niños tengan que intervenir o presenciar procesos jurídicos que podrían producir daños psicológicos a los infantes. Además, la presencia de la sala lúdica posibilita potenciar el desarrollo infantil a través de una planificación educativa pertinente que responde a las características y necesidades de esta población.

Palabras clave: acompañamiento temporal, actividades lúdicas, ambiente de aprendizaje, desarrollo infantil, juego infantil.

ABSTRACT

This project was developed with the objective of giving continuity to the playful accompaniment service for the children of the users who attend the Pérez y Serrano house belonging to the University of Azuay. It began with the promulgation of the service, later a plan that included recreational activities and traditional games was designed and applied. Finally, the process was evaluated through satisfaction surveys that were applied to the parents of the children. The results were positive, all who completed the survey affirmed that the service is transcendental for parents to carry out their procedures calmly without the children having to intervene or witness legal processes that could cause psychological damage to infants. In addition, the presence of the playroom makes it possible to promote child development through relevant educational planning that responds to the characteristics and needs of this population.

Keywords: temporary accompaniment, recreational activities, learning environment, child development, children's play.

Translated by:



Cristina Peralta P.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1	7
DIFUSIÓN DEL SERVICIO DE ACOPAÑAMIENTO TEMPORAL	7
Introducción	7
1.2 Desarrollo infantil	7
1.2.1 Comprensión del desarrollo infantil analizado desde diferentes teorías	8
1.3 Juego infantil.....	9
1.3.1 La importancia del juego en la educación	11
1.4 Actividades lúdicas y desarrollo infantil.....	12
1.5 Implementación de espacios para el juego	13
1.6 Ambientes de aprendizaje	14
1.7 Estimulación del desarrollo infantil	15
CAPÍTULO 2	16
Plan de acompañamiento Lúdico temporal (fase IV), a los usuarios de los Servicios de la Casa de Vinculación con la Sociedad de la Universidad del Azuay	16
2.1 Elaboración del plan de acompañamiento lúdico.....	17
3.2 Planificación de las sesiones lúdicas	19
3.2.1 Aplicación del plan de acompañamiento lúdico temporal mensual	24
CAPÍTULO 3	26
Resultados del servicio.....	26
3.1 Encuesta de satisfacción.....	26
Conclusiones y recomendaciones.....	28
Referencias	29
ANEXOS	31
Difusión del servicio	31

CAPÍTULO 1

DIFUSIÓN DEL SERVICIO DE ACOPAÑAMIENTO TEMPORAL

Introducción

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

En este capítulo se presentan algunas teorías y conceptos relacionados con el desarrollo infantil, actividades lúdicas y juego en base a autores generando investigaciones positivas a la propuesta, permitiendo que este proyecto genere un efecto positivo como lo ha sido durante etapas anteriores.

1.1 Desarrollo infantil

Se denomina desarrollo infantil al proceso de cambio por el cual el niño/a, a partir de sus posibilidades de origen biológico, de su accionar en el mundo y de la interacción con los otros, aprende progresivamente a organizar de manera cada vez más compleja sus movimientos, su pensamiento, su lenguaje, sus sentimientos y su relación con los demás (Ministerio de Salud, 2009).

El Desarrollo Infantil es parte del desarrollo humano, un proceso único para cada niño, que tiene como objetivo su integración en la sociedad en la que vive. Se expresa por la continuidad y por los cambios en las habilidades motoras, cognitivas, psicosociales y del lenguaje, con las adquisiciones cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria. El período prenatal y los primeros años de vida son la base de este proceso, que resulta de la

interacción de las características biosociológicas, heredadas genéticamente, con las experiencias que ofrece el entorno. Esas experiencias constituyen el cuidado que recibe el niño y las oportunidades que tiene para ejercer activamente sus habilidades. El cuidado dirigido a las necesidades de desarrollo le permite al niño alcanzar su máximo potencial en cada etapa de su desarrollo, con repercusiones positivas en su vida adulta (Souza y Ramallo, 2015).

Arce (2015) describe tres fenómenos importantes en el proceso de crecimiento y desarrollo, un primero que se relaciona con cambios en características y perfeccionamiento de las estructuras y funciones, se refiere al crecimiento del cuerpo y de sus órganos, movimientos coordinados; en este sentido, el niño aprende a caminar y a desplazarse voluntariamente. En el segundo proceso, el niño sufre una serie de cambios, perdiendo algunos reflejos y adquiriendo movimientos más sutiles y con mayor intención; En el dominio psicoemocional, el niño pasa de la imaginación a la realidad y del egoísmo al deseo de compartir con otros niños. En el tercer proceso, el niño adquiere mayor independencia, mayor control sobre el mundo que lo rodea y relaciones sociales estables.

Santi-León (2019) hace referencia al desarrollo integral infantil como un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socioemocionales y de autocontrol.

1.2 Comprensión del desarrollo infantil analizado desde diferentes teorías

Bronfenbrenner (1992, citado en Moretti, et al., 2021) en su teoría ecológica explica que un niño en desarrollo está inmerso en una serie compleja de sistemas que interactúan: el microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema. Pues reconoce la importancia del contexto de corto y largo alcance en cualquier proceso de desarrollo. Dentro del entorno cerrado, describe factores externos al microsistema, representados por personas del entorno inmediato de la familia y el desarrollo del niño, es decir, que en las estructuras sociales cerradas experimentan en forma directa la socialización primaria de su crecimiento.

Vygotsky (1983) expresa que la investigación focalizada en el desarrollo humano es sólo la síntesis producida por la confluencia de la maduración orgánica y la historia cultural. En sus propios términos expresa “el proceso de desarrollo cultural puede definirse en cuanto a su contenido, como el desarrollo de la personalidad del niño y de la concepción del mundo”. Su énfasis se centró en argumentar que los factores genéticos juegan un rol menor en la génesis del desarrollo, mientras que los factores sociales son absolutamente determinantes (Elma y Luz, 2000).

A lo que Piaget (1958) plantea un paradigma de investigación del desarrollo humano que sólo puede entenderse como el resultado de la síntesis de la historia y la maduración orgánica de la persona. Incluyendo el efecto de los factores de maduración. Creó categorías para los potenciales del sistema nervioso, incluidos sensoriomotores, preoperacionales, concretos y abstractos, que se basan en un entorno social adecuado y necesario.

Bandura (1987) plantea un paradigma particular que ha sido estudiado en relación con el desarrollo humano, uno que solo puede entenderse considerando cómo las personas aprenden en contextos sociales mediante el uso de modelos en contextos tanto literales como simbólicos. Pone un fuerte énfasis en el papel que juegan los procesos cognitivos, vicarios, autorreguladores y autorreflexivos como fundamentos determinantes en el funcionamiento psicosocial, destacando cuán poderosa es la herramienta del pensamiento humano para comprender el entorno. Supera el modelo de comportamiento tanto como puedes (Vielma y Salas, 2000).

1.3 Juego infantil

Se dice que el juego infantil se define como una actividad placentera, libre e inocente que no tiene un propósito específico, pero que es muy beneficiosa para el desarrollo de los infantes. Pues en este punto son libres de desarrollar, expandir su imaginación, explorar una visión particular del mundo, todo basado en la creatividad a través del lenguaje hablado y corporal, desarrollar habilidades socioemocionales que involucran relaciones y apego socioemocional que se desarrolla entre pares y cuidadores, es decir, padre y madre. Los adultos llamamos a este juego “bebé”, pero hasta ahora nadie ha matado al

niño interior que cada uno de nosotros lleva dentro. Solo lo tenemos adormecido y necesitamos ayuda para despertarlo y revivir momentos (Paredes y Villa, 2022).

La UNICEF (2018) manifiesta que el desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; es decir, tratar de encontrar la identidad y el sentido del desarrollo mediante el juego, sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, ya que al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas, tanto en la motora, cognitiva, social y emocional. Todas las actividades cuando están bien planificadas fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar, generando así varias experiencias para aprender de las mismas y de todo cuanto lo rodea.

El Ministerio de Educación (2017) menciona que el juego es la principal estrategia en el proceso de enseñanza, es una actividad natural de los niños y puede tomar muchas formas y cambiar con la edad. Cuando los niños juegan, se involucran de manera integral: cuerpo, mente y espíritu, completamente activos y comprometidos con sus compañeros, adultos y el entorno que los rodea. A través del juego, pueden experimentar con seguridad a medida que aprenden sobre su entorno, experimentan con el comportamiento, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. El juego sienta las bases para el desarrollo del conocimiento, así como el progreso de habilidades sociales y emocionales; los niños aprenden a relacionarse con los demás, compartir y resolver conflictos; además, satisface una necesidad humana fundamental de expresar la imaginación, la curiosidad y la creatividad. (UNICEF, 2018).

Los juegos se confunden con las actividades recreativas, a las que se denomina "jugar en la escuela". Esto es completamente falso, Párraga (2005) afirma que el juego es un componente del desarrollo humano que completa todos los demás aspectos del desarrollo humano porque da a las personas un sentido de realización y seguridad de que lo que están haciendo está bien. Sostiene que la capacidad de juego es esencial para la educación porque expresa estructuras mentales, cognitivas, afectivas, emocionales y psicomotoras, todas las cuales deben desarrollarse hasta convertirse en una segunda naturaleza, es decir un hábito (Moreno, 2002).

El juego es la forma de expresión más importante para los niños, su forma natural de aprender, representando su mundo, comunicándose con su entorno, expresando sus deseos, fantasías y emociones, pues esta actividad lúdica es tan antigua como el ser humano, desde la niñez, en el Jugar en una variedad de ambientes y en una variedad de culturas, y de esta manera están constantemente aprendiendo a vivir y aprender en base a la experiencia cotidiana, porque es una forma de adaptación inteligente de los niños al medio, lo cual es importante para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas, porque permite la adaptación a los cambios del medio y expresa lógicamente a través de su regla los supuestos que el niño cree que deben regir la comunicación entre las personas. (Montiel, 2008).

Cuando una persona está realmente jugando, es decir, cuando practica regularmente el juego e ignora todas las demás actividades "racionales" y "serias" que forman parte de su vida cotidiana más formal, tiende a mostrar su verdadero yo, sin máscara o vestimenta artificial más propia de otras afecciones más graves. En cada período geográfico e histórico, el lenguaje universal y a la vez único de los juegos siempre ha mostrado la combinación de la ontogenética y la filogenética, porque si cada uno puede "inventar" o improvisar una aventura de juego original, será a partir de la cual pertenece la base de toda evolución que surge de las poblaciones humanas (Lavega, 2016).

1.3.1 La importancia del juego en la educación

La importancia radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo; varios de ellos lo han relacionado con la educación y el aprendizaje, por ejemplo, Platón en las leyes afirma que el juego es un factor muy importante dentro de la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en el respeto de las reglas de juego como aprendizaje para así ir formando una vida comunitaria armónica. Por otro lado, Froebel creó los jardines de infantes en los años de 1782 - 1852, Federico ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar y permitiendo así que los niños desarrollen el juego dentro de la escuela, con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Este es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño (Isabel, 2012).

Piaget (1983) lo considera como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta, pues este ya está integrado a la inteligencia de los niños, menciona que en la cuarta etapa los niños no solo tratan de cooperar, sino que hasta parecen experimentar un placer especial en tener todas las cosas posibles y en codificarlas, por lo cual el interés dominante a esa edad parece dirigirse a la regla como tal. Esta actividad de gran valor en la construcción del ser humano tanto en lo cognitivo como en lo moral, este pensamiento es totalmente contrario al que se maneja en educación tradicional en donde los alumnos simplemente aprenden por medio de libros y maestros (Paredes, 2020) ya que no sólo es una actividad propia de los niños, sino que es inherente al ser humano, es decir, también los jóvenes y los adultos gustan del juego, les causa satisfacción e incluso también puede ser un medio de aprendizaje en los diferentes niveles educativos (Rea, 2010).

1.4 Actividades lúdicas y desarrollo infantil

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios (Rodríguez et al, 2016).

A través de la lúdica se fortalece y se mantiene el equilibrio del desarrollo de la vida, este se concibe como un elemento trascendental del proceso enseñanza-aprendizaje. Además, de que es una necesidad del ser humano que le permite potenciar su creatividad en los aspectos psicológicos, sociales y culturales. Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje. Para esto es necesariamente indispensable capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito (Paredes, 2020).

El enfoque lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armónico donde los niños, inmersos en el proceso de aprendizaje, puedan interactuar con el entorno, desarrollar su creatividad y aumentar sus conocimientos. Los primeros años de vida

son cruciales en este proceso, ya que es el resultado de una serie de interacciones genéticas, biopsicosociales y experiencias proporcionadas por el entorno. Estas experiencias se deben al cuidado que el niño recibe de sus padres y las oportunidades que le brinda para desarrollar activamente sus capacidades. Esto les permite aprovechar al máximo cada fase y también tendrá un impacto positivo en su vida adulta (Souza y Ramallo, 2015).

1.5 Implementación de espacios para el juego

Jugar o trabajar en rincones es una de las alternativas actuales para organizar las clases infantiles. Bajo este enfoque, las aulas se organizan en zonas con diferentes usos, en cada zona se realizan diferentes propuestas para realizar diferentes tipos de actividades pertenecientes a diferentes áreas de la educación. Además, estos escenarios de juego son patios de recreo planificados, organizados y diseñados para los niños, por lo que es valioso para la formación del profesorado que lo experimenten para comunicarlo. También son lugares donde se permite la socialización y el control del cuerpo, se fomenta la creatividad y donde la colaboración con los demás abre todas las posibilidades para cambiar el mundo. Después de todo, el juego es un derecho humano (Paredes y Villa, 2022).

Los rincones son unos espacios delimitados en la clase. En los que los niños trabajan de manera individual o en pequeños grupos de forma simultánea en diferentes actividades de aprendizaje. En ellos los niños realizan pequeñas investigaciones, llevan a cabo sus proyectos, manipulan, desarrollan su creatividad a partir de diferentes técnicas, se relacionan con los compañeros y con los adultos y satisfacen sus necesidades (Gervilla, 2015).

Los escenarios de juego son espacios conversacionales pensados, organizados y creados para los niños, por lo que es valioso en la formación docente dejarlos vivir y experimentarlo para poder comunicarlo. También son espacios que te permiten socializar y controlar tu cuerpo, desarrollar la creatividad, donde la cooperación con los demás abre todas las posibilidades de cambiar el mundo. Después de todo, para realizar estos interesantes escenarios se deben presentar reglas claras, teniendo en cuenta que es un derecho humano, que las actividades deben fomentar la creatividad e imaginación de los niños y contar con materiales que fortalezcan los diferentes sentidos. Estos espacios lúdicos ofrecen múltiples

oportunidades para embarcarse en una aventura completa, así como diversas oportunidades para viajar, descubrir e inventar, inaugurados mundos imaginarios, posibles, de ficción y creados con solo sus ganas de hacerlo e interpelarlo (Paredes y Villa, 2022).

1.6 Ambientes de aprendizaje

Se considera que los ambientes de aprendizaje se dan en la medida en que los elementos que lo componen interactúan entre sí. Es un elemento del currículo que depende del nivel de cumplimiento del modelo educativo, es decir, los supuestos teóricos que definen un determinado modelo educativo determinan el ambiente de aprendizaje y la importancia de su uso, por lo que se diferencian los modelos educativos de diferentes entornos de aprendizaje. (Téllez, 2019).

Un entorno educativo es un entorno en el que existen y se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje. Son espacio y tiempo de movimiento en el que los participantes desarrollan capacidades, habilidades, competencias y valores, un entorno físico y teórico estructurado y diseñado para satisfacer las necesidades de aprendizaje y las diversas características de los estudiantes. Los aspectos que deben tenerse en cuenta al crear un entorno educativo incluyen elementos que aseguren la presencia del entorno de aprendizaje en el marco amplio del entorno educativo. Un entorno de aprendizaje debe entenderse como un espacio donde tienen lugar diversas interacciones entre los sujetos de aprendizaje, es decir, estudiantes, profesores y administradores, y todos los componentes de un sistema de aprendizaje activo, por lo que el entorno de aprendizaje se considera un híbrido activo de espacio y humano. Enseñanza participativa conductas y conocimientos humanos de enseñanza que regulan la interacción de factores biológicos, físicos y psicosociales en un espacio físico o virtual (Gonzales et al., 2015).

Según el Ministerio de Educación (2014) los rincones responden a la metodología de juego-trabajo, la cual consiste en organizar diferentes espaciosos ambientes de aprendizaje, donde los estudiantes rotan en cada uno de los ambientes preparados por los docentes, juegan y aprenden realizando diversas actividades motoras en un ambiente de libertad y flexibilidad,

lo que permite atender de mejor manera la diversidad en el aula, potenciando las capacidades y los intereses de los niños y niñas para el bienestar de su desarrollo.

1.7 Estimulación del desarrollo infantil

La educación temprana es el conjunto de intervenciones destinadas a los bebés y a los niños (de 0 a 6 años) con el fin de proporcionarles mejores oportunidades para desarrollar tanto física, intelectual, como socialmente sus capacidades y habilidades a lo largo de sus primeros años de vida (Paco, 2017). El objetivo de la Estimulación Temprana no es acelerar el desarrollo, forzando al niño a lograr metas para las que no está preparado o para cumplir, si no el reconocer y motivar el potencial de cada niño en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su desarrollo físico y psicológico.

Por ende, la estimulación de aptitudes básicas también muestra que el aprendizaje en la primera infancia es importante porque esta etapa es crucial para el desarrollo físico, cognitivo y personal. Estos son aspectos muy valiosos, dado que los niños que no desarrollan los patrones normativos esperados durante este período luego tendrán dificultades para aprender habilidades más complejas y estarán en una desventaja significativa en comparación con sus pares más desarrollados. Desde una perspectiva del desarrollo, las habilidades básicas son la columna vertebral de todo el aprendizaje y el comportamiento adaptativo y se refieren al desarrollo del conocimiento que es un requisito previo para el aprendizaje temprano, como las habilidades motoras, la información del lenguaje, las habilidades intelectuales, las estrategias cognitivas y las actitudes sociales personales (Ternera, et al., 2010).

Carreño y Calle (2022) coincidieron en que los principales objetivos de la estimulación temprana son optimizar el desarrollo de las habilidades motoras, del lenguaje, cognitivas y adaptativas del niño, prevenir déficits relacionados con riesgos biológicos, psicológicos o sociales, enfocándose e en las necesidades del niño, familia y reducir la probabilidad de que la discapacidad afecte a los niños. También se considera un conjunto de actividades que se pueden realizar desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años, ya que este es el período en el que el cerebro es más plástico; se indica que es adecuado no solo para niños

sanos, sino también para aquellos con discapacidades de desarrollo reales o potenciales para estimular sus habilidades compensatorias (Sánchez , 2017).

Conclusiones

Al revisar los conceptos en base al juego como proceso enseñanza-aprendizaje se puede concluir que esta, es una actividad principal en la vida social de las y los niños, ya que a través del mismo se logra desarrollar varias habilidades como son: motrices, sensoriales, comunicativas, lingüísticos, socioemocionales, etc. creando así vínculos afectivos que generan confianza y seguridad en los diferentes entornos que se encuentre el infante.

También se detalla la importancia de la estimulación en el desarrollo infantil que pretende potenciar las capacidades y habilidades de las y los niños a lo largo de sus primeros años de vida, mediante actividades acorde a la edad que fortalezcan el desarrollo físico, comunicativo, cognitivo, etc. y así prevenir déficits relacionados con riesgos biológicos, psicológicos o sociales que llegase a poseer el niño.

CAPÍTULO 2

Plan de acompañamiento Lúdico temporal (fase IV), a los usuarios de los Servicios de la Casa de Vinculación con la Sociedad de la Universidad del Azuay

Introducción

Un proyecto educativo es una forma de organización del aprendizaje en la que docentes, alumnos y familias tratan de resolver conjuntamente un problema de

interés, preferentemente de trascendencia social, a través de un proceso activo y participativo. Dentro de la primera fase se llevó a cabo el inventario de materiales que se encontraban en el aula lúdica, posteriormente se difundió el servicio de acompañamiento lúdico a los usuarios que asisten a la Casa Pérez y a la Casa Serrano de Vinculación con la Sociedad de la Universidad del Azuay; para este fin se elaboraron flayers que contienen información relacionada con el espacio antes mencionado y como se podría acceder a los mismos, estos se entregaron a los usuarios que acuden a la casa.

Se analizó la necesidad de diseñar bitácoras de observación, registros de asistencia de los niños y también encuestas de valoración del servicio; las mismas que permitieron conocer el desarrollo infantil de cada una de las áreas, así como también el número de familias que pudieron beneficiarse de este servicio. En la segunda fase se aplicó el plan de acompañamiento temporal a los niños beneficiarios por medio de actividades lúdicas planificadas según la edad correspondiente, fue necesario partir del conocimiento de las características de los mismos, tomando en cuenta los resultados obtenidos de la observación.

Y por último la tercera fase consta de los resultados obtenidos de la práctica realizada durante 6 meses dentro del aula lúdica. Se realizó una tabulación de datos en cuanto a las respuestas de las encuestas a los pares de familia.

2.1 Elaboración del plan de acompañamiento lúdico

El plan de acompañamiento lúdico se realizó a través de las planificaciones de sesiones mismas que fueron elaboradas por edades de 0 a 11 años, de acuerdo al área del desarrollo que se necesite trabajar como, por ejemplo: Área cognitiva, motriz, lenguaje, socioemocional. En la siguiente tabla se describen actividades lúdicas y recreativas que se realizaron durante el tiempo de acompañamiento temporal en la sala lúdica.

Tabla 1

Planificación

EDAD	ACTIVIDAD	RECURSOS
0 a 1 año	Actividades sensoriales: -Seguir el objeto -Hacer muecas	Pelotas de colores, botellas sensoriales, tarjetas blanco y negro, chinesco.

	<ul style="list-style-type: none"> -Masajes relajantes -Bailar pegados -Atrapa el juguete -Gallinita ciega -Escuchar cuentos -Ejercicios de psicomotricidad 	<ul style="list-style-type: none"> Gestos Aceite para bebe Música relajante Osos de peluche Pañuelo o antifaz Cuentos Colchoneta Pelota grande
1 a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> -Cantar canciones infantiles -Encontrar el objeto -Construir una torre -Juntando pares -Moldear plastilina -Escuchar cuentos -Puzzles de encajar piezas -Pintar con los dedos, manos y pies. -Experimentar aromas -Crear sonidos 	<ul style="list-style-type: none"> Canciones Muñecos, osos, pelotas,etc. Cubos de madera o plástico Medias de diferentes colores en pares Plastilina Cuentos Puzzles Dactilo pintura Papelógrafo Botellas con diferentes aromas como canela, clavo de olor, pimienta dulce, etc Maracas, pandereta, piano
2 a 3 años	<ul style="list-style-type: none"> -Títeres -Perseguir pompas de jabón -Construir con legos -Manipular diferentes texturas -Veo-Veo -Buscar el tesoro - ¡A saltar! -Jugar con plastilina -Elegir el cuento y cuéntamelo. -La caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> Teatrino Títeres Legos Tarjetas con texturas Recipientes con texturas líquidas Monedas de chocolate Caja pequeña Plastilina Cuentos Caja mediana de cartón Juguetes
3 a 4 años	<ul style="list-style-type: none"> -Circuito con obstáculos -Circuito con diferentes líneas -Identificar emociones -Juegos de rol -Pintar -Dibujar -Cantar -Bailar -Saltar -Juego de las escondidas rondas infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> Cartones, osos, objetos blandos Cinta masking Tarjetas de emociones Espejo Pinturas Lápices Canciones Cartulinas Rondas Hojas de papel bond Pinceles
5 A 7 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> -Dibujar su fin de semana -Hacer un muñeco con harina -Ensartar hilo en frutas de madera -Pata pata -La semana -Lirón lirón -La gallina turuleca -Dramatizar un cuento 	<ul style="list-style-type: none"> Tizas de colores Hojas de papel bond Bufanda Frutas de madera para ensartar Cuentos Disfraces
7 A 9 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> -Parame la mano -Juego de matatenas -El trompo -Bailo terapia -Juego del Elástico -Manualidades de época 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas de papel bond Papel de brillo Trompo y piola Parlante Música Elástico
9 A 11 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> -El teléfono descompuesto -Parame la mano -Juego de matatenas -Dibujo de caricaturas -Juego con canicas 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas de papel bond Lápiz Pinturas Acuarelas Canicas

3.2 Planificación de las sesiones lúdicas

Las planificaciones son realizadas en base a edades y tiene como finalidad cumplir pequeños logros, evitando problemas que se pudieran presentar o en efecto identificarlas a tiempo para poder solucionarlos adecuadamente ante cualquier percance. Dentro de las planificaciones se ha considerado actividades para estimular las áreas del desarrollo como son: motricidad fina, motricidad gruesa, capacidades afectivas y sociales, lenguaje y sensoriomotor. Para esto se han realizado planificaciones para cada sesión con los niños, ya que las mismas facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje, cada una de estas cumple con un objetivo dependiendo el área a desarrollar y estas son complementadas con los materiales que se utilicen al realizarlas.

A continuación, se detallan las sesiones lúdicas por edades.

Tabla 2

Sesiones lúdicas

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

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

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

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

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

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

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

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

escondido dentro del aula, teniendo como premio las monedas de chocolate al encontrarlo.
--

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

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

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

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

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

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 3 a 4 años		

AREA DE DESARROLLO: lenguaje, audición, motricidad		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Cantar	Mediante karaoke cantamos con el niño canciones infantiles de su agrado, nos ponemos de pie y bailamos y cantamos y disfrutamos de un momento de diversión mediante el canto.	Tv Música Salón

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 5 a 7 años		
AREA: Desarrollo social y emocional		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Dibujar su fin de semana o actividad que más disfrutaron durante su semana.	Con la ayuda de lápices, pinturas, acuarelas, y mucha imaginación plasmaremos en una hoja de papel nuestro momento más divertido de la semana que ha pasado.	Pinturas Lápices Acuarelas Pinceles Hojas de papel

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 5 a 7 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Muñeco de Harina	Realizaremos un muñequito utilizando la mezcla de harina con agua, luego colocaremos unas gotitas de colorante según el dibujito que se quiera hacer y por último decoraremos con ojos locos y brillantina.	Harina Agua Colorantes Brillantina Ojos locos

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 5 a 7 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Ensartar hilo en frutas de madera	Mediante las figuras de madera en forma de frutas que se encuentran en la sala lúdica, simularemos estar cociéndolos y ensartaremos el hilo alrededor de la misma utilizando nuestros dedos.	Maderas de ensarte en forma de frutas.

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 5 a 7 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Juego Pata Pata	Para este juego se necesitará atar un globo al pie del niño y consiste en saltar en un solo pie hasta llegar a la meta recogiendo las recompensas.	Hilo Globo Tv Música Golosinas
PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		

EDAD: 5 a 7 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS

La gallina Turuleca	En este juego se debe esconder los huevos de la gallina, mientras el niño va buscando donde se han escondido la docente cantará “La gallina turuleca a puesto un huevo a puesto dos s puesto tres.... Etc.” Hasta que logre completar todos.	Tv Música Venda de ojos Gallina y sus huevos
---------------------	--	---

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 5 a 7 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Dramatizar un cuento	Se contará al niño o niña un cuento tradicional y luego ellos deberán dramatizarlo, ya sea mediante títeres y el teatrín o tratar de hacerlo ellos mismos.	Cuento tradicional Títeres Teatrín Tv – música

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 7 a 9 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Parame la mano	Este juego consiste en escribir en una hoja país, ciudad, fruta, color, etc. Con una letra en específico. Si se repiten alguna de las consignas se calificará sobre la mitad, al final se suman todos los puntos y el que tenga un total alto ganará.	Hojas Esferos Pinturas Música

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 7 a 9 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Bailo terapia	Mediante canciones que sean de preferencia de ellos niños se realizará varios pasos de baile, teniendo de guía a la docente para que imite sus movimientos.	Tv Música

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 7 a 9 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Manualidades	Mediante materiales reciclables se realizará un volcán para hacerlo erupcionar.	Botella de plástico Hojas de papel recicladas Pintura Goma Vinagre Bicarbonato

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 9 a 11 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS

Teléfono descompuesto	Este juego se debe realizar entre 3 personas o más. Se les dirá una frase en el oído y este deberá comunicar el mismo mensaje a los demás y al final deberá decirlo en voz alta para ver si ha llegado el mensaje correctamente.	Tv Música
-----------------------	--	--------------

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 9 a 11 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Dibujar caricaturas tradicionales	En una hoja de papel se plasmará el dibujo o caricatura preferida de los niños. Utilizarán pintura, acuarelas, pinceles, etc.	Hoja de papel Acuarelas Pinturas Pinceles

PLANIFICACIÓN DE SESIONES LÚDICAS		
EDAD: 9 a 11 años		
AREA DE DESARROLLO: Motricidad fina		
ACTIVIDAD	DESARROLLO	RECURSOS
Juego con canicas	Con varias canicas se deberá jugar con los niños en el piso. El que más canicas gane se llevará el premio	Canicas Música Premios

3.2.1 Aplicación del plan de acompañamiento lúdico temporal mensual

Septiembre

En el mes de septiembre se trabajó con 3 niños de 4 y 5 años, se realizaron actividades de arte y música según la edad. Su desenvolvimiento social e interacción fue mínimo, pues se encontraban en un lugar nuevo y no muy seguro para ellos.

Octubre

La experiencia obtenida en el mes de octubre fue muy alentadora ya que se pudo trabajar con 18 niños de edades entre 2 a 7 años, con frecuencia regular en 3 casos ya que sus padres de familia seguían un proceso a largo plazo y venían continuamente a la casa de servicios. Las actividades lúdicas realizadas durante este mes fueron de motricidad fina, construcción con bloques, ensartar hilo en figuras, rompecabezas según la edad, dibujos con plastilina y arcilla moldeable, dibujos con dactilopintura, rasgado de papel, etc., actividades de lógico matemáticas como son: suma, resta, multiplicaciones, etc.

Noviembre

En el mes de noviembre se tuvo presencia de 4 niños en el aula lúdica, se realizaron actividades recreativas, juegos tradicionales.

Diciembre

En este mes contamos con la participación de 14 niños, ya que se realizó un taller de arte y pintura en el feriado que corresponde a navidad y año nuevo los días 27-28-29-30 de diciembre, con dos horarios de 10:00am a 12:00 pm y de 14:00 pm a 16:00 pm. En este se desarrollaron actividades artísticas como son: teatro, música y pintura, aplicando diferentes técnicas.

Enero

Durante este mes se realizaron experimentos y jugos tradicionales con 15 niños de diferentes edades, también se realizaron actividades de motricidad fina y movimientos bucofaciales para estimular el lenguaje de un pequeño de 3 años, se brindó apoyo y nivelación de materias como son matemáticas, lengua y literatura con 2 niños de 7 años, sus padres reciben apoyo del consultorio jurídico. En total se trabajó con 8 niños.

Febrero

En este último mes de acompañamiento se tuvo la presencia de 18 niños entre 3 y 9 años de edad, se trabajó en el área de desarrollo del lenguaje y motricidad fina, también se realizaron actividades de arte, dibujo y pintura ya que a través de ello los niños reflejan sus pensamientos y experiencias permitiendo comprenderlos. Al final de cada sesión los padres de familia nos ayudaron con una encuesta de satisfacción.

En cuanto a comentarios de padres de familia fueron muy emotivos, explicaron que se sintieron satisfechos con el servicio brindado, mencionan que sus pequeños se sienten seguros y en un lugar adecuado para su edad, además de tener personal profesional y responsable; también algunos de ellos sugirieron que el servicio debería ampliarse en cuanto a ayuda psicológica tanto para niños como padres de familia y expresaron agradecimiento por la ayuda brindada hacia ellos para dar continuidad a sus trámites con tranquilidad. La respuesta que los niños dieron a todas las actividades realizadas durante este tiempo fue

positiva, pues su desempeño fue muy bueno y lograron expresar su bienestar dentro del aula lúdica.

CAPÍTULO 3

Resultados del servicio

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando, pues la actividad lúdica beneficia la infancia de cada individuo, constituyendo la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, desarrollando la espontaneidad, consolidando conocimientos por medio de su propia actividad convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales de la primera infancia.

Pues mediante las actividades realizadas en el aula lúdica se detectó varias características y necesidades de los niños, como son: miedo a estar solos o a ir a la escuela, aislamiento, ira y en casi todos los casos tristeza. Todas estas observaciones fueron mismas que se pudieron dar aviso a sus representantes y según su parecer actuaron ante las mismas. Ya que algunos de ellos no dan importancia al actuar de sus pequeños, poseen muchos problemas como para buscar uno más, por otro lado, hay padres de familia que demuestran todo lo contrario y buscan el bienestar de sus hijos, pues han demostrado que al tener o no conflictos de pareja priorizan el desarrollo físico, emocional y mental de los infantes.

3.1 Encuesta de satisfacción

Estas encuestas de satisfacción fueron respondidas por parte de los padres de familia al momento de retirar a sus hijos de la sala lúdica, indicando su punto de vista a cerca del servicio brindado.

Las preguntas que se hicieron y los resultados fueron los siguientes:

1.- ¿Considera a este un servicio necesario en la casa de servicio a la sociedad?

SI 30

NO 0

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

Mucho 30

Poco 0

Nada 0

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

Muy seguro 28

Seguro 2

Poco seguro 0

4.- ¿Cree usted que el servicio cuenta con personal profesional?

SI 30

NO 0

¿Porqué?

Realizan actividades según la edad, son seguras de lo que hacen, emiten confianza a los pequeños.

5.- ¿Recomendaría este servicio a otras personas?

SI 30

NO 0

¿Por qué?

Porque brinda ayuda a los padres de familia y nos permite realizar en tranquilidad los trámites.

Tabla 3

Resultados de la encuesta de satisfacción



Al realizar el proceso de tabulación de encuestas, se puede concluir que el servicio brindado dentro del aula lúdica fue de gran ayuda tanto para padres de familia como para los infantes ya que ellos realizan sus trámites y los niños refuerzan conocimientos mientras se divierten y también se distraen del ambiente pesado que se vive a diario dentro de sus hogares.

Se obtuvieron resultados satisfactorios, pero también hubo comentarios para poder mejorar el servicio, como por ejemplo adecuar el aula de una manera más cómoda, lo cual permitirá tener mayor acogida y confianza por parte de los niños.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El proceso de desarrollo en la infancia normalmente se mantiene en constante cambio, por lo que es importante brindar apoyo extra a los niños, como se lo ha realizado dentro de la sala lúdica y más aún si diariamente están sometidos a un ambiente conflictivo que genera conductas irritables y comportamientos inadecuados dentro de sus escuelas, hogares, etc.

El servicio brindado tuvo gran acogida, mismo que se refleja en las encuestas de satisfacción y los padres de familia se sintieron a gusto con nuestro trabajo y acompañamiento a sus niños, por lo que se recomienda:

- Mantener el servicio para los padres que acuden a la casa con sus hijos para que puedan realizar sus trámites tranquilamente mientras los pequeños desarrollan actividades lúdicas en un lugar adecuado para ellos.
- Mantener el servicio matutino y vespertino para brindar apoyo y promover el desarrollo integral de todos los niños quienes asisten con sus familiares a la casa de servicios.
- Motivar a los padres de familia al cuidado y desarrollo de sus hijos.

Referencias

Carreño, M., y Calle , A. (2022). Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años- Revista Científica Mundo de la Investigación y del Conocimiento.

Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximacion conceptual.

Educación, m. d. (2014). Currículo de educación inicial.

Elma, V., y Luz, S. M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>

Gervilla, E. (1995). talleres y rincones en educación infantil proyección: teología y mundo.

Gonzales, M., Reus, N., y Olmos , J. (2015). Evaluación de los ambientes mixtos de aprendizaje desde la perspectiva del estudiante.

Isabel, V. (2012). <http://200.23.113.51/pdf/28607.pdf>

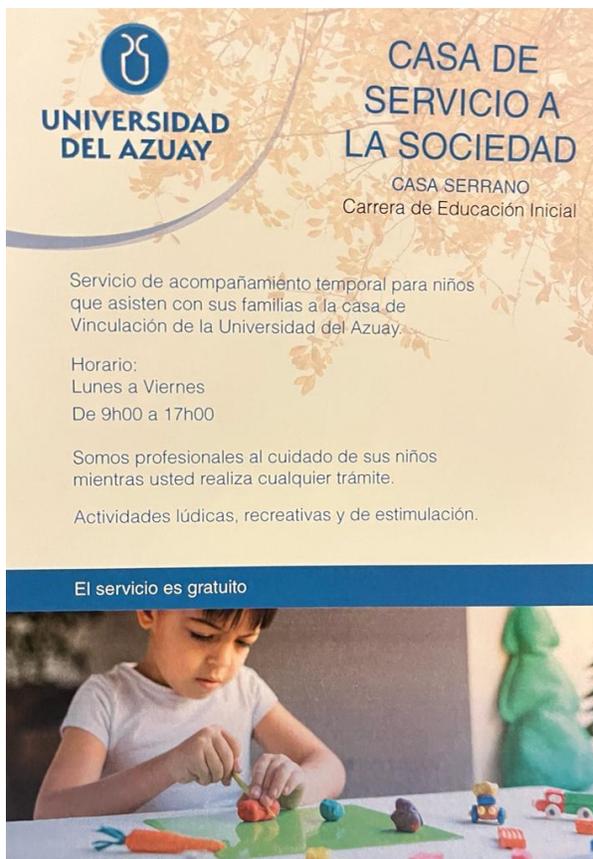
Lúriya, A. (1984). la sala de estimulación multisensorial.

Nunes de Almeida, P. (2002). Educaciónn lúdica.

- Öfele, M. (1999). los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.
- Paco-Carpio, P. (2017). Educación o Estimulación Temprana.
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Paredes, M., y Villa, F. (2022, Mayo). Los escenarios lúdicos como dispositivos pedagógicos en la formación docente: una invitación a construir otros modos de relación con el saber a través del juego. <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/los-escenarios-ludicos-como-dispositivos-pedagogicos-en-la-formacion-docente-una-invitation-a-construir-otros-modos-de-relacion-con-el-saber-a-traves-del-juego>.
- Párraga, M. (2005). la significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística.
- Rea , M. (2010). El juego como una estrategia para favorecer el aprendizaje significativo del inglés. 43.
- Rodríguez, Y., Gómez, M., Díaz, V., y Parada, M. (2016). Una actividad lúdica integradora para la práctica de la lengua inglesa.
- Sanchez , J. (2019). Apoyo a la intervención educativa.
- Souza, J. (2015). desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. 8.
- Téllez Tinoco, N. (2019). Ensayo sobre el diseño de ambientes de aprendizaje.
- Ternera, L. Donado, L., Lozano, A. y Vergara, C. (2010). importancia de la estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje desde la perspectiva del desarrollo infantil.
- Unicef. (2018). *the lego foundation*.
- Vielma, E., y Salas, M. (2000). aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo.
- Vigotsky, L. (1962). pensamiento y lenguaje.

ANEXOS

Difusión del servicio



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

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

Horario:
Lunes a Viernes
De 9h00 a 17h00

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

Actividades lúdicas, recreativas y de estimulación.

El servicio es gratuito

Flayer de difusión

FOTOGRAFÍAS DE SESIONES LÚDICAS



INVENTARIO

REGISTRO DE INVENTARIO ÁREA LÚDICA SEPTIEMBRE 2022

NOMBRE	CÓDIGO	CANTIDAD
Teatrín	EDUC0001	1
Balancín de caballo	EDUC0002	1
Laberinto de fig. geométricas	EDUC0003	1
Cartelera de madera	EDUC0004	1
Lava platos de madera	EDUC0005	1
Cocina de madera	EDUC0006	1
Refrigeradora de madera	EDUC0007	1
Payaso encaje de colores	EDUC0008	2
Títere de niña	EDUC0009	1
Títere de vaca	EDUC0010	1
Títere de perro	EDUC0011	1
Títere de niño	EDUC0012	1
Jenga	EDUC0013	1

Vocales de madera a-u	EDUC0014	5
Números de madera 0-9	EDUC0015	9
Pelotas pequeñas	EDUC0017	2
Cosido chancho	EDUC0018	1
Cosido conejo	EDUC0019	1
Cosido manzana	EDUC0020	1
Juegos de fichas de madera cilindros	EDUC0021	3
Colchonetas de colores	EDUC0022	3
Tablero de encaje de tuercas	EDUC0023	1
Tablero de encaje figuras geométricas	EDUC0024	6
Rompecabezas cubos medios de transporte	EDUC0025	1
Rompecabezas cubos frutas	EDUC0026	1
Rompecabezas cubos animales salvajes	EDUC0027	1
Fichas utensilios del hogar	EDUC0028	10
Fichas de alimentos	EDUC0029	10

Fichas de animales	EDUC0030	9
Pato caminador	EDUC0031	1
Bloque de construcción	EDUC0032	1
Dominó del A B C	EDUC0033	1
Lotería de animales	EDUC0034	1
Lotería de orientación espacial	EDUC0035	1
Lotería de conceptos	EDUC0036	1
Lotería partes del cuerpo	EDUC0037	1
Tableros para ensartar	EDUC0038	1

NOMBRE	CANTIDAD
--------	----------

Materiales	
Grapadora	1
Perforadora	1
Kit sellos de tinta dibujos	2
Lápices	8
Sacapuntas	1
Pinturas	24
Pinceles	15
Rodillo pequeño para pintura	4
Caja rayones	2
Caja marcadores	1
Cartulinas A4 azul y blanca	10
Velcro blanco 3m	1
Marcadores de pizarra	3
Borrador de pizarra	1
Foami escarchado,	5
Cartulina iris	6
Hilo de lana	8
Dactilopintura	7
Papel crepe	10
Hojas papel bond	300
Caja de clips 50pcs	1
Caja de grapas 100pcs	1
Masa para moldear	1
Plato	1
Vaso	1
Cucharas pequeñas para pintura	18
Tacho de Stickers caritas felices	1
Jabón líquido	2
Gasas	5
Desinfectante	1
Televisor TCL	1
Control Televisión	1
Extensión 3m amarilla	1
Reloj de Pared	1
Mesa redonda para niños	2
Sillas para niños azul	8
Cuna para bebés	1
Kit de sábanas para cuna	1
Almohadas para cuna pequeñas	2
Cobijas para cuna pequeñas	2
Cajones multiuso de plástico tapa verde	3
Cajones de madera (verde, tomate)	3
Basurero pequeño negro	1
Juguetes	
Cucharitas	27
Cocinas	2
Ollas	3
Vasos	6
Jarras	2
Salero	1
Platos	7
Sartenes	2

RECURSOS NECESARIOS	CANTIDAD
Botiquín	1
Alcohol	1 galón
Desinfectante	1 galón
Curitas	2 cajas
Gasas	10
Pintura Dactilar	5 cajas
Pintura acrílica	24 colores
Mascarillas	1 caja
Agua Oxigenada	1
Papel higiénico	1 paquete de 12 unidades
Pañitos húmedos	5 paquetes de 100
Jabón líquido	2
Toallitas de Papel	2 rollos
Plastilinas	3 cajas
Marcadores de Pizarra	3
Lápices	2 cajas
Pinturas	2 cajas
Sacapuntas	2
Borradores	4
Cinta Scotch	2
Cartulinas A3-A4	3 paquetes C/U
Puzzle de Piso	2 juegos
Parlante Bluetooth	1
Papelógrafos	10
Resma A4	2
Pistola de Silicón	2
Barras de Silicón	1 paquete de 100
Escarcha de colores	10
Tarjetas de Identificación para retirar a los niños	20
Tizas de Colores	20
Elástico	5 metros
Pilas doble A	2 pares
Canicas	30
Trompos	4
Yoyos	4
Pinzas	1 paquete
Harina	2 libras
Granos	2 libras
Fideos	4 fundas
Gelatina	2
Botellas	6

