



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**SISTEMATIZACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN
DEL ENFOQUE REGGIO EMILIA EN EL
PROYECTO LUDOPEDIA CON NIÑOS Y NIÑAS
DE 3, 4 Y 5 AÑOS EN EL DISTRITO DE S.M.P.
DURANTE EL PERIODO 2018 - 2019**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL

ANDREA ALEJANDRO IGNACIO

LIMA-PERÚ

2021

ASESORA

MG.MARÍA DEL ROSARIO RIVASPLATA ALVAREZ

JURADO DE TESIS

DRA. OLGA TEODORA BARDALES MENDOZA
PRESIDENTA

MG. NESTOR CARLOS FLORES RODRIGUEZ
VOCAL

DRA, MAHIA BEATRIZ MAURIAL MACKEE
SECRETARIA

DEDICATORIA

A Dios quien permite vincularme con personas maravillosas que contribuyen para que

Ludopedia se haga realidad y llegue a más familias.

“Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor”

Colosenses 3:23

AGRADECIMIENTOS

A la oficina de la Dirección Universitaria de Responsabilidad y Vinculación Social por darnos
la oportunidad y el apoyo de implementar Ludopedia.

A las Mg. Rosario Rivasplata y Mg. Liliana Muñoz por paciencia, su apoyo y por brindarme
la oportunidad de compartir la experiencia.

A todos los docentes en especial al docente Virgilio Holguín quienes fueron parte de mi
formación profesional por la paciencia, sus enseñanzas y sus altas expectativas en mi persona.

A todos los niños y niñas, a sus familias y directora de la institución educativa por recibirme
con las puertas abiertas y formar parte de esta experiencia.

A mi madre Roxana por apoyarme incondicionalmente en todos los momentos de mi vida y
ser mi mejor inspiración para trabajar por una educación de calidad.

A todo el equipo de Educando Juntos por unir nuestros sueños y esfuerzos para aceptar este
gran reto de trabajar para los niños y niñas y sus familias.

Al PRONABEC por haberme brindado la oportunidad de realizar mis estudios superiores.

A Bisous y Camila, quienes me acompañaron incondicionalmente las noches en vela durante
toda la experiencia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.1. Planteamiento de la experiencia a sistematizar.....	4
1.2. Formulación de preguntas de sistematización.....	5
1.3. Objetivos de la sistematización.....	6
1.4. Justificación de la sistematización.....	6
CAPÍTULO II	8
2. MARCO REFERENCIAL	8
2.1. Marco contextual.....	8
2.2. Antecedentes de Investigaciones.....	10
2.3. Marco de Referencia	14
2.4. Definición de conceptos y categorías.....	15
CAPÍTULO III	24
3. Metodología.....	24
3.1. Definición y fundamentación de tipo, nivel y diseño de la investigación.....	24
3.2. Delimitación de la experiencia.....	25
3.3. Procedimiento y secuencia de la ejecución de la sistematización.....	27
3.4. Técnicas e instrumentos	32
3.5. Estrategia de análisis de información.....	32
3.6. Consideraciones éticas	33
CAPÍTULO IV	35
4. PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA	35
4.1. Descripción de la experiencia.....	35
4.1.1. Contexto social educativo, contexto educativo, contexto institucional.....	35
4.1.2. Situación inicial de la experiencia.....	37
4.1.3. Actividades relevantes de la experiencia.....	39

4.2.	Descripción y reflexión crítica de la experiencia	40
4.2.1.	Inicio de la experiencia.....	40
4.2.2.	Conocimientos que se tenían antes de la experiencia.....	46
4.2.3.	Descripción de la experiencia.....	48
4.2.4.	Diferencia entre la situación inicial y situación final	78
4.2.5.	Elementos o factores que facilitaron el trabajo	85
4.2.6.	Elementos o factores que dificultaron el trabajo	87
CAPÍTULO V	88
5.	Lecciones Aprendidas	88
CAPÍTULO VI	89
6.	Conclusiones y Recomendaciones	89
7. Referencias Bibliográficas	91
8. ANEXOS	94

RESUMEN

La presente investigación, denominada “Sistematización sobre la aplicación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de S.M.P. Durante el periodo 2018 – 2019” sostuvo como problema: ¿Cómo se gestionó la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019? El objetivo general fue: Sistematizar la gestión la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019. El estudio pertenece a la metodología cualitativa de nivel descriptivo simple tipo sistematización. Puesto que realizó la observación participante de toda la gestión de implementación de la experiencia, revisión de documentaciones, una ficha de observación y una entrevista la directora de la institución educativa. Los participantes fueron la directora, docentes, 46 niños y niñas de las edades de 3, 4 y 5 años y sus familias. Por último, los resultados que se obtuvieron al gestionar la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia como consecuencia fue el cambio de punto de vista sobre las actividades ludo artísticas y cotidianas que brindan posibilidades de aprendizaje en los niños y niñas, así como el desarrollo de su potencial de acuerdo a las necesidades e intereses con la participación de las familias. Cabe resaltar el aporte trascendental que brinda a la comunidad educativa en cuanto a la posibilidad de desarrollar competencias de gestión educativa en la formación inicial docente a través de proyectos de innovación en búsqueda de la calidad educativa desde la ética y responsabilidad social.

PALABRAS CLAVE: Gestión educativa, Ludopedia, Reggio Emilia, sistematización y ludotecas.

ABSTRACT

This research, called Systematization on the implementation of the Reggio Emilia approach on project Ludopedia with children 3, 4 and 5 years old in the S.M.P. district during the period 2018- 2019, had as a problem: How was the implementation of the Reggio Emilia approach managed in the Ludopedia project with children 3, 4 and 5 years old in the SMP district during the period 2018- 2019? The overall objective was: Systematize management the implementation of the Reggio Emilia approach in Ludopedia project with children 3, 4 and 5 years old in the district of SMP in the period 2018-2019. The study belongs to the qualitative methodology of simple descriptive level systematization type. Because was made the participant observation of all the management of implementation of the experience, review of documentation, an observation sheet and an interview by the head of the school. Participants were the director, teachers, 46 children aged 3, 4 and 5 and their families. Finally, the results that were obtained when managing the implementation of Ludopedia with the Reggio Emilia approach as a result was the change of view on ludo artistic and every activity that provide learning opportunities in children, as well as developing their potential according to needs and interests with the active participation of families. It is worth highlighting the transcendental contribution that provides to the educational community as for the possibility of developing educational management skills in initial teacher training through innovation projects in search of educational quality from ethics and social responsibility.

KEY WORDS: Educational management, Ludopedia, Reggio Emilia, systematization and ludotecas.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como título Sistematización sobre la aplicación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de S.M.P. Durante el periodo 2018 – 2019. El distrito donde se implementó Ludopedia (proyecto de responsabilidad social) tiene como registro alta frecuencia de actos delictivos como consecuencia de la presencia de riesgos psicosociales. Ludopedia una, ludoteca de tipo comunitaria e investigativa, fue implementada con el enfoque Reggio Emilia con el objetivo de fomentar actitudes positivas en el marco de la convivencia pacífica. Este fue trabajo de sistematización de tipo cualitativo donde se realizaron 1 entrevista, 1 ficha de observación sobre la gestión de Ludopedia y observaciones participantes antes, durante y después de la implementación de Ludopedia considerando también las actividades ludo artísticas y cotidianas con los actores involucrados, alrededor de un año y medio.

El problema al que respondió este estudio es como se dio el proceso de gestión educativa por parte del equipo de estudiantes de la carrera de Educación (actualmente conforma la iniciativa Educando Juntos) cuando implemento el proyecto de responsabilidad social. La pregunta principal que busca responder este estudio es: ¿Cómo se gestionó la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019? y el objetivo general es: Sistematizar la gestión la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019

La tesis contiene de los siguientes capítulos:

El capítulo I implica el planteamiento de la investigación, que incluye el planteamiento de la experiencia a sistematizar, formulación de preguntas de sistematización, objetivos y justificación del estudio.

El capítulo II implica el marco referencial que sustenta la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia, que implica marco contextual normativa internacional y nacional que ampara legalmente la implementación de Ludopedia y el desarrollo de las competencias de gestión, marco de referencia antecedentes de investigaciones que contribuyeron al estudio y definición de conceptos, categorías y subcategorías.

El capítulo III implica la metodología, que contiene la definición y fundamentación de tipo, nivel y diseño de la investigación, delimitación de la experiencia, procedimiento y secuencia de ejecución de la sistematización, técnicas e instrumentos, estrategia de análisis de información y consideraciones éticas.

El capítulo IV implica la presentación de la experiencia. Se realiza la descripción de la experiencia considerando la situación inicial de la misma que incluye la gestión legal para la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia la asesoría de un especialista para la remodelación e implementación del mobiliario, asimismo contiene la ruta de trabajo que se vivencia en cuanto a la planificación, ejecución y evaluación de actividades relevantes de la experiencia. Se realizó la descripción y reflexión crítica de la experiencia, en la que se describe el inicio de la experiencia, conocimientos que se tenían al inicio de la experiencia, descripción de la experiencia hitos de la experiencia, diferencia entre la situación inicial y situación final todo lo mencionado vinculado a los actores involucrados, elementos o factores que facilitaron el trabajo y elementos o factores que dificultaron el mismo para gestión de la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia.

El capítulo V implica las lecciones aprendidas durante la implementación y ejecución de la investigación.

El capítulo VI implica las conclusiones y recomendaciones en torno a la experiencia como referente para futuras investigaciones.

Finalmente, el capítulo VII presenta las referencias bibliográficas. Luego se incluyen los anexos que contienen el cuadro de actividades generales, modelo de organización de contextos, la guía de entrevista y ficha de observación, el modelo de diario de campo, el modelo de los consentimientos informados y algunas fotografías de la experiencia.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento de la experiencia a sistematizar.

El motivo que me ha llevado a realizar la sistematización de la experiencia del enfoque educativo Reggio Emilia y como esta se aplicó en Ludopedia con relación a la implementación del espacio físico, la planificación, ejecución y evaluación de actividades . En este proyecto de responsabilidad social que tiene como finalidad fomentar el desarrollo de actitudes positivas en niños de 3,4 y 5 años a través de la atención oportuna para mejorar los modelos de crianza de sus familias, se debe a los siguientes factores:

Actualmente en las escuelas del Nivel Inicial existe el desconocimiento sobre los logros de aprendizajes involucra el logro de competencias en el área de Personal Social en cuanto al desarrollo de actitudes positivas en el marco de la convivencia pacífica en las aulas de Educación Inicial y a su vez la relación directa con la organización de espacios en las aulas ello se ha evidenciado en los acompañamientos a las aulas de diferentes escuelas de gestión pública, por mi persona durante el acompañamiento y desarrollo de las prácticas pre profesionales.

Un ejemplo de ello en las aulas está es la organización de sectores, rincones o contextos presentan diversos colores que saturan la vista de aula. Además, los materiales que se encuentran en contenedores de plástico o cartón que no permiten ser visualizados. Los estantes o mobiliarios son demasiados grandes y pesados que dificultan la circulación de los estudiantes y la transformación del espacio. En cuanto a su cantidad algunos de estos espacios presentan un exceso que muchas veces los niños no hacen uso.

Adicionando a ello durante todo el año escolar las docentes mantienen los mismos materiales y juguetes que colocan desde un principio, lo cual disminuye el interés de los niños y niñas por involucrarse en estos espacios. Limitando el tiempo de interacción y cohesión grupal entre ellos.

Por otro lado, para la exhibición de trabajos y proyectos realizados por los niños y niñas las docentes suelen colocar un título relacionado más no se acompaña la reseña de los trabajos realizados. Por ende, cuando se realizan visitas a personas ajenas a la institución, como las familias no encuentran sentido a las actividades desarrolladas que involucran al juego. Incluso saturan paneles con las producciones de los estudiantes con decoraciones saturadas en color.

En ese mismo sentido las docentes no realizan gestión de espacios y planificación en sus propias aulas donde las familias puedan involucrarse de manera activa durante el desarrollo de actividades de aprendizaje. Una muestra de ellos es que para las festividades relacionadas a la familia prefieren realizar números artísticos de danza o teatro ensayado.

1.2. Formulación de preguntas de sistematización.

A partir de lo indicado en el apartado anterior surge la pregunta general del presente trabajo de investigación:

- ¿Cómo se gestionó la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019?

Y las preguntas específicas:

- ¿Cómo se dio la implementación del espacio, mobiliario y materiales con el enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019?
- ¿Cómo fue la ruta de trabajo para la ejecución de actividades con el enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019?

1.3. Objetivos de la sistematización.

Objetivo General:

- Sistematizar la gestión de implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019

Objetivos Específicos:

- Identificar y analizar el enfoque Reggio Emilia en la implementación del espacio, mobiliario y materiales en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019.
- Describir la ruta de trabajo que se vivenció para la planificación, ejecución y evaluación de actividades con el enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3,4 y 5 años en el distrito de SMP en el periodo 2018-2019

1.4. Justificación de la sistematización.

A nivel práctico, buscó aportar sobre el impacto que tiene la organización del espacio en cuanto a mobiliario y materiales con el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia para la gestión emocional de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años además de la mejora de aprendizajes en el aula; a través del enfoque Reggio Emilia en el distrito de San Martín de Porres en un colegio de gestión Pública.

A nivel profesional el implementar el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia, brindó la oportunidad del desarrollo de competencias de gestión y liderazgo para las y los voluntarias(os) en diversas áreas de trabajo para la organización y ejecución de actividades y organización del ambiente. Asimismo, generó y potenció espacios de trabajo colaborativo y cooperativo dirigidos hacia la finalidad del proyecto Ludopedia.

A nivel pedagógico, la presente investigación rescata la importancia de la gestión con los actores involucrados (docentes, familias, directivos y estudiantes) desde su rol para la implementación del enfoque Reggio Emilia en Ludopedia además de la planificación, ejecución y evaluación de actividades para lograr el desarrollo de actitudes positivas en los niños y niñas. Generando alianzas entre la institución y la Universidad Peruana Cayetano Heredia, entre otras.

A nivel institucional, la implementación del enfoque Reggio Emilia en Ludopedia, permitió continuar afianzando y construyendo concepciones dirigidas hacia un enfoque de derechos de los niños y niñas a partir del trabajo con las familias en los talleres y actividades para la planificación de actividades pertinentes. Además de considerar a la evaluación como un proceso de mejora continua.

A nivel académico comprender que la gestión emocional es un proceso, de suma importancia que contribuye para potenciar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Además de tomar en cuenta que ella está relacionada a una serie de factores como la organización del espacio, planificación de actividades y rutinas de aprendizaje.

Por otro lado, es importante mencionar que la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia, es una propuesta enfocada principalmente en la gestión emocional. Cabe resaltar que también incorpora el “buen vivir” o convivencia pacífica en el desarrollo de la ciudadanía.

Lo mencionado anteriormente se dirige hacia el marco del desarrollo de competencias propuestas por el Ministerio de Educación (Minedu), en el área de Personal Social, sin dejar de lado las otras áreas. Ello se logra a través de actividades ludo-artísticas, lo cual invitaría a otro estudio sobre las adaptaciones curriculares que se planifican en este ambiente.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco contextual

Documentos normativos que sustentan el presente trabajo de investigación son de carácter internacional y nacional.

Internacional

En la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por las Organizaciones de las Naciones Unidas (ONU, 2016), señala en el objetivo N° 4 Educación de Calidad, en la meta 4.7 es necesario que los estudiantes estén dotados tanto a nivel práctico y teórico para llevar y promover estilos de vida sostenibles a través de la educación para una vida libre de violencia con entornos culturales de paz promoviendo la ciudadanía mundial con la valoración y respeto por la diversidad. Específicamente hablando del inciso 4a señala que para lograr esta meta es necesario la implementación de espacios con infraestructuras pertinentes para lograr aprendizajes, libres de violencia adecuados a las necesidades de todos los niños y niñas. De la misma manera el Objetivo n° 16 Paz, Justicia e Instituciones sólidas la meta 16.1 indica la reducción de toda forma violencia. Así como también la meta 16.7 de igual manera reducir las formas de violencia, explotación, maltrato para los niños y niñas. Finalmente, el Objetivo n° 17 Alianzas con las metas planteadas por las Alianzas entre múltiples interesados en la meta 17.17 menciona que se deben gestionar vínculos de aliados entre instituciones públicos y privadas, para la gestión de recursos.

Según la Observación General n° 2 de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, de la ONU en las actividades recomendadas para “El papel de las instituciones nacionales independientes de los derechos humanos en la promoción y protección de los derechos del niño”, considerando en los apartados n) La elaboración de planes relacionados a la enseñanza

e investigación (escuelas y universidades) centradas en un enfoque de derechos y o) Promover la educación hacia un enfoque de derechos centrado en los niños al público en general para la comprensión e importancia de estos mismos.

Nacional

Según la Ley General de Educación (Congreso de la República, 2003), en el Artículo 9 uno de los Fines de la Educación Peruana es de contribuir con la formación de una sociedad democrática, solidaria, tolerante con una cultura de paz que respeta y valore las diferencias en aras de una vida sostenible. Así mismo en el Artículo 13 sobre de la Calidad de la Educación menciona acerca de una infraestructura, equipamiento, técnico, servicios y materiales pertinentes para cada estudiante. Además de tomar en cuenta a la investigación e innovación como elementos necesarios para la mejora de aprendizajes.

El Proyecto Educativo Nacional al 2021 La Escuela que queremos (Minedu, 2006), señala en el Objetivo número 4 sobre la gestión descentralizada, democratizada que logra resultados y financiada con equidad se refleja bajo la adopción en los siguientes criterios: gestión con visión que refiere a la formulación y ejecución de proyectos educativos con alto beneficio; gestión con un enfoque intersectorial refiere a aprovechar la potencialidad de sectores públicos y privados en la atención a población y a una gestión ética y eficiente que fomenta la cultura de la calidad y la medición de esta misma.

El Marco del buen desempeño docente (Minedu, 2014), menciona en el Dominio 3 sobre la Participación en la gestión articulada a la comunidad, señala en sus competencias 6 y 7 la participación de manera articulada entre la escuela, la familia y comunidad para promover aprendizajes de calidad es necesario una actitud democrática, crítica y colaborativa por parte del docente. Lo cual se expresaría en el intercambio de experiencias y organización pedagógica con sus pares para lograr un clima sostenible en la institución educativa, la construcción del

Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el desarrollo de proyectos de investigación e innovación pedagógica. Así mismo se establece las relaciones de colaboración corresponsabilidad con las familias, comunidad y otras entidades del estado para dar a conocer resultados a través: del reconocimiento del aporte de las familias en su rol educador para el desarrollo de sus estudiantes y compartir los retos de su trabajo pedagógico, además de dar cuenta de los avances y resultados.

En cuanto al Programa Curricular de Educación Inicial del Minedu, menciona en uno de los principios bajo los que se encuentra orientado que es rol del docente fundamentalmente gestiona las condiciones necesarias en cuanto a espacios seguros que respeten el proceso, nivel madurativo y ritmo de desarrollo de los infantes en las escuelas. Igualmente, otro aspecto relevante es el vínculo de apego seguro que debe establecerse entre la docente y los niños, debido a que ello está relacionado al desarrollo de la autonomía. Ello es posible si la docente o cuidador a cargo reconoce que los niños son seres capaces de construir su propio aprendizaje a través del movimiento y el juego (reconocido como un derecho fundamental), como actividad innata que moviliza todas sus dimensiones como ser humano (social, cognitiva, afectiva y motoras).

2.2. Antecedentes de Investigaciones

En cuanto a Ludotecas se encontraron escasas investigaciones actuales relacionadas al ámbito de gestión, fortalecimiento de competencias pedagógicas y ludotecas implementadas con el enfoque Reggio Emilia. Sin embargo, se rescató algunos estudios que contribuyeron con la presente investigación.

El estudio de campo realizado en Madrid (España) titulado Ludotecas en la comunidad de Madrid. Se da un recuento donde se realizó un censo a 15 Ludotecas de la ciudad a través del uso de instrumentos como entrevistas y fichas para determinar en qué condición de su gestión

en cuanto al funcionamiento, materiales y evaluaciones de estas mismas. Como resultado de ello López (1994) cuenta que a pesar de que existía un porcentaje del 86,6% de ludotecas que tenían cuotas establecidas por concepto de suscripción debido a que no eran subvencionadas por municipalidades, el máximo aproximado era de 6000 pesetas al año, lo que equivaldría a 36,6 euros al año. Por otro las actividades presentadas en estas mismas señalan que un 60% eran destinadas para el público netamente infantil pero también se logró comprobar que un 40% de ludotecas realizaba actividades de participación abierta, las cuales disponían de espacios propios y contaban con patios exteriores y una mayor cantidad de socios. Sin embargo, con respecto al préstamo de juguetes el porcentaje era de 26,6% muy reducido para uno de los servicios que la investigación que debería prestar; ello se debía a la ausencia de un sistema de registro de préstamo y el escaso material de las ludotecas. Un 66,6% del personal de ludotecarios tiene licenciatura en formación educativa o estudios relacionados en ciencias sociales. Por tanto, los espacios de atención son reducidos, no obstante, se encuentran en crecimiento y en plena gestión de seguir los efectos de sus intervenciones, lo cual convendría seguir evaluando el impacto de estos espacios destinados a la infancia.

En la investigación de Monroy y Sáez realizan una revisión conceptual y tipos de ludotecas que existen como espacios destinados al juego donde se precisa que son espacios de encuentro entre niños y niñas, poseen juguetes para disposición de sus usuarios y préstamos. Así mismo la accesibilidad es para el público infantil de toda condición social y el ludotecario como agente de intervención y el educador del centro. (Monroy y Sáez, 2011). Respecto a los tipos de ludotecas donde su clasificación puede variar según su gestión, su ubicación, según su clasificación, entre otros.

En cuanto enfoque Reggio Emilia es una metodología reconocida a nivel mundial, que rompe con los paradigmas tradicionales educativos desde el concepto que se tiene por niño como ser humano hasta la forma de como este construye su aprendizaje que involucra todas sus

dimensiones; puesto que su fundador menciona: “Los puntos principales de nuestra filosofía coincide con esa imagen de niño que desde el nacimiento, desea sentirse parte del mundo, usar activamente una compleja (y no todavía valorada) red de capacidades y aprendizajes, y capaz de organizar relaciones y mapas de orientación personal, interpersonal, social, cognitiva, afectiva e, incluso simbólica.” (Malaguzzi, 1993, p. 20). Todo ello se ve reflejado desde la organización del mobiliario, la documentación y la ruta de planificación para la atención de los niños y niñas, que el docente debe considerar para implementar sus contextos, espacios y/o sectores en el aula.

Rinaldi (2001) consultora del Reggio Children en Italia, escribió un artículo sobre la perspectiva de la escucha. Considerando que la escucha es emoción que va acompañada de la documentación, la cual demuestra que el niño tiene una voz que necesita ser escuchada por otros, que se legitima sus teorías de acción del pensamiento, emoción, expresión y representación usando los símbolos e imágenes (“Los cien lenguajes del niño”), que son generados a través del intercambio y el dialogo. Lo cual fundamenta la escucha activa en el ambiente de Ludopedía como una característica principal para el desarrollo de la expresión y reconocimiento de las emociones en los niños y niñas.

Los estudios realizados en cuanto implementar este enfoque pedagógico en escuelas de nuestro país es respecto a la relación que presenta con el desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses donde se comprueba que los aspectos: el rol del docente, rol del ambiente y el rol de la rutina; inspiran en el fomento de la autonomía en las edades ya mencionadas. (Yábar y Bronzoni, 2018). Este estudio tuvo una muestra de ocho niños, de tipo cualitativo que tuvo como instrumento de registro de la información a través de la observación participante. Lo cual puede contribuir a esta sistematización debido a que brinda los elementos importantes que componen este enfoque y cómo contribuye con el desarrollo emocional en el sentido de la autonomía.

En cuanto la implementación estructura y organización de los espacios; para las escuelas Reggio Emilia el aula tiene un rol tan importante como el rol del adulto; puesto que el primero es llamado también como un “tercer maestro”, puesto que también promueve aprendizajes:

Según Riera (2008) en las I jornadas de Educación Infantil en el centro La Salle, los fundamentos principales en el ambiente de las escuelas con enfoque Reggio Emilia son:

- Osmosis (integración de la escuela en el contexto próximo, es decir la cotidianidad como un aspecto importante que la escuela debe considerar para ser tomado como un lugar de acogida para los niños)
- Habitabilidad: escuelas acogedoras donde el espacio contiene y da tiempo.
- Identidad: la escuela creadora como sentido de pertenencia y como lugar para la transición, la calma y el encuentro.
- Relación: una escuela capaz de generar calidad y calidez en las relaciones, encuentros e intercambios en una idea de transparencia: democracia.
- Constructividad: una escuela que diversifica los espacios, que ofrezcan diversas posibilidades de juego simbólico y pre simbólico, para la exploración, los recorridos múltiples, los escenarios de juego, los espacios polivalentes y de acontecimiento, espacios de retos, conquistas y desafíos, espacios para sostener el deseo y la curiosidad, entre otros.
- Polisensorialidad: una concepción del espacio con ambientes variados y equilibrados desde el punto de vista sensorial y perceptivo para crear diversos paisajes en la escuela: paisaje cromático equilibrado y no saturado de color y luz, los ambientes sonoros de la escuela, los espacios de olores, los paisajes matéricos, entre otros.
- Epigénesis: el espacio se transforma y se adapta a los proyectos de los niños y de los adultos, donde cada modificación promueve nuevas acciones y aprendizajes a partir de

estructuras móviles con posibilidades de transformación, construcción-deconstrucción, escenarios de juego cambiantes, entre otros.

- Narración: el espacio como memoria de la escuela depositada en objetos-memoria e imágenes para la documentación y la información visual a través de fotografías y paneles. (Riera, 1990)

2.3. Marco de Referencia

La presente investigación se circunscribe dentro del enfoque socio constructivista, el cual considera que el aprendizaje es una creación y construcción activa constante que se desarrolla en un contexto social, lo cual implica: la colaboración entre un grupo de personas, oportunidades para evaluar y ampliar el nivel de comprensión y ser partícipe de una comprensión colectiva (Pozo, P., 2018). Sus dos máximos representantes:

Piaget (1958), organizó el desarrollo del pensamiento por estadios denominados sensorio-motrices (0-2 años), preoperacionales (2-7 años), concretas (7-11 años) y abstractas (11 años en adelante), que dependen de un ambiente pertinente e imprescindible para que el sistema nervioso desarrolle su máximo potencial. Por otro lado, contrastó de las maneras como los niños obtienen el conocimiento con las de los científicos, dando a sostener que estos actúan como científicos, elaborando continuamente sus experiencias lógicas, matemáticas y físicas, para darle sentido a toda la existencia que le rodea. Además de explicar de cómo es que los niños comienzan a conocer su mundo a partir de sus propias acciones y su interrelación con estas mismas, la inteligencia y su contenido como consecuencia del lenguaje y los instrumentos simbólicos (Piaget, 1970).

Vygotsky (1979), afirma que todo aprendizaje tiene una experiencia previa, todo infante ya ha tenido vivencias anteriores de ingresar a una fase escolar, por lo tanto, el desarrollo y el aprendizaje se interrelacionan desde el primer día de vida del niño. Puesto que el aprendizaje

impulsa y dinamiza una serie de procesos mentales que aparecen a partir de la interacción con otras personas, lo cual ocurre en diversos contextos y permanentemente mediada por el lenguaje. Aquellos procesos, en cierta forma son maneras de interacción social, son adquiridas en el proceso de aprendizaje social hasta volverse en modos de autorregulación.

2.4. Definición de conceptos y categorías.

2.4.1. Gestión

Para Koontz y Weihrich (1998, p 37), refieren a un proceso indispensable de la administración, para el éxito de metas individuales a favor del cumplimiento de las grupales, por ello cada una de las funciones administrativas: planificación, organización, dirección y control son actuares parte del proceso de gestión.

De la misma manera en términos pedagógicos, Blanco y Quesada (s.f.) afirman que la gestión es un factor importante para la organización y la calidad educativa, donde se sitúan elementos como el clima organizacional, el liderazgo y los conductos gubernamentales; con estos elementos la gestión logra ser un proceso necesario, adecuado y relevante para la dinámica de toda institución.

2.4.1.1. Gestión Educativa

La gestión educativa adquiere un sentido más amplio que trasciende las fronteras del sistema educativo, al señalar como responsables del proceso educativo no solamente al estado y a la institución escolar, sino al delegar responsabilidades a la sociedad y también al conceder alguna importancia a la educación no formal. (Betancourt, 2002, p.60).

a. Características de la gestión educativa

Según Gómez (2013), indica las siguientes cualidades la gestión:

- Su desarrollo involucra la intervención integral de la institución.

- Renueva la intencionalidad pedagógica educativa.
- Incorpora a los actores educativos como protagonistas de la transición educativa.
- Brinda demandas de calidad para obtener los efectos deseados.

b. Dimensiones de la Gestión Educativa

Según Minedu (2011):

- **Gestión Directiva:** Referido a la orientación del establecimiento educativo. Tiene como foco de atención velar por el cumplimiento de la misión y lograr la visión de la institución educativa.
- **Gestión Pedagógica:** Su acción se enfoca en que los docentes adquieran las competencias necesarias para el desempeño personal, social y profesional.
- **Gestión Administrativa:** Es la que se encarga de hacer el uso efectivo de los recursos relacionados al financiamiento, contabilidad y manejo de talento humano.
- **Gestión Comunitaria:** Se encarga de la relación de la institución con la comunidad, convivencia, inclusión y prevención de riesgo.

2.4.2. La pedagogía Reggio Emilia

2.4.2.1. Historia y definición:

Filosofía educativa que nació al norte de Italia en la provincia Reggio Emilia, después de la segunda guerra mundial, la cual tiene como máximo representante el pedagogo Loris Malaguzzi. Nos permite comprender que la escuela tiene diversos elementos: cuidado, la nutrición, infraestructura (dignos, exigentes y acorde a las capacidades de los niños y niñas), y una apuesta pedagógica pensada para y con los niños, donde la democracia es tan importante como la participación de la familia y la comunidad.

2.4.2.2. Principios

Hoyuelos, (2003), brinda alcances acerca de los siguientes principios en los cuales se basan las escuelas de Reggio Emilia los cuales pueden variar según la propuesta de cada institución educativa, así como también de acuerdo con las necesidades e intereses de los estudiantes, además de los recursos que se disponga la escuela.

Importancia de las interacciones sociales: A ello se refiere a la convivencia y clima de la comunidad educativa relacionado al trabajo colaborativo y cooperativo.

Los “Cien lenguajes de los niños”, donde se dice que el niño tiene muchas otras maneras de expresarse y comunicarse que va más allá de la comunicación verbal y no verbal.

La escucha activa y la horizontalidad de trato: el adulto y el niño están a la misma altura, las jerarquías son dejadas de lado. Puesto que las palabras del niño son igual de valiosas que las del adulto.

La valoración por lo diverso y lo complejo donde su creador menciona “cada persona es un mundo”, valorar cada proceso y ritmo de desarrollo cómo único y diferente. Es decir, todos los niños y niñas poseen cualidades diferentes que los hacen únicos y a la vez complejos, puesto que se encuentran en constante búsqueda de construcción de su aprendizaje.

- La participación de las familias y la sociedad: La labor educativa no es solo la responsabilidad de los docentes. Sino que también involucra a las familias puesto que deben participar y asumir un rol que les corresponde por derecho y deber.
- La escuela orientada hacia la búsqueda del bien común, la cual involucra una visión compartida entre los miembros de la comunidad educativa.
- La formación de docentes, los cuales tienen que ser seres conscientes de su rol en el desarrollo humano de los niños. Donde lo primordial es reflejar la concepción del niño como ser social, activo y sujeto de derechos con un potencial.

- Talleres y el atelierista: Arte como una manera de encontrar elementos vitales para asegurar la atención al arte, a la investigación visual y a la estética y el atelierista es una persona con conocimientos de arte y que trabaja coordinadamente con los otros maestros. Donde la ciencia prima un rol importante en la investigación.
- La documentación del desarrollo del niño, donde se valora el progreso y desarrollo de este mismo. Más allá de medir con un número o rango calificativo.
- La calidad del espacio y el ambiente: Todo lo colocado en estos espacios tiene un propósito, el cual no solo debe promover aprendizajes; también brindar acogida, calma y concentración de modo que potencie todas las dimensiones del ser humano, cuidando por ello el sentido de la estética que invite a la investigación. (López, 2011, p.30)

Las escuelas de Reggio son consideradas como un lugar de convivencias y de intercambio relacional entre adultos y niños. Un lugar en el que se piensa, dialoga y se trabaja tratando de conciliar lo que se sabe con lo que no se sabe, las dificultades, los errores, las expectativas, los progresos, las dudas y los problemas de selección. Una forma diferente de trabajar que no se había visto hasta el momento y que hoy en día aún siguen muchas escuelas. (Edwards, Gandini, & Forman, 2001).

2.4.2.3. Sobre el rol del adulto

El maestro como investigador: *La formación en una escuela de la educación* (Unesco, 2001), en donde expone la importancia de la documentación, como un proceso de recolección de evidencias y artefactos de tipo verbal, gráfico, apuntes, fotografías y videos, que plantean lo que ocurre en el aula. Para que estos se conviertan en huellas visibles y auditivas capaces de apoyar el aprendizaje y la enseñanza. Para hacer visible la naturaleza de los procesos de aprendizaje y las estrategias cognitivas usadas por cada niño y el grupalmente. A través de la documentación el maestro, y sobre todo el mismo niño puede reflexionar sobre las formas de

su propio proceder cuando aprende, mientras construye su conocimiento, por lo tanto, no es una documentación de productos, sino de proceso y recorridos mentales. Lo que también permite analizar, reflexionar, investigar y evaluar el trabajo docente y aprender a enseñar; no lo que él quiere enseñar, sino lo que el niño quiere aprender. Así maestros y niños podrán explorar juntos cómo proceder mejor, al ser compartido con los niños, las niñas, los padres de familia y colegas. (Cruz, 2013)

2.4.3. Ludotecas

2.4.3.1. Definición

La Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña (ATZAR), las define como “un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete”, señalando además que “La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural”.

2.4.3.2. Características

Según Anglada, P. (2004), dependiendo de su manera de ser utilizadas resaltan las siguientes cualidades:

- Espacios organizados que promuevan el desarrollo integral de niños y niñas, donde el juego se vuelve el centro de interés, además de que son acompañados por profesionales donde se trabajan áreas pedagógicas y la participación colectiva.
- El espacio de entretenimiento lúdico es mediante diversas actividades dirigidas hacia cualquier edad y coordinadas por profesionales.
- Es un espacio lúdico cuyo fin es educativo a través del juego dirigido a la infancia en su tiempo libre.

- Es un espacio físico que tiene como finalidad que los usuarios aprendan de manera lúdica por medio de los juegos, juguetes y el profesional que los acompaña.
- Esta organizado con materiales estructurados y no estructurados de acuerdo a la edad y al contexto de los niños y niñas.
- Su fin es de generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas a través de la experimentación y el aprender haciendo. Por otro lado, esta debe ser accesible para todas las niñas y niños independientemente de su condición social.

2.4.3.3. Tipos de Ludotecas

Las ludotecas se pueden clasificar por diversos factores. Según su modelo de organización y gestión pueden ser:

- De titularidad y gestión pública: de Ayuntamientos, Comunidades Autónomas, etc.
- De titularidad pública y gestión privada: igual que las anteriores, pero con una empresa privada a la que se otorga la gestión, normalmente por concurso público.
- De asociaciones y fundaciones.

Por otro lado, según la especialización de la ludoteca, existen ludotecas: adaptadas a niños con necesidades específicas

- Hospitalarias: Son ludotecas ubicadas en centros hospitalarios para pacientes infanto adolescentes. Están habilitados para el juego libre; tienen una intencionalidad educativa y médica.
- Itinerantes: Son espacios con juegos y juguetes que se habilitan en los municipios de los distritos. Esto se va trasladando de localidad.
- Laboratorio o investigativa: Son ludotecas consideradas como centros anexos a otras instituciones relacionadas a la actividad docente (universidades o institutos), empleadas para la experimentación o formación de especialistas.

- Móviles: Se encargan de llevar actividades lúdicas con recursos humanos y materiales a sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados. Así mismo desarrolla la función de recrear y animar. Corresponden a ludotecas dentro de buses.

2.4.3.4. Actividades que se pueden realizar en una ludoteca

- Escuchar música
- Bailar
- Cantar
- Jugar de forma individual o colectiva
- Juegos de competencia
- Ejercicios de relajación

2.4.3.5. Tipos de juguetes y materiales que puede contener una ludoteca

- Cubos
- Legos
- Rompecabezas
- Pelotas
- Libros de imágenes
- Peluches
- Muñecos
- Juegos para encajar
- Paletas
- Cajas
- Pinceles
- Pinturas

2.4.3.6. Beneficios de las Ludotecas

Para Pérez, Velez, y Fernández. (2003), mencionan los beneficios de las ludotecas:

- Las ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de juego, en especial de los niños que no tienen la oportunidad de jugar en familia.
 - Fortalecen los vínculos de apego de la familia, cuidadores, tutores con los niños.
 - Cerciora la calidad del juego y brinda la posibilidad de diversidad de juguetes para ampliar el conocimiento a las familias al momento de comprarlos.
 - El niño usuario se transforma en creador
 - y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.
- Control del consumo irracional, los precios altos de los juguetes, ya que los niños los comparten, y prescinden de hacer compras excesivas.

2.4.4. Gestionar implementación de una Ludoteca como parte de atención escolarizada para el Ciclo II

Si bien existía ya un programa de Ludotecas como atención no escolarizada para niños por el Minedu para zonas de difícil acceso. Esta como bien indica la Resolución Directoral 0519-2010 de Minedu pertenece a la clasificación de Ludotecas itinerantes que llegan únicamente a los domicilios para las familias a cargo de los Promotores Educativos Comunitarios (PEC) en zonas rurales de difícil acceso para atender a niños menores de tres años. Así mismo en las zonas urbanas ocurre algo similar con respecto hacia el público que está dirigido y por lo general está a cargo de ONG o las municipalidades distritales.

Por esta razón se gestionó la implementación de una ludoteca comunitaria e investigativa en una institución de gestión pública para atender a niños del Ciclo II (3, 4 y 5 años) y sus familias; a través de actividades ludo artísticas y talleres con el objetivo de fomentar el desarrollo de actitudes positivas para la convivencia pacífica de los niños que trascienda más allá de las aulas y la escuela misma.

2.4.5. Gestionar la implementación de Ludoteca con el enfoque Reggio Emilia

Consiste en ambientar el espacio tomando en cuenta los principios de la pedagogía Reggio Emilia en cuanto a la organización del espacio (mobiliario, materiales, juguetes y estética del espacio), proyectos de aprendizajes, rutas de posibilidades, un espacio para todos y roles del maestro (investigación)

2.4.6. Gestionar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

Implica implementar ludoteca comunitaria e investigativa que brinde espacios para la comunidad educativa (niños y adultos). Centrada en desarrollar y potenciar actitudes positivas para una convivencia pacífica a través de actividades ludo artísticas.

Las actividades que se realizan dentro de este ambiente son basadas en la expresión y exploración de los lenguajes gráficos plásticos según el enfoque Reggio.

Las familias participan de talleres, conversatorios y rutinas de las actividades con sus hijos, así como también brindan la autorización de la toma de fotografías y videos para fines pedagógicos.

Se tienen reuniones colegiadas entre las coordinadoras para organizar las actividades y contextos para próximas intervenciones. Así mismo se tiene reuniones con las docentes y directora de la institución para dar cuenta a todas las actividades.

Incorpora el desarrollo de competencias en las cinco áreas propuestas por el Programa Curricular del nivel inicial propuesta por el Minedu.

Las coordinadoras y voluntarias tienen preparación profesional en Educación Inicial no menor de tres años y en este ambiente se fortalecen las competencias según el Marco de desempeño del buen docente que el Minedu evalúa.

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1. Definición y fundamentación de tipo, nivel y diseño de la investigación.

La presente investigación se circunscribe en el paradigma cualitativo a un nivel descriptivo simple. En el cual se sistematizó la experiencia del proyecto de responsabilidad social Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas”, en torno a la gestión del diseño e implementación de una ludoteca comunitaria e investigativa y la planificación de actividades con la aplicación del enfoque Reggio Emilia con la finalidad de promover actitudes positivas en el marco de la convivencia pacífica y el desarrollo de competencias en el área de Personal Social del Programa Curricular del Minedu. La experiencia se ejecutó en un colegio de gestión pública ubicada en el distrito de San Martín de Porres de la región de Lima Metropolitana. En dicha institución se vienen desarrollando las Buenas Prácticas reconocidas por la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) N° 2 y actualmente participan en Grupos de Inter Aprendizaje, lo cual demuestra que se encuentra en la línea de la innovación educativa, por este motivo la comunidad educativa mostró apertura y aceptó que el proyecto se implementara y posteriormente se ejecutara.

En esa línea, se eligió una sistematización debido a que muestra una interpretación crítica de la experiencia a través de su ordenamiento y reconstrucción para descubrir el significado del proceso vivido en esta: los factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo (Jara, 2014). Lo cual en otras palabras es un proceso que brinda la oportunidad de generar nuevos aprendizajes a partir de la experiencia vivenciada

Considerando lo mencionado anteriormente y centrándonos en una experiencia educativa el Fondo de Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2014):

La interpretación crítica de la experiencia educativa que permite la reconstrucción y documentación planificada de la misma, con el fin de descubrir aspectos claves que la convierten en referente potencial para generar conocimientos y aportar al cambio educativo (p. 11)

En otros términos, la sistematización de experiencia educativa brinda alcances para reflexionar, mejorar e innovar nuestra práctica pedagógica, con el objetivo de ser coherente con las políticas de reformas educativas propuestas por el Ministerio de acuerdo con los lineamientos internacionales como las Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas para un desarrollo sostenible de nuestro país.

Así mismo cabe resaltar que para el análisis de las evidencias en cuanto a la implementación y ruta de planificación se utilizó la triangulación de datos para comprender la gestión del proyecto. Puesto que Denzín (1970), refiere a la triangulación de datos como el manejo de diferentes fuentes de información y estrategias para recoger datos de diversas fuentes que nos permita compararlos y contrastarlos entre sí. En el caso de la presente investigación será comprendido en dos momentos al inicio al final para comparar su evolución según los objetivos planteados.

3.2. Delimitación de la experiencia

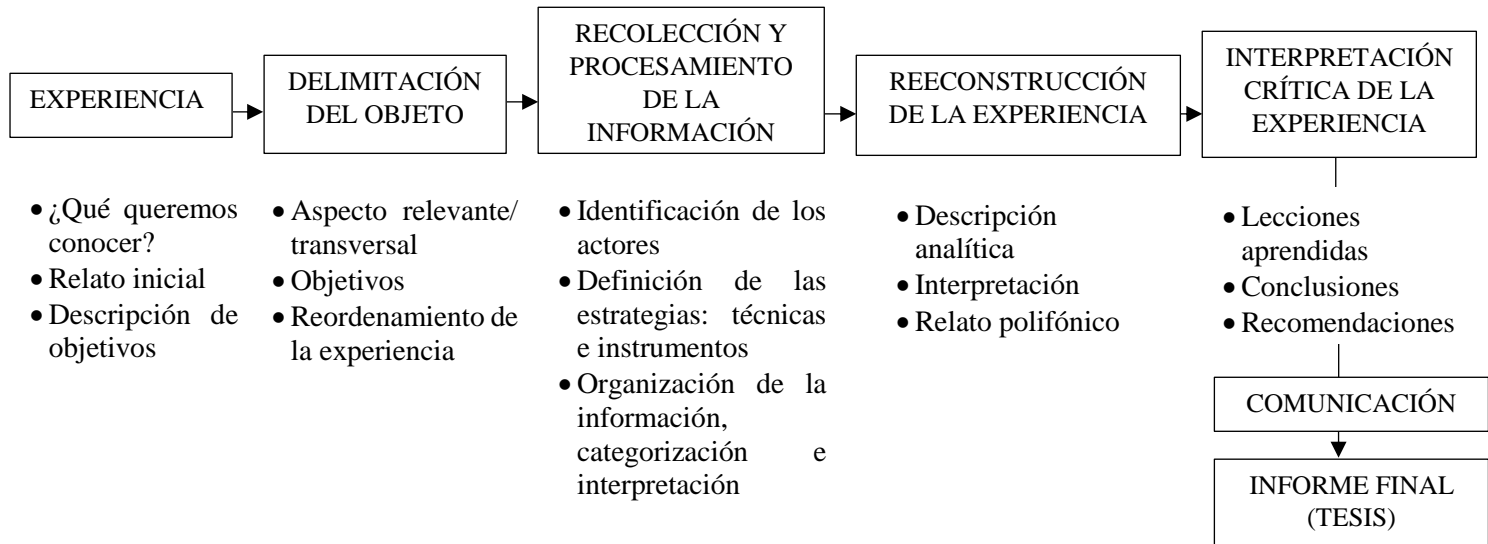
En el marco de la experiencia Ludopedia “Un lugar donde el juego sana heridas”, que se llevó a cabo a partir del 15 de mayo del 2018 hasta el 15 de diciembre del 2019, en una institución educativa pública de nivel inicial ubicada en el distrito de San Martín de Porres con 46 niños y niñas de 3, 4 y 5 años.

Se consideró y se gestionó la participación de los siguientes actores para la intervención del proyecto comunidad educativa:

- Familias: Durante la ejecución piloto se trató de atender a todas las familias de la institución, puesto que la propuesta de intervención de Ludopedia los considera como agentes principales para la obtención de resultados. Sin embargo, el foco de intervención fue con 23 familias de las cuales sus niños y niñas se encontraban participando de la experiencia de Ludopedia.
- Niños y niñas: Se programó diversos roles y horarios para atender a toda la escuela como el “Día de puertas abiertas”. No obstante, se focalizó en un grupo de 46 entre niños y niñas de las ocho aulas de las edades 3, 4 y 5 años, de acuerdo a las entrevistas y casos brindados por las docentes, en el cual era necesario la atención personalizada, debido a las dificultades que se presentaba en el aula.
- Directora: Como un actor clave para generar alianzas y una pertinente gestión no solo en la institución sino también como parte del proceso de implementación de un enfoque alternativo de Reggio Emilia en Ludopedia fue importante su participación y elaborar un cronograma de intervención de manera que no intervenga tampoco con actividades programadas de dicha institución.
- Docentes: De las ocho aulas, puesto que nos brindaron los alcances principales sobre el contexto de las familias y sobre las características individuales de cada y niño(a).

3.3. Procedimiento y secuencia de la ejecución de la sistematización.

Para sistematizar la experiencia del proyecto Ludopedia se ha hecho uso del siguiente esquema:



Fuente: Esquema de trabajo de sistematización elaborado por Mg. Renato Merino

En el siguiente cuadro se detalla la delimitación de la experiencia:

Tabla 1:

Primer momento de delimitación

Título de la sistematización:	Sistematización sobre la aplicación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia con niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el distrito de S.M.P. durante el periodo 2018 - 2019
Ámbitos de la sistematización:	Perú Lima Metropolitana Distrito de San Martín de Porres
Actores claves:	-directora -Niños y niñas -Familias -Equipo Educando juntos
Fecha de inicio:	15 de mayo del 2018

Segundo momento de delimitación

Eje(s) o aspecto clave:	-La gestión en cuanto la organización del espacio, materiales y mobiliario para la ejecución de actividades para los niños con el enfoque Reggio Emilia.
Dimensiones:	Gestión de Implementación del ambiente de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia Gestión para a la ruta de trabajos.

Fuente: Esquema propuesto por la Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas elaborado por el Ministerio de Salud (MINS), 2015.

Para identificar los momentos y los contextos de la experiencia se procedió a llenado en el siguiente cuadro:

Tabla 2

Tema: *Momentos de la Experiencia*

Periodo de la intervención a sistematizar mayo 2018- diciembre 2019			
Inicio de la Experiencia	Proceso de la Experiencia	Hitos del proceso	Término de la Experiencia
-Presentación de la experiencia a la oficina de DURVIS de la UPCH (Se gana el VI concurso de responsabilidad social de la UPCH con la finalidad de financiar el proyecto)	-Gestión de diseño e implementación del ambiente Ludopedia bajo el enfoque Reggio Emilia	-Inauguración del ambiente Ludopedia. -Gestión de autorizaciones con las familias.	-Selección de voluntarias para gestionar el espacio en conjunto con la institución educativa.
-Firma del convenio Anual con DURVIS.	-Gestión para la primera ejecución Piloto de la experiencia (rutas de actividades), bajo el enfoque de Reggio Emilia.	-Presentación de Ludopedia para el canal de Youtube para Educop.	-Presentación de la experiencia Ludopedia en la Red Kipus
-Revisión y elaboración de la propuesta de intervención con DURVIS	-Gestión del segundo periodo de intervención con la reformulación correspondiente	-Reformulación de la experiencia luego del piloto.	
-Presentación de Ludopedia a la institución pública ubicada en el distrito SMP. (a toda la comunidad educativa)		-Presentación del proyecto Ludopedia en la Semana de Responsabilidad social de Ludopedia.	
Contexto Local			

-Altos índices de riesgo psicosocial: Delincuencia, sicariato, trata de personas, informalidad, altos índices de contaminación.	-Visitas de aliados (centro de salud y comisaria) -Celebraciones del calendario cívico. -Simulacros de sismo e incendios.	-Vacunación. -Charlas a familias -Sismo en el desarrollo de actividades en Ludopedia.	Controles de Talla y Peso.
---	---	---	----------------------------

Contexto Nacional

-Reformas educativas en cuanto a la evaluación de los niños y niñas en las aulas de Educación Inicial.	-Cambio de Ministro de Educación. -Promoción -Empieza la gestión de aprendizajes entre docentes. -Nuevo esquema de registro del cuaderno de campo. -Movimiento con mis hijos no te metas.	-Reuniones de Gías (Grupos de Interaprendizaje). -Implementación de cursos de actualización de PERÚ EDUCA. -Registro de 4 niños por día en las aulas.	Implementación de Currículo Nacional DCN)
--	---	---	---

Fuente: Esquema adaptado de la Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas elaborado por el Ministerio de Salud (MINSA), 2015.

Para operativizar la sistematización se procederá a llenar el siguiente cuadro:

Tabla 3

¿Cómo operativizamos la información a sistematizar?

Dimensión del eje de sistematización	Sub dimensiones	Información clave
1. Gestión de implementación de Ludopedia, mobiliario y materiales con el enfoque Reggio Emilia	1.1. Mobiliario	1.1.1 ¿De qué manera se distribuyó el mobiliario de acuerdo al enfoque Reggio?
	1.2. Materiales	¿Qué criterios se consideraron del enfoque Reggio Emilia?
	1.3. Juguetes	¿Qué espacios se consideraron de acuerdo al enfoque Reggio Emilia?
		1.1.2 ¿Qué tipo de materiales se utilizaron de acuerdo al Reggio Emilia?
		1.2 ¿Qué tipos de juguetes hay en el ambiente de Ludopedia? ¿De qué materiales eran los juguetes?
2. Gestión de la ruta de trabajo para la ejecución de actividades con el enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia	2.1 Ruta de Ludopedia	2.2.1 ¿Qué aspectos se consideró del enfoque Reggio Emilia?
	2.2 Planificación de actividades	¿Se consideró alguna otra propuesta curricular?
	2.3 Documentaciones	2.2.2 ¿Cómo se gestionó el tiempo para realizar las actividades con los niños y niñas? ¿Qué aspectos se consideró del enfoque Reggio Emilia para la planificación? ¿Se tomó las propuestas del Ministerio para realizar la planificación?
		2.2.3 ¿Cómo se registró para ¿Qué aspectos del enfoque Reggio Emilia se consideró para realizar las documentaciones?

Fuente: Esquema propuesto por la Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas elaborado por el Ministerio de Salud (MINSA), 2015.

Para detalle de las actividades, participantes, lugares y las fechas que fueron parte de la experiencia véase el Anexo 1 (Tabla 4)

3.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de información se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

La observación participante desde la participación y elaboración del proyecto Ludopedia a Durvis, la gestión de implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia, la planificación y ejecución de actividades con el enfoque Reggio Emilia y el diseño y ejecución de talleres con las familias y docentes.

Durante la participación se hizo uso del registro audiovisual y fotográfico de las actividades y organización de Ludopedia. Lo cual permitió el registro del cuaderno de campo para que posteriormente se pudieran realizar las documentaciones de Ludopedia. A su vez ello brindó la posibilidad de realizar la técnica de análisis de contenido en cuanto durante las actividades ludo-artísticas y talleres planificados.

Se aplicó los siguientes instrumentos: ficha de observación con énfasis en le gestión de Ludopedia y la guía de entrevista la directora sobre la gestión de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia centrada en la gestión y la experiencia como comunidad educativa-

3.5. Estrategia de análisis de información

El análisis de la información es de carácter cualitativo a un nivel descriptivo simple, debido a que narra la experiencia vivida desde la gestión para la implementación del enfoque Reggio Emilia en una ludoteca comunitaria e investigativa llamada Ludopedia. Lo cual da cuenta que al implementar esta pedagogía alternativa se decidió para analizar por medio de categorías y codificación de estas mismas, dando cuenta de la organización de materiales y del ambiente en sí mismo (la ruta general) para la acogida de niños y niñas entre 3, 4 y 5 años. Se aplicó la técnica de triangulación de datos para la revisión del cuaderno de campo, fichas de observación de la gestión de Ludopedia y la planificación de la ruta de Ludopedia.

Tabla 5

Análisis documental y códigos utilizados en el estudio

DOCUMENTOS DE GESTIÓN	Código	Fecha de revisión
Proyecto Educativo Institucional	DDG-PEI-2019	JUNIO
Carpeta pedagógica	DDG-CPG-2019	
Unidades didácticas	DDG-UDD-2019	
Proyectos de aprendizaje	DDG-PDA-2019	JULIO
Actividades de aprendizaje	DDG-ADA-2019	
REGISTROS	Código	
Cuaderno de Campo	REG-CDC-2019	
Documentaciones	REG- DOC-2019	
Fotografías	REG-FT-2019	AGOSTO
Videos	REG-VD-2019	
INSTRUMENTOS	Código	
Entrevista	IN-EN-2019	SEPTIEMBRE
Ficha de observación	IN-FDO-2019	

3.6. Consideraciones éticas

En cuanto las consideraciones éticas, la presente investigación consideró los siguientes principios:

Autonomía: Se respetó la participación voluntaria sin presión ni coacción de cualquier índole hacia los participantes por medio de un documento de consentimiento informado el cual incluyó lo siguiente: los objetivos, el procedimiento, los beneficios y las acciones a realizar durante la ejecución del proyecto; para el registro fotográfico y audiovisual en diferentes actividades, los cuales incluyen la toma de fotografías y videos; además de la grabación de audio de la entrevista, entre otros aspectos que permitirán la toma de una decisión informada.

Confidencialidad: La información que fue recopilada cumplió con todos los parámetros de protección de la identidad de cada uno de los involucrados (se ocultó los rostros a los niños, con una aplicación de difuminación de rostros y se realizó la firma de consentimiento informado con los padres de los niños y niñas para garantizar la ley de protección a la identidad de menores).

Respeto a la dinámica de la I.E.: Se gestionó acuerdos pertinentes para la no intromisión de la dinámica interna de la escuela, con fin de no perjudicar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ni la evaluación de los niños y niñas, a través de reuniones con las docentes.

Beneficencia: La sistematización aportó con lecciones aprendidas, recomendaciones para su mejora o réplica de la experiencia. Cabe resaltar que estos alcances fueron brindados a la institución educativa con la finalidad de poder continuar con la gestión de Ludopedia de la mano con las nuevas voluntarias. Además de dirigirse en la misma línea del logro de competencias en todas las áreas propuestas por el Minedu para niños y niñas del Ciclo II.

No maleficencia: La investigación no generó daños ni perjuicios a los participantes durante la ejecución de actividades.

CAPÍTULO IV

4. PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Para haber realizado la sistematización de los resultados de la investigación se tomó en consideración dos componentes del esquema de sistematización de experiencias: en primer lugar, la descripción de la experiencia, después la interpretación crítica de esta misma.

4.1. Descripción de la experiencia

A continuación, se presenta el contexto social, educativo e institucional de la experiencia que da cuenta el lugar donde se vivenció, características sociales de la zona, así como también las características sociales de la escuela, además de las actividades relevantes de esta misma en torno a los ejes principales de la gestión y la implementación del enfoque Reggio Emilia.

4.1.1. Contexto social educativo, contexto educativo, contexto institucional

La experiencia de la implementación del enfoque Reggio Emilia en la ludoteca comunitaria e investigativa Ludopedia para fomentar actitudes positivas en el marco de la buena convivencia se encuentra en la región de Noroeste de Lima Metropolitana del distrito de San Martín de Porres, a una altura de 132 m.s.n.m., con una extensión total de 41.5 Km², asentado entre el margen derecho del río Rímac y a la izquierda del río Chillón. Según el plan de Desarrollo integral al 2015, existe un alto índice de actos delictivos: Robos y hurtos: 55%, Micro comercialización de drogas 14%, Disturbios contra la tranquilidad pública, 15%, Lesiones 8% y Consumo de drogas 8%.

Según el documento mencionado anteriormente señala que la presencia de riesgos psicosociales incrementa los comportamientos delictivos: Violencia contra las mujeres, los niños y adolescentes, el abandono de las niñas, niños y adolescentes, las reducidas capacidades sociales y laborales de los jóvenes en riesgo y la carencia de cuidados parentales.

La institución educativa se encuentra ubicada en la zona de Zarumilla a la altura del Puente Control a la altura de la Panamericana. Registrada con N° 0057 fue registrada a través de la Resolución Ministerial N° 11679 a partir del 01 de Julio de 1961, donde figuran como padrinos el Presidente Constitucional de la República el Dr. Manuel Prado Ugarteche y su Sra. Esposa Clorinda Malaga de Prado.

La escuela cuenta con 384 niños y niñas entre los 3, 4 y 5 años, funciona en dos turnos mañana y tarde de las cuales son ocho aulas: lila, amarilla, naranja, roja, verde, azul, celeste y rosada. Cuenta cada aula con un aula auxiliar que es subvencionada por las familias y tres auxiliares por parte del estado que se distribuyen durante jornada escolar por todas las aulas y en ambos turnos. Así mismo cuenta con 3 miembros del personal administrativo, 16 docentes, 1 oficinista y un directivo, el diagnóstico que figura en su Proyecto Educativo Institucional (PEI). Así mismo, el ser una escuela de carácter inclusivo cuenta como aliado a SANEE.

Actualmente la institución se encuentra la jurisdicción de la Unidad de Gestión Local N° 02 Rímac y de la Dirección Regional de Lima.

De igual manera la visión en el P.E.I expresa lo siguiente:

“Somos una institución educativa que espera ser reconocida al 2021 como una institución educativa líder por excelencia en la comunidad, que brinde una atención oportuna a la diversidad donde todos los actores se vean comprometidos e involucrados en toda las actividades de este ; a una educación con enfoque ambiental en donde prime una cultura ecológica y de reciclaje y la práctica de valores como el respeto, responsabilidad, libertad y una formación que promueva ,el aprender a pensar y a trabajar de manera creativa e innovadora a través de actividades lúdicas con personal comprometido en la atención integral de niños y niñas de 3 a 5 años” (PEI, 2019)

Esta visión ha consolidado más la motivación de la institución para el desarrollo de diversas acciones como las GIAS, implementación de proyectos y la generación de alianzas, los cuales están orientadas en un enfoque socio constructivista del aprendizaje al igual que la experiencia del proyecto Ludopedia de la presente investigación.

Las familias de los niños y niñas son en su mayoría jóvenes que poseen un oficio u profesión para solventar sus hogares, existen en algunas aulas familias monoparentales, ciertos conflictos en el hogar ello se ha manifestado durante las entrevistas realizadas a las docentes. Por otro lado, las docentes han hecho énfasis en que el estilo de crianza.

4.1.2. Situación inicial de la experiencia

Se narra la situación antes de gestionar la implementación de Ludopedia y la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia.

4.1.2.1. Gestión de la implementación de Ludopedia

La implementación de la ludoteca comunitaria e investigativa Ludopedia, nace cómo idea proyecto del equipo Educando Juntos, compuesto por cuatro estudiantes del último año de la Carrera de Educación de la UPCH con la finalidad de promover actitudes positivas en los niños y niñas, las cuales corresponden como competencias del área de Personal Social propuestas por el Minedu incorporando transversalmente las demás áreas curriculares.

Se presentó la propuesta alrededor de tres instituciones para la intervención con Ludopedia. No obstante, al realizar una ardua búsqueda de una escuela se consideró que el perfil que debía cumplir era con la facilidad de la distancia hacia nuestro centro de estudios, un espacio disponible para implementar la ludoteca investigativa y comunitaria, la disponibilidad de realizar nuestras prácticas preprofesionales en dicha institución, y obligatoriamente ser una institución que se encuentre en una zona de riesgos psicosociales que necesite fortalecer el

desarrollo de competencias en el área de Personal Social según su diagnóstico institucional, para evaluar el impacto de Ludopedia.

Sin embargo, para la implementación y la ejecución de este proyecto se necesitó de un presupuesto. Por ello en un inicio se pensó realizar actividades para recaudar fondos y mientras tanto seguir capacitándonos con respecto a la filosofía Reggio Emilia para incorporarla a la propuesta lo más pertinente posible. No obstante, se decide postular también al VI Concurso de proyectos de promoción de la responsabilidad social herediana de la Dirección de Responsabilidad Social Universitaria (DURVIS) para la financiación de esta iniciativa, de los cuales eran 56 proyectos que se presentaron y se elegirían solo ocho, finalmente Ludopedia cumplió con las bases y requisitos del concurso.

4.1.2.2. Gestionar Ludopedia implementada con el enfoque Reggio Emilia

Para elaborar la propuesta de intervención se tomó como principal referencia la capacitación de Uso de Ludotecas ejecutadas por el programa Entrelazos de la ONG Sumbi y la guía de Ludotecas de la misma institución. No obstante, en el equipo de coordinación consideramos en darle un valor agregado en cuanto a la organización del espacio, materiales e incluso a una ruta de intervención que no afectara a las rutinas de evaluación propia de los niños y niñas en la institución educativa que se deseaba implementar el proyecto. Por ello a partir de las visitas a un colegio de pedagogía alternativa Reggio Emilia y realizar prácticas en aquella institución, permitió dar forma a la propuesta de Ludopedia en cuanto a la organización del espacio.

4.1.3. Actividades relevantes de la experiencia

Tabla: 6

Actividades Claves de la experiencia

Actividades	Fecha	Actores	Resultados
Firma del convenio con Durvis	15/05/18	Representante Legal de la universidad de Ludopedia Durvis Decano y docentes de la facultad	Gestión de recursos para la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia.
Diseño de Ludopedia	04/ 02/2019	2 Coordinadores	Gestión de diseño, organización y distribución mobiliario y materiales.
Planificación de intervención en Ludopedia.	17/ 07/18 y 13/08/09	Coordinadores de Ludopedia Docente de prácticas	Gestión de planificación de la ruta de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia. Con actividades basadas en proyectos y unidades en el marco del desarrollo de actitudes positivas para la convivencia pacífica.
Desarrollo de actividades	02/04/2019		Gestión de ejecución de actividades ludo artísticas en Ludopedia.
	al		Trabajo Colaborativo y cooperativo
	02/07/2019	Coordinadores voluntarios	Convivencia pacífica
	Intervención realizada en Ludopedia	Niños y niñas Padres y Madres	Promoción de aprendizajes en diversas áreas: Comunicación Matemáticas Psicomotricidad Personal Social
	02/09/ 2019 al 22/11/2019		
Talleres y conversatorios	04/04/2019		Gestión de plan de intervención con familias en cuanto a
	16/04/2019	Coordinadoras	Autorizaciones de registro
	06/05/2019	Directora	Importancia del juego
	26/08/2019	Padres y Madres	Lenguajes del amor
	27/08/2019		Vínculos socio afectivos
	15/11/2019		Tiempo de calidad
Capacitación con docentes	19/03/2019 27/03/2019 11/04/2019	Docentes Directora Coordinadoras voluntarias	Gestión de planificación para intervención en diversos temas: Actividades de integración Ludopedia (origen, bases teóricas) Emociones

4.2. Descripción y reflexión crítica de la experiencia

A continuación, se presenta el inicio de la experiencia, después los conocimientos previos que se tenían; seguidamente se describe cada uno de los hitos más relevantes en las cuales detallan la gestión de la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia en cuanto organización del espacio, planificación, actividades realizadas con docentes, niños y familias; posteriormente se muestra la diferencia entre la situación inicial y final y los elementos o factores que facilitaron o dificultaron el trabajo de gestión.

4.2.1. Inicio de la experiencia

Al inicio, se realizó la firma inmediata del convenio con la oficina de Durvis y el equipo Educando Juntos (coordinadores voluntarios) para gestionar recursos para la implementación de Ludopedia en la institución seleccionada, seguidamente se realizó la presentación del proyecto de Ludopedia en cuanto a su justificación, implementación, planificación, rutas de trabajo a toda la comunidad educativa (directora, docentes y familias), se realizó las gestiones correspondientes para la autorización legal del espacio a seleccionar para Ludopedia con la Ugel N° 02 y las gestiones para la remodelación del espacio para la implementación de Ludopedia

4.2.1.1. Firma del convenio con Durvis

Se recibió la lista de ideas proyecto que cumplieron con los requisitos solicitados por Durvis a través de un correo electrónico invitando a los coordinadores de cada proyecto a la ceremonia de presentación de los proyectos seleccionados del VI Concurso de Proyectos de Promoción de la Responsabilidad Social Universitaria y suscripción del convenio de asignación de recursos.

La firma del convenio se realizó el 15 de mayo del 2018 en la sala del consejo universitario donde se especificó los términos y condiciones de uso del fondo designado en cuanto a:

Pertinencia social: Referido a intervenciones que responde a necesidades o problemas del ambiente social e institucional.

- Eficacia: Referido a intervenciones dirigidas a logro de objetivos en las dimensiones de Responsabilidad Social.
- Sostenibilidad: Referido a intervenciones que generen procesos que perduren más allá de la culminación del proyecto. De ser posible que logren institucionalizarse.
- Respeto a la autonomía y ejercicio ciudadano: Promueva la participación y la decisión autónoma y ciudadana de los socios por el desarrollo, respecto a las intervenciones, dejando de lado concepciones y prácticas que generen dependencia y asistencialismo
- Promoción de la innovación producción tecnológica: creación de y producción de tecnología apropiada y apropiable en educación que contribuya con la sostenibilidad de la intervención.
- Prevención del ambiente: La intervención muestra una preocupación por la preservación y mejora del ambiente. Debe prevenir, vigilar y evitar el daño ambiental. (Convenio Durvis, 2019).

4.2.1.2. Presentación del proyecto Ludopedia

A. Directora y comité de gestión

Representantes de Durvis y el equipo Educando Juntos se dirigieron a la I.E N° 0057 para realizar la presentación del proyecto, a la directora y encargados de gestionar el jardín, se inició a las 8:00 am y realizó una ponencia que duró aproximadamente 1 hora y media.

Para entablar un ambiente de confianza con las personas que estaban presentes se propuso realizar un juego corporal corto; después, se realizó una retroalimentación donde se hizo mención la importancia del juego en la vida de las personas para producir aprendizajes.

La presentación estuvo a cargo de los coordinadores y un asociado al proyecto. Al finalizar, se pidió que la directora y los presentes comentaran un poco sobre la percepción que habían tenido sobre el proyecto Ludopedia y si es que aceptaban que se ejecute en el centro educativo. Luego, de realizar una conversación con respecto a los costos y condiciones que se exponían, aceptaron la intervención de trabajar con Educando Juntos e implementar Ludopedia en el centro educativo.

B. Docentes

Se realizó una previa coordinación con la directora del centro educativo. En esta oportunidad tres de los coordinadores del proyecto fueron a la institución educativa para continuar con la presentación de Ludopedia con las docentes.

Se realizó un intercambio de contenidos a través de la práctica docente en cuanto a ludotecas y gestión de emociones. Se llevó a cabo una presentación de Ludopedia y se recibió apoyo por un equipo de la misma escuela.

Cabe resaltar que la Facultad de Educación otorgó el permiso a tres coordinadoras que realizaran sus prácticas preprofesionales en dicha institución por ese motivo se comentó que durante lo que restaba del año, las coordinadoras acompañarían dos veces por semana para conocer la dinámica del centro y se pidió compromiso de parte ellas para lograr con los objetivos señalados en un principio.

C. Familias

Esta presentación se contó con la participación de 70 padres de familia o cuidadores y tutores de los niños y niñas de las edades de 3, 4 y 5 años. En el transcurso de la ponencia de este evento surgieron algunos imprevistos que estuvieron fuera del alcance del equipo de coordinación Educando Juntos (suspensión de energía eléctrica, espacio reducido para abarcar

la cantidad de padres, cuidadores o tutores y materiales); sin embargo, se logró realizar la presentación.

Una de las coordinadoras dio apertura a la presentación, sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos e hijas. A nivel de todas sus dimensiones de desarrollo, para mayor fundamentación se brindó algunos datos sobre ¿Qué pasa en el cerebro de los niños cuándo juegan? Luego, se realizó una dinámica, un juego emocional, dónde se enfoca principalmente en hacer conscientes a los padres que nuestras emociones influyen en nuestras actitudes y comportamiento.

La dinámica “Démonos un respiro” consistió en proporcionar un globo a cada asistente y se invitó a que lo inflaran. Al mismo tiempo fue mencionando que piensen en todas sus dificultades, problemas. Posteriormente se pidió que lo ataran con un nudo el globo para que quede almacenado y compactado todo ello. Para que finalmente se indicara que revienten el globo y así ello tuvo el significado de que ellos pueden manejar esos problemas.

Seguidamente, otra de las coordinadoras realizó la presentación del proyecto Ludopedia, un lugar donde el juego sana heridas. Mencionó que el juego es un derecho universal de los niños, así como la importancia que tiene desde pequeños hablar a los niños de las emociones y qué impacto tendría en sus hijos el trabajo de Ludopedia. Por ello se les pidió escribir ¿Qué es lo que esperaban de sus hijos a un futuro? Para que una vez leído estos mensajes se mencionó como se relacionaba a ello con Ludopedia y de qué manera aportaría a ello con su intervención.

Para el término del encuentro, la tercera coordinadora invitó a los padres de familia, cuidadores y/o tutores a trasladarse a un espacio dónde había dos juegos preparados para ellos con la finalidad de que vivencien las sensaciones que nos brinda el juego, así como su importancia y los diversos aprendizajes que se promueven a través de este. Finalmente, se les pidió por favor que firmaran las autorizaciones para la toma de registro audiovisuales con fines pedagógicos.

4.2.1.3. Gestiones para la autorización de la implementación de Ludopedia

Después de haber realizado las presentaciones el equipo Educando Juntos se reunió con la directora para observar que espacios de la institución eran viables para implementar Ludopedia; por ello para recibir asesoría y autorización legal por parte de la Ugel N°02 la directora ingresó en dos ocasiones a la mesa de partes un oficio donde se hace solicitud de un profesional técnico para la implementación de una ludoteca, debido a que no había respuesta por más de un mes de espera por parte de la Ugel. El primero se realizó en el 06 de agosto del 2018 y el segundo fue el 21 de septiembre del mismo año.

Luego del ingreso del segundo oficio el 25 de noviembre del 2018 se recibe la asesoría solicitada anteriormente. La directora comunica que el ingeniero de la Ugel N° 2 se presentó para hacer la respectiva inspección sobre los posibles espacios para Ludopedia (la cocina de la I.E. y el vestíbulo que habían sido de considerados desde un inicio). Primero se visitó el espacio del hall en cual se tomó las medidas del largo, ancho y alto; a partir de ello el ingeniero sugirió que este lugar no es propicio debido a que no cumple con las medidas básicas de seguridad como la iluminación, zona segura en caso de sismos y ventilación. Además de considerar que al cerrar dichos espacios se reduciría el espacio más de lo provisto.

Por ello habiéndose descartado esta opción, se pasó a inspeccionar el segundo espacio que es la cocina que las docentes suelen utilizar ocasionalmente para realizar sus cumpleaños y calentar sus alimentos. Sin embargo a pesar de ello la directora manifestó que las docentes no tenían ningún inconveniente en ceder este espacio, puesto que tienen otra cocina, la cual también es utilizada con el mismo fin, además cabe resaltar que la puerta de este espacio da para un pasillo donde se encuentran los armarios con materiales de las aulas de los turnos mañana y tarde por esa razón ingeniero brindó las siguientes sugerencias: la puerta trasera debe anularse, ya que no es seguro que los niños pasen por el pasillo por los armarios; por temas de

iluminación y seguridad. Por ello, la mejor opción es que en el espacio se abra una puerta hacia el patio. Para ello es necesario romper la pared y anular puntos de agua de los lavaderos que impiden abrir la puerta, además de ubicar una puerta que dirija a los niños y niñas al patio por seguridad.

4.2.1.4. Gestión de remodelación del espacio designado para implementar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

Se llevó a cabo una reunión con la directora de la institución, donde se presentó la carta de aprobación para la remodelación del espacio, cuyo fin sería ser utilizado para la instalación de Ludopedia. Asimismo, se recibió al especialista en construcción, quien evaluó el lugar para empezar con dicho trabajo. En este día nos dio algunos alcances sobre lo que se tenía que hacer, en cuanto a demolición, reestructuración de tuberías y remodelación y los materiales a utilizar. Cabe resaltar que se acordó empezar dos días después del mismo mes.

Con los materiales especificados por el especialista, dos coordinadoras del equipo Educando Juntos se encargaron de realizar la primera compra de materiales y las llevaron a la institución educativa. El personal encargado de realizar el trabajo procedió a revisar el contrato por ambas partes para luego firmarlos, luego se hizo la segunda compra de los materiales que no se especificaron en la primera lista y se inició con el trabajo.

Al cabo del mes de noviembre se finalizó con el primer trabajo de remodelación, que consistía en reestructurar la pared y hacerla accesible para colocar una puerta, además de la nivelación del piso entre otros criterios, los cuales están especificados en el contrato; asimismo, se procedió a cancelar el pago total de la mano de obra.

Una vez culminada con las remodelaciones los meses de enero y febrero el equipo de Educando Juntos tuvo la oportunidad de recibir capacitaciones sobre el enfoque Reggio Emilia gracias a

una directora de un centro educativo que trabaja con el mismo enfoque. Gracias a ello se pudo hacer un diseño y organización pertinente del espacio en Ludopedia.

4.2.2. Conocimientos que se tenían antes de la experiencia

Antes de iniciar la experiencia se tenía cierto conocimiento en cuanto a la gestión de ludotecas.

4.2.2.1. Gestión de Ludotecas

Los actores educativos (directora y docentes) que intervinieron en la experiencia tenían conocimiento desde su rol lo que implicaba el trabajo en área profesional. Sin embargo, con respecto a la gestión de ludotecas se tenía el concepto que era una ludoteca y que el juego principal era la actividad que se realizaba. Más desconocían en torno a la gestión: la planificación de actividades netamente lúdicas que si están vinculadas al desarrollo de competencias y el acompañamiento que se tiene que realizar como docentes.

Las familias, cuidadores y tutores de los niños de 3,4 y 5 años manifestaron desconocimiento en cuanto a que era la finalidad de una ludoteca, cuál era la dinámica que se tenía en este espacio, y como ellos estaban involucrados, pero si tenían en claro a la actividad principal que se realizaba en ella, en este caso el juego. Para ellos era una actividad los niños disfrutaban y a través de ello replicaban ciertas conductas, además de brindarle ciertos beneficios en cuanto a su desarrollo y aprendizaje.

Le ayuda a despejarse a desestresar la mente y bueno a veces tan en el caso del adulto y los niños a veces, aunque uno no lo crea nosotros los problemas que tenemos lo transmitimos. Por decir si ven que yo trato mal a mi esposo él ve eso y va a agarrar y va a tirar los juguetes. Entonces cuando uno le dice hijito tranquilízate vamos a ir a jugar él se va a desestresar. Por eso el juego es muy importante porque va a ayudarlo a él a desestresarse y desarrollar la mente. (Madre de Familia)

El juego desarrolla capacidades motoras. (Madre de Familia)

Para el desarrollo del niño. (Madre de Familia)

Desarrolla su creatividad y ellos aprenden jugando. (Madre de Familia)

A veces olvidamos que tenemos un compromiso con nuestros hijos y por eso debemos pasar más tiempo con ellos a través del juego. (Madre de Familia)

El proceso de formación profesional docente del equipo de estudiantes de Educando Juntos se realizó en paralelo a la gestión de implementación de Ludopedia. A nivel teórico se comprendió gracias a ello que la gestión del docente trasciende más allá del aula, considerando dentro de ello la planificación pertinente de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, un acompañamiento pertinente mostrar interés por la innovación educativa y como llevarla al aula, comunicación constante con las familias y la búsqueda de recursos en caso de necesitarse para contribuir con los aprendizajes en el aula.

4.2.2.2. Gestión de Ludoteca con enfoque Reggio Emilia

Antes de iniciar con las gestiones correspondientes en la cual se incluía el diseño y organización del espacio. Las docentes manifestaron que conocían ciertos aspectos del enfoque Reggio Emilia en cuanto a estética y organización de contexto. No obstante, les surgió muchas interrogantes con respecto a cómo ello se iba a realizar una ludoteca en un espacio más reducido y como está se incorporaba con la Programación Curricular del Minedu.

Bueno como ustedes cuando llegaron fue muy interesante para la institución educativa y sobre todo cuando ya se vio la implementación nos gustó bastante por la forma como se estaba dejando los materiales para los niños cierto es que según del autor Loris Malaguzzi. A pesar de que ustedes nos contaban como se iba a trabajar, pero mientras se fue dando este tiempo se fue mejorando. (directora de la I.E.)

Los estudiantes que conformaban el equipo de Educando Juntos tuvieron la oportunidad de conocer experiencias innovadoras con respecto a este enfoque y de visitar dos escuelas que lo incorporaron tomando en cuenta su realidad y contexto educativo. Sin embargo, no existían antecedentes de Ludotecas comunitarias o investigativas que hubieran trabajado con este tipo de enfoque y sus principios. Por ello al ser una experiencia totalmente nueva, se supo que como prioridad antes de empezar a diseñar la propuesta de intervención en la escuela se debía conocer primero el contexto social y educativo de las familias, para gestionar de manera pertinente la incorporación de este enfoque de manera amable.

4.2.2.3. Gestión de proyectos

Las docentes de la institución tenían en claro que un proyecto a nivel institucional tenía etapas de planificación, ejecución y evaluación de resultados. Ello se evidenció en todos los proyectos que figuraban en su PEI sin embargo al momento de incorporar la sostenibilidad fue un punto débil el cuál incluso la misma directora mencionó en nuestra primera reunión.

Por parte del equipo de Educando Juntos se tuvo claro que el trabajo se tenía que dar de manera articulada entre todos los actores involucrados de manera directa o indirecta, puesto que de esto o no dependía la ejecución pertinente de la experiencia, además de la administración correcta de los recursos para la viabilidad de la implementación de Ludopedia, buscar las alternativas de monitoreo, la sostenibilidad que debía poseer de esta experiencia y generar aliados que nos ayudaran a enriquecer la experiencia.

4.2.3. Descripción de la experiencia

Durante la experiencia se destacaron los siguientes hitos: La designación de cargos para gestionar la organización de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia, gestionar la planificación y ejecución de actividades en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia y gestionar una escuela abierta con las familias y docentes en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia.

4.2.3.1. La génesis de una democracia para gestionar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

El grupo de estudiantes decidió fundar un equipo de coordinación para poder gestionar y administrar los recursos destinados por la oficina de DURVIS y nace como iniciativa Educando Juntos a fin de poder designar cargos y roles de los miembros para un trabajo organizado, planificado y consensuado en Ludopedia. Todo lo que anteriormente se menciona a fin de iniciar un trabajo centrado en crear condiciones para la sostener democracia como una de las características principales de la experiencia, tal como señala el fundamento de relación del enfoque Reggio Emilia.

a) Roles y funciones en democracia

Las primeras reuniones con el equipo de Educando Juntos se realizaban por las tardes en la universidad. Para determinar una gestión pertinente se denominó coordinadores por áreas, esto no dejó exento de que los coordinadores colaboren en las áreas que se requiera apoyo.

El equipo educando juntos se organizó de la siguiente manera con los cargos: Coordinación general (cargo que velaba por ejecución de las demás áreas y el aporte de estas eran llevadas a una reunión para tomar acuerdos en consenso), Recursos humanos e investigación (cargo que tenía por responsabilidad velar por el bienestar de los actores involucrados además de monitorear que las propuestas de intervención estén alineadas a los objetivos de Ludopedia), Secretaria de prensa y difusión (cargo encargado de mantener el flujo de la información en redes sociales, informe de distribución de recursos, escritura de libro de actas, horarios de intervención, entre otros), logística (organización del mobiliario, transporte de mobiliarios y realización de un inventario).

b) Gestionar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia implica generar espacios de nuevas competencias del desempeño docente e innovación educativa

En un principio se tenía pensado separar las prácticas pre profesionales como un curso independiente de Ludopedia como un proyecto de responsabilidad social. Sin embargo, después de reuniones con nuestra docente de prácticas nos sugiere de analizar la posibilidad de gestionar Ludopedia como nuestro ambiente de prácticas sin dejar de ser cumplir el sentido de responsabilidad social con la finalidad de optimizar el tiempo y desarrollar actividades como la gestión y liderazgo de manera independiente sin la intervención de maestra de aula directa.

Ello al comienzo fue un reto para el equipo de Educando Juntos puesto que se tuvo que alinear la propuesta que demanda la malla curricular y el objetivo de responsabilidad social que, apuesta en el marco de la convivencia pacífica, además de la opinión a nivel de equipo que aún se encontraba en proceso de formación profesional.

4.2.3.2. Implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

El haber culminado con la remodelación del espacio fue un primer paso para ambientar Ludopedia. El segundo paso fue el diseño del lugar en cuanto al mobiliario y su ubicación de acuerdo con los contextos planificados. El tercer paso fue organizar los materiales en los contextos y finalmente se ambientó cada contexto para dar una identidad a Ludopedia sin dejar de lado las condiciones de autonomía y seguridad.

a) Implementación con contextos cotidianos y transformables

En un principio se diseñó un espacio para variados contextos como el de hogar, construcción, arte, música, psicomotricidad, juegos tranquilos y biblioteca. Sin embargo, debido a las medidas del espacio se redujeron a seis que fueron un espacio de encuentro y 5 contextos: hogar, biblioteca, concentración, construcción y arte y diseño. Puesto lo que se quería de estos contextos es que sean transformables, es decir que no solo sean utilizados para la hora de juego libre sino también para el desarrollo de las actividades ludo artísticas. Para la implementación del mobiliario de los contextos se consideró el fundamento de

polisensorialidad por ello se decidió respetar el color natural de elementos como los muebles de manera que solo fueron barnizados y los muebles de melamina se seleccionaron en color blanco para mantener el sentido de estética, luminosidad y armonía con las paredes. Todo ello brindó un espacio de quietud y calma para que los niños puedan sentirse bienvenidos a investigar el espacio a través de la estética. Los contextos que más expectativas generaron fueron el del hogar, arte y diseño y concentración. Cuando se invitaba a escoger los cupos en estos espacios se podía apreciar que estos se acababan. Mientras que biblioteca era un contexto con el que los niños interactuaban salvo si se iba a realizar una actividad con las marionetas o cuentas. Incluso algunas veces este espacio fue para acoger emociones que los niños sentían cuando venían a Ludopedia cuando se encontraban tristes.

¿Qué les gusta de Ludopedia?, decían: El contexto de hogar, los juegos de miniatura, Arte, todo. Nos dimos un abrazo entre todos y nos dirigimos a los salones. (REG-DCC-2019)



Figura 1: Contextos de Ludopedia (de izquierda a derecha) hogar, biblioteca, concentración, construcción y arte y diseño.

b) Los materiales y juguetes en los contextos de Ludopedia.

Mientras se gestionaba los fondos destinados se decidió comprar algunos materiales básicos para empezar a realizar actividades ludo artísticas en Ludopedia e ir implementando cada cierto tiempo debido a los percances con los horarios de la universidad. Si bien la mayor parte del

fondo cubrió la mayoría de los juguetes y materiales fue necesario que la institución también aportara para la ambientación ya que la mayor parte de los recursos se gestionaron para la remodelación del espacio.

Por ello los materiales se gestionaron con la misma institución a través de un libro de actas las donaciones de materiales de escritorio, papelería y juguetes, y algunas familias decidieron de manera voluntaria una colaboración, lo cual permitió incluir otros elementos necesarios.

Asimismo, algunos miembros del personal docente y directivos de nuestra facultad decidieron donar algunos juguetes y materiales que permitió mayor variedad a los juegos en los contextos de los niños y niñas.

Para ubicar los materiales en los contextos se consideró el fundamento de constructividad razón por la cual los juguetes fueron seleccionados y colocados de acuerdo con el logro de competencias del Programa Curricular, además de estar alineadas a la propuesta del proyecto. Por ello en esa línea la organización de materiales tenía una intención y un propósito de aprendizaje que se redactaba en el esquema de implementación de contextos. (véase anexo 2).

Determinando la presentación de contextos de la siguiente manera



Figura 2: Ludopedia con los materiales y juguetes organizados por contextos.

En cuanto a constructividad se alineaba a la implementación de contextos el fundamento de osmosis, una muestra de ello era el contexto de hogar. El cual se diseñó de tal manera que se asemeje a una casa de dos niveles: en el primer nivel se encontraba la cocina la cual tenía una mesa, un tablero del menú del día (si en ese día la propuesta demandaba la preparación de alguna receta), un mueble de cocina con respectivos utensilios de diversos tamaños y colores neutros. En el segundo, el dormitorio el cual tenía elementos cotidianos como un perchero, un tocador, objetos de cuidado y muñecas de diversas texturas. A través de este contexto se promovió el orden, la autonomía y la convivencia pacífica.



Figura 3: Contexto de hogar (2 niveles: cocina y dormitorio). Materiales y juguetes de la vida cotidiana: utensilios de cocina, accesorios del dormitorio, perchero para prendas de vestir, entre otros.

Para organizar e implementar el contexto de concentración y construcción se tomaron en cuenta los fundamentos de osmosis y constructividad respectivamente. En el primero, se encontraban

elementos de la vida cotidiana como muñecas en un parque de diversiones, el doblado de servilletas, clasificación de menestras, traspasado de cuentas tal como indica su nombre la función de este espacio era promover la quietud y la calma a través de las interacciones de trabajo cooperativo. Mientras que el segundo, tenía la función de promover el desarrollo de competencias en el área de ciencia y ambiente y matemáticas.

En caso del contexto de Arte y diseño se tomó como pilar fundamental el fundamento de polisensorialidad con lo cual ayudó de manera eficiente en cuanto la organización y estética después del desarrollo de actividades de los niños y niñas. Asimismo, se logró promover de manera eficiente el desarrollo del área de matemáticas con los desempeños de criterios de agrupación además de considerar el principio de narración, donde figuraban documentaciones con el sentido de comunicar las actividades y progresos a los niños y niñas en cuanto a sus producciones.



Figura 4: Contextos de Arte y Diseño (al fondo) contiene plumones, colores, crayones ubicados por gamas de colores entre cálidos y fríos, documentaciones en la parte superior sobre actividades realizadas en ese ambiente (posibilidades de lenguajes de expresión). Al costado, el de construcción materiales organizados por color tamaño, forma o especie (criterios de agrupación en ambos contextos).

c) Ludopedia y sus espacios que promueven autonomía

Cuando se diseñó el espacio fue pensado con la finalidad de promover autonomía en los niños y niñas., las docentes consideraban que era un espacio adecuado por la presencia de algunos materiales como los envases de vidrio de las témperas o el altillo del contexto del hogar.

Sin embargo, tanto en la etapa piloto como en la ejecución de la segunda etapa los niños y niñas demostraron autonomía y no hubo incidentes con respecto al uso del material.

La autonomía no solo implicaba en el uso y la limpieza en el uso de materiales y juguetes. Sino también en la repartición de materiales y cuidado de objetos personales. Algunos niños y niñas tenían calor y dejaban sus casacas en un perchero, se tenía en claro que debían acordarse de quién era cada prenda para que no se confundiese; al momento de olvidarse debía volver por su prenda.

Asimismo, en la misma línea del desarrollo de la autonomía los niños y niñas en las diversas actividades, tenían que ser conscientes de que el espacio era de uso para todo el jardín por ende debían guardar cada cosa en su lugar una vez culminada las actividades, además de limpiar el espacio del cual habían hecho uso, para que ingresara el siguiente grupo de niños y niñas.

“Al finalizar, cada niño fue a lavar sus materiales de trabajo y luego limpiaron el piso.” (CDCI-P13-2019)

4.2.3.3. Planificación y ejecución de actividades en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia para los niños y niñas

El trabajar en sintonía y de manera colegiada evidencia una pertinente gestión educativa y el trabajo bajo el fundamento de relación. Una evidencia de ello es que realizaban reuniones con la directora y con las maestras una vez al mes de manera de extenderlos en Ludopedia para continuar y evitar confusiones en los niños y niñas. En un inicio se manejó de esa manera. Sin embargo, al tomar en cuenta que entraban niños de diversas aulas de una sola edad solo se toma

en cuenta los temas relacionados a fechas cívicas y se empieza a tomar prioridad proyectos relacionados a la convivencia pacífica para no perder el objetivo de Ludopedia.

Se decidió después de ejecutar el piloto con el primer turno de la mañana, se consideró que se iniciara con una misma unidad de aprendizaje para las tres edades (3,4 y 5 años), esta planificación estaba orientada a la integración y adaptación de los niños puesto que eran de diferentes aulas y el espacio era nuevo para ellos. (DDG-CPGI-2019)

Esta unidad esta propuesta en base a las primeras experiencias que los niños y niñas tendrán en Ludopedia, será un espacio en el que se conozcan entre ellos mismos, a las voluntarias (Andrea, Lizet y Lucila), el ambiente de Ludopedia, con ello el trabajo que se realiza en este; ya que provienen de diferentes aulas (DDG-UDD-2019)

Una vez ejecutado la unidad de aprendizaje se recogió de acuerdo con los intereses y potencial de los niños y niñas proyectos a partir de sus propuestas:

Durante las últimas semanas de trabajo con ellos, se han observado distintas actitudes de compañerismo en las actividades en comunidad, tales como pensar en lo que a un niño le falta durante la hora de la comida y buscar la forma de solucionar la problemática, prestar una casaca cuando el otro sienta frío, realizar demostraciones físicas de afecto y sobre todo, la información recogida de los padres y madres quienes durante una actividad conjunta mencionaron las cualidades y aspectos positivos de sus hijos. En tal sentido, se ha visto conveniente que la temática a realizar en este proyecto tenga como objetivo principal evidenciar y potenciar estas cualidades a través de actividades de cooperación, actividades artísticas y actividades auténticas. (REG-PPA-2019)

Cada intervención con los niños y niñas era planificada con anticipación bajo la siguiente ruta de momentos que cada coordinadora encargada del grupo etario debía respetar con la finalidad

de cumplir con el fundamento de relación ya que fue un acuerdo que se acordó durante las reuniones colegiadas para cumplir con el propósito de Ludopedia.

Tiempo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
30 min	Organización y ambientación de aula				
15 min	Reunión de encuentro				
5 min	Descarga emocional y relajación				
25 min	Actividad lúdica				
	Ciencia y ambiente	Personal Social	Matemática	Comunicación	
15 min	Despedida				

Organización y ambientación de aula: Durante este momento se buscaba que los espacios estén acondicionados y provocados en función a la actividad del día o la semana (los elementos incorporados variaban desde imágenes, documentaciones, alimentos, utensilios, escritos con la propuesta del día, entre otros), conforme al principio de epigénesis. Esta actividad se realiza de manera colectiva entre las voluntarias con previa coordinación. Ello con la finalidad de promover la investigación por propia iniciativa a través del afianzamiento en los niños y niñas.

Reunión de encuentro: Conforme al fundamento de relación este era un espacio en el cual los niños y niñas son acogidos por las voluntarias, donde se realiza el saludo brindó un espacio para libre expresión velando por el bienestar integral del niño o niña.

Descarga emocional y relajación: Bajo el fundamento de identidad es en este momento donde los niños y niñas realizan una actividad relacionada al movimiento y expresión corporal, luego se brinda un espacio para la regulación del ritmo cardíaco por medio de diversos recursos (vela,

tapete, radio, entre otros) y estrategias (yoga o meditación, músicas con ritmo relajante, entre otros).

Actividad lúdica: El principio de taller permitió que los niños y niñas a través de juego descubren herramientas para lograr la gestión pertinente de sus emociones, en compañía de las voluntarias y su adulto cuidador, en caso sea necesario.

Despedida: En este momento donde el principio de habitabilidad cobra vitalidad debido a que se realiza un recuento de lo realizado durante el día, se recogen las experiencias y progresos de los niños y niñas que quieran participar y finalmente regresan a sus aulas en compañía de las coordinadoras a cargo.

a) Programar para atender de manera individualizada y pertinente

Como se mencionó en un principio la capacidad máxima de aforo para desarrollar las actividades ludo artísticas era de 15 personas. Por ello se generó buscar estrategias para poder atender a la mayor cantidad de niños de cada aula.

a.1) En grupos pequeños nos conocemos mejor

En un principio se tuvo en cuenta el aforo reducido de 15 personas como máximo para realizar actividades ludo-artísticas. Para acordar el ingreso de los niños y niñas se distribuía en dos grupos el primer grupo era de 3 años con 6 niños de las aulas Rojo, Rosado y Lila; mientras que 4 y 5 años era el segundo grupo se considera 10 niños de las aulas Celeste, Amarillo, Naranja. Verde y Azul.

No obstante, para el segundo periodo se decide ordenar en horarios con previo aviso y coordinación a las docentes para una mejor gestión de aulas, presentación de informes y no interrumpir procesos de aprendizaje y evaluación en las aulas. Para ello se designó una coordinadora por edad tanto como docente y del equipo Educando Juntos. Ello permitió una dinámica más fluida y mejor ejecución de actividades.

Esta primera visita nos permitió recoger sus intereses y necesidades para que a partir de ello planificar actividades de intervención pertinentes para los niños y niñas. De la misma manera se van acercando a la dinámica y ruta de este ambiente. (DOC4-01-2019)

Cada grupo de niños y niñas que ingresaban disponían de la ruta y un plan de posibilidades. Este grupo reducido permitía desarrollar actividades personalizadas e individualizadas de acuerdo con sus necesidades e intereses de cada uno de ellos. Asimismo, brindaba un espacio acogedor y confiable donde se permitía desarrollar vínculos afectivos

Asimismo, cabe resaltar que el brindar actividades que se desarrollaron de manera colectiva dio un sentido de colectivo, donde fluyó el intercambio, indagación y construcción de aprendizajes de manera colectiva.

a.2) No todos funcionamos con todos

Durante la primera etapa piloto de Ludopedia solo se conocían a un grupo de niños y niñas que pertenecían a las aulas en las que, como practicantes de aula, los grupos fueron integrados de acuerdo a la recomendación de cada maestra. Producto de ello se conocía a los niños y niñas durante el proceso de ejecución. En algunas ocasiones existía ciertos grupos que exigían mayor demanda de atención por parte de nosotras, por ende, las dinámicas y las rutinas eran retrasadas.

Como resultado de la ejecución piloto se vuelve a organizar el ingreso de grupos, se determina que se ingresen por edades y dos niños por el aula. Se gestiona que las coordinadoras de Educando Juntos ingresaríamos a las aulas para conocer a los niños y niñas, además de realizar entrevistas a las docentes de aula, sobre las familias, intereses y necesidades de cada aula.

b) Proyectos desde la curiosidad e interés

No es un secreto que cuando se realizan proyectos en el aula todos los niños y niñas se encuentran involucrados al 100% y en cierta forma podría sonar desalentador. En caso de Ludopedia solía suceder con la edad de tres años, puesto que a su atención estaba centrada en el juego y el trato hacia los demás. Entonces su transición para las actividades de Ludopedia fue a través de actividades ludo artísticas de exploración de lenguajes de expresión y juego para luego finalmente a empezar diálogos más prolongados, o investigación de fenómenos a través de la experimentación. Para cuatro años su interés estaba centrado en la música y la producción en diversos lenguajes (pintura y modelado). Mientras que en cinco años el interés era los juegos de mesa, los juegos de cooperación y talleres de manualidades, que definitivamente eran llevados a ser conversados en la reunión de despedida.

En la documentación Globos en movimiento, los niños y niñas de tres años pasaron por la exploración del lenguaje de la danza con el objetivo de potenciar la empatía y responsabilidad. (REG-DOC-2019)

Los niños y niñas realizaron por primera vez en Ludopedia un juego cooperativo, el cual les permitió ayudarse unos entre otros además de esperar sus turnos. Con la ayuda de una canción el objetivo era que ningún globo se cayese, para ello a través de la retahíla del zapatito roto se seleccionó al encargado de quién lanzaría los globos para el resto del equipo. Se escogieron a diferentes encargados para que todos tuvieran la oportunidad. (DOC6-05-2019)

En la documentación Posibles temas de investigación, los niños y niñas de cuatro años acorde a los intereses observados durante la semana. (REG-DOC-2019)

Los niños y niñas de 4 años tuvieron para elegir entre cuatro opciones, según los posibles intereses observados durante las diversas actividades que se han ido realizando en

Ludopedia. Los posibles temas fueron: El tónico de rosas, podríamos realizar el nuestro, así como sus beneficios frente a nuestra piel. La música, surge debido a las preferencias musicales de los niños y niñas como el grupo musical BTS y el Rock, de esta forma se propone poder presentar cada una la música que más nos guste o crear una canción. El bebé, surge debido a un video musical, en el cual se veía el proceso del parto y el amor por parte de los padres para con su bebé, en este sentido se podría investigar los cuidados que debe tener un bebé, cómo crece dentro del vientre de la madre, entre otros. Finalmente, las conchitas de mar, este surgió a raíz de la presencia del material en el contexto de arte y diseño, por ello fue uno de los más impactantes para los niños(as), se podría investigar sobre los animales marinos o las características de este. (DOC5-14-2019)

En la documentación titulada Jenga los niños y niñas de cinco años utilizaron este juego de mesa con el objetivo de potenciar la capacidad de respetar turnos y centrar su atención. (REG-DOC-2019)

Los niños que ingresan a Ludopedia, presentan en la mayoría de las ocasiones dificultades para prestar atención o respetar turnos, estas necesidades evidenciadas, son tomadas en cuenta por el equipo, a partir de ello se generan propuestas lúdicas que contribuyan a favorecer estas capacidades, en tal sentido la actividad del día fue jugar jenga. Algunos niños conocían el juego, por lo que orientaron al grupo a reconocer las consignas propias del juego.

Cada quien esperaba su turno que le tocaba, se mostraron en completo silencio al momento de mover las piezas y la cara de asombro que cada uno mostraba cuando las piezas disminuían era basta. (DOC7-04-2019)

c) Programar desde la mirada del protagonista que aprende

Planificar las actividades era de suma importancia para evitar realizar trabajos improvisados, sobre todo estar centrados en los aprendizajes y la convivencia pacífica de los niños y niñas.

Por ello al empezar la redacción era centrada en las acciones que el niño y niña iba a realizar desde que ingresaba al espacio.

Seguido de ello los niños y niñas son invitados a organizarse en el contexto de arte y diseño para invitarlos a dibujarse con sus características la voluntaria se acerca para acompañarlos y escuchar sus comentarios. Al final la docente registra detrás de su trabajo lo que ellos comentan sobre sus características. (CPP-UDA-2019)

Por ello al iniciar las actividades se les daba la oportunidad de organizarse para iniciar con su plan de posibilidades de acuerdo con la propuesta del día.

Los niños y niñas realizaron su planificación antes y durante la realización de las actividades con la ayuda de Andrea, Lizet y Lucila lo cual permite respetar cada ritmo, necesidad e interés de aprendizaje.

Uno de esos momentos fue el plan para elaborar su tarjeta fue una actividad de mucha concentración que permitió a los niños(as) ser conscientes del trabajo que iban a elaborar a sus mamás y potenciar su creatividad al máximo. (DOC4-03-2019)

c.1) Talleres y actividades dentro de lo Ludo- artístico

En Ludopedia se realizaron diversas actividades que incluyeron la expresión gráfico-plástica hasta la danza y música en la exploración de diversas posibilidades desde los 100 lenguajes del niño.

El permitir esta posibilidad los niños y niñas de 3 años descubrieron formas de expresiones variadas que no necesariamente eran gráficas o el habla sino también a través del movimiento, el modelado o los trazos libres.

La primera experiencia centrada en el trazo libre con el lenguaje de la témpera fue ¿Qué posibilidades existen con el cartón y las témperas? (REG-CDCI-2019)

Los niños y niñas disfrutaron mucho tocando la t mpera con las manos, dejando su huella en el cart n. Lo hac an una y otra vez. (CDCI-P19-2019)

En la documentaci n titulada “Temperas y Pinceles”, donde evidencia la exploraci n de nuevas herramientas como pinceles para expresarse (REG- DOC- 2019)

Una actividad que invita a diversas posibilidades de acuerdo a la iniciativa de los ni os y ni as. As  mismo fue una experiencia nueva con los pinceles; sin embargo, ello no fue impedimento para explorar al m ximo su creatividad o el disfrute por descubrir su propia t cnica.

Asimismo, fue una actividad retadora la cual demandaba cuidado con los materiales, el respeto por el espacio del otro y el cuidado de uno mismo para evitar ensuciarnos m s de la cuenta. (DOC3- 06-2019)

De la misma manera el permitir explorar un lenguaje tambi n implica explorarlo en su totalidad para que los ni os y ni as descubran formas de expresarse y descubrieran nuevas t cnicas a partir de la experimentaci n.

Por ello en la l nea de seguir explorando el lenguaje de la t mpera se program  actividades con las cu les permitieran el uso de otras herramientas, tal como lo evidencia la propuesta: " Qu  posibilidades existen entre las burbujas y las t mperas? (REG-CDC-2019)

En este momento los ni os estaban conectados con la actividad y cada uno utilizaba los sopladores de burbuja como mejor le parec a, M, se concentr  en la actividad y se centr  en soplar para qu  las burbujas se forman a partir de la soluci n que  l ten a en las manos, por su parte J, V y L, contaban con estos sopladores y los utilizaban de brocha, sin embargo, despu s de que una de las docentes reconoci  de forma p blica el comportamiento de logro de M al intentar soplar las burbujas, las ni as empezaron a imitar la misma acci n del ni o. (CDCI- P24-2019)

Mientras que en la documentación titulada “Inicios a la lectura”, en la propuesta ¿Qué posibilidades de modelado tenemos con las masas?, mientras los niños y niñas modelaban figuras de su interés surgió el interés de tener el nombre de la figura creada y se introdujo a la conciencia fonológica.

Mientras se realizaba la actividad de las masas los niños y niñas al ver las formas realizadas de los animales: conejo, perro, oso, entre otros; se les presentó tarjetas con los nombres de estos y empezaron a dar indicios de lo que decía con ayuda de pronunciación de fonemas lo cual movilizó el interés de conocer más acerca de que decía cada tarjeta. No olvidando que se partió de lo concreto en función a los intereses, lo cual lo hizo más significativo. (DOC3-04-2019)

En cuanto el lenguaje del dibujo los niños demuestran un interés por el autoconocimiento puesto que en la documentación Interés por mi rostro los niños y niñas solían ir al contexto de arte y diseño para dibujarse viéndose a través de un espejo en los momentos de juego libre.

P, L y Y observan cómo Lizet y Lucila se dibujan mutuamente, ambos quieren ir también al contexto de arte y diseño. No sin antes guardar los juguetes en el contexto que se encuentran. Cuando se les otorga una hoja de sketch a cada uno cada desde sus posibilidades empiezan a dibujarse por sí solos. Este suceso se ha dado durante tres días. (DOC6-02-2019)

Por ello debido a ese interés a modo de proyección se programa actividades para el autoconocimiento a través del lenguaje del dibujo tal como se manifiesta en la documentación titulada El autoconocimiento es la clave (REG-DOC-2019)

En ese sentido, se ha programado esta actividad cuyo propósito principal es dar a fomentar el autoconocimiento de los niños y niñas mediante el dibujo real de sus cuerpos

Se observó que la mayoría de los niños sus siluetas empezaron a dibujar sus órganos internos, el cual fue un tema de conversación cargado de aprendizajes, puesto que conocieron donde se ubican los órganos como el corazón, los pulmones y también los huesos, asimismo, algunos exclamaron que no creían que eran tan grandes como las siluetas de ellos. Finalmente, otro tema importante a mencionar es el trabajo en equipo que esta actividad demandó pues se necesitó de uno más para dibujar la silueta. (DOC7-10-2019).

c.1.1) La cocina un espacio que se puede gestionar para mil posibilidades

Si bien en Ludopedia no se disponía un espacio netamente para “cocinar”, el hecho que se tratase de un espacio transformable por la posibilidad de poder movilizar las sillas y mesas. Se gestiona en conjunto tanto coordinadoras y docentes los ingredientes y utensilios necesarios para realizar las recetas.

Así mismo los aprendizajes más relevantes que se realizaron fueron los aquellos que estaban alineados a los objetivos de Ludopedia; la convivencia pacífica. Esto era posible porque al inicio en la reunión de encuentro se establecía un conversatorio con los niños y niñas y acordar lo que era una opción y no era una opción realizar desde el uso de los materiales o la conducta.

En el caso de la edad de tres años es donde las pautas relacionadas a salubridad y colaboración se lograban a través del acompañamiento sin dejar de lado de atender necesidades individuales de cada niño(a). Tal como se evidencio en la actividad “¿Cómo preparamos un snack saludable de manera colaborativa? (REG-CDC-2019)

Ya ubicados los niños, se procedió a entregar a cada uno una mazorca de maíz, y se indicó que individualmente se desgrana el choclo: Los niños de tres años a los que se atendió este día, aún presentan características de alarma en cuanto al desarrollo del lenguaje, motivo por el cual, en conjunto se les ayudaba a pronunciar las palabras de

cada uno de los insumos que se encontraban en la mesa, tales como, choclo, mondadientes, queso, mesa o plato.

Los niños empezaron a desgranar el maíz, algunos alegaban que “estaban muy duros”, así que, utilizaron su boca para poder lograrlo, ante esta situación se les indicó que podían hacerlo con la mano, pero si aplicaban otra estrategia como (girar el maíz para sacarlo o aplicar más fuerza) Asimismo, se les indicó que, por limpieza e higiene, tenían que hacerlo solo con sus manos para que de esta forma este todo limpio y se lo inviten a sus mamás.

Uno de los niños, observó que en la pared había una imagen de un maíz, inmediatamente dijo que era un “maiiii” Efectivamente es un maíz, dijo la practicante, tomó la imagen y la acercó al niño y juntos repitieron por varias ocasiones la palabra maíz. (CDCI-P35-2019)

Un punto adicional a los acuerdos anticipados era el aprendizaje colaborativo y cooperativo. Esto se daba en el desarrollo de la preparación de la receta; mientras cada niño(a) se encontraba en su proyecto individual se brindaban apoyo estudiante- estudiante para solucionar una dificultad.

Las voluntarias solo registrábamos los sucesos además de mediar situaciones en caso se necesitase de asesoría, caso contrario se apoyaba. Demostrando claramente que la autonomía desde las actividades cotidianas permitía desarrollar el potencial de los niños y niñas en cuanto a su motricidad fina y gruesa, resolución de problemas, convivencia, entre otros.

La actividad colaborativa “Preparamos brochetas de frutas” se tuvo en cuenta la organización del espacio de manera colectiva donde se dio la propuesta de asumir responsabilidades, desde acomodar el espacio pertinente, pelar y picar las frutas y la limpieza del espacio, fue un hecho que fue registrado, que fue desarrollado con mínima intervención docente (REG-DOC5-2019)

Los niños y niñas de 4 años dieron inicio a su preparación de las brochetas de frutas, por medio de la distribución de roles, A y A se encargaron de pelar los plátanos y picarlos, N y C se encargaron de pelar las mandarinas, Y y K comenzaron a armar su brocheta. Al cabo de finalizar sus responsabilidades todos llegaron a preparar su brocheta de frutas de acuerdo a sus posibilidades y gustos. (DOC5- 02-2019)

Por otro lado, la movilización de diversos aprendizajes se evidenció en este tipo de actividades con respecto a las áreas de matemáticas, personal social, ciencia y ambiente, comunicación, psicomotricidad. En la primera el concepto de cantidades y medidas; la segunda, proponer acuerdos de convivencia y la mantener la limpieza del espacio pensado para todos; la tercera, las hipótesis de cómo preparar galletas y describir los fenómenos al momento de mezclar los ingredientes para ser convertidos en masa, además de ver que cada ingrediente tiene una textura, peso y forma. En la cuarta, expresión oral y leer textos en su lengua materna. La última el desarrollo de la coordinación óculo manual (servir, mezclar, pelar, entre otros) y coordinación motora fina (amasar, mezclar, desgranar, insertar, entre otros).

Un ejemplo de ello fue la fecha cívica como el día de la madre, se gestionó planificó actividades que permitiera comprender que existen diferentes maneras de demostrar afecto a las personas que amamos, mediante la propuesta general ¿Cómo engréimos a mamá en su día? , dentro de ella se había dispuesto el contexto de hogar la propuesta “¿Cómo preparamos un postre para engréir a mamá? (REG-CDC-2019)

Los niños se sentaron en las sillas y miraron los elementos que estaban en la mesa. La primera pregunta que surgió de dicha situación fue la siguiente: ¿qué haremos con las galletas y el manjar? Entonces la practicante a cargo mencionó que en esta oportunidad había surgido un reto, el cual constaba de preparar un postre a la madre por su día, entonces los niños relacionaron la imagen con los insumos que se encontraban en la

mesa, entonces. La actividad se dirige en ese instante por la pregunta: ¿Qué creen que ha pasado con estos dos insumos para que lleguen a estar como se muestran en la foto?

Entonces uno de los niños mencionó que primero se debía moler las galletas para luego hacer un círculo, entonces el otro señaló que no era así porque las galletas no se pegan. Entonces, todos se lavaron las manos y experimentaron la primera hipótesis de su investigación.

Ya después de un momento, L pidió observar el rotafolio, aludiendo de que posiblemente ahí se encontraba el procedimiento y efectivamente, después se les mostró a ambos el procedimiento que se debía seguir. (CDCI-P2-2019)

Entonces con ello se demostró que la cocina no sea solo un contexto lúdico en sí mismo sino también que responda verdaderamente a un espacio cotidiano que pueda generar aprendizajes en toda área, la cual en esta experiencia respondió a un desempeño de Ciencia y Tecnología donde los niños propusieron alternativas de solución para preparar el snack y cómo podrían utilizar los ingredientes y utensilios propuestos.

c.1.2) La tecnología puede ser incluida de muchas maneras

Se gestionó gracias a la directora el préstamo de un parlante para poder incluir música en los diversos momentos de las actividades en Ludopedia.

Así mismo una de las gestiones más oportunas fue conseguir permiso de la directora para utilizar el proyector de la institución. Ello nos permitió trabajar actividades en relación con las competencias de Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a través del uso de cuentos digitales interactivos y diapositivas PPT

Debido a que la intervención de la intervención por cada grupo duraba dos semanas, para el equipo de coordinadoras era importante saber qué es lo que los niños y niñas habían

interiorizado para ello se preparaba una presentación con sus fotografías y dialogar sobre que les pareció cada actividad sus expectativas y el reconocimiento sus trabajos. (REG-DOC-2019)

Llegó el día de despedida con el primer grupo de niños y niñas de 4 años, se realizó la presentación de todas las actividades realizadas por ellos, a través de fotografías y videos. Los niños(as) se recordaban de la experiencia del cuento del “Abuelo sapo”, cuando preparamos las brochetas de frutas, dijeron: comimos papaya, plátano y mandarina. Además, se impactaron a ver sus trabajos realizados por medio del modelado, cada niño reconoció cuál era su trabajo, algunos se demoraron más que otros, pero lo lograron.

Finalizamos, con una canción de despedida y un abrazo fuerte en conjunto. (DOC5- 09-2019)

4.2.3.4. Evaluación de actividades en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

Para la evaluación de la experiencia se realizó la recopilación de logro de competencias propuestas a través del cuaderno de campo en los momentos de la despedida, además de los registros audiovisuales para recopilar los progresos, dificultades y limitaciones de los niños y niñas a través de la autoevaluación y coevaluación con respecto a las actividades ludo artísticas desarrolladas con las respectivas competencias propuestas alineadas al marco de la convivencia pacífica como objetivo de Ludopedia.

a) Cuaderno de campo

Uno de los registros con los cuales se dio mayor énfasis fue en el seguimiento de consignas y respeto de acuerdos. Puesto que estos son desempeños para evaluar en la competencia convive y participa de manera democrática para el bien común.

Al finalizar el tiempo de juego, cada uno comenzó a guardar los materiales de los contextos al compás de la música “guarda tus juguetes”, terminaron de guardar cuando acabo la canción.

En la reunión, se los felicito porque guardaron y cuidaron los juguetes como habíamos acordado. Se conversó con ellos sobre su juego y cómo finalizó el tiempo se tuvieron que ir con la idea de que mañana terminaríamos nuestro juego libre en los contextos.

(REG-CDC-2019)

Los fundamentos de relación y habitabilidad cobran un amplio sentido se brinda un espacio que acoja y se de tiempo para compartir las experiencias de juego, logrando transmitir que si alguna actividad no se puede culminar ese día. Se valora el hecho de la decisión de tomar en cuenta los acuerdos previamente elaborados de manera grupal para nuevamente llevarlo al diálogo grupal y tener el consenso de poder culminar la actividad de juego al día siguiente. Ello es una muestra clara que se puede llegar a convivir pacíficamente llegando a acuerdos a partir de las conversaciones.

Adicionando a ello, los fundamentos mencionados anteriormente incorporados dentro de la rutina en el momento de la despedida permitieron realizar el registro de la competencia de construye su identidad cuando surgieron situaciones que movilizaban a los niños y niñas emocionalmente.

Cuando estaba acompañando a los niños, una niña me dio un golpe en la espalda, pasé a conversarlo en la asamblea, y los niños y niñas comentaban, a la Miss se le quiere, no debemos golpear, faltamos el respeto. Cantamos la canción de Ayepo y nos despedimos, la niña no quería unirse, entonces le dije: Conversaré contigo después que deje a los demás niños, te quedarás a conversar lo sucedido. Ella decía: No, yo no quiero. Continué y nos despedimos, nos ubicamos en una columna y el líder los empezó a llevar al salón. Al llegar

a Ludopedia, la niña estaba llorando, le dije: Así no podemos hablar, necesito conversar contigo de lo sucedido, empezó a llorar más, entonces me acerqué y le dije, no está mal llorar cuando nos sentimos mal, pero si gritas fuerte los demás se sentirán fastidiados, entonces la mire y le dije: quieres un abrazo, ello acentuó con la cabeza, y en el oído le dije: el golpe que me diste fue casual, ella dijo sí, yo te perdono, pero debes tener cuidado con tus movimientos, ya que me lastimaste y me dolió, prométeme que lo intentarás, ella dijo: te lo prometo. (REG-CDC-2019)

Nuevamente la importancia de dar tiempo y espacio a los niños para que ellos puedan manifestar lo sucedido, es una señal de respeto que claramente ellos valoran. Para que a partir de ello en otras situaciones o sucesos sabrán que la reacción del adulto le dará confianza a comunicar su sentir y de la misma manera podrá comprender mejor que, así como ellos los demás necesitan un espacio y tiempo para tener la seguridad de comunicar sus emociones.

b) La documentación como herramienta de registro de progresos e investigación

Para dar a conocer el fundamento de identidad de Ludopedia como un ambiente que acoge a toda persona que ingresa teniendo como esencia que es un espacio de muchas posibilidades de investigación, encuentro y calma a través del juego y amable para toda la comunidad educativa, expresado de la siguiente manera:

b.1) La autoevaluación en el protagonismo del aprendizaje

La documentación bajo el fundamento de narración cobra un gran sentido y vitalidad para demostrar todo ello, no solo se tomaban fotografías de los momentos de reunión de encuentro sino durante el día en los proyectos a nivel personal o grupal de cada niño y niña desarrollados. Cada descubrimiento o palabra dicha por estos era citado al momento de elaborar estas documentaciones.

Cada actividad iba documentada con un formato de letra Century Gothic N° 36 en cuanto al tamaño de títulos en color de fuente Naranja en cuanto a registro para los niños y niñas un ejemplo de actividad e interés personal fue en los folletos de Documentación (REG- DOC-2019).

J de tres años manifestaba que era la tierra quienes nosotros habitábamos en este mismo.

Si bien en un inicio se les dio la opción de acceder a un solo color de t mpera (DOC3-6-2019)

La situaci n m s relevante para las ni as en com n fue la representaci n y contenido, a trav s del lenguaje de las t mperas en cuanto al mundo como un todo y la casa dentro de ese todo, con la mediaci n de una de las voluntarias.

J: Utilizar  el verde.   Puedo utilizar el azul?

A: Recuerda que cada pincel debe ir en un color procuramos usar lo necesario.

J:  Esta bien!, es que hare mi casita (lo dibujado con color azul) y yo estoy adentro, ah luego el perrito (verde) afuera y voy a hacer una tierra (l nea externa celeste).

A: Veo que has representado al planeta Tierra y c mo es que vivimos en  l y contiene a todos las personas, animales y plantas. (DOC3-6-2019)

Entonces a trav s de ello no solo el ni o pod a darse cuenta de que era el protagonista de su descubrimiento y construcci n de su aprendizaje. Si no a que a trav s de ello promov amos mensajes muy poderosos a toda persona que visitaba Ludopedia: La est tica y la polisensorialidad en un aula si son importantes, los ni os son capaces de investigar desde el juego sin ninguna intencionalidad forzada, si se puede trabajar en armon a y concentraci n promoviendo la convivencia pac fica, y los adultos somos los responsables de promover esos v nculos entre los grupos de ni os y ni as.

Una muestra de ello es la documentación titulada “Comprendimos el significado del trabajo colaborativo”, donde se registró en la actividad centrados en las estrategias que los mismos niños y niñas de 5 años empleaban para lograr un objetivo en común en el contexto de una situación en peligro y con un objetivo de llegar todos salvos.

Cada equipo era responsable para llegar a salvo al otro extremo. Sin embargo, un equipo le costaba cumplir el objetivo. Fue entonces que se dio a conocer la dificultad con el otro equipo. Decidieron entonces en trabajar de manera conjunta donde surgió la siguiente conversación.

J: Vamos a ayudar, todos

F: (Pone los pañuelos) yo ayudo

J: Pero tú tampoco puedes pisar el agua ni los cocodrilos ¡Cuidado!, sino tenemos que regresar

M: ¡Si trabajemos juntos para llegar a salvo! (DOC3- 08- 2019)

Bajo el fundamento de relación las documentaciones daban el valor, propósito de recordar y reconocer las experiencias de las investigaciones de los niños y niñas, lo cual iba acompañado del sentido de identidad de pertenencia a Ludopedia y el sentido del querer volver a este espacio donde ellos no solo se divertían a través de las actividades, sino que también como un espacio donde su palabra era tomada en cuenta y tenía un valor para su aprendizaje. Sin embargo, la reflexión de mayor valor al final del día que los niños manifestaban era que para cumplir con el objetivo de la actividad lúdica propuesta del día era a través de la toma de decisiones, respeto mutuo y el trabajo colaborativo.

b.2) Reflexiones sobre logros y limitaciones

Se rescata la importancia de trabajar en sintonía dentro de toda la comunidad educativa, con ello se pudo demostrar que si se puede no solo construir sino consolidar aprendizajes además

de aportar a nuestra identidad y la pertenencia a una familia o en un aula. Una muestra de ello durante la actividad Evitamos la erupción del volcán, cuyo objetivo fue el trabajo en equipo a través de una situación lúdica. Los niños y niñas dieron recuento sobre sus acciones y las dificultades que no les permitió cumplir con dicho objetivo.

Los niños y niñas de 4 años recibieron la noticia de que nos encontrábamos en una isla donde se encuentra un volcán a punto de dar erupción; sin embargo, podemos hacer algo para evitarlo. Debemos mantener cinco globos en el aire de manera conjunta por un lapso de un minuto, esto debe realizarse cuidando el cuerpo de nuestros compañeros y/o amigos. Fue de esta forma que los niños y niñas comenzaron a realizar la actividad, se escuchaba: “Se va a caer, ¡Levántalo!”, “lo salvé”, “Casi lo logramos”, “una vez más”. Ellos lo intentaron repetidas ocasiones, pero no lo lograron por lo cual se les hizo reflexionar: ¿Por qué no nos salvamos?, ¿Qué acciones nos faltaron para culminar el reto?, de esta forma descubrieron que debían hablarse para poder lograrlo. (DOC6 – 08-2019)

Bajo el fundamento de narración nos permite recopilar los diálogos donde los niños dan cuenta a través del debate escuchándose por turnos que es lo que había pasado para no lograr con dicha actividad lúdica propuesta llegando a la conclusión que necesitaban comunicarse y observar atentamente los globos que estaban a punto de caerse.

4.2.3.5. Gestionar la implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia para tener alianzas posibles

Desde un principio cuando se decide crear Ludopedia se tenía en claro que el trabajo que se realizase debería tener sintonía desde el equipo voluntario de coordinadores que a su vez fueron los ejecutores del proyecto) con toda la comunidad educativa.

a) Familias

Ludopedia quería ser realmente un ambiente amigable tanto para adultos y niños. Por ende, se gestionaban espacios y horarios para que las familias ingresen para realizar actividades con los niños y niñas ello implicaba conocer y vivenciar las mismas experiencias.

Una evidencia de ello es que hubo programaciones de actividades que se tomaban en cuenta la visita de los miembros de las familias y era coordinado con las docentes para evitar inconvenientes y cruces de horarios para ello se les entregaba una citación y el horario correspondiente.

Se invita a todos los asistentes a realizar movimiento de calentamiento y relajación postural y preparar al cuerpo para la actividad de que posteriormente se va a realizar. Una vez que se haya realizado dicha actividad, los participantes tomarán un momento para conectarse consigo mismos realizando algunas de las posturas individuales que se tiene preparadas.

Finalmente se realizan posiciones que requieren del otro, es decir, posiciones y actividades en pareja (madre, padre o cuidador e hijo) (DDG-CPG-2019)

Asimismo, no solo se gestionaron espacios de participación de las actividades programadas con los niños y niñas sino también hubo ocasiones donde se programaron talleres para las familias sobre temas crianzas y estrategias:

Se les presenta a las familias un video sobre las pataletas y se enmarca en pregunta ¿Qué es una pataleta?

Se recoge las ideas de manera voluntaria y con ello se pasará a exponer el tema.

- Definición de pataletas.
- Abordar términos temperamento, emociones, sentimientos, carácter y personalidad.
- Énfasis en el aspecto biológico de las pataletas.

- Se presentarán estrategias para que los padres sepan cómo reaccionar ante una pataleta de su hijo (autorregulación).

- Estrategias para abordar las pataletas y tratar a su hijo. (DDG-CPG-2019)

Las familias son recibidas por las voluntarias encargadas de cada edad e invitadas al espacio de psicomotriz. Mientras, van observando una recopilación de fotos de las experiencias vivenciadas por sus niños y niñas durante el tiempo que asistieron. (DDG-CPG-2019)

b) Docentes

Así como se gestionó espacios para producir alianzas con las familias de la misma manera se realizó con las docentes a través de talleres de integración y capacitación. El primer taller que se tuvo fue de integración donde lo que se realizaba principalmente con el objetivo de que se familiaricen con el equipo de Educando Juntos y pueda generarse vínculos.

Así comenzamos con el intercambio de saberes con las docentes. Para poder dar inicio, Educare tiene en cuenta que primero debemos conocernos, por ello se realizó una pequeña actividad de elogios con la finalidad de resaltar lo importante y necesario que es brindar lindas palabras hacia el otro para crear un buen clima de interacciones, asimismo de tomar en cuenta lo positivo y no solo en lo negativo. Por último, realizamos el FODA, una estrategia muy útil para conocer nuestras fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas para reflexionar y tomar buenas decisiones. (Informe Durvis, 2019)

El segundo taller que se realizó fue para afianzar los conocimientos previos que las docentes ya tenían acerca de los conceptos que sustentaban la propuesta de Ludopedia.

Previa citación a todas las docentes, se realizó el segundo encuentro, en esta oportunidad realizamos el recojo de sus saberes previos sobre los conocimientos básicos para entender el funcionamiento de Ludopedia. El trabajo fue de tipo colaborativo, las estudiantes contribuyeron sí así las docentes lo requerían, finalmente se realizó una socialización colectiva. (Informe Durvis, 2019)



Figura 5: Recojo de saberes previos en el 2do taller; directora y docentes respondiendo al cuestionario de uso y actividades dentro de una ludoteca.

De la misma manera para el segundo periodo de intervención se organizó horarios para entregar informes acerca de las actividades que habíamos realizado y como cada niños se iba desarrollando en el aula después de haber vivenciado las actividades en Ludopedia, además de que cada maestra nos brindaba los avances de su aula.



Figura 6: Reunión con las docentes para acordar para horario de ingreso y entrega de informes
4.2.4. Diferencia entre la situación inicial y situación final

El haber realizado la gestión de implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia confirmó y a su vez cambio la perspectiva de todos los actores involucrados con respecto a la de gestionar nuevas maneras de aprender, gestionar emociones, gestionar actividades donde la familia se sienta verdaderamente involucrada. El lenguaje común ha equiparado, como sinónimos enseñanza y aprendizaje. En realidad, las condiciones y las finalidades de quien enseñan no son iguales a las condiciones y finalidades de quien aprende. Cambian muchas cosas; la posición psicológica y relacional, la de los hechos, de la materia, del ambiente, de la palabra, de los contextos, de las expectativas y de la manera en que transita y es acogido el saber. Se trata de un vuelco antropológico. (Malaguzzi, 1993, p.70)

4.2.4.1. Gestión en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia y los niños

Los niños y niñas que pasaban por la experiencia de las actividades ludo artísticas querían volver a Ludopedia. Sobre todo, aprendieron la importancia de respetar los acuerdos, cuidar

espacios comunes y a solucionar problemas de manera asertiva por medio del trabajo colaborativo.

Durante la sistematización de experiencias que los mismos niños tuvieron cuando culminaron sus dos semanas en Ludopedia manifestaban lo siguiente:

Aquí aprendí a respetar a mis amigos y a no pegar. (C, 5 años)

Cuidarnos y Respetarnos. (T y A, 4 años)

Guardamos los juguetes. (I, 4 años)

En la entrevista realizada a la directora de la escuela manifestó:

Comentarios ver sus caritas felices te dice todo, ellos quieren ir con mayor frecuencia a Ludopedia te lo dice todo, Ver que ellos quieren salir de sus aulas para ir con ustedes, es tanto el trato que han tenido con ellos y los materiales que les han proporcionado dándoles esa libertad esa expresión libremente queremos que sean creativos sean expresivos autónomos yo creo que eso me llega a que estoy satisfecha con el trabajo que han realizado con estos niños. (Directora)

4.2.4.2. Gestión en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia y las familias.

Las familias en un principio tenían claro lo importante que era el juego en la vida de sus hijos e hijas. Sin embargo, después de la experiencia pudieron ver realmente que los niños se divertían y sobre todo aprendían de esa manera, otro aspecto muy relevante fue lo incluidos que se sentían al ingresar a Ludopedia. Sin necesidad de forzarlos, los comentarios que escribieron después de cada taller:

Me parece muy bien lo que van haciendo con los niños y gracias a eso mi hija va cambiando algo. Gracias por lo que van haciendo (Madre de familia)

Me parece muy bien interesante el taller de Ludopedia porque permite inculcar buenos modales en nuestros niños, y aportar en su conducta y aprendizaje (madre de familia)

Me parece muy bueno que alla este tipo de proyectos. Gracias por todo (padre de familia)

Me parece muy bien todo el trabajo que están asiendo que nos hayan citado para compartir un lindo momento en familia y pedirles que tengan paciencia con mi hijita gracias (Madre de familia)

A mi parecer me parece muy bien este taller de Ludopedia nos enseñan a nuestros niños lo importante del compañerismo y colaboración el orden que le ponen ustedes en este espacio y el modo que nuestros niños aprenden, en casa se ve muy ordenado y bonito gracias por el apoyo que le dan a nuestros niños (Madre de familia)

Sugiero que todos los niños de la institución se beneficien de Ludopedia (Madre de familia)

Me gustaría que nos sigan orientando. Así poder aprender más con nuestros niños (Padre de familia)

Ludopedia es un lugar divertido para los niños. (Madre de familia)

Por otro lado, al realizar la entrevista a la directora nos mencionó sobre la percepción de la ejecución de la experiencia y la gratitud que las familias expresaban sobre ello.

Creo que ustedes mismos son testigos cuando han tenido reunión con los padres, de familia lo contentos que han estado ellos. Han visto progreso en sus niños, incluso ellos mismos querían ir a Ludopedia cada vez que ustedes mismos aparecían en las puertas para ir a recogerlos. Estaban entusiasmados. Yo siempre miraba por la ventanita me gustaba el trabajo que estaban haciendo ustedes mediante las asambleas la participación

de los niños las actividades que realizaban con ellos. Sobre todo, que la familia participaba ahí. (Directora de la institución educativa)

4.2.4.3. Gestión en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia y las docentes.

a) Implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia

Si bien las docentes conocían las Ludotecas y algunas actividades que se realizaban dentro aún presentaban dudas de lo que se iba ejecutar. Sin embargo, después de la experiencia la directora manifestó lo que aportó esta experiencia de Ludopedia implementada con el enfoque Reggio Emilia.

Bueno como ustedes cuando llegaron fue muy interesante para la institución educativa y sobre todo cuando ya se vio la implementación nos gustó bastante por la forma como se estaba dejando los materiales para los niños cierto es que según del autor Loris Malaguzzi. Esto nos motivó también a nosotros y a las profesoras que tienen más contacto con los niños esa inquietud esa curiosidad de lo que se iba trabajar. A pesar de que ustedes nos contaban como se iba a trabajar, pero mientras se fue dando este tiempo se fue mejorando. (Directora de la institución educativa)

b) Organización del mobiliario y materiales en Ludopedia

La escuela si bien tenía la idea de cómo el Minedu monitoreaba y evaluaba los espacios. Aún había maestras les costaba, según lo manifestó la directora. Sin embargo, después de la experiencia rescato la importancia de cambiar el material y la organización de espacios ordenados y ubicados en cada contexto.

La forma de implementar la Ludopedia la forma como lo han hecho no recargar con materiales algo que se ha estado trabajo hace poco como que todavía que no nos despegamos de las metodologías antiguas recargar con todo ello. Algo espacioso seleccionado algunos materiales con los cuales los niños podían elegir yo creo que con

el espacio que tienen ellas en las aulas. Van a tener que determinar esa situación seleccionar y cambiar los materiales cada cierto tiempo No tener los mismos materiales que comenzamos en marzo hasta diciembre ir renovando estos materiales para crear mejores experiencias que van a tener más significativas. (Directora de la institución educativa)

Así mismo comento sobre el contexto diseñado de la cocina puesto que era un espacio con dos niveles algo que no es muy común de ver en las escuelas, pero que le pareció algo muy interesante debido a lo novedoso que era. Por otro lado, manifestó parte de la esencia que tiene Ludopedia y como le había llamado la atención de en términos de estética y armonía contribuyeron con el desarrollo de las actividades ludo artísticas, siendo un ambiente amable donde los niños se sentían libres de expresarse.

Lo que nos encantó fue el balconcito y su sector de cocina. Yo creo que ha sido algo nuevo para nosotros. La forma naturalista que se trabaja he visto que se ha trabajado bastante con las partes de las ramas de los árboles con lo que los niños querían contentos. La implementación de este espacio ha sido acogedor donde el niño ha visto su libertad clasificación de los sectores. (Directora de la institución)

Así mismo la institución llegó dar mucho más valor a las actividades cotidianas puesto que sale de la enseñanza tradicional y se pudo ver como un espacio de la cocina generaba muchas posibilidades. Donde muchas veces estas son limitadas por el miedo a que el niño se haga daño. Una de las afirmaciones de la directora durante la entrevista.

Han preparado un quequito. Esto es cierto que lo hacen algunas maestras no todas esto va a provocar un cambio. Las mismas maestras que lo han hecho que han pasado esta experiencia. Yo sé que las GIAS van a compartir la experiencia a otras para que ellas copien porque siempre pensamos que el niño no puede hacer nada que el niño se va a cortar que el niño no

puede hacer una masa y lo estamos viendo que el sí lo pueden hacer ellos. Toda esa idea de que ellos no podían creo que ya estamos cambiando ese click que teníamos nosotros.
(Directora de la institución)

c) La planificación en Ludopedia

En un inicio se mencionó a la directora que las actividades ludo artísticas se planificación y se presentó muchas dudas al respecto porqué en ciertas ocasiones se trabajaba por contextos o en otras ocasiones se consideraba una actividad general para todos. Pasada la experiencia la directora comprendió en que se centraba nuestra ruta de posibilidades, preguntas de la propuesta del día y el trabajo por contextos era diferente a una actividad de grupo total.

Esto viene a ser la parte pedagógica he revisado algunas sesiones de aprendizaje que algunas de ustedes han estado haciendo con los niños. No solamente realizado sino ver también como trabajaban y era un poco distinto a lo que nosotros trabajábamos y sobre todo la finalidad que ustedes tenían seleccionar a los niños problemas de repente de control de emociones para mediante estos trabajos ellos puedan contralarse y se incluían con el resto de sus amigos y yo creo que esa parte nos ha gustado a nosotras. Yo creo que más adelante las profesoras van a usar algunas técnicas algunas estrategias que ustedes han empleado, pero como ustedes las han trabajado con pocos niños y niños que eran seleccionados con ciertas características. Sería una experimentación si es que ellas lo realizan. (Directora de la institución educativa)

d) El trabajo con las familias

La escuela realmente percibió que si hubo una gestión de tiempo con respecto al trabajo con las familias puesto que todo lo que se realiza con ellas era informado desde una reunión individual hasta una de grupo total. Para estar en sintonía y el mismo manejo de información con las docentes.

El agrado que tuve también cuando hicieron la escuela de padres y también trabajaron con las familias en motivaciones juegos, videos y sobre todo yo creo que fue bien cronogramado. Lo primero que hicieron ustedes fue mostrarle a los padres de familia que actividades iban a realizar que se esperaba con estas actividades, lo hicieron al igual que conmigo, con un grupito de profesoras y luego con toda la comunidad educativa para saber en sí cual iba a ser el trabajo en sí que ustedes iban a realizar. He escuchado algunos comentarios donde algunas profesoras y padres han estado contentos con el trabajo de Ludopedia. (Directora de la institución educativa)

4.2.4.4. Gestión en Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia y Educando Juntos.

Por último, un factor muy relevante donde el equipo de Educando Juntos tenía un concepto sobre Ludopedia como un ambiente de interacciones que brindaba muchas posibilidades. Sin embargo, a este concepto se le sumo el ser una ludoteca comunitaria e investigativa a partir de la oportunidad de compartir la experiencia en tres espacios, donde Ludopedia fue observada con diferentes aristas desde la formación ciudadana en estudiantes universitarios, la responsabilidad social para transformar vidas y formación docente.

a) Formación ciudadana en estudiantes universitarios

Ludopedia tuvo la oportunidad de presentarse como experiencia en la Red Peruana de Universidades (RPU) de las facultades de educación miembros de esta red. Este espacio fue generado por la vicedecana de turno de nuestra facultad y el equipo de coordinadores de Ludopedia. Este encuentro fue la oportunidad de demostrar que desde la intervención desde la responsabilidad social podemos ejercer una pertinente formación ciudadana no solo como estudiantes y futuros profesionales. Sino también de cambiar la percepción de ciudadanía de los niños y niñas como sujetos de derechos y seres sociales activos, pues que si transformar la sociedad empezando con su núcleo más cercano que es la familia.

La importancia de nuestra intervención radicaba en que los niños y niñas son personas que tienen las posibilidades y tienen derecho a una convivencia pacífica para desarrollar su potencial.

b) Responsabilidad social como formación universitaria.

Ludopedia por encargo de la oficina de Durvis se presentó durante dos días continuos en la feria de responsabilidad social. Ello lo gestionó el equipo de coordinadoras del equipo Educares para pedir los permisos correspondientes, de manera que siendo el objetivo de ver que desde la educación se puede intervenir desde la gestión, la ejecución y la convivencia pacífica en las instituciones y llevar experiencias sostenibles con entidades de apoyo y generar recursos para el bien común

c) Presentación a la Red Kipus marzo 2020

Experiencia que nos permitió observar nuestro proceso de formación inicial docente, donde se pudo apreciar cómo se fortalecieron las competencias de gestión educativa en torno: planificación, ejecución de actividades y vínculos con las familias.

4.2.5. Elementos o factores que facilitaron el trabajo

Entre los factores que facilitaron la gestión de implementación de Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia:

Los fondos otorgados por el concurso de Durvis. Sin duda fue un factor muy importante ya que este cubrió el mayor porcentaje para diseñar, implementar y ejecutar Ludopedia, así mismo se recibió asesorías por parte de esta dirección para lograr con el objetivo del proyecto.

El haber estado cursando cursos de gestión educativa, innovación y trabajos con familia y comunidad, si bien todo el equipo de estudiantes (incluyendo mi persona) se encontraban

cursando su último año de formación, fue favorable puesto que algunas designaciones como tareas pudieron ser ejecutadas en la línea de actividades del proyecto.

Capacitación en el uso de Ludotecas, todos los miembros del equipo Educando Juntos tuvimos esa capacitación por parte de la ONG Sumbi del Centro Cuidado Infantil Pedro de Osma y Pardo, gracias a que nuestro servicio de prácticas preprofesionales contaba como un voluntariado, pudimos aprender sobre el funcionamiento de ludotecas, las actividades que se desarrollan dentro de una, las funciones de un ludotecario y los materiales que se requieren para este servicio.

Capacitación en el enfoque Reggio Emilia. Algunos miembros del equipo de Educando Juntos tuvimos la oportunidad de visitar un nido que trabaja con dicho enfoque y la directora de esta institución nos brindó una capacitación donde nos explicó sobre la organización de contextos y materiales, además de brindarnos un recorrido por las instalaciones. Ello permitió poder diseñar Ludopedia de acuerdo con el enfoque Reggio Emilia en cuanto sus principios.

Visita y prácticas preprofesionales en un centro educativo que tiene como principal enfoque Reggio Emilia, mi persona tuvo la oportunidad de realizar las prácticas en colegio con este enfoque lo cual me permitió más a profundidad conocer el trabajo por los contextos como cada espacio tiene una identidad, el atelier, los complementos de un aula, el sentido de las documentaciones, la dinámica de que dos maestros o hasta tres puedan liderar y gestionar un aula.

La disposición de todos los actores involucrados fue un factor importante que permitió la fluidez de gestionar materiales e instrumentos para el desarrollo de las actividades ludo artísticas, gestionar los espacios para realizar ciertos talleres o mismas actividades con las familias y sus hijos.

Donación de juguetes y materiales por parte de algunas familias, docentes de la escuela, directora de la escuela, docentes de la facultad de educación se permitió una variedad de juguetes para intercambiar en los contextos y enriquecer las experiencias de aprendizaje.

4.2.6. Elementos o factores que dificultaron el trabajo

La demora de trámites fue un factor que dificultó la implementación de Ludopedia con el enfoque de Reggio. Se tuvo que presentar dos veces el mismo oficio donde se solicitó un asesor profesional que nos orientara para que Ludopedia sea un ambiente seguro y favorable, además ello brindaba la legalidad de la ejecución del proyecto.

El retraso de la remodelación del espacio, por parte del especialista en construcción debido a que tenía otras obras con las cuales se había comprometido no culminó con el trabajo de pintado. Uno de los coordinadores del equipo de Educando Juntos tuvo que culminarlo para no retrasar más la implementación del espacio.

Tuvimos algunas reuniones y talleres con las docentes sin embargo la dificultad de sus horarios no permitía que se continuaran con las capacitaciones a pesar de que se les pidió que agendasen una vez por semana.

Nuestros horarios de estudio eran diarios, así como las prácticas ello demandaba algunas veces en la época de exámenes parciales y finales se interrumpía la intervención y retrasaba las actividades programadas de los proyectos y unidades.

CAPÍTULO V

5. Lecciones Aprendidas

- Implementar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia, tomó más tiempo de lo proyectado cuando se entregó el informe a Durvis. Debido a que no se estimó el tiempo de los trámites para autorización legal y asesoría sobre el lugar adecuado que cumpla con los requisitos básicas de seguridad y salubridad.
- Gestionar Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia fue un reto para todo el equipo puesto que incluía la responsabilidad en cuanto a toma de decisiones en cuanto a cómo se iba a intervenir con los niños, sus familias y las docentes. Puesto que hubo inconvenientes para reunirse por sus horarios de trabajo y actividades fuera de la institución.
- La formación de los vínculos en un grupo humano es importante para que la ejecución de un proyecto pueda tener mayor fluidez, con la finalidad de lograr el objetivo o resultado en común a través de la motivación de los actores involucrados.
- El enfoque Reggio Emilia en Ludopedia permitió tener una perspectiva más amplia sobre la exploración de los lenguajes de expresión, un ambiente que realmente involucre a las familias, el trato centrado con un enfoque de derechos y sobre todo desarrollar el potencial de cada niño(a) respetando sus necesidades e intereses.
- Todo acuerdo generado durante la ejecución de un proyecto que involucre a instituciones de por medio, debe ser tomado con la mayor seriedad y formalidad posible, si es necesario se debe elaborar un documento que respalde dicho acuerdo jurídicamente para que no correr riesgos que perjudiquen a dichas entidades y para que el compromiso de ambas partes sea aún mayor.

CAPÍTULO VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- La formación inicial docente acompañada de la planificación y ejecución de proyectos educativos es una de las maneras para desarrollar y potenciar competencias de gestión educativa, planificación y ejecución de actividades, además de la investigación en los futuros profesionales de educación.
- Es importante que los centros de formación brinden espacios donde los estudiantes de educación puedan tener diversas experiencias educativas, para que puedan brindar una oportuna atención a sus estudiantes de acuerdo a su contexto, características, necesidades e intereses.
- La búsqueda de la innovación como pilar fundamental de un futuro docente para brindar una calidad educativa con la capacidad de gestionar recursos de acuerdo a las necesidades su aula o institución.
- La experiencia de implementar el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia (ludoteca comunitaria e investigativa) ha sido significativa tanto para el equipo de Educando Juntos como a los actores involucrados, por el impacto que tuvo en los niños y niñas el disfrute de aprender a través de actividades ludo artísticas.
- Gestionar el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia generó una perspectiva diferente hacia lo que se piensa del niño y su potencial de manera positiva porque el niño es quien descubre su aprendizaje a través de esos intereses como investigador nato.
- Gestionar e implementar el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia permitió verdaderamente ser una experiencia que acogió tanto a niños y adultos, las familias sintieron realmente invitadas a venir al espacio cuando se requería.

- Gestionar e implementar mobiliario y materiales con el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia permitió desarrollar conductas positivas para la convivencia pacífica (trabajo en equipo, respeto y cuidado), autonomía y orden en los niños y niñas.

Recomendaciones

- Cuando se inicie con las gestiones legales correspondientes para implementar un espacio como Ludopedia con el enfoque Reggio Emilia es vital indagar el tiempo promedio que demandará la respuesta a la entidad que se dirige para considerarlo en el plan de actividades.
- Si se da la posibilidad replicar la experiencia sería importante gestionar un lugar físico que no requiera de muchas modificaciones. Sin embargo, es indiscutible que el espacio debe cumplir con los requisitos de seguridad y luminosidad.
- Reforzar canales de comunicación con las docentes de la institución para que puedan contribuir con la gestión de Ludopedia a un futuro y otras alternativas de seguir invitando a otros profesionales en proceso de formación inicial docente.
- Continuar promoviendo la implementación de proyectos de innovación educativa gestionado por estudiantes de la carrera de educación puesto que contribuye con el desarrollo de competencias del perfil docente que demanda el Minedu.
- Se sugiere realizar estudios de tipo cuantitativo con la finalidad de poder dar información estadística en cuanto al impacto de Ludopedia en el desarrollo de competencias del área de personal social.

7. Referencias Bibliográficas

- Aguilar, R. (2015). *Guía Metodológica Ludotecas*. Recuperado de: <https://bit.ly/37y9vk3>
- Anglada, P. (2004). Características básicas de la utilización de las ludotecas
- Betancourt, E. (2002). *La gestión educativa ante la violencia intrafamiliar en estudiantes de básica primaria del sector oficial, urbano - Melgar (Tol)* (Tesis de Maestría). Bogotá: Facultad de Educación Universidad de la Salle.
- Congreso de la República. (2003). *Ley General de Educación Ley Nro. 28044*. Recuperado de: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Cruz, R. (2013). Opinión de: En diálogo con Reggio Emilia, escuchar, investigar, aprender. *Revista Latinoamericana de Educación infantil*, (1), 233-235.
- Denzin, N.K. (1970). *Sociological Methods. A Sourcebook*. Chicago, IL: Aldine Publishing Company.
- Edwards, C., Gandini, L., y Forman, G. (1998). *Los cien lenguajes del niño: El enfoque Reggio Emilia*. (2nd ed.).
- Edwards, C., Gandini, L., y Forman, G. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Loris Malaguzzi. Barcelona-España: Octaedro. (1 ed.).
- Instituto de Defensa Legal. (2015). *Seguridad ciudadana informe anual 2015*. Recuperado de http://www.seguridadidl.org.pe/sites/default/files/INFORME%20ANUAL%202015_%20IDL-SC.pdf
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Recuperado de: <https://bit.ly/3h2RnSB>
- Koontz & Weihrich, H. (1998). *Administración. Una perspectiva global*. México D.F., México: McGraw Hill.

- López, M. (19 de abril de 1994). Ludotecas en la comunidad de Madrid, Estudio de Campo. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*. (16). P. 65-82
- López, O. (2011).
- Malaguzzi, L. (2011). “La Educación en Reggio Emilia”. Barcelona, España: Octaedro.
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2007). Proyecto Educativo Nacional. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021.pdf>
- Ministerio de Educación. (2011). *Manual de gestión para directores de instituciones educativas*. Lima, Perú. Primera Edición
- Ministerio de Educación. (2012). *Marco de buen desempeño docente*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Ministerio de Salud. (2015). Guía para la sistematización de experiencias de intervenciones públicas. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/3480.pdf>
- Monroy y Sáez. (2011 de octubre). Concepto y tipos de ludotecas. Lecturas. *Educación Física y Deportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm>
- Organización de las Naciones Unidas. (2016). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Recuperado de <http://www.sela.org/media/2262361/agenda-2030-y-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible.pdf>http://www.mdsmp.gob.pe/data_files/plan_local_2014_mdsmp.pdf

- Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño*. Recuperado de <https://www.unicef.org/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>
- Pérez, C. Vélez, R. y Fernández, C. (2003). Temario para la preparación de las opciones, Servicios a la comunidad. Asociación sociocultural Volumen II. España MAD, S.L
- Inhelder, B., & Piaget, J. (1958). *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*. doi: <http://dx.doi.org/10.1037/10034-000>
- Riera, M. A. (1990). “*Marco ambiental y distribución de espacios*” en VARIOS. La Educación Infantil. Madrid: M.E.C.-Morata.
- Rinaldi, C. (2001) La Pedagogía de la escucha: La perspectiva de la escucha desde Reggio Emilia. *The International Reggio Exchange*. (8).
- UNESCO. (2001). La formación de directivos en instituciones educativas: algunos aportes para el diseño de estrategias (267). Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129501.locale=es>
- Vygostky, L.S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge: The MLT Press
- Yábar, C. y Bronzoni, L. (2018). *Desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia Aplicada en el nido la Casa Amarilla* (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Católica del Perú, Lima, Perú.

8. ANEXOS

Anexo 1: Tabla 4 *Cuadro de actividades para la implementación de Ludopedia*

Actividades	Lugar	Fecha	Participantes
Firma del Convenio: Asignación de Recursos para desarrollo del proyecto Ludopedia	Universidad	15/05/18	-Representante legal de la Universidad -Personal de DURVIS -Coordinadores del proyecto. -Docentes y Decano de la FAEDU.
Elaboración del cronograma de actividades	Universidad	17/ 07/18	Coordinadores del proyecto
Presentación del proyecto Ludopedia en la institución de gestión pública SMP	Institución Educativa	24/07/18	Personal Directivo Equipo de coordinadores Ludopedia DURVIS
Presentación del proyecto Ludopedia en la institución de gestión pública SMP	Institución Educativa	02/08/18	Personal docente Equipo de coordinadores
Oficio N° 123 por parte de dirección para asesoramiento de técnico para destinar el nuevo ambiente de Ludopedia	Ugel N° 2- Rímac	07/ 08/2018	Directora de la institución

Presentación del proyecto Ludopedia en la institución de gestión pública SMP	Institución Educativa	22/08/2018	Personal Administrativo de la institución Equipo de coordinadores
Reunión con Red solare para fortalecer el enfoque Reggio Emilia en Ludopedia	UPCH	28/08/2018	Equipo de coordinadores
Reunión con responsable de gestión y organización de Ludotecas en Francia	UPCH	10/09/2018	Equipo de coordinadores
Oficio N° 141 solicitud de espacio para la aprobación de remodelación y construcción de Ludopedia	Ugel N° 2	20/ 09/ 2018	Directora de la institución educativa
Visita del asesor técnico de la Ugel N° 2 para destinar y dar las condiciones pertinentes de Ludopedia	Institución Educativa	25/10/2018	Equipo de coordinadoras Directora de la institución Personal Asesor técnico
Recojo de información sobre el contexto de la escuela sobre los niños y niñas (3, 4 y 5)	Institución educativa	15/ 08/18 25/ 11/ 18	Equipo de coordinadoras
Aprobación para la remodelación del espacio	Institución educativa	18/ 11/ 2018	-Equipo de coordinadoras -Directora - Maestro de obra

Reunión con maestro de obra.

Remodelación de espacio	Institución	28/ 11/ 2018	-Equipo de coordinadoras
Firma de contrato con equipo de obra.	educativa	22/ 01/ 2019	-Directora - Maestro de obra
Diseño del plano de distribución 3D de espacios de Ludopedia	Casa	04/ 02/2019	-2 Coordinadores de equipo
Capacitación de Reggio Emilia con directora de Red Solare	Nido- Jardín	06/ 02/ 2019	-2 Coordinadores de equipo
Reunión con maestro carpintero para adquirir el mobiliario de Ludopedia	Carpintería	09/ 02/ 2019	-Coordinadores de equipo
Reunión para elegir el mobiliario y materiales para Ludopedia	Universidad	16/ 02/ 2109	-Coordinadores de equipo
Realización del pedido con el carpintero.	Institución educativa	18/ 02/ 2109 27/ 02/ 2109	-Coordinadores de equipo -Maestro carpintero
Coordinación de ejecución de las actividades	Dirección de la Institución educativa.	12/ 03/ 2019	-Directora -Coordinadoras de equipo
Implementación de mobiliario en Ludopedia	Ludopedia	19/ 03/ 2019 20/ 03/ 2019	-Coordinadoras de equipo -Maestro carpintero

(Institución
Educativa)

Taller de socialización	Institución educativa	19/03/2019	-Coordinadoras de equipo -Docentes de la institución
Taller de saberes previos	Institución educativa	27/ 03/ 2019	-Coordinadoras de equipo -Docentes de la institución -Directora
Intervención con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años (Piloto)	Ludopedia (Institución Educativa)	02/04/2019 02/07/2019	-2 niños y niñas (de cada aula)
Primera ruta de Ludopedia Planificación Permisos para documentar la experiencia.			
Talleres con familias de 3 años	Institución Educativa	04/04/2019	-Familias de aulas de 3 años -Equipo de coordinadoras -personal administrativo de la institución
Taller de conceptos y esencia de Ludopedia	Institución Educativa	11/04/2019	-Coordinadoras de equipo -Docentes de la institución
Talleres con familias de 4 Y 5 años	Institución Educativa	16/04/2019	-Coordinadoras de equipo -Docentes de la institución -Directora

Compras de materiales y juguetes para Ludopedia.	Gamarra Centro Comercial	20/04/2019 27/ 04/ 2019	-Coordinadores de equipo
Organización del ambiente Ludopedia	Ludopedia (Institución Educativa)	23/04/2019	-Coordinadores de equipo
Inauguración oficial de Ludopedia	Institución Educativa	24/ 04/ 2019	-Miembros de la UPCH (DURVIS, docente de FAEDU)
Entrevista para Educop	Universidad (Miraflores)	11/05 /2019	-Jefe de Durvis -Jefa de Faedu -Docente de la institución
Reformulación de la intervención de Ludopedia.	Universidad	15/ 08/ 2019	-Coordinadoras de equipo
Reunión con maestras para acuerdos de ingreso	Institución Educativa	19/08/ 2019 20/08/ 2019	-Coordinadoras de equipo -Docentes de 8 aulas
Entrevistas de contexto de realidad		21/08/ 2019	-Niños de cada aula
Visita de aulas			
Presentación con familias turno tarde	Institución Educativa	26/08/ 2019 27/08/ 2019	-Familias de 3,4 y 5 años -Coordinadoras de equipo
-Permisos para la participación y recopilación de información			

Segundo Programa de intervención con los niños de 3, 4 y 5 años (planificación, registro)	Institución Educativa	02/09/ 2019 22/11/2019	-Equipo de coordinadoras -Niños -Directora
Entrevista a Directora	Institución Educativa	06/ 03/ 2020	-Directora
Autorización de familias para la sistematización de la experiencia	Ludopedia (Institución educativa)	09/ 03/ 2020	-Familias de 3, 4 y años -Coordinadoras de equipo
Análisis de datos	Domicilio	10/ 03/ 2020 29/ 03/ 2020	-Asesora de tesis
Redacción de tesis	Domicilio	10/ 03/2020 28/ 06/2020	-Asesora de tesis

Anexo 2: Modelo de Implementación de Contextos

Contexto	Áreas	Identidad	Intervención	Propuestas de material

Anexo 3: Ficha de observación

FICHA DE ANÁLISIS DEL CUADERNO DE CAMPO Y REGISTRO AUDIOVISUALES

GESTIÓN, PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LUDOPEDIA

1. LOS USUARIOS		
2.1 Edad(es) de los destinatarios:		
2.2 Población usuaria		
2.3 N° Actual de socios		
2.4 Asistencia de usuarios/ mes		
2.5 Asistencia total en el último año		
2. ORGANIZACIÓN INTERNA		
3.1 Horario de funcionamiento		
Laborables	Sábado	Festivos
Mañana		
Tarde		
Distribución de horario según las actividades		
Vacaciones en el año		
3.2 Requisitos pedidos a los usuarios		
Normas básicas		
3.3 Forma de participación infantil		
¿Es abierta?	Quando	Capacidad máxima niños/sesión
¿Es abierta por turnos?		
¿Es por grupos?	Quando	N° de grupos/ semana
		N° de asistentes por grupo o turno
		Duración de sesiones
3. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES		
4.1 Tipos de actividades que se realizan diariamente		
4.2 Actividades diferente al juego, propiamente dicho:		
>que se realizan en Ludopedia		
>que se realizan al exterior de Ludopedia		
>coordinadas con otras entidades o grupos		
>otras...		
4.3 Actividades especiales/ extraordinarias realizadas en este último año		
4.4 Actividades dirigidas a otros colectivos en el último año		

4. EL ESPACIO, LOS ESPACIOS
El espacio del local propio disponible (m2) Instalaciones técnicas Espacio exterior propio (m2) Otros espacios disponibles. Características y utilidad Otros espacios de juego en la zona. Características
¿Existen espacios de juegos diferenciados en el local? Distribución

5. JUGUETES Y OTROS MATERIALES LUDICOS
Nº de juguetes en Ludopedia Características Criterios de selección Criterios de clasificación Otros materiales. Selección y utilidad

6. LOS COORDINADORES Y VOLUNTARIOS
Nº de Coordinadores: <ul style="list-style-type: none"> • Formación • Formación complementaria • Funciones Nº de Voluntarios: <ul style="list-style-type: none"> • Formación • Formación complementaria • Funciones

Ficha adaptada de: Lopez, M. (1994). Ludotecas en la comunidad de Madrid. Estudio de campo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (19), 65-82.

Anexo 4: Guía de entrevista

GUÍA DE ENTREVISTA PARA LA DIRECTORA SOBRE LA GESTIÓN, PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LUDOPEDIA

Nombre de la entrevistada:

Institución:

Dirección:

Ugel:

Lugar:

Fecha:

Hora:

Introducción a la entrevista:

- Saludo preliminar
- Explicación del propósito de la investigación
- Información y orientación de actividad a realizar

Objetivos de la investigación:

Objetivos de la investigación
Sistematizar la gestión sobre la implementación del enfoque Reggio Emilia en el proyecto Ludopedia.
Objetivos de la entrevista
Conocer la perspectiva de la directora de la institución sobre la gestión, planificación y organización de Ludopedia.

Gestión

1. ¿Cómo percibió la gestión de la implementación del espacio de Ludopedia?
2. ¿Cuáles son los alcances que le han brindado las familias sobre la gestión de la implementación del espacio de Ludopedia?

Planificación

3. ¿Qué impresiones se lleva de la planificación y ejecución de las actividades ludo-artísticas? ¿Qué elementos tomaría de estas mismas para replicarlas en la institución?

Organización del espacio

4. ¿Qué opinión tiene sobre la organización del espacio en Ludopedia?
5. ¿Qué alcances le han brindado los niños y niñas sobre el espacio de Ludopedia?
6. ¿Qué elementos tomaría de la organización del espacio en Ludopedia y lo replicaría en las aulas?
7. ¿Qué impresiones se lleva de la planificación y ejecución de las actividades ludo-artísticas? ¿Qué elementos tomaría de estas mismas para replicarlas en la institución?

Anexo 5: Modelo de registro de observación del cuaderno de campo

Institución Educativa:	Lugar de Observación:
Momento de Observación:	
Fecha: Tiempo de observación:	Observador:

Registro de observación	Confrontación con referentes teóricos y comentarios en base a la propia interpretación.	Intervención ¿Qué aportes podría hacer para mejorar la experiencia vivida?	Categoría	Subcategoría

Anexo 6: Registro de Fotografías



Figura 7: Espacio que el ingeniero enviado por la Ugel n°2 recomendó para Ludopedia



Figura 8: coordinadores del equipo Educando Juntos supervisando los últimos detalles del espacio destinado para Ludopedia.



Figura 9: Coordinadores del equipo Educando Juntos ya en Ludopedia con el mobiliario implementado de acuerdo al enfoque Reggio Emilia.



Figura 10: Ludopedia ya implementada con el enfoque Reggio Emilia, el atril con la pregunta de investigación fue un elemento que se consideraba a diario para iniciar con la situación provocadora.



Figura 11: Los niños y niñas de 4 y 5 años observando las “ramas de sus manos” gracias a la lámina pueden ver que dentro de sus venas corre sangre (realizado en la campaña contra la anemia y las enfermedades).



Figura 12: Desde la cotidianidad los niños de 3, 4 y 5 años prepararon galletas, este caso los de tres se encuentran ya extendiendo su masa para cortar con los moldes. Las coordinadoras acompañamos todo el proceso.



Figura 13: Después de realizar actividades ludo artísticas o cotidianas, los niños se encargaban de la limpieza de los contextos y materiales.



Figura 14: Niños de 3 y 5 años organizando los materiales en Ludopedia puesto que los niños de 4 ingresarían pronto.



Figura 15: Los niños y niñas de 4 años elaborando sus acuerdos durante la reunión de encuentro en Ludopedia.



Figura 16: Familias de 3 años disfrutando la tarde de cine familiar en Ludopedia.



Figura 17: Niños y niñas de 4 y 5 años en el espacio común con elementos de la cultura visual para iniciar el juego Enfermedades y Defensas (variante de policías y ladrones)



Figura 18: Actividades en torno a la expresión del lenguaje de la danza y juego colaborativo en esto caso bailar al ritmo de la música y que los globos no se caigan.



Figura 19: Exploración del lenguaje de la t mpera por medio de la cultura visual.



Figura 20: Talleres con las familias de 4 y 5 a os y las coordinadoras del equipo de Educando Juntos.