Propuesta de mejoramiento de la Ludoteca de la Facultad de Psicología URSE

Torres Castillo Rosa Ivonne

Facultad de Psicología, Universidad Regional del Sureste, Oaxaca, México

email: rosa.torres@profesores.urse.edu.mx

Resumen

El propósito de este estudio fue determinar aspectos de mejora en el servicio que ofrece la ludoteca en la Licenciatura en Psicología en la Universidad Regional del Sureste (URSE), con la finalidad de fortalecer la vinculación entre teoría y práctica en las asignaturas, donde puede emplearse el juego con los niños como forma de recreación y evaluación. Estudio exploratorio de tipo cuantitativo con aplicación de un cuestionario. A partir de la información recabada en los cuestionarios, se encontró que el uso de la ludoteca ha sido fundamentalmente el préstamo interno de juguetes y/o materiales educativos. La limitación más mencionada fue el espacio insuficiente de la ludoteca.

Palabras clave: Ludoteca, juguetes, material educativo, prácticas.

Abstract

The purpose of this study was to determine the elements of improvement in the service offered at the toy library of the School of Psychology at the Regional University of

the South East in Mexico (Universidad Regional del Sureste, URSE), in order to enhance the connection between theory and practice in courses where games can be used in children as a form of recreation and evaluation. This study followed an exploratory and quantitative approach, employing a survey for data collection. Based on the gathered information, it was found that the main use of the toy library was internal loaning of toys and teaching materials. The most frequently cited limitation was the inadequate space of the toy library.

Keywords: Toy library, games, teaching materials, practice.

Introducción

Se dice que es necesario que los centros educativos reflexionen continuamente sobre su tarea, los grados de consecución y las consecuencias de su actuación (Gairín 2009). En ese sentido, es fundamental buscar preguntas que permitan fortalecer procesos intencionales de mejoramiento, toda vez que son las instituciones escolares donde se materializan el modelo educativo, el currículum y los planes de estudios.

En el marco del mejoramiento de los servicios educativos que ofrece la Facultad de Psicología de la Universidad Regional del Sureste (URSE), se planteó como objetivo contribuir en la mejora de la ludoteca como espacio para la realización de prácticas de los estudiantes. Estas prácticas se realizan -casi por lo general- a lo largo de toda la carrera de psicología y en diferentes modalidades. Una de estas modalidades, tiene que ver con la realización de prácticas en escenarios construidos ex profeso al interior de la propia institución para la realización de las mismas. La Facultad de Psicología de la URSE tiene espacios de este tipo en los que se pueden contar la ludoteca, la cámara de Gesell y el laboratorio de aprendizaje.

La ludoteca es un espacio que se define como “centro de recreo donde se

guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo" (RAE, 2020), hay que apuntar que es un recurso importante en la formación del psicólogo ya que se requiere que los estudiantes trabajen de manera profesional actividades lúdicas con niños. Lo anterior partiendo de que en el desarrollo y el aprendizaje de éstos, el juego es una actividad fundamental.

Para conocer si en las instituciones educativas iberoamericanas que forman psicólogos, cuentan físicamente con ludotecas donde los estudiantes realicen prácticas relacionadas con el juego en niños y si existe documentación sobre ellos, se revisaron artículos en español pero no se encontraron investigaciones que hablen sobre ello. La información que se encontró sobre ludotecas fue en otro sentido; una línea temática sobre la ludoteca como espacio para el juego del niño y otra línea temática sobre el juego como dispositivo de intervención.

De la primera línea temática, en un proyecto de intervención organizativa en ludotecas desarrollado en España (García Fernández, 2015) realizado en Albolote, Granada; se pretendió impulsar la educación (más allá de la educación formal) a través de una ludoteca, por medio de un calendario de actividades tanto individuales como en grupos pequeños. Los aspectos abordados fueron normas de convivencia y actividades de tipo manual, así como interrelación con iguales.

Por otro lado, un estudio realizado también en España, en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza (Artal Rubio,s.f) tuvo como propósito indagar el uso que dan las familias, encontrándose que un 60% de las familias hacen uso de la ludoteca para diversión de los niños y niñas. Sobre la satisfacción del servicio prestado en la ludoteca, el 100% de las familias estas satisfechas con el servicio.

En la segunda línea temática, un artículo toma como base un Programa de Extensión de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires dirigido a la creación de juegotecas barriales en escuelas de contexto socioeconómico desfavorecido, consideradas en situación de elevada vulnerabilidad (Paolicchi, et.al., 2009). De manera específica en la investigación se exploró el resultado de la "Capacitación especializada en juegotecas" sobre la capacidad de reflexión de las madres y padres en la relación con sus hijos y constatar los cambios en el vínculo lúdico y en los niveles de agresión y como el juego es una actividad fundamental.

El referente teórico considerado fue Piaget – reconocido como uno de los autores más influyentes en el siglo XX en psicología y educación- quien rescata la importancia del juego para conseguir el desarrollo integral de un niño. Para Piaget en el juego hay asimilación de los elementos de la realidad (Hughes, 2006). Cabe hacer mención que en algunas asignaturas del actual plan de estudios de psicología se estudia la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

Metodología

El objetivo del estudio fue explorar sobre el uso que se le dá a la ludoteca, así como fortalezas, debilidades y propuestas para el mejoramiento de la misma. Se basó en un enfoque cuantitativo. Por su alcance se considera un estudio exploratorio que entre sus características busca aproximarse a fenómenos sobre los que se tiene poca información o no son aplicables al contexto de estudio. En este tipo de estudios no se formulan hipótesis. Este trabajo constituye una primera fase de un estudio que debe continuarse para enriquecer la propuesta de mejora de la ludoteca de la Facultad de Psicología.

En cuanto a los instrumentos se diseñó un cuestionario con tres variables: Datos generales, uso de la ludoteca y áreas para el

material educativo. La estructura del cuestionario comprendió respuestas de opción múltiple, así como preguntas abiertas. Se realizó una prueba piloto del mismo con 3 estudiantes de la Facultad de Psicología.

También se realizaron registros a partir de la inspección ocular a la ludoteca para conocer tanto el espacio como los materiales que alberga y la disposición de éstos.

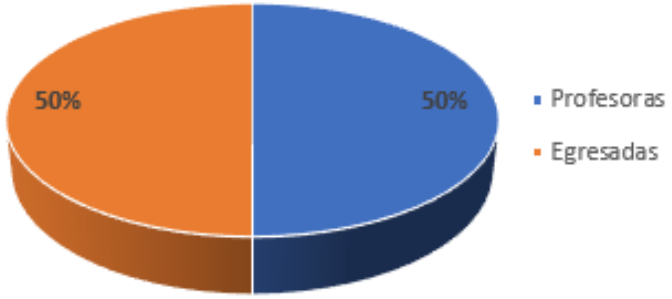
El cuestionario modificado después del estudio piloto se aplicó a un total de 6 personas (3 docentes y 3 egresados). El diseño del cuestionario como el pilotaje realizado al instrumento fue validado por un profesional de psicología, experto en el juego en la infancia. Se utilizó un muestreo no probabilístico, siendo en este caso muestreo decisional donde el investigador es quien selecciona los elementos de una muestra, esto debido a que son escasos los docentes y egresados que son o han sido usuarios de la ludoteca. Se consideraron aspectos éticos en la investigación como la participación voluntaria de las docentes mediante carta de consentimiento informado, así como el anonimato y la confidencialidad.

Resultados

Fueron seis mujeres las participantes en el estudio, siendo 50 % (n=3) profesoras y la 50 % (n=3) egresadas. (Gráfica 1)

Gráfica 1

Informante entrevistado.

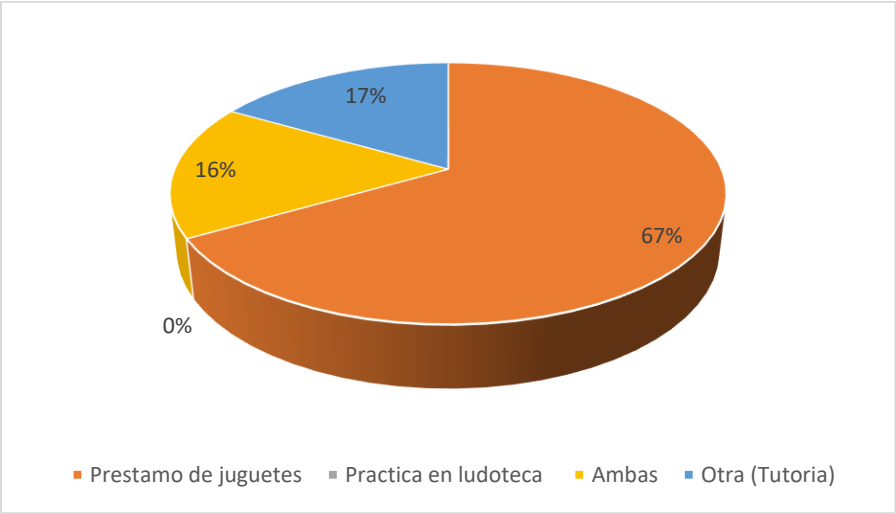


Nota: Torres, R.I. (2023). Gráfica 1. Informante entrevistado

Sobre el uso de la ludoteca, el 67 % (n=4) refirió hacerlo para el préstamo de juguetes para la ejecución de una práctica, un 17% (n=1) mencionó que para tutoría para dar a conocer dicho espacio a los estudiantes. También se hizo referencia (16% n=1) que la ludoteca se usa tanto para el préstamo de juguetes como para la ejecución de una práctica. (Gráfica 2).

Gráfica 2

Uso de Ludoteca.

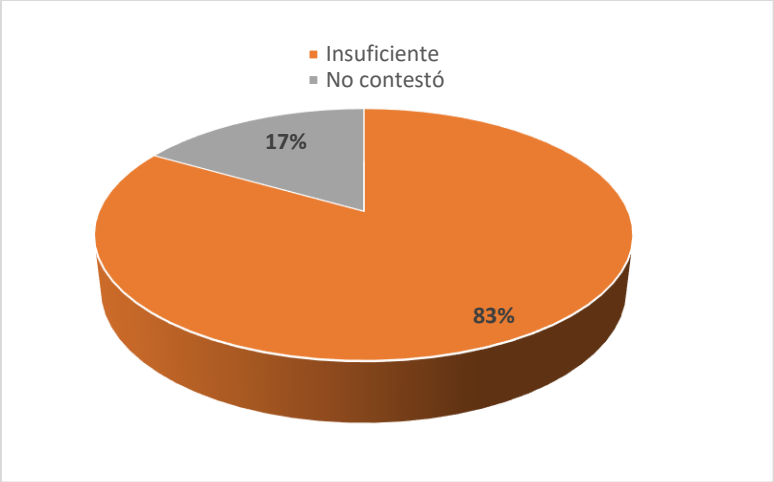


Nota: Torres, R.I. (2023). Gráfica 2. Uso de la ludoteca

Del espacio del inmueble cinco de las seis entrevistadas que corresponden al 83% (n=5) apuntaron que resultaba insuficiente y una no contestó (Gráfica 3).

Gráfica 3

Espacio del inmueble

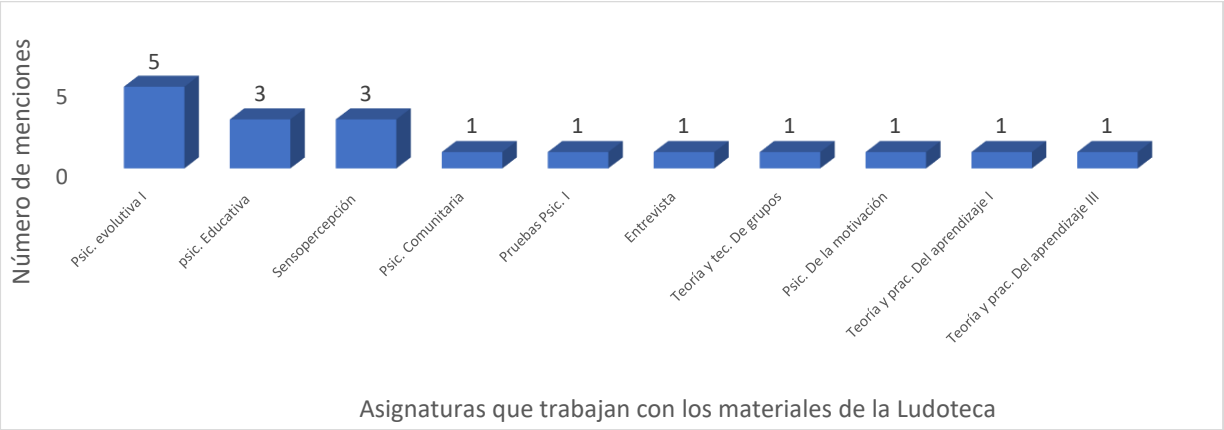


Nota: Torres, R.I. (2023). Gráfica 3. Espacio del inmueble

En la pregunta referente a las asignaturas en las que se puede usar la ludoteca, hubo diez menciones para la licenciatura en psicología y trece menciones para la licenciatura en necesidades educativas especiales. De psicología, las materias con más menciones fueron psicología evolutiva, psicología educativa y sensopercepción mientras que en necesidades educativas especiales fueron interpretación del diagnóstico de la discapacidad, interpretación en la educación especial e infancia y desarrollo. (Gráficas 4 y 5).

Gráfica 4

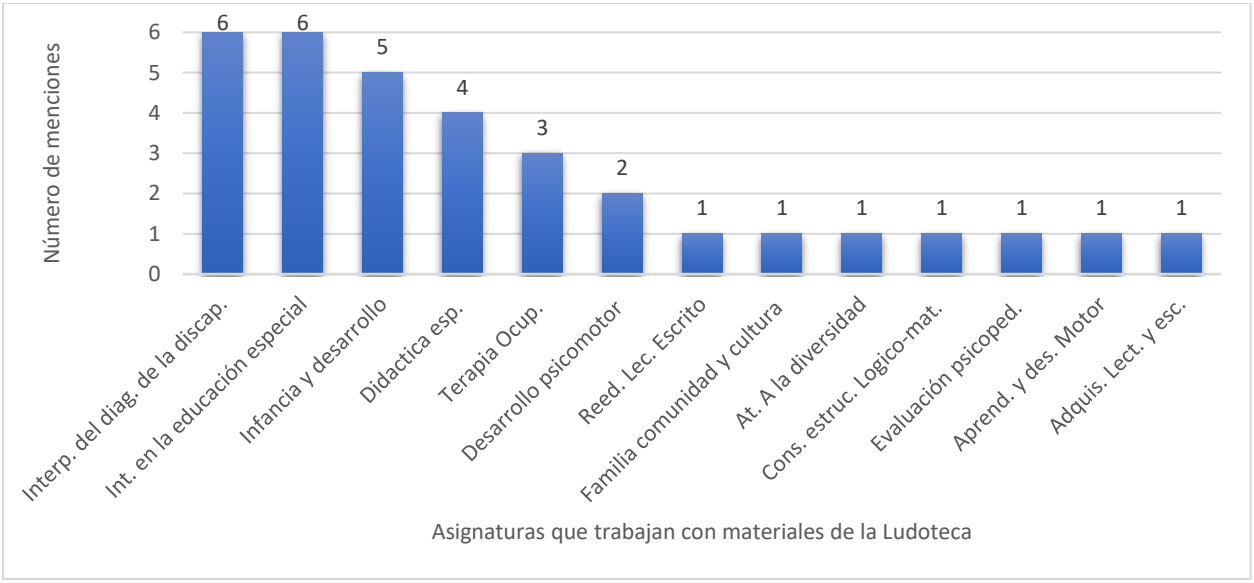
Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca (Licenciatura en Psicología)



Nota: Torres, R.I. (2023). Gráfica 4. Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca (Licenciatura en Psicología)

Gráfica 5

Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca. (Licenciatura en Necesidades Educativas Especiales)



Nota: Torres, R.I. (2023). Gráfica 5. Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca (Licenciatura en Necesidades Educativas Especiales)

Cabe hacer mención que también se indagó a cerca de las fortalezas, limitaciones, así como propuestas de mejoramiento. En lo referente a las fortalezas hubo cinco menciones sobre los materiales diversos con que los que se cuenta. Una mención más señaló la pertinencia de que dichos materiales se encontraban organizados por áreas como lectoescritura, iniciación cultural, expresión musical, escenográfica y plástica, así como movimientos y juegos en el espacio.

En relación a las limitaciones, cinco menciones se refirieron al espacio reducido de la ludoteca, tres más apuntaron hacia la falta de material para discapacidades y dos plantearon que no se puede ingresar a la ludoteca si se está ocupando el laboratorio de aprendizaje (en las prácticas de entrenamiento y moldeamiento de la conducta con ratas). Lo anterior debido a que tanto el laboratorio de aprendizaje como la ludoteca comparten la misma puerta de acceso.

Sobre las propuestas, cinco menciones señalaron la ampliación del espacio. Además, tres menciones aludieron a que la ludoteca sea un espacio independiente del acceso al laboratorio de aprendizaje. Igual número de menciones hubo para la propuesta de dotar de nuevos materiales para la ludoteca, específicamente para trabajar discapacidades.

Discusión

Con respecto al uso que le han dado los informantes a la ludoteca, ha sido fundamentalmente el préstamo interno de juguetes (67%), mientras que con menores porcentajes aparecen las opciones “otra” (17%), donde se precisó que la ludoteca se usó como actividad de las tutorías grupales para mostrar el espacio a los estudiantes y la opción ambas (16 %) que refieren tanto al préstamo de juguetes como a la ejecución de una práctica.

Si relacionamos esta información con el aspecto denominado “espacio del

inmueble" (mide 30 metros cuadrados), se puede explicar que una de las razones de la escasa utilización de la ludoteca para la realización de actividades dentro de la misma sea que el espacio se considera insuficiente como contestaron el 83% de las entrevistadas (el 17% restante omitió responder esta pregunta).

Sobre el uso del préstamo de juguetes o materiales, cabe hacer mención que se han utilizado para trabajar ya sea en la cámara de Gesell donde además de quiénes ejecutan la práctica, otros estudiantes pueden observar. Ocasionalmente se han utilizado espacios abiertos como los jardines de la universidad para realizar las prácticas con los niños. De acuerdo a los registros en la bitácora de la cámara de Gesell, consultorio y ludoteca correspondientes al semestre enero-junio 2022, la ludoteca se utilizó para préstamo interno de materiales en 35 ocasiones (25 correspondieron a la asignatura de psicología educativa que se cursa en cuarto semestre y 10 en la asignatura de modelos psicopedagógicos).

Una limitación propia del estudio al ser exploratorio es que constituye una primera aproximación a un problema, por lo que puede derivar en otras líneas de investigación. En este caso se requiere de otra etapa de investigación donde se analicen los materiales educativos y juguetes que están disponibles en la ludoteca así como otras perspectivas teóricas que posibiliten a los estudiantes hacer sus prácticas con actividades y materiales para cada área de desarrollo siguiendo un método pedagógico específico como el método Montessori que utiliza el juego como actividad principal para incentivar el aprendizaje.

Conclusiones

En relación a las asignaturas en las que puede usarse la ludoteca se mencionaron 23 materias; 10 para psicología y 13 de necesidades educativas especiales. Sin embargo, en ninguna de ellas se considera la

ludoteca como un recurso pedagógico que el docente utilice para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Es importante mencionar que la ludoteca se puede convertir en un recurso pedagógico de relevancia para las diferentes materias, dejando de lado la percepción de su uso como un almacén donde se guardan materiales didácticos y juguetes.

Para finalizar, se recomienda iniciar un registro sistemático y detallado de los materiales con que cuenta la ludoteca, lo que permitiría elaborar un catálogo con las características de cada uno de ellos y sus posibles usos, de forma que pueda difundirse entre profesores y estudiantes.

Esta recomendación tiene como propósito obtener información que posibilite continuar una línea de investigación sobre el uso de la ludoteca como un recurso para el desarrollo de habilidades profesionales en los estudiantes de psicología.

Referencias

Artal Rubio, S., (sin fecha). La ludoteca como espacio favorecedor del desarrollo del niño/a.Facultad de Educación. Universidad de Zaragoza. En https://zaguan.unizar.es/record/16717/files/TAZ-TFG-2014-1969.pdf

Bitácora de la Cámara de Gesell, Consultorio y Ludoteca semestre enero-junio 2022 (documento interno).

Gairin,J. (2009). Cambio de cultura y organizaciones que aprenden. En https://www.google.com/search?q=cambio+de+cultura+y+organizaciones+que+aprenden.+Gair%C3%ADn&ei=bkT3YIvjLe2ZwbkPkP2q0A4&start=0&sa=N&ved=2ahUKEwiL0sv_z_LxAhXtTDABHZC-

García Fernández, A. (2015). Proyecto de intervención organizativa en ludotecas. El caso de El Chaparral (Albolote, Granada).Universidad de Granada. En https://www.google.com/search?q=Proyecto+de+intervenci%C3%B3n+organizativa+en+ludotecas.+El+caso+de+El+Chaparral+(Albolote%2C+Granada&oq=Proyecto+de+intervenci%C3%B3n+organizativa+en+ludotecas.+El+caso+de+El+Chaparral+(Albolote%2C+Granada&aqs=chrome..69i57.1217j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Hughes, Fergus P. (2006). El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente Trillas.

Paolicchi, Graciela, & Colombres, Raquel, & Pennella, María, & Maffezzoli, Mabel, & Botana, Hilda, & Cortona, Paula, & Olleta, María Valeria, & García Labandal, Livia, & Garau, Andrea (2009). El juego como dispositivo de intervención ante la fragilidad actual de las instituciones sociales. Anuario de Investigaciones, XVI( ),227-240. ISSN: 0329-5885. En:

https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139945062

Real Academia Española (RAE), (2020). En https://dle.rae.es/

Torres, R.I. (2023). Gráfica 1. Informante entrevistado

Torres, R.I. (2023). Gráfica 2. Uso de la ludoteca

Torres, R.I. (2023). Gráfica 3. Espacio del inmueble

Torres, R.I. (2023). Gráfica 4. Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca (Licenciatura en Psicología)

Torres, R.I. (2023). Gráfica 5. Asignaturas para trabajar con materiales de la ludoteca (Licenciatura en Necesidades Educativas Especiales)