

**Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de  
personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro  
Dormitorio Municipal San José, Costa Rica**

Producción didáctica  
División de Educación Básica  
Centro de Investigación y Docencia en Educación  
Universidad Nacional

Para optar al grado de Licenciatura en  
Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

Karoline Zuleyka Torres Cruz  
Fiorella Vargas Agüero

Enero, 2021



**Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de  
personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro  
Dormitorio Municipal San José, Costa Rica**

Producción didáctica  
División de Educación Básica  
Centro de Investigación y Docencia en Educación  
Universidad Nacional

Para optar al grado de Licenciatura en  
Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

Karoline Zuleyka Torres Cruz  
Fiorella Vargas Agüero

Enero, 2021

**Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de  
personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro  
Dormitorio Municipal San José, Costa Rica**

Karoline Zuleyka Torres Cruz  
Fiorella Vargas Agüero

APROBADO POR:

Tutora del TFG \_\_\_\_\_

M.Ed. Stephany Esquivel Vargas

Lectora \_\_\_\_\_

M.Ed. Ana Herrera Castro

Lectora \_\_\_\_\_

M.Sc. Laura Aguilar Barquero

Representante del Decanato \_\_\_\_\_

Directora de UA \_\_\_\_\_

## **Dedicatoria**

Durante el año 2018 en uno de los cursos de la Universidad Nacional asistimos a una gira al Centro Dormitorio Municipal San José. Solo bastó un par de horas para que ambas autoras de esta producción didáctica decidieran dedicar la mayoría de sus noches libres a apoyar esta institución por medio del voluntariado.

Al inicio, la intención nunca fue elaborar nuestro trabajo final de graduación en este centro, pero las personas adultas mayores participantes usuarias hicieron que cambiáramos de opinión y por ello esta dedicatoria es para ellas.

Durante el voluntariado recibimos más apoyo del que dimos, las personas en situación de calle que asisten al centro nos regalaron diariamente sonrisas, anécdotas, historias, aprendizaje, poemas y muchas canciones. Aquí aprendimos que el pijama y las cobijas no son lo que brinda calor y comodidad, sino el sentimiento de ser bienvenido aún en nuestros momentos de dificultad.

Dedicamos este logro a cada domingo de juego compartido, a las tardes de café, al aprender a hacer tareas en equipo, al cesar de las peleas, al descubrir que todos los seres humanos somos iguales, a las muchas personas que se unieron al grupo de participantes por un instante en el camino, a las personas que, aunque querían no pudieron participar por decisiones fuera de nuestras manos, y a las personas que lamentablemente perdimos en el camino por obras del destino.

Esta producción didáctica es para todas las personas que luchan por ser su mejor versión cada día y se esfuerzan por aprender de sus historias y de las personas a su alrededor. Es para quienes lograron cumplir este sueño junto con nosotras y ahora tienen una historia más para recordar, compartir y apreciar; es para quienes comprenden que todas las personas somos iguales y que la valoración propia y colectiva requiere de valorar el poder de nuestra voz.

## **Agradecimientos**

Todo proceso solo es posible gracias al apoyo y la colaboración, este no es la excepción. Desde el año 2015 una palabra que tocó nuestra formación profesional es “comunidad”, a partir de ahí cada decisión que tomábamos en nuestra labor retumbaba en su significado, por ello es por lo que nos encontramos primeramente agradecidas con este proceso porque nos permitió conocer y colaborar con personas maravillosas, quienes nos mostraron que el sentido de la vida no se basa en qué queremos lograr en el futuro, sino en cómo aprovechamos el presente al máximo con las personas que nos rodean y nos acercamos poco a poco a ese cambio que nos gustaría generar.

Las personas adultas mayores participantes usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José nos iluminaron con sus ideas, reflexiones y opiniones; ellas modelaron lo que tan solo era un boceto e hicieron que el resultado no solo fuera único, sino también significativo y por ello estamos agradecidas.

También damos gracias a las personas que aceptaron el reto de acompañarnos y dedicaron su tiempo en el proceso de lectura durante la redacción de este escrito y nutrirlo con sus recomendaciones e ideas con el mismo cariño que nosotras empeñamos en nuestras acciones.

Con esta producción didáctica hemos logrado un enriquecimiento profesional que no hubiéramos creído posible cinco años atrás, así como también hemos creado memorias que nunca olvidaremos por el amor y aprecio que se formó con todas las personas que nos ayudaron. Este ha sido un proceso significativo para nosotras porque gracias a él no solo logramos elevar nuestra relación como compañeras de grupo, sino como colegas y hasta amigas; nos agradecemos entre nosotras por el constante apoyo, afecto y principalmente complemento. Así como también agradecemos a nuestras familias por alentarnos a seguir adelante, por creer en nuestras visiones y por regalarnos tanta luz que hasta nos alcanza para compartirla con las demás personas y hacer brillar nuestra comunidad.

## Resumen

Torres Cruz K. Z. y Vargas Agüero F. *Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica.*

El propósito de la presente producción didáctica se basó en el fortalecimiento de tres habilidades socioemocionales con el uso de un juego de mesa; las cuales son: el autoconocimiento, la autorregulación y la automotivación. Para el mismo se requirió de la participación de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José en Costa Rica.

El juego contó con el protagonismo de las personas participantes, siendo estas parte de las decisiones tomadas en el diseño del juego de mesa, para lo cual durante el proceso de investigación fue necesaria la aplicación de círculos de discusión, lluvia de ideas, mapas mentales y entrevistas, y de esa forma recopilar los insumos pertinentes para crear un material didáctico personalizado, contextualizado y basado en la realidad de vida de las personas; todo para la atención de la necesidad pedagógica identificada de compartir y socializar con sus pares por medio de la observación participativa.

Dentro de los principales hallazgos se encuentra cómo el juego de mesa no solo cumple la función de ejercitar las habilidades socioemocionales para su fortalecimiento, sino que también sirve de herramienta para brindar un entorno de acogida para las personas en situación de calle y hasta llega a dar oportunidad a la creación un microentorno de social y educativo en un espacio donde no cuentan con un vínculo cercano.

Por otro lado, también entre los resultados finales se identificó que las personas participantes en situación de calle lograron un empoderamiento como comunidad y consolidaron apoyos de manera independiente que antes no se habían llegado a concretar por los constantes conflictos, discusiones y falta de cooperación

**Palabras claves.** Habilidades socioemocionales, Persona adulta mayor en situación de calle, Juego de mesa, Material didáctico, Pedagogía.

## Tabla de contenido

Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Resumen	v
Tabla de contenido	vi
Índice de figuras	viii
Lista de abreviaciones y símbolos	ix
<b>Capítulo I</b>	<b>1</b>
<b>Introducción</b>	<b>1</b>
Justificación	4
Revisión de propuestas de producción didáctica vinculadas al producto en los ámbitos nacionales e internacionales	23
Objetivos/ propósitos o preguntas generadoras que reflejan la intención pedagógica de la producción didáctica	27
<b>Capítulo II</b>	<b>29</b>
<b>Plan de trabajo desarrollado en la producción didáctica</b>	<b>29</b>
Descripción y caracterización de la población meta hacia la cual va dirigida la producción didáctica, aportes en el proceso de diseño, aplicación y socialización de la producción didáctica	29
Aportes en el proceso de diseño	33
Descripción del producto diseñado	43
Experiencias o actividades por etapas desarrolladas en el diseño de la producción didáctica	51
Fase diagnóstica: Correos de Costa Rica	52
Fase de prueba: La Merced	53
Fase de creación: Ejército de Salvación	54
Fase de guía: Obras del Espíritu Santo	56
Fase de aplicación y mejoras: Chepe se Baña	57
Fase informativa: Centro Dormitorio	58
Descripción de las estrategias de consulta para validación y socialización desarrolladas para el diseño de la propuesta de producción didáctica	59
Consideraciones éticas vinculadas a la producción didáctica	64
<b>Capítulo III</b>	<b>66</b>
<b>Presentación del producto diseñado</b>	<b>66</b>



Interrelación pedagógica-socioemocional	67
La pedagogía como fundamento de la estrategia de diseño	74
Pedagogía social en la vida	77
Pedagogía social comunitaria y educación de calle	80
Una mirada andragógica como parte de la población	83
Construcción del aprendizaje	85
Lúdica, juego y recreación como recurso didáctico para la construcción del aprendizaje significativo	88
Resultados del proceso de socialización y valoración de la producción diseñada: fortalezas y aspectos de mejora identificados en la valoración	91
<b>Capítulo IV</b>	<b>95</b>
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b>	<b>95</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>107</b>
<b>Apéndices</b>	<b>112</b>
Apéndice A	112
Apéndice B	113
Apéndice C	114
Apéndice D	117
Apéndice E	118
Apéndice F	120
Apéndice G	121
Apéndice H	122
Apéndice I	123
Apéndice J	125
Apéndice K	126
Apéndice L	127
Apéndice M	130

## Índice de tablas

Tabla 1	
<i>Coherencia entre elementos diagnósticos y la propuesta lúdica</i>	10
Tabla 2	
<i>Características de las personas participantes de la producción didáctica y aspectos integrados en la producción didáctica</i>	30
Tabla 3	
<i>Relación entre avatar y PAM</i>	38
Tabla 4	
<i>Organización de las sesiones de trabajo y cambios sugeridos por las PAM</i>	42
Tabla 5	
<i>Elementos del juego y su función</i>	43
Tabla 6	
<i>Síntesis de la relación pedagógica del juego didáctico con las habilidades socioemocionales</i>	69
Tabla 7	
<i>Síntesis de la relación teórica con la práctica en respuesta a la necesidad pedagógica</i>	73

## Índice de figuras

<i>Figura 1. Tarjetas de acción: cantar, modelar, poesía, adivinanza, dibujar y actuar.</i>	34
<i>Figura 2. Fichas de cualidad: voz, experiencia, creatividad, trabajo y lucha.</i>	37
<i>Figura 3. Tablero de juego.</i>	38
<i>Figura 4. Diferencia entre ideas del tablero de juego, versiones en proceso de diseño y final.</i>	55
<i>Figura 5. Proceso de los dados, versión en proceso de diseño y final.</i>	56
<i>Figura 6. Componentes de la competencia emocional.</i>	68
<i>Figura 7. Momentos de interacción con la población participante.</i>	93

## **Lista de abreviaciones y símbolos**

CDMSJ	Centro Dormitorio Municipal de San José
DUA	Diseño Universal para el Aprendizaje
HSE	Habilidades socioemocionales
NSC	No se conoce
PAM	Personas adultas mayores
PSC	Personas en situación de calle
TFG	Trabajo final de graduación

## **Capítulo I**

### **Introducción**

El presente trabajo final de graduación (TFG) se centró en la elaboración de una producción didáctica para potenciar tres de las habilidades socioemocionales (HSE) de personas adultas mayores (PAM) usuarias del Centro Dormitorio Municipal de San José (CDMSJ). Esta estuvo basada en la construcción de un juego de mesa didáctico, funcional y contextualizado para PAM, y se inspiró en los intereses, habilidades y destrezas socioemocionales identificadas en dicha población. El observar e identificar estas características individuales en las personas, sus historias de vida, en contraste con el contexto en el que se desenvuelven en su cotidianidad, hizo reflexionar a las autoras como pedagogas, e identificar diversidad de necesidades pedagógicas propias para la construcción de la producción didáctica. Pero no solo eso, sino sobre cómo generar una experiencia social y educativa gratificante y enriquecedora; de ahí se puede mencionar que:

- Al interactuar con las PAM se identifican necesidades en el área socioemocional que se muestran en las interacciones en el contexto del CDMSJ.
- Como educadoras especiales, con una formación desde un modelo social e inclusivo surge la necesidad, tanto de fortalecer sus dichas habilidades, así como conocer y comprender cómo propiciar un ambiente de aprendizaje en un espacio no tradicional como lo es el CDMSJ.
- Además de explorar el abordaje pedagógico con las PAM.

La producción didáctica se crea con el objetivo de ser aplicada como herramienta para el fortalecimiento de las HSE, además al ser un juego con representaciones gráficas e ilustraciones de la ciudad de San José, espacio geográfico donde se desenvuelven las personas participantes, se promueve la comunicación entre pares al aplicar la cotidianidad y las vivencias propias, de forma que ambos aspectos contribuyen a promover la comunicación entre las personas participantes del juego.

La población general que el CDMSJ atiende es de un total de 102 personas por noche, lo cual es detallado más adelante, esta es dividida en dos, en personas mayores de edad de 18 a 65 años y PAM de 65 años en adelante. La cantidad de PAM que son usuarias del establecimiento es de 54 personas aproximadamente, ya que esta cantidad no es constante por diversos factores como la muerte, el ingreso a instituciones como Centros de larga estancia, otorgación de ayudas para alquiler, regreso a espacios familiares, entre otros (R. Arroyo, comunicación personal, marzo, 2, 2019). Aunque la cantidad de personas usuarias es numerosa, el grupo de personas voluntarias participantes de la elaboración del material didáctico se encontró compuesto únicamente por PAM, inicialmente un total de 18 personas, 17 hombres y una mujer; cantidad que también resultó afectada por los factores mencionados anteriormente, que disminuyeron esta cantidad en el transcurso del proceso investigativo, por ello la cantidad final fue de 12 PAM, 11 hombres y una mujer.

La necesidad a la que se respondió con esta producción didáctica se encontró en la realidad de vida de las personas, de la cual el Ministerio de Desarrollo Humano e Inclusión Social con la Política Integral para Personas en Situación de Abandono y Calle (2016-2026) plantea que:

La situación de abandono y situación de calle representan las mayores manifestaciones de exclusión social presentes en la actualidad, cuyos efectos no discriminan edad, sexo, etnia, edad, género, condición socioeconómica, discapacidad, nacionalidad o cultura, al ser fenómenos multifactoriales y dinámicos, por tanto, complejos.

La vulnerabilidad de esta población, en ocasiones se asocia a condiciones de: desempleo, subempleo, diversidad sexual, género, edad, algún tipo de discapacidad, presencia de enfermedades crónicas, violencia intrafamiliar, aislamiento, indefensión, condiciones de vivienda inadecuada, ausencia de redes de apoyo y de cuidado, consumo de sustancias psicoactivas y otras. (p.19)

Al tomar en consideración este conjunto de factores a los que se enfrentan las PAM en situación de calle, es que surgió el interés de crear una producción didáctica que

respondiera a necesidades percibidas en la dinámica cotidiana del centro, como lo era generar un clima de acogida, de interacciones sociales y de un ambiente de aprendizaje favorecedor para generar un entorno en el marco de las relaciones humanas, esto también de acuerdo a la rutina de la institución, la cual se especifica en el siguiente apartado. Todo lo anterior, sobre la base de una comprensión integral del ser humano y de los factores que orbitan en las vidas de la población participante. Este clima que se menciona es importante de enfatizar debido a que la producción didáctica fue inspirada en la realidad de la persona participante y esta es afectada por los factores mencionados anteriormente, por ello el propiciar un ambiente de libertad para la expresión, de recreación, compartir de sentires e ideas y de creatividad para facilitar la participación y con ello la atención a la necesidad de fortalecimiento de las HSE, se consideró un eje transversal de todo el proceso de diseño, elaboración y aplicación, lo anterior coherente con planteamientos pedagógicos e inclusivos.

Las HSE son parte de cada pieza que conforma a las personas, por ello el fortalecerlas es un trabajo importante y que debe encontrarse en constante ejercicio, sea tanto en personas que no se encuentran en situación de calle, como en las que sí; tal como en las que se centra esta producción didáctica.

El encontrarse en un espacio como lo es el CDMSJ en el que el juego y la recreación son de menor presencia, es un aspecto que produjo un interés particular desde una perspectiva pedagógica hacia el tipo de producción didáctica elegido. De esta manera se pretendía dar respuesta a una necesidad de la población participante, al identificarla como necesaria para vivenciar interacciones sociales y emocionales, con una mirada hacia la búsqueda de un posicionamiento personal e introspectivo por medio de la aplicación del juego y ejercicio de las tres HSE seleccionadas, todo por medio de un proceso participativo que se desarrolló durante el diseño del juego de mesa creado, por medio de círculos de discusión y lluvias de ideas que se pueden apreciar en los apéndices del presente escrito. Estas habilidades son: autorregulación, automotivación y autoconocimiento, así como, por otro lado, se buscó responder desde lo pedagógico y desde nuestra función como educadoras, de construir un espacio y un recurso para propiciar experiencias educativas

con sentido y significado, todo inspirado en la realidad de vida y las posibilidades de las partes involucradas:

- Población adulta mayor usuaria del CDMSJ.
- Autoras de la producción didáctica.
- Dinámica del CDMSJ.

Es importante mencionar que esta producción didáctica no surgió desde ningún marco de proyecto o programa, sino de un interés urgido de un voluntariado de las autoras de brindar la atención, dedicación y su TFG a las personas que les enseñaron y ayudaron a crecer como seres humanos y como profesionales, en cada visita al CDMSJ; con esta producción didáctica las autoras contaron con la oportunidad de hacer lo mismo y devolverles lo que les fue enseñado.

### **Justificación**

El desarrollo de esta producción didáctica dirigida a las PAM usuarias del CDMSJ surgió del interés que se produjo en las autoras al apoyar al establecimiento durante seis meses por medio del voluntariado en el año 2018, y este continuó en el 2019 con una visita cada semana. La motivación para diseñar la producción didáctica surgió de la constante participación en el espacio y en el vínculo establecido con las personas que visita con visita hacían uso de este.

El CDMSJ en el cual se desarrolló la presente producción didáctica, se encuentra en San José, la capital de Costa Rica, precisamente 350 metros sur de la Iglesia La Merced, altos del Comercial Panamá, entre las avenidas 3 y 5, calle 12, en lo que se conoce como Distrito la Merced, que forma parte de lo que popularmente se llama La Zona Roja. Tiene como objetivo el “mejorar la calidad de vida de las personas en situación de calle de San José ofreciéndoles un centro de pernoctación y de coordinación de servicios públicos y privados que promuevan su dignificación y favorezcan sus oportunidades de recuperación y reinserción social.” (Municipalidad de San José, 2019, párr. 3)

Este establecimiento fue creado en el 2008, y a partir de ese año se ha dedicado a la atención de las personas en situación de calle (PSC) mayores de edad. A través del

voluntariado realizado, se obtuvo la comprensión de que el ingreso de personas al CDMSJ es de lunes a viernes en tres momentos, uno a las 4:00 p.m., en el que entran las personas que la noche anterior no contaron con la posibilidad, otro a las 6:00 p.m., que le corresponde a las PAM, mujeres y personas con discapacidad; y por último el de las 7:00 p.m., en este se realiza el sorteo de fichas. Este sorteo consiste en una rifa con la que las personas que aún se encuentran en la fila para ingresar al CDMSJ, tienen una oportunidad de ganar uno de los espacios sobrantes de los otros dos momentos de ingreso.

Por otro lado, los días sábado y domingo, solo son realizados dos momentos de ingreso, uno a las 6:00 p.m. y otro a las 7:00 p.m., primero ingresan las PAM, las mujeres y las personas con discapacidad, y segundo el resto de la población, en el cual también se realiza el sorteo de fichas.

Según lo expresado por una de las personas trabajadoras del CDMSJ, este cuenta con cuatro cuartos disponibles para la estadía de mujeres, y 21 cuartos para los hombres; también está a la disposición de la población servicios sanitarios y duchas, se les hace entrega de un pijama, un paño, y ropa de cama. Por otro lado, adicionalmente se cuenta con donaciones de prendas de ropa para las personas que necesiten, así como cepillos de dientes, toallas sanitarias y pañales para personas adultas; otros elementos que se encuentran para uso de la población son el papel higiénico, los antitranspirantes, pasta dental y talcos (Y. Arauz, comunicación personal, marzo, 12, 2019).

Parte de la rutina y de los servicios que ofrece el establecimiento es la alimentación, siendo esta la cena y se desarrolla a partir de las 8:00 p.m. y el desayuno a las 6:00 a.m. De igual manera, también cuentan con una trabajadora social y la asesoría de la persona a cargo de dirigir el CDMSJ, quienes se encargan de orientar a las personas usuarias del establecimiento en las distintas dudas que posean.

El CDMSJ aparte de estos servicios también abre espacio a instituciones voluntarias que quieran desarrollar talleres que beneficien a las personas usuarias a la reinserción social, pero en la mayoría de estos se deja por fuera a las PAM, ya que estas, ya no se encuentran en edad de laborar y en su mayoría los talleres sino son para las habilidades blandas o reinserción laboral, son relacionados al consumo de drogas y alcohol. Por ello el



dedicar esta producción didáctica a proporcionar un espacio de acogida y fortalecimiento de esta población es una de las necesidades que buscamos responder.

Debido al nivel de compromiso que adquirimos durante el diagnóstico con la dinámica del CDMSJ, es que alcanzamos a ver que en la cotidianidad es donde se descubre la diversidad y los conflictos entre pares, así como los individuales por medio de comentarios que realizan. Por ejemplo, una de las personas participantes dijo que “ahora el abogado del diablo es el predicador del diablo” (PM13, comunicación personal, agosto, 18, 2019), al referirse al golpe que él mismo recibió por parte de otra de las personas participantes al encontrarse en una discusión fuera del CDMSJ; lo que puso en evidencia el comentario de otra persona cuando dijo que “uno a veces no lo exterioriza, solo lo hace” (PE5, comunicación personal, noviembre, 14, 2018). Por otra parte, otro aspecto observado es la dificultad que muestran para potenciarse en la superación de las situaciones que se les presentan en sus vidas como producto de experiencias como el abandono de sus familias, la lejanía de sus hijos e hijas, el rechazo que la sociedad les expresa o simplemente el contar con un lugar para descansar, tal como lo expresó una persona al mencionar “mi único obstáculo es dormir, yo puedo aguantar hambre, pero dormir afuera solo, si no queda otra, es otra cosa.” (PR1, comunicación personal, junio, 16, 2019); así como también al decir “uno solo no puede” (PV15, comunicación personal, agosto, 4, 2019), se exteriorizó la necesidad y solicitud de apoyo.

Un aspecto que se llegó a identificar en el tiempo compartido con las PAM a través del voluntariado, conversaciones con las personas funcionarias, y luego durante las reuniones semanales, es que las personas participantes han permanecido la mayor parte de sus vidas viviendo en las calles de San José (ver tabla 1), como producto su ritmo de vida es acelerado y enfocado en la labor para obtener ingresos económicos y atender sus necesidades. Sobre ello el director del CDMSJ expresó el ejemplo de que “el abuelo”, una de las personas participantes, trabaja haciéndole mandados a un abogado y otro de los señores cuida carros (R. Arroyo, comunicación personal, marzo, 2, 2019), para demostrar que, a pesar de la adultez mayor, estas continúan en la búsqueda de suplirse y cuidarse a sí mismas, sin la necesidad de una entidad que se encargue.

Estas personas tienen posibilidad de ser parte de Centros de larga estancia, pero esto no lo toman en consideración debido a que “ellos en un hogar de ancianos no funcionan y no quieren estar.” (R. Arroyo, comunicación personal, marzo, 2, 2019). Una decisión como esta no la contemplan en sus planes ya que significa no experimentar o vivir la libertad a la que están acostumbradas y no contar con la capacidad de elección propia que actualmente si poseen sin el deber consultar a otra persona. Según el director del CDMSJ, “los adultos mayores de la institución no funcionan en hogares de ancianos, ellos no soportan el estar encerrados en un espacio del que no pueden salir solos, necesitan caminar y trabajar por lo que quieren”. (R. Arroyo, comunicación personal, marzo, 2, 2019).

Lo anterior, fue un dato que nos hizo reflexionar sobre el por qué estaban en el CDMSJ y no en un Centro de larga estancia; debido a las expresiones que aportan sugieren entre otros: la valoración de la independencia, la flexibilidad y la toma de decisiones propias. Lo anterior, motivó a considerar, como creadoras de la producción, que un recurso desde el ámbito pedagógico podría ejercitar el fortalecimiento estas características de su dinámica cotidiana durante la permanencia en el CDMSJ, de manera específica, en las horas de la noche, debido al flujo de la agenda que tiene el mismo y de esta forma, podrían disfrutar y fortalecer sus propias habilidades al compartir con las otras personas usuarias. Es así como se concretiza la idea en el recurso didáctico de un juego, debido a que, con este, se daba una herramienta para que las personas participantes gozaran de un momento distinto en el espacio en el que han elegido permanecer y con ello atender no solo las necesidades básicas como alimentación, higiene y reposo, sino ir más allá y verles integralmente.

Entre los aspectos y eventos en los que se destacó la necesidad de impulsar el abordaje de las tres HSE como parte de esta necesidad pedagógica desde una visión integral; durante la observación participativa y los círculos de discusión, se encuentra la poca participación de la población adulta mayor durante los talleres ofrecidos en el CDMSJ debido a que los que se ofrecen tratan temáticas que no van acorde a su grupo etario y necesidades. También, la existente deficiencia de actividades para recreación y ocio en la dinámica del CDMSJ al priorizar la atención de necesidades básicas, la comunicación no asertiva entre personas usuarias, la desmotivación de las personas participantes con

respecto a vivir debido a su situación de vida, y, por último, la convivencia violenta entre participantes como expresión de disconformidad.

Las personas adultas mayores usuarias del CDMSJ dedican su día a realizar acciones como: solicitar dinero en las calles de San José, cuidar carros, hacer tareas pequeñas para personas a cambio de remuneración o dirigirse a distintas instituciones que les brindan alimentación durante el día, como el Ejército de Salvación u Obras del Espíritu Santo. En la dinámica del CDMSJ que ya ha sido mencionada con anterioridad, es incluida la cena, la cual es considerada el final de la rutina diaria. Luego de ella las personas usuarias se dirigen a sus habitaciones y dedican el resto del tiempo hasta que apaguen las luces a las 10 p.m. a sentarse o acostarse en sus camas y son pocos los que tienen acceso a actividad recreativa o de ocio ya que no está permitido conservar pertenencias dentro de las habitaciones, son limitados los libros que ofrece el CDMSJ, existe una cantidad reducida de juegos de mesa, son pocas las habitaciones que tienen visibilidad de la pantalla de televisión que se encuentra en la recepción y no se les permite a las personas usuarias salir de sus habitaciones para verla.

Por estos motivos, la creación de un juego de mesa inspirado en la población adulta mayor fue elegida. Con esto, las personas tienen acceso a una actividad de recreación, ocio y aprendizaje que les permitiría socializar con personas de otras habitaciones y les ofrecería esa participación que les es negada en otras actividades del CDMSJ. Además, dentro de las opciones que debíamos considerar dentro del espacio del CDMSJ, fue destacado que se permiten e incentivan los talleres centrados en ciertas poblaciones, existe apertura para el uso de juegos de mesa que permanezcan en el CDMSJ y hay un espacio dedicado a la realización de talleres que no es utilizado después de las 8 p.m. ya que a esa hora el CDMSJ ha cerrado sus puertas.

La limitación de espacios de participación de la población adulta mayor y de acceso a recursos que les permitan suplir su participación de algún modo, puede ocasionar desmotivación y desvalorización de la persona adulta mayor en el CDMSJ. Y ello trae consecuencias a nivel individual y colectivo, como es señalado por medio de comunicaciones personales en distintas ocasiones en este escrito.

La producción didáctica que se elaboró se considera innovadora al contemplar las disciplinas de la pedagogía, educación especial y andragogía, al integrar la temática de las HSE en la población adulta mayor. En tanto la consideración del contexto y los conocimientos previos desde la pedagogía, la inclusión social desde la educación especial y la horizontalidad y participación desde la andragogía, son algunos aspectos que propiciaron el aspecto innovador de la producción didáctica. Debido a que en el proceso de búsqueda de información referente, los documentos dirigidos al tema se centraban en la estimulación desde el nivel preescolar hasta la educación media, además las áreas con mayor enfoque en la investigación del tema eran desde el trabajo social y la psicología; mientras desde la visión de educación especial, se encontró uno dirigido al fortalecimiento de habilidades ejecutivas de PAM asistentes a un centro diurno; el cual aportó información relevante respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de la aplicación del juego didáctico como herramienta pedagógica, más no de generar una experiencia educativa en un ambiente de acogida y de interacciones asertivas a partir de las HSE que constituyen aspectos positivos en los participantes al promover un clima asertivo, con el que se esperaba responder desde la presente producción didáctica.

Otro factor que formó parte del componente innovador se encontró durante la observación participativa desarrollada en el proceso diagnóstico, este, en la realidad de vida de las personas participantes. Debido a que estas son habitantes de calle y el considerarlas como parte de la producción didáctica también fue relevante al darles el espacio de participación que como personas parte de la sociedad tienen derecho y en este caso, como población a la que va dirigida este TFG. El contexto donde ellas interactúan son entornos muy diversos y cambiantes, donde es de dificultad gestar relaciones interpersonales sostenidas y estables, de ahí que, considerar el entorno del CDMSJ, un espacio para el desarrollo de esta producción didáctica, es innovador, debido que por ser un espacio donde no se mantiene un grupo estable de manera cotidiana, sino que cada noche puede variar la población que asiste, esta producción didáctica entra a jugar una función de aglutinar, conjuntar, a un grupo de personas que no tienen un vínculo cercano, de esta manera, se estaría propiciando un microentorno social y educativo, por medio del juego didáctico, al incorporarlo a la dinámica del CDMSJ, ya que al finalizar diariamente las cenas durante la noche, se encuentra disponible la posibilidad del uso de juegos de

mesa. Para generar más claridad en la coherencia de un juego de mesa para atender la necesidad, se encuentra la siguiente tabla:

Tabla 1

*Coherencia entre elementos diagnósticos y la propuesta lúdica*

Descripción	Habilidades de los participantes como fortalezas	Necesidades identificadas	Habilidades fortalecer	a Pertinencia pedagógica de una propuesta lúdica
Interacciones: violentas, irrespetuosas, amenazantes, desvinculadas.	Experiencia de vida Coraje	Autorregulación Autoconocimiento	Escucha Respeto espacio verbal Comunicación asertiva	Conocimientos previos de como fuente de vinculación entre pares. Propiciación de un ambiente cálido y formal para la comunicación y por ende, la asertividad.
Clima: Monótono, poco social, peligroso.	Deseo de participar	Automotivación	Ambiente acogida Sana convivencia Socialización	de Recreación Distracción Ocio
Dinámica: estructurada, rutinaria, básica.	Colaboración Servicio	Automotivación	Interacción entre pares	Visión integral y holística de la persona

*Nota:* Construcción propia de las autoras con los datos recopilados por medio de la observación participativa.

El vínculo entre los elementos mencionados en la tabla y la realización de un juego de mesa existe gracias a los siguientes puntos:

Las *interacciones* por medio de un sistema de turnos para momentos de habla, con la categorización de temáticas para fomentar la escucha y el análisis de una forma intencionada, y con la modulación de expresiones, al focalizar la información compartida en dar respuesta a las acciones del juego.

*El clima* brinda un espacio de participación dedicado a la población adulta mayor, genera una actividad dentro de la rutina que no solo atiende sus necesidades básicas, sino que también les brinda socialización saludable y esparcimiento.

La *Dinámica* genera actividades para fomentar la espontaneidad y la expresión con sus pares, debido a la falta de actividades durante la dinámica del centro, ya que después de la cena lo único existente es dirigirse a las habitaciones y no interactuar con las demás personas. Y si el juego se volviera un taller permanente e independiente para la población, podría facilitar un espacio propio de la misma en la que sí se considere su participación; y hasta si ellas lo desean integrar a otras personas usuarias del centro que no sean necesariamente adultas mayores.

Por ello este aspecto innovador no solo surge de una forma creativa de responder a la necesidad pedagógica identificada, sino que también de una coherencia pertinente de responder a la misma. Por otro lado, es necesario mencionar que son limitadas las investigaciones y producciones didácticas que se centran en la población en situación de calle para sus estudios, con lo cual nuevamente se espera aportar desde el área de formación de la educación especial, aunque actualmente ya se encuentra un TFG enfocado a la población en situación de calle, por parte de estudiantes de la Universidad Nacional de Costa Rica; éste se centra en la población adulta y no en la adulta mayor, debido a que es menor de 65 años, y su temática está ligada a las habilidades blandas y no al área socioemocional; pero de igual manera contribuyó en la generación de aportes a la disciplina de la educación especial desde su población de estudio.

A partir de ser parte del proceso de formación docente de la carrera de Educación Especial con énfasis en proyectos pedagógicos en contextos inclusivos, nació el interés de

crear esta propuesta didáctica, ya que la formación ha sido fundamentada en el modelo social de la discapacidad y en el objeto de estudio del Plan de Estudios de Bachillerato en Educación Especial y Licenciatura en Educación Especial con énfasis en proyectos Pedagógicos en contextos inclusivos (2016) que consiste en:

La relación entre los procesos educativos formales y no formales y los apoyos pedagógicos, tecnológicos, familiares y sociales requeridos por las personas con una condición de discapacidad y todas aquellas que enfrentan barreras en el aprendizaje y la participación plena (p. 87).

Además, se consideran los enfoques de la inclusión y la diversidad y es por ello que surgió la idea de trabajar con la población en situación de calle y a la vez con PAM, e incorporar ambos. Con ello surgió la iniciativa de trabajar las HSE, debido a que se identificaron como una necesidad pedagógica de las personas participantes, y se deseaba que al evidenciarlas se tomara conciencia a partir de ellas y de su propio ejercicio y fortalecimiento. A la vez hay que considerar que estas son diversas y cada persona las ha experimentado de distintas maneras en su proceso de vida, por ello la expresión de estas es única y el abarcar estos aspectos como un potenciador de la inclusión y comprensión en la diversidad en esta producción didáctica fue una manera de aprovecharlas y enriquecer pertinentemente el material.

A partir del contexto diagnóstico de la presente producción didáctica, se desarrolla una articulación entre lo pedagógico y las HSE para responder tanto a las necesidades de la población participante, así como a las nuestras como autoras en el sentido de explorar y profundizar en la búsqueda de respuestas, desde una perspectiva coherente con las mismas, por este motivo se discute a continuación esta vinculación.

Existen diversas HSE, sin embargo, para esta producción didáctica se eligieron tres; las cuales fueron seleccionadas porque respondían a las necesidades identificadas por medio de la observación participativa, durante los talleres aplicados (ver *apéndice M*), y también por medio de un análisis que se detalla durante el capítulo III del presente escrito

(ver figura 6) en las PAM en situación de calle usuarias del CDMSJ, tanto como fortalezas como por aspectos a mejorar. Asimismo, esta selección se debe a que incluso son habilidades ya evidenciadas en el accionar de la persona participante, solo que en las observaciones que se realizaron sobre sus interacciones durante la permanencia en el centro, se mostraron ciertas formas de interactuar donde no se respetaba el espacio verbal de las demás, o no se daban conversaciones sin llegar a discutir fuertemente, por lo tanto, consideramos que en la producción didáctica era necesario que ellas tomaran conciencia de las mismas, de las decisiones y consecuencias que se adquieren con base en ellas, y de ahí que la producción didáctica procurara generar un ambiente integral al actuar desde la transversalidad para proporcionar un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Con esto se quiere decir, que tanto en el ejercicio de juego se desarrollarían las habilidades, así como también en el clima de participación durante su ejecución.

Con el uso de los mapas mentales (ver *apéndice E*) y las lluvias de ideas (ver *apéndice B*), se llegó a la selección de manera conjunta con las personas participantes de las HSE a fortalecer que podrían incorporarse en el diseño de la producción didáctica. De esta manera, Esta fue basada en la construcción conjunta entre los participantes y nuestra, sobre los elementos que identifican como aspectos relevantes de la temática propuesta en talleres. El proceso para la selección de las HSE inicio con una serie de talleres desarrollados en el espacio del Centro, para generar en primer lugar un conocimiento sobre lo que consistían dichas habilidades, las personas lograron identificar de forma más pertinente y puntual sus necesidades en ellas y a consolidar que la propuesta inicial de las autoras si era oportuna para lo que se pretendía desarrollar en el proceso del diseño de la producción didáctica.

El autoconocimiento es la primera de las HSE que se promueve con el uso del juego didáctico construido, y esta se encuentra ligada a lo que la persona siente, Montoya y Salas (2017) mencionan que:

El autoconocimiento emocional (o el conocimiento de uno mismo) es la capacidad de reconocer un sentimiento en el mismo momento en que aparece, y constituye un



factor esencial en la inteligencia emocional. Ser consciente de uno mismo es ser consciente de nuestros estados de ánimo y de los pensamientos que tenemos acerca de esos estados de ánimo. (p.19)

Como es mencionado anteriormente, el autoconocimiento es de importancia para un sano desarrollo integral, ya que se inicia por la persona individual, sus sentires y reconocimiento de sus necesidades. Aspecto al que es necesario añadir desde nuestra visión como autoras, que también es relevante para partir a lo exterior o lo ajeno, y comprender que cada persona posee un proceso interno distinto que se llega a relacionar con la individualidad de otras eventualmente. Por ello, el elegir esta habilidad como parte de la producción didáctica fue esencial para velar por el aprendizaje holístico de las personas participantes.

El autoconocimiento como una de las tres HSE, se llegó a identificar en diferentes momentos de conversación y de discusión con las personas participantes (ver *apéndice L*), se evidenció que es difícil para ellas reconocer sus sentimientos, emociones, gustos y preferencias, debido a que la situación de vida en la que se encuentran les priva muchas veces de la oportunidad de dedicarse tiempo a sí mismas y con ello no solo auto conocerse, sino también auto cuidarse. Esto a que como se puede apreciar en el *apéndice L*, las expresiones son simples y de poca reflexión, ya que muchas se concentran en una sola palabra para referirse a toda su globalidad como persona.

Además de que se identificó durante uno de los talleres desarrollados que gran parte de su autoconocimiento proviene de las palabras que escuchan salir de la sociedad que les rodea y las asumen, interiorizan y creen; ya que se expresaron frases como “antes había persecución al indigente, todavía hay, pero no tanta” (PJ6, comunicación personal, octubre, 13, 2019), “estamos estigmatizados, hay demasiada discriminación en Costa Rica; la situación del país empuja a las personas para estar en la calle” (PE5, comunicación personal, octubre, 13, 2019), “chichero, carebarro, alcohólicos, eso es lo que somos” (PJ3, comunicación personal, octubre, 13, 2019), sin ninguna interrogante planteada, todas las

expresiones se dieron naturalmente durante una conversación que propuso una de las personas al preguntarnos a nosotras porqué creemos que las personas de la sociedad se refieren a ellas como “indigentes”. Estas expresiones conducen a considerar la necesidad existente de aislar estas ideas de las percepciones personales de cada participante, para buscar la valoración propia y con un trabajo conjunto por medio de la producción didáctica que se construye, comprender que las creencias que se poseían no eran por decisión propia sino por exposición a factores percibidos que les catalogan y describen como individuos excluidos y aislados de una sociedad de la cual realmente son parte. Salazar, Montero, Muñoz, Sánchez, Santoro y Villegas (2012) referente a esto dijo que:

Percibir no es recibir pasivamente estimulación; es seleccionar, formular hipótesis, decidir, procesar la estimulación eliminando, aumentando o disminuyendo aspectos de la estimulación. Al igual que todo proceso, la percepción resulta afectada por el aprendizaje, la motivación, la emoción y todo el resto de las características permanentes o momentáneas de los sujetos. (p. 78)

La percepción que tiene la sociedad sobre las personas participantes de esta producción didáctica es de igual manera percibida por ellas, e incluso lo señalaron cuando en una de las reuniones quisieron dedicar la mayor parte del tiempo en discutir el significado de la palabra “indigente” y porqué se les llama a ellas así. Esto demostró aún más el poder que tiene la imagen creada por la sociedad sobre ellas y con esto fundamentó aún más el propósito de dar un posicionamiento propio a estas personas y empoderarlas, en cierta manera sobre lo que son individualmente sin absorber lo que agentes externos crean. Campos, Gamboa, Morales, Pizarro, Ramírez y Villalobos (2015) mencionan que las condiciones de pobreza y exclusión “refleja en cómo la sociedad costarricense ha creado un rechazo hacia ellas y ellos, lo que se traduce en violaciones hacia los derechos sociales, civiles, políticos y culturales” (p. 16).

Esta circunstancia de vida de la persona participante fue determinante para el desarrollo de la construcción del juego didáctico que se realizó, al ser uno de los principales

elementos que contribuyeron a la identificación de la necesidad pedagógica a atender y generar un espacio por medio del material construido en la producción didáctica donde todas las personas se vieran como iguales y cada una pudiera dar su aporte con libertad y comodidad; con ello valorizarles como personas de derechos.

La segunda habilidad de la producción didáctica es la autorregulación, de la cual Bello y Yañez (2012) dicen que es la “capacidad para manejar y regular emociones e impulsos que pueden ser nocivos o conflictivos, de modo que no interfieran negativamente en las tareas que se realizan y se puedan afrontar cambios y situaciones de tensión”. (p. 53-54)

Las PAM que formaron parte del proceso de construcción de esta producción didáctica diariamente deben enfrentarse a momentos en los que le es de dificultad manejarse de manera interna. Desde que iniciamos con el apoyo al CDMSJ por medio del voluntariado fuimos parte de algunos momentos, en los que las personas conformantes del personal del CDMSJ debían intervenir en discusiones y hasta verse obligadas a sacar a la persona usuaria del espacio y aplicar una acción disciplinaria, las cuales llaman “boletas”. Dichas boletas les impiden el ingreso por una cantidad determinada de tiempo. Además de los constantes conflictos que se dan con sus pares y con el personal de la institución; desde el hecho de no querer bañarse, hasta el que les designen una cama que no es de su agrado, o que les deban cambiar el cuarto que normalmente se les otorga. Todo ello puede ser motivación para peleas, gritos y hasta de la expulsión del edificio por dificultad en la convivencia; todo ello justificado por la frase de uno de los participantes al establecer que “todos tenemos debilidades” (comunicación personal, PA9, septiembre, 22, 2019), refiriéndose a la cantidad de formas en que las PSC actúan a algún factor; esto provocado por la cantidad de tiempo que llevan superando retos y sobreviviendo en adversidades que solo ellas saben cómo sobrellevar y superar.

Por todo lo anteriormente mencionado es que la autorregulación no fue solo una HSE necesaria de fortalecer, sino que también era una habilidad que hasta las mismas personas participantes reconocían como un elemento fundamental para el propósito pretendido con la producción didáctica diseñada.

La tercera habilidad es la automotivación, la identificación de esta habilidad surge a partir de interacciones y frases que los participantes mencionan que evidencian una falta de motivación y sentido en sus vidas, siendo algunas de ellas: “solo estamos esperando la muerte” (comunicación personal, PJ6, septiembre, 22, 2019), y “nos vemos el otro domingo, si es que seguimos con vida” (comunicación personal, PF4, septiembre, 22, 2019). A transformarse en: “este juego nos ha ayudado a ser mejores compañeros, toda la semana espero a que sea domingo para volver al taller otra vez y jugar una vez más” (comunicación personal, PL11, septiembre, 22, 2019).

A partir de estos comentarios realizados por las PAM participantes es que se observa lo dicho por Moreno (2017) “la automotivación es la capacidad de buscar motivos para hacer lo que hay que hacer sin sentirnos obligados a ello. Es darse a uno mismo las razones, impulso, entusiasmo e interés para hacer lo que se ha decidido hacer.” (p.31)

En estas tres habilidades fueron en las que se fundamentó el propósito de la producción didáctica elaborada. En el fortalecimiento de habilidades que a simple vista parecen ser básicas, pero que, en la vida de otras personas, como las personas participantes, puede significar un cambio en su realidad y una luz para ver las situaciones que se viven con otra mirada.

De igual manera, al integrar las habilidades vinculadas al área socioemocional de las personas, se centró que estas fueran las principales protagonistas del proceso y por ende, también de la construcción de la producción didáctica, con ello contando con sus votos y decisiones en el proceso creativo; además de incluir la diversidad que les compone, a las personas participantes al ser pescadores, exboxeadores, agricultores, escritores, artesanos, entre otros, y entre las fortalezas que la población misma reconoce, se identificó (ver *apéndice L*) el ser personas trabajadoras, serviciales, que les agrada la honestidad y el carácter es la cualidad que les define.

La presente producción didáctica fue fundamentada, como se expresó en el apartado anterior, en habilidades socioemocionales identificadas como un aspecto a fortalecer en la población participante, así como en distintos principios pedagógicos y andragógicos que nutrieron y aportaron en su desarrollo, en ellos se encuentra la

vinculación del tipo de producción didáctica seleccionado con el área de la pedagogía en la que se formaron las autoras de esta.

La Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de México (2012) dice que “los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa” (párr. 1). Lo cual da fundamento al conjunto de principios que se presentarán a continuación y a lo que se pretendía con el juego didáctico que se diseñó. Entre ellos uno de los que se encuentra es el principio del afecto, el cual Flores y Vivas (2007) definen como:

La afectividad consciente e inconsciente, la motivación, el interés, la buena disposición, el deseo, la transferencia, la energía positiva, son variables pedagógicas sobre el mismo eje conceptual que articula la cabeza con el corazón, lo cognitivo con lo afectivo. Este principio reconoce el papel que desempeña la afectividad en los procesos de aprendizaje y en el fomento y desarrollo de la creatividad. (p.169)

A partir del afecto no solo se generó un espacio seguro de construcción de aprendizaje, sino también con ello funcionó como un medio para que este fuera integral y se incorporara la transversalidad del clima de aprendizaje enriquecedor; elemento que fue esencial para la creación de la producción didáctica, porque se buscó que por medio de esos momentos donde este principio se vio mediado pedagógicamente, se desarrollaran oportunidades de expresión desde una mirada afectiva y creativa entre pares; donde cada interacción que se construía o aplicaba el juego de mesa, las personas participantes se sintieran apoyadas y acogidas por el espacio que compartían. Además, aportó al compartir con el corazón, tomar en cuenta el aspecto cognitivo, el aprendizaje y cómo la construcción de este influye al considerar los aprendizajes previos de la persona y proporcionar un balance en el proceso de construcción y reconstrucción de conocimiento.

Este mismo principio incorporado en la producción didáctica generó en las personas participantes una constante búsqueda de interacción asertiva entre ellas, donde se viera

reflejada la afectividad entre cada una, por medio del compartir, el identificarse entre sí, los elementos que les componen como seres y cómo les conectan, así como el trabajo colaborativo que se desarrolló al aplicar el juego de mesa al apoyarse unas a otras para ganar o simplemente participar. Por ello podríamos decir, que la afectividad como principio pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la persona adulta mayor, no es sólo esa articulación que mencionan los autores, sino que, al unirla a las HSE, es ese foco que concentra la mejor versión de los elementos que se implementan, así como de los procesos que se pretenden; es la búsqueda de esa conciencia humana que en medio de la diversidad se quiere incentivar.

Por lo anterior, también el principio mencionado por Flores y Vivas (2007) de la experiencia natural fue pertinente de incorporar, al aportar la importancia de reconocer los aprendizajes y conocimientos previos de la persona, así como la situación de vida en la que se encuentra y por la que ha pasado anteriormente, como piezas del diseño, contextualización y personalización de la producción didáctica para destacar su protagonismo. Los cuales no se desligan de la afectividad, la experiencia de aprendizaje y ligar la cabeza con el corazón. Esta experiencia natural fue fundamento del juego didáctico que las personas participantes crearon junto con nosotras, en él se reflejan esos comentarios, ideas, historias y su voz. Es gracias a esta experiencia natural que cada persona jugadora tiene la oportunidad de participar, y de invertir el tesoro más grande que poseen: lo que han aprendido en sus vidas; en ellas se basó completamente la producción didáctica.

Otro principio pedagógico es el de la horizontalidad, del cual Torres, Fermín, Arroyo, Piñero y Rangel (2000) plantean que:

Al descubrir del adulto que es capaz de manejar su aprendizaje como lo hace con otras actividades, se siente motivado para continuar en el proceso. Es allí donde tiene cabida el principio de horizontalidad, donde el adulto aprende lo que quiere y en el momento que lo quiere hacer. Se pone en juego el concepto de sí mismo, al ser capaz de autodirigirse y autocontrolarse porque su madurez psicológica y su

experiencia están a la par de la madurez y la experiencia del facilitador del proceso de aprendizaje. (p. 26)

El dar validez a lo que la persona conoce y aporta, le brindó protagonismo en el proceso de construcción del material, al ser considerada en un mismo nivel que el de las personas autoras de esta producción didáctica, elemento que les generó a las personas participantes confianza en los aportes que ofrecían, además de permitirles la toma de decisiones sobre los aspectos que debían de componer el material.

La horizontalidad y la participación van de la mano debido a lo mencionado anteriormente y con la andragogía, al ser consideradas también principios andragógicos que “democratizan” el proceso de aprendizaje tal como lo menciona Adam (citado por Castillo, 2018). Fueron esenciales en la construcción, diseño, aplicación y aprendizaje del material didáctico, además de que otorgó pertinencia al proceso. Por otro lado, el hacer entrega de la producción didáctica y la permanencia del juego en las instalaciones del CDMSJ, luego de la conclusión de éste, hace que la horizontalidad se vuelva un principio aún más presente, ya que las autoras ya no continúan asistiendo al CDMSJ; así que las personas jugadoras son quienes llevan el control tanto de la enseñanza como el aprendizaje, esto entre pares y aplicando este principio pedagógico cada vez que hagan uso del material. Sin este principio, el aprendizaje que se pretendía desarrollar no hubiera sido posible, y tampoco sin el principio del desarrollo progresivo, del que Flores y Vivas (2007) destacan la etapa evolutiva de la persona participante, así como sus características específicas.

Con este principio se incorporó la importancia de la consideración de la etapa de la adultez mayor de las personas, además de los elementos que les componen al encontrarse dentro de esta, así como la integralidad de su persona y los factores presentes en ella. En la producción didáctica que se elaboró, este principio es uno de los centrales, al buscar coherencia entre la etapa de vida de la población para la que se desarrolló la producción didáctica y los materiales que fueron seleccionados en la elaboración de esta.

Además, se utilizó el juego como mediación pedagógica, al aplicar el principio pedagógico de la lúdica como herramienta para el desarrollo del aprendizaje, con lo cual se incorporó también el principio de la actividad, otro principio pedagógico de Flores y

Vivas (2007) en el que exponen su oposición a la pasividad y su apoyo a la reflexión sobre lo propio y accesible. Al trabajar con personas que en su cotidianidad se encuentran en mucho movimiento, el permanecer sin este no es una opción, hasta las mismas personas participantes se describen como “inquietas” y expresan frases como “yo soy hiperactivo, no me puedo quedar quieto” (PR1, comunicación personal, marzo, 24, 2019).

El incorporar el principio anteriormente expuesto, de la actividad, a la producción didáctica implicó incorporar la opinión de las personas participantes de permitirles actuar, ser inquietas con su aprendizaje al hacer uso del juego. Y esa relevancia en lo dicho por los autores de utilizar su propia vida, conocimientos y valores para ambientar el espacio de aprendizaje por medio del juego.

Por otro lado, también se incorporó uno de los elementos recomendados por las PAM participantes, ellas en el diagnóstico realizado expresan su interés en que la producción didáctica requiriera de estrategia, ya que les es agradable sentirse retadas y con la necesidad de analizar y profundizar acciones que realizan, esto les hace sentirse capaces.

Esta actividad no se desliga del principio del juego, el cual es un componente fundamental del juego didáctico, ya que en este se encuentra todo su sentido, por motivo de que fue un juego de mesa lo que se construyó en base a las habilidades de las PAM. De este principio Flores y Vivas (2007) plantean que:

El juego como principio pedagógico no es sólo un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje, sino una experiencia original que forma a los jóvenes sin las consecuencias de seriedad y responsabilidad propias de los adultos, en la medida en que les permite la conversión armónica entre el interior y el exterior, y el equilibrio estético entre el sujeto y su entorno natural y social. (p.171)

Para esta definición las personas autoras mencionan la población joven, sin embargo, esto no resta relevancia de que la experiencia de las PAM es la misma, ya que



ésta también es un ser humano que vivencia el aprendizaje. Por ello una experiencia original, tal como dice la frase, genera una distracción de la seriedad de la cotidianidad, esa armonía y equilibrio con los elementos que rodean y componen a la persona. El juego no tiene límite de edad y la diversión tampoco, al igual que el aprendizaje, estos son conceptos que acompañan a la persona siempre, toda su vida continúa en desarrollo y renovación en todas las etapas por las que la persona transcurra.

Todos estos principios se fortalecieron y enlazaron entre sí, uno de los que contribuyó fue el del desarrollo grupal, para el cual Flores y Vivas (2007) aportan, al decir que:

La actividad grupal y el desarrollo de proyectos en pequeños grupos de alumnos crean una situación de estímulo, imitación y emulación, de apoyo y crítica mutua, que estimula y enriquece el desarrollo intelectual y moral de los alumnos, en la medida en que la interacción y la comunicación entre puntos de vistas diferentes propician el avance hacia fases superiores de desarrollo. (p.172)

En cada momento que se compartió con las PAM para la construcción de la producción didáctica, fue implementado este principio pedagógico, esto a través de la constante interacción de las personas participantes y las autoras de esta producción didáctica, al compartir en talleres, actividades grupales, conversaciones, discusiones, entre otras. Y al propiciar la comunicación en toda vivencia que se desarrolló y permitir que las voces, pensamientos, opiniones y sugerencias, fueran escuchadas y aplicadas en la construcción del juego didáctico.

La relevancia pedagógica de esta producción didáctica se refleja en cada principio pedagógico mencionado con anterioridad, y en que es a partir de una necesidad pedagógica de las autoras mismas, de interactuar en un contexto poco favorable para las relaciones socioemocionales como lo es el CDMSJ, que se gesta no solo un juego didáctico, sino aún

más importante, un clima-ambiente de aprendizaje que promueva las HSE desde su transversalidad y un trabajo integrado con los principios pedagógicos.

### **Revisión de propuestas de producción didáctica vinculadas al producto en los ámbitos nacionales e internacionales**

A partir del diagnóstico se llegó a la búsqueda de diferentes antecedentes relacionados a la producción didáctica y a las necesidades que esta atendía, sin embargo, se encontraron pocos vinculados a la disciplina de educación especial y sí lo estaban, no evidencian una conexión directa con las PAM en situación de calle. Entre los criterios de búsqueda utilizados, nos concentramos en palabras claves como: guías educativas, recreación, persona adulta mayor, andragogía, material didáctico, fortalecimiento, pedagogía social, persona en situación de calle, habilidades socioemocionales, e inteligencia emocional. Entre las bases de datos destacamos la búsqueda en la web, así como en recursos físicos como libros y trabajos finales de graduación dentro de Universidades Estatales de Costa Rica; todos dentro de un rango temporal menor a 10 años.

Uno de los aportes encontrados fueron las guías de trabajo que propone el Programa Construye T de México (2014-2018), en las cuales el objetivo “es orientar a docentes sobre la utilidad de las habilidades socioemocionales (HSE) y el uso de las Fichas Construye T para el desarrollo y fortalecimiento de éstas a partir de actividades en el aula” (p.3).

Esta guía aportó datos por medio de su trabajo de las HSE al utilizar la producción didáctica como herramienta, aunque la población no coincidiera con la adulta mayor en situación de calle. Contribuyó con información relevante sobre las HSE generales como el autoconocimiento, autorregulación y la autodeterminación, y algunas específicas como el manejo de emociones, autopercepción, autoeficacia, que entran en un marco de referencia detallado sobre aspectos de consideración para la elaboración de esta producción didáctica.

La guía es una construcción de diferentes conceptos que se relacionan con las HSE, los cuales contribuyeron como referentes para esta producción didáctica. El Programa

responde a una necesidad que se identifica en personas estudiantes adolescentes, por medio de la promoción del desarrollo de las HSE a través de la labor docente, aspectos que aportaron a esta producción didáctica. A pesar de que la investigación no llega al abordaje de las PAM en situación de calle, si abarca las HSE de los seres humanos, y he aquí la relevancia de añadirla a los antecedentes de este TFG, dio un aporte de cómo es construir una guía didáctica, como la que fue utilizada para el juego creado.

También fue importante la información que brinda una investigación desarrollada en España, en la que se analiza la importancia de las actividades lúdicas y los juegos recreativos en la dinámica de vida de las PAM del hogar de ancianos Sagrado Corazón de Jesús. Lizano (2014) plantea entre sus objetivos “elaborar una guía de actividades lúdicas y juegos recreativos para el hogar de ancianos” (p.14), lo cual suma datos a la producción al brindar ejemplos e información sobre la funcionalidad de las actividades y juegos lúdicos al ser aplicados con la población adulta mayor. Aunque esta investigación sea desde el área de la educación física y se enfoque más en el movimiento humano, si brinda información relevante desde una visión educativa. Aunque esta población se encuentre en una modalidad distinta de institución, a la de la presente producción didáctica, suma aportes al brindar ejemplos e información sobre la funcionalidad de las actividades y juegos lúdicos al ser aplicados con la población adulta mayor. Por ello, esta investigación es desde el área de la educación física y se enfoca más en el movimiento humano, y llegó a abordar elementos de información relevantes desde una visión educativa dirigida a la edad de la persona participante, aunque fuera de una disciplina distinta a la Educación Especial.

En este antecedente anterior, se presentan aportes relevantes para la producción didáctica construida, por ejemplo, el cómo utilizar la lúdica y el juego para atender la necesidad de la educación en las PAM, desde una mirada enfocada en el individuo y la sociedad. Al igual que la metodología que aplica, al ser desde un enfoque mixto, y utilizar modalidades de la investigación bibliográfica-documental e investigación de campo. Entre sus resultados destacables se encuentra:

- Las actividades lúdicas nutren el área personal y social de las PAM.

- Fortalecen la motricidad, la salud, la expresión, la calidad de vida y la interacción entre pares.

Otro aporte de España fue el de Carpena (2018) con su programa Educación socioemocional en la etapa de primaria, el cual consiste en materiales prácticos y de reflexión. Entre sus objetivos establece el “desarrollar la capacidad de relacionarse con uno mismo y con los demás de forma satisfactoria para uno mismo y para los demás” (p.24). Lo que es relevante para el trabajo realizado con el juego didáctico que se elaboró, ya que con este se pretendía que, con el trabajo en conjunto mediante el juego de mesa como mediación pedagógica, las personas participantes lograran esa relación intrapersonal e interpersonal.

A partir de ello entre los resultados se evidencia que el trabajo de las HSE y sociales se vincula a la cotidianidad y a la reflexión, por medio de una interacción no autoritaria, implementada por el profesorado en el currículum. Además, con la aplicación de este programa se fomenta las relaciones positivas entre pares y el dedicar una menor atención a enmendar comportamientos, de igual manera se destaca la importancia del clima de la escuela para una disminución en la frustración de las personas asistentes.

Es importante mencionar que se encontraron mayor cantidad de propuestas didácticas internacionales que nacionales, ya que en Costa Rica la cantidad existente es escasa. Por ello, en cuanto a aportes nacionales se encontró el de Aguilar, Montero y Pérez (2014) el estudio denominado “El aprendizaje cooperativo como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo integral en los y las estudiantes de quinto grado en el 2010 y sexto grado en el 2011 del Instituto Educativo ABC. Ubicado en el distrito Ulloa, cantón y provincia Heredia”; busca con su objetivo desarrollar estrategias metodológicas basadas en la cooperación para el desarrollo integral en el área socioemocional y cognitiva.

Este estudio brindó un referente importante al vincular el aprendizaje cooperativo en las estrategias que aplica en la propuesta de trabajo, elemento que en la presente producción didáctica también se pretendió desarrollar, al ser el juego didáctico utilizado por varias personas. Aunque la población no esté vinculada a la adulta mayor en situación de calle, este antecedente aportó en el trabajo de las HSE desde un área pedagógica.

Con base en el aprendizaje cooperativo, surgió como resultado la importancia de la comunicación, aceptación e inclusión en el proceso de aprendizaje por medio de la diversidad, además del rol que desempeña la familia en el desarrollo del proceso de vida. Es necesario mencionar, que las personas participantes no se encuentran en constante contacto con su núcleo familiar, por ello, es que se pretendía promover con la producción didáctica un clima de aprendizaje afectivo, que, aunque no sustituye a la familia les genera un punto de apoyo en su contexto. Por otro lado, se identifica el aprendizaje cooperativo como elemento de mejora del área social y cognitiva al enriquecer el proceso de enseñanza y desarrollo integral.

Otro antecedente nacional fue el de Salazar, (2019) quien presentó su producción didáctica llamada “Valija del recuerdo: conjunto de materiales didácticos para estimular las funciones ejecutivas en las personas adultas mayores”. Al ser una producción didáctica dirigida a la población adulta mayor, generó insumos de utilidad para el juego didáctico que se elaboró; aunque la población en la que se inspira esta autora no es la persona en situación de calle, sí se vincula al aportar datos referentes a las PAM y a la modalidad de producción didáctica, además de que es la primera desarrollada desde el área de la educación especial, al igual que la presente.

Salazar plantea que el fortalecimiento de las funciones ejecutivas contribuye a la disminución de los efectos de desgaste durante el envejecimiento, además la aplicación de la andragogía como metodología principal sirve como fuente de interés y de compromiso de las personas involucradas. Otro aspecto importante es que la aplicación del trabajo colaborativo y los conocimientos previos funcionan como puente para la construcción del aprendizaje, donde la opinión de la persona participante es considerada en el mismo nivel que el de la autora de la producción didáctica.

En todos los referentes mencionados, uno de los elementos que destacamos es la identificación de posibles limitaciones que, desde nuestra posición y contexto investigativo, obstaculizarían la réplica de alguna de estas propuestas. Como, por ejemplo, la población en la que se concentran, la accesibilidad a herramientas tecnológicas debido

a que el CDMSJ no las posee, el tipo de institución, el nivel de alfabetización de la población participante, la clasificación por edades.

En todos los referentes mencionados se encuentran distintas poblaciones participantes, dentro de las cuales ninguna coincide con la de la presente producción, por dicho motivo la personalización de los materiales didácticos no es funcional para este caso, cuestión que se enlaza con el tipo de institución en que se basaron y los elementos a los que las personas poseen acceso en las mismas. En algunas de las guías es necesaria la participación de la persona por medio de la escritura, elemento que generaría una barrera para las personas adultas mayores en las que nos concentramos en este caso y hasta en algunas ocasiones, los materiales didácticos no estaban posicionados en una calificación pertinente por edades, lo que ubicaba a los mismos en un nivel más bajo que el de una persona adulta mayor o algunas veces dificultaba su desempeño.

Todo lo anterior fue de beneficio para la presente producción didáctica al contribuir con todos los componentes presentados con anterioridad, y al mostrar una vista previa del camino que han recorrido otras personas autoras en la construcción de información referente a la temática. Además de nutrir el proceso de posicionamiento en cuanto la teoría, metodología y los aportes para alcanzar el cumplimiento de los objetivos para dar respuesta a la necesidad pedagógica identificada.

### **Objetivos/ propósitos o preguntas generadoras que reflejan la intención pedagógica de la producción didáctica**

**Objetivo general:** Fortalecer por medio de un juego didáctico las habilidades socioemocionales: automotivación, autorregulación y autoconocimiento, en personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José.

#### ***Objetivos específicos:***

1. Identificar las habilidades vinculadas al área socioemocional, para el diseño del material didáctico creado.
2. Diseñar la producción didáctica basada en el protagonismo y las opiniones de la población participante, para fortalecer las habilidades socioemocionales.

3. Elaborar la guía didáctica de trabajo para la utilización del material didáctico diseñado.
4. Evaluar el material didáctico diseñado para ajustes y mejoras a partir de la valoración del grupo de participantes.

## Capítulo II

### Plan de trabajo desarrollado en la producción didáctica

#### **Descripción y caracterización de la población meta hacia la cual va dirigida la producción didáctica, aportes en el proceso de diseño, aplicación y socialización de la producción didáctica**

Las personas que formaron parte de la elaboración de la presente producción didáctica durante el diseño y en cada uno de los momentos del trabajo de campo, son las PAM en situación de calle usuarias del CDMSJ, las cuales como ya fue mencionado con anterioridad, fueron una cantidad inicial de 17 hombres y una mujer, en un intervalo de edad de los 66 a 89 años, y 11 hombres y una mujer quienes permanecieron hasta la conclusión del proceso (ver tabla 2). Además de esta característica, también se encuentran algunas otras condiciones de la etapa de vida de la que son parte, el desgaste físico es un ejemplo de esto y se relaciona a la pérdida de audición y limitaciones en la movilidad, lo que incrementa la presencia de una condición de discapacidad; aspecto necesario de considerar en las características de accesibilidad que la producción didáctica debía contemplar.

Y entre la diversidad que les compone como grupo participante, se encuentran personas que han dedicado sus vidas a ser artesanas, pescadoras, comerciantes, deportistas, choferes de carga, entre otros; esto sin mencionar el sinnúmero de vivencias conjuntas dentro del CDMSJ que han experimentado, las cuales son de riqueza y necesarias de considerarlas como parte de los elementos centrales que nutren la presente producción didáctica, ya que es en el diálogo de estas vivencias que se funda.

Además, la población tenía un factor de experiencia de vida que fundamentó el proceso de diseño del juego didáctico, al identificar dentro de la etapa de adultez mayor de las personas participantes, los elementos que iban a componer el material utilizado, como lo fueron las consideraciones espaciales y la temática, entre otras; esto generó que este fuera pertinente para la etapa en que se encontraban en sus vidas y evitar aspectos como la infantilización de las personas por medio de los componentes del juego o encontrar aspectos no pertinentes involucrados en el mismo.



Esto anteriormente mencionado, se planteó por el motivo de que se deseaba que el material que se diseñó se centrara en las personas para el que fue creado y en sus habilidades, por ende, se consideró importante la experiencia de vida de las personas participantes para el juego de mesa que se elaboró. Para caracterizarlas de manera más detallada, se encuentra la siguiente tabla:

*Tabla 2*

*Características de las personas participantes de la producción didáctica y aspectos integrados en la producción didáctica*

Persona participante	Características	Edad	Tiempo como usuaria del CDMSJ	Aspectos integrados en la producción
PR1	Exboxeador profesional y ganador de guantes de oro, requiere de permanecer en movimiento, gusta de ayudar a las demás personas, realiza tareas constantemente en el CDMSJ para conservar su espacio y hasta ganar comida o ropa a cambio, no tiene vicios y está orgulloso de ello, es alegre y amante de la música.	66	2 años	Necesidad de movimiento (con las acciones del juego)
PL2	Expescador, amante del mar y principalmente de los barcos pesqueros, posee una lesión en su costado por un accidente en un barco y eso le obstaculiza su movimiento, cuenta con un tatuaje por cada puerto en el que estuvo durante su experiencia de 30 años en el mar, valora el CDMSJ porque en él abandonó el consumo de drogas y alcohol.	80	10 años	Uso del taco para facilitar alcanzar elementos del juego
PJ3	Gusta de la escritura y la oratoria, estuvo muchos años en la Isla San Lucas y allí fue muy cercano a los “Los Hijos del Diablo”, exconsumidor de drogas y alcohol, sueña con algún día poder escribir su historia para que las demás personas puedan primeramente saber la verdad de los Hijos del Diablo y hasta aprender de su experiencia.	71	9 meses	Inclusión de distintas acciones para desarrollar en el juego, además de la opción de situación

PF4	Escultor de madera, alegre, gustaba de ayudar y realizaba constantemente tareas en el CDMSJ para ayudar al personal y hasta ganar comida o ropa, estuvo preso en el año 1993, exconsumidor de drogas y alcohol. Dejó de formar parte de la producción didáctica el día 17 de noviembre de 2019, fue asesinado durante un ajuste de cuentas por una situación de su tiempo en la cárcel, esa noche no logró entrar al CDMSJ, que era su refugio, al perder la rifa de fichas.	69	2 años	Acción de modelar en el juego
PE5	Abogado, crítico, conversador, gusta del aprendizaje y sentirse valorado.	66	7 años	Opción de analizar situaciones
PJ6	Tallerista de madera, ama a su familia que vive en Honduras, fue misionero evangelista por 20 años, energético, gusta de la conversación y compartir experiencias.	67	5 años	Acción de modelar y situación en el juego
PJ7	Exvendedor, conversador, alegre, gusta del canto, posee una lesión en una de sus rodillas por un accidente y por ello debe hacer uso de un bastón para apoyarse.	73	8 años	Acción de cantar en el juego y uso del taco
PM8	Vino de Nicaragua para encontrar mejor sustento en Costa Rica, ama a su familia y eso le mantiene alegre, gusta de la tranquilidad.	69	1 año	Opción de situación
PA9	Trabajaba transportando sacos de productos en mercados en varias partes del país, gusta de la música y el baile.	89	10 años	Acción de cantar
PE10	Cariñoso, amante del fútbol, soñaba con ser portero de la Selección Nacional de Costa Rica, gusta del baile, es energético y necesita estar en constante movimiento.	71	6 años	Variedad de acciones en el juego
PL11	Espiritual, amante de la música y soñaba con serlo profesionalmente, exconsumidor de drogas, gusta de la lectura y la escritura. Dejó de formar parte de la	73	2 años	Acción de cantar

producción didáctica el día 11 de agosto del 2019 por adquisición de vivienda con su pareja.

PL12	Exvendedor en el Mercado Borbón, nunca tuvo vicios y está orgulloso de ello, es apacible y gusta de la tranquilidad.	89	2 años	Opción de situación
PM13	Presidente de la Asociación de personas adultas mayores que se encuentran en situación de calle, defensor de derechos, pacífico, posee una lesión en una de sus piernas y por ello usa un bastón para apoyarse.	NSC	NSC	Uso del taco y opción de situación
PE14	Exmesero, gusta de la conversación, aprendizaje, la lectura y escritura, desea que el compartir de sus conocimientos sea de utilidad para otras personas y para él mismo.	NSC	NSC	Opción de analizar situaciones de su vida
PV15	Exsecretaria, amante del fumado y eso le motiva, cariñosa, ama a su familia, gusta de la música y los poemas.	NSC	NSC	Acción de cantar y poema
PN16	Exprofesor universitario proveniente de Paraguay, conversador, gusta de la enseñanza y aprendizaje. Dejó de formar parte de la producción didáctica el 8 de mayo de 2019, por motivos administrativos relacionados a su conducta.	68	NSC	Opción de analizar situaciones
PJ17	Cariñoso, alegre, gracioso, gusta de la conversación y el canto. Dejó de formar parte de la producción didáctica el día 19 de mayo de 2019 por motivos personales.	NSC	NSC	Variedad de acciones
PM18	Alegre, paciente, caballeroso, conversador. Dejó de formar parte de la producción didáctica el día 9 de junio de 2019 al dejar de asistir al CDMSJ por motivos personales.	72	NSC	Variedad de fichas de recompensa

---

*Nota:* Abreviatura NSC, referente a no se conoce. Datos desconocidos debido a que la asistencia de las personas era de manera esporádica. De construcción propia y tomada de las observaciones participativas aplicadas y talleres desarrollados (ver *apéndice M*).

A partir de las entrevistas aplicadas (ver *apéndice A*) en el mes de junio de 2019, se recopiló la información anteriormente expuesta para la identificación de aportes relevantes de incorporar en el juego didáctico que se relacionaran a la realidad de vida de las personas participantes, a sus intereses y habilidades; los cuales son ampliados en el Capítulo III. Las características incorporadas en la Tabla 2, muestran un breve perfil de las personas participantes, perfil que al ser analizado determinó rescatar elementos en común de la población participante general, que facilitaron la selección de las acciones personalizadas de las tarjetas de acción que más adelante durante este capítulo son desarrolladas. De igual forma, estas entrevistas aclararon la importancia que posee para las PAM el ser escuchadas y el contar con la oportunidad de compartir historias propias que les identifican como seres humanos, y el cómo estas pueden relacionarse con las experiencias de las demás personas; por ello en las mismas tarjetas de acción se contemplan aspectos que se inspiran en la experiencia individual, y con eso pretender un alcance de aprendizaje colectivo.

**Aportes en el proceso de diseño.** El proceso de diseño dio inicio con la implementación de talleres una vez a la semana cada domingo durante un año y tres meses, además, contó con el apoyo de una diseñadora gráfica. Con el primer taller realizado fue que se planteó a las personas participantes la intención de las autoras de generar una producción didáctica para el presente TFG, y con ello determinar las pautas de participación de ambas partes. Con la aprobación obtenida previa y durante en esa reunión, de las personas participantes, la Municipalidad de San José y la persona directora del CDMSJ, fue que inició el proceso de registro del viaje recorrido de enseñanza y aprendizaje entre nosotras como autoras y las personas adultas mayores participantes.

Es por ello que por medio de cada taller realizado durante el trabajo de campo y de cada actividad que se planteaba, se logró poco a poco ir adquiriendo pequeñas piezas para la construcción conjunta de saberes y con ello darle forma a la producción didáctica. Cada uno de los elementos que componen al juego didáctico posee una intención pedagógica, en el caso de los lugares que se encuentran en el tablero (ver *apéndice H*), estos fueron escogidos por las PAM participantes y estos son los que fueron identificados por ellas mismas como los más importantes y hasta como una ruta que toda persona que vive en la

calle debe conocer para obtener sustento en su día a día, con ella las personas no solo querían lograr una conexión con el juego, sino también transmitir datos de relevancia para las demás personas usuarias del CDMSJ.

Esta idea expresada por los participantes se identificó como un aporte con doble propósito pedagógico, por un lado, considerar a los participantes protagonistas activos de los aspectos a incorporar en el diseño y por otro lado, como creadoras de una producción didáctica, el que el juego fuera a la vez didáctico, cobraba un sentido y significado con mayor alcance, debido que se estaría contemplando ya no solo como un aspecto lúdico, sino de conocimiento de una realidad, como la que viven las PSC.

Las tarjetas de acción que son utilizadas para jugar también tienen una intención pedagógica, como se mencionaba a inicios de este capítulo, estas se inspiran en los intereses y habilidades de las PAM participantes ya que, al analizar las entrevistas aplicadas, las habilidades e intereses se categorizan en: cantar, modelar, poesía, adivinanza, dibujar y actuar; de esta manera se pretendía que cada persona se identificara con algún elemento acorde con su perfil. Por ejemplo, las personas PR1, PJ7, PA9 y PL11 aman la música y por ello se elaboró la tarjeta de canto; la tarjeta de modelar surge de las personas que se dedicaban a la talla de madera, actuar a las que gustan del movimiento; la adivinanza es motivada por el interés conjunto identificado el domingo 5 de mayo de 2019 de incorporar un elemento que requiriera de análisis mental; la tarjeta de dibujo es para las personas que poseían otras habilidades y por último, la poesía es para personas como PJ3, PE5, PM13 y PE14 que gustan de la lectura y la escritura.



*Figura 1.* Tarjetas de acción: cantar, modelar, poesía, adivinanza, dibujar y actuar.

De igual forma, el nombre del juego posee una intención, “Todos somos iguales” (comunicación personal, PA9, marzo, 3, 2019), estas fueron las palabras de una de las personas participantes durante el primer taller que se desarrolló. Estas palabras surgieron de una discusión basada en la xenofobia, lo cual es un factor constante en el CDMSJ; quien las expresó es la persona con mayor edad del grupo de participantes y ese día quiso dar una lección a quien expresó disgusto por la presencia de otra persona en el taller. El juego pretendía generar un clima de aprendizaje acogedor y al proponer estas palabras como nombre del juego, no hubo duda de que eran las indicadas, ya que como una de ellas expresa “muy pocos grupos aquí han funcionado para trabajar en conjunto, este sí” (comunicación personal, PE5, enero, 19, 2020) y ese clima logrado por medio del constante ejercicio de la cooperación y comunicación asertiva constante, hizo que el nombre se volviera una realidad. Es así como, un título como el escogido tiene un significado y un sentido, que de manera tanto directa como indirecta, ofrece una idea del marco de acción de la producción didáctica. Este ejercicio mencionado se logró por medio de incluir el uso de turnos por medio del juego didáctico, el uso de las fichas de cualidad (ver figura 2) para recompensar a las personas por sus aportes, y el establecer dos personas jugadoras ganadoras del juego y no solo una, siendo estas, a que completara el paso por todos los lugares del tablero (ver figura 3) y la que recibiera mayor cantidad de fichas por parte de sus pares.

También, en las tarjetas de acción (ver figura 1) se incluyó una “tarjeta de situación”, esta al igual que las anteriores surge de las entrevistas aplicadas (ver *apéndice A*). En ellas se identificó que la totalidad de las personas PAM participantes disfrutaban de la conversación y del compartir de saberes, experiencias y anécdotas, elemento que identificamos como el centro de la producción didáctica, porque es el que contribuye a un ambiente de aprendizaje colaborativo, de empatía, de cordialidad, entre otros. Con esta tarjeta las personas debían relatar una historia sobre su vida que se relacionara a la habilidad socioemocional que le correspondía, y con la que las demás personas llegasen a identificarse.

En cuanto a las “fichas de cualidad”, estas se dividen en cinco grupos, los cuales son: *voz*, *experiencia*, *creatividad*, *trabajo* y *lucha*; fueron diseñadas por las personas autoras y digitalizadas por la diseñadora gráfica. Estas son ganadas e intercambiadas en algunos momentos del juego, acciones que son determinadas ya sea por las mismas personas jugadoras, o por una “tarjeta de poder” que posea un jugador. La propuesta de esta ficha se fundamenta en las entrevistas realizadas a las personas participantes y en las habilidades y destrezas que estas compartían en la participación en los círculos de discusión; cada categoría representa un elemento que las personas poseen y al otorgarlas las reconocen y las valoran. El motivo de las diferentes categorías surge porque:

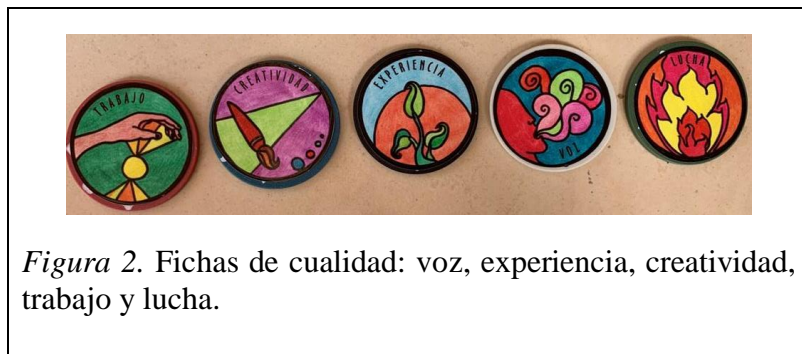
*La voz* es lo que las PAM participantes aportan a la producción didáctica con su protagonismo y es el instrumento que más utilizan en ella a la hora de jugar el juego didáctico. La forma de jugar es conversando, el juego funciona como modulador de las temáticas que se discuten y la forma creativa de comunicar experiencias propias.

*La experiencia* es con lo que logran concretar sus aprendizajes al desempeñar las acciones en el juego y al compartir sus vivencias por medio del diálogo.

*La creatividad* la aportan al construir sus propios avatares, al elegir los colores de las piezas del juego, al inventar poemas y cantar canciones.

Por otro lado, *el trabajo* es lo que aún les mantiene en el CDMSJ y lo que hace que decidan no unirse a un Centro de larga estancia. Además, el trabajo también se liga a lo importante que es esforzarse en las relaciones con sus pares.

Finalmente, *la lucha*, es lo que les llevó a conformar una asociación de PAM en el transcurso de esta producción didáctica, y lo que deben hacer todos los días para sobrevivir en la realidad de vida en la calle.



De igual manera muchos otros elementos del juego, como los colores, tamaños de las imágenes, fueron elegidos por las PAM participantes y editados por las autoras y la profesional en diseño gráfico. Por ejemplo, en la reunión del 19 de mayo de 2019, las personas participantes identificaron los colores azul y naranja como colores que les transmiten alegría (ver *apéndice B*), por ello fueron elegidos para ser los colores de los bordes que se encuentran en el recuadro de los lugares y trampas del tablero; en la construcción del mismo tablero por parte de la diseñadora gráfica, el tamaño de las imágenes es determinado por la comodidad de la persona jugadora al encontrarse en un plano más alto que el tablero al jugar, haciendo alusión como si estuviese viendo la ciudad de San José desde lo alto. Ya que, para las autoras fue de suma importancia para establecer la pertinencia, contextualización y condiciones físicas de las personas participantes, con ello, que se sintieran identificadas y representadas con cada pieza al jugar. Es importante mencionar que a diferencia de otros juegos de mesa que las personas adultas mayores utilizan, en este se eligió el uso del tablero; esto tiene distintos motivos, uno de ellos es que facilita la participación de mayor cantidad de personas jugadoras debido a su tamaño y posicionamiento, colabora en la movilidad de los elementos de juego desde un plano más alto, integra elementos vitales de la población participante, los cuales son los lugares de diariamente visitan las personas en situación de calle para sustentar sus necesidades, lo que da otro elemento que se consideró en el diseño y es ampliado más adelante.



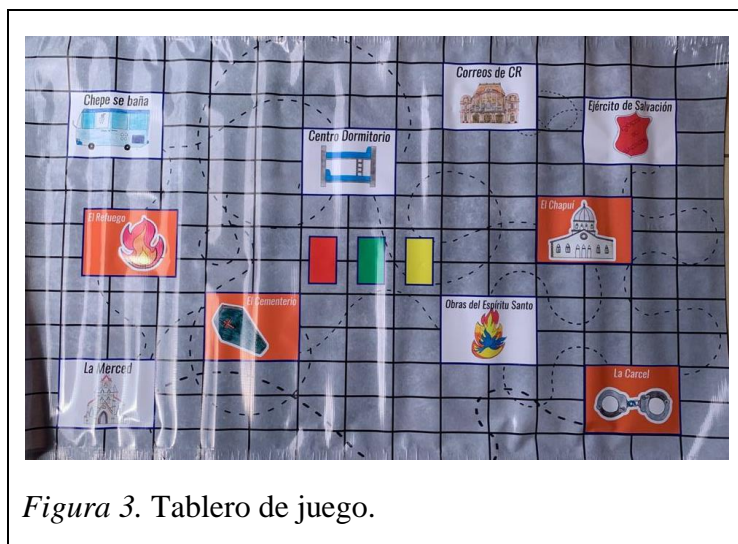



Figura 3. Tablero de juego.

Otro punto importante, es que cada persona participante realizó su propio avatar, que se comprende como la pieza dentro del juego que representa simbólicamente al jugador en el tablero. Estos fueron diseñados y nombrados por ellas mismas; cada uno de estos avatares cuenta con una habilidad especial que se encuentra en su respectiva “tarjeta de poder”, esta fue inspirada en la personalidad y habilidades de la persona que le construyó. A continuación, se encuentra la relación existente entre el avatar y las PAM participantes.

Tabla 3

*Relación entre avatar y PAM*

Participante	Avatar	Relación
PR1		<p>Nombre: Laica.</p> <p>Habilidad: Cambiar de acción.</p> <p>Relación: la persona participante se identifica como una persona inquieta.</p>

PL2



Nombre: Travetal.

Habilidad: Robar un turno.

Relación: recibe el nombre del primer barco en que viajó al escapar de casa, y robar un espacio en la tripulación.

PJ3



Nombre: Zeus.

Habilidad: Volver a tirar el dado.

Relación: la persona sentía una conexión con lo que él describe como “una criatura mística”, que vio en uno de los libros que leyó de niño. Su habilidad surge su disfrute de la conversación.

PF4



Nombre: Adolfo.

Habilidad: Inmunidad.

Relación: inspirado en un cuadro que fue tallado por la persona en esos días. La inmunidad fue otorgada como habilidad en homenaje después de su muerte, solo él la posee y significa que a ese avatar no le afectan las trampas del juego.

PE5



Nombre: Digite.

Habilidad: Congelar a un oponente por un turno.

Relación: su forma se inspira en el gusto por el estudio del participante y su habilidad de que le gustaría poder hacer lo que hacen otros, y sacar ventaja de la desventaja de los demás.

PJ6



Nombre: Estercita.

Habilidad: Devolver oponente a punto de partida.

Relación: nombrado en honor a su hija que vive en Guatemala, se identifica con su habilidad en que en Costa Rica él tuvo un nuevo comienzo.

PA9



Nombre: Esmeralda.

Habilidad: Evitar trampa.

Relación: se encuentra en que las tortugas viven por muchos años al igual que él, y su habilidad se conecta en que él ha esquivado muchas trampas durante su vida.

PL11



Nombre: Pitico.

Habilidad: Enviar un oponente a una trampa.

Relación: los conejos le inspiran paz, su habilidad le ayuda a tomar ventaja, cosa que le gustaría hacer en la vida real.

PL12



Nombre: La barbería.

Habilidad: Robar ficha.

Relación: es una persona serena y tranquila, su habilidad se encuentra en que le gustaría poder ganar sin mucho esfuerzo.

PM13



Nombre: Sahara.

Habilidad: Duplicar cantidad del dado.

Relación: la persona piensa que su vejez es como un árbol seco, con el tiempo pierde belleza, pero gana experiencia. Así como con las experiencias duplica conocimientos, lo mismo sucede con los dados.

PE14



Nombre: Morpho.

Habilidad: intercambiar fichas: se entregan todas las fichas a cambio de las que otro jugador posee.

Relación: las mariposas se transforman, él también quiere hacerlo y no volver a su adicción. Su habilidad es algo que le gustaría hacer, poder cambiar de vida con alguien más.

PV15



Nombre: Piel Roja.

Habilidad: Duplicar ficha.

Relación: la persona amaba los cigarrillos “Piel roja” cuando era joven, su habilidad se inspira en siempre querer mejorar lo que tiene.

*Nota:* Construcción propia de las autoras de la guía didáctica del juego “Todos somos iguales” (ver *apéndice C*).

Y, por último, las definiciones encontradas en el apartado de Significados de la Guía didáctica del juego “Todos somos iguales”, es elaborada únicamente con las definiciones que fueron dadas por la población participante, para que así más personas como ellas puedan comprenderlas (ver *apéndice D*). Cada uno de los aportes e ideas que las personas participantes plantearon se tomaron en cuenta para el diseño y gracias a esos aportes se logró que fuera un material inspirado en cada una de ellas y lo que les compone como seres integrales.

**Aplicación y socialización de la producción didáctica.** Por medio de cada uno de los talleres que se realizaron con la población participante cada domingo desde el año 2019 al 2020, es que se logra tanto las primeras indagaciones sobre los insumos de los participantes, así como la aplicación gradual de las diferentes versiones del juego didáctico y principalmente la recolección de sus aportes para la mejora del proceso de diseño, los cuales fueron expuestos en el apartado anterior.

Esta aplicación del juego didáctico fue lo que facilitó el generar el clima de aprendizaje y el intercambio de sentires de la experiencia participativa de las PAM en la producción didáctica. Con cada taller realizado en que se hacía uso del juego didáctico, se creaba un espacio de discusión para que ambas partes, tanto participantes como autoras, dieran su opinión y valoración del mismo. El último taller, realizado el 19 de enero del 2020, fue el momento de socialización del producto final de la producción didáctica; en este espacio, se logró mostrar y jugar el producto del esfuerzo de todas las personas involucradas y del constante análisis constructivo que se desempeñó día con día.

Por lo anterior, es que entre los aportes de la población meta durante la aplicación y socialización, se destaca su voz, y ella está reflejada en ese producto final donde se muestra que es una producción didáctica personalizada y por ende significativa para las PAM en situación de calle de San José, Costa Rica parte del CDMSJ. Estos aportes y cambios que resultaron como consecuencia de estos se pueden observar a continuación:

Tabla 4

*Organización de las sesiones de trabajo y cambios sugeridos por las PAM*

Sesiones	Aspectos valorados	Cambios sugeridos
Primera sesión de trabajo	Composición del material. Estrategia mental. Diseño estético. Promoción de la interacción entre participantes. Claridad de la guía didáctica.	Selección de lugares para incluir en el tablero de juego. (ver <i>apéndice H</i> ) Selección de colores de los elementos del juego: tablero, tarjetas y fichas. (ver <i>apéndice B</i> )
Segunda sesión de trabajo		Distinción de trampas con fondo de color naranja para diferenciación en el tablero. Impresión del tablero en material de lona.
Tercera sesión de trabajo		Uso de velcro en las tarjetas del juego y en los tacos.
Cuarta sesión de trabajo (solo de socialización)		No se identificaron sugerencias.

*Nota:* Construcción propia y tomado de la lista de cotejo (ver *apéndice I*).


Con cada uno de los aportes que se dieron por parte de la población, es que se logra el diseño del producto a través de distintas experiencias y actividades, las cuales, son mencionadas en el siguiente apartado.

### Descripción del producto diseñado

El juego didáctico creado contiene diversos elementos que se exponen en la siguiente tabla, en ella se muestran cada uno de los elementos y su función.

Tabla 5

#### *Elementos del juego y su función*

Nombre e imagen	Característica	Propósito	Accesibilidad
Tablero 	Impreso en lona para mejor movilidad y durabilidad. Cuenta con una medida de 1 metro con 50 centímetros de largo y 90 centímetros de ancho. El tamaño de las imágenes es de 14 centímetros de largo y 20 centímetros de ancho, el del espacio de las tarjetas es de 10 centímetros de largo y 6 centímetros de ancho, y el espacio de desplazamiento de avatares es de 10 centímetros de largo y 7 centímetros de ancho.	Contiene la ruta de lugares que las personas jugadoras deben recorrer para cumplir las metas del juego	Imagen ampliada de los lugares para mejor visibilidad.  La línea división es gruesa para evitar confusiones de los espacios del tablero.

### Dados



Son dos dados de composición sintética, uno de cantidad y otro de HSE, con una medida de 5 centímetros de largo y de ancho.

Determinar la cantidad de espacios que una persona jugadora puede tomar en el tablero. También indica la HSE de la que debe tomar una tarjeta.

Material ligero y de fácil manejo, cuenta con el tamaño de 1 centímetro los puntos y las letras para la visualización de las cantidades y palabras que contienen.

### Tarjetas de acción



Papel laminado con una medida de 10 centímetros de largo y 6 centímetros de ancho. Se encuentran divididas en tres categorías: automotivación, autoconocimiento y autorregulación.

Indicar la habilidad socioemocional en la que la persona jugadora se debe enfocar y la acción a la que debe relacionarla, las acciones son: cantar, dibujar, adivinanza, moldear, poema, actuar y situación.

Diferenciación de color y elaboradas con letra grande para facilitar su lectura.

### Avatares

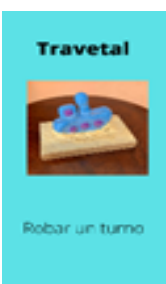


Figura modelada con pasta de foam adherida a una pieza de madera de pino con una medida de 10 centímetros de largo y 7 centímetros de ancho.

Representar a la persona jugadora en el tablero de juego.

Elaborado de material ligero para su fácil movilidad.

### Tarjetas de poder



Papel laminado de color turquesa con una medida de 10 centímetros de largo y 7 centímetros de ancho; existe una para cada avatar del juego.

Brinda una habilidad al jugador que le puede dar ventaja una vez en el juego.

Diferenciación de color y elaboradas con letra de 1 cm de tamaño. Open Sans Light 30.3 para facilitar su lectura.

Fichas de cualidad



Fichas plásticas de 4 centímetros con papel adhesivo para diferenciarlas. Se encuentran divididas en cinco categorías y existe una cantidad de 40 fichas de cada una: trabajo, creatividad, experiencia, voz y lucha.

Utilizadas por las personas jugadoras para premiar a quien cumple una acción con la que se sienten identificadas.

Diferenciación de color y elaboradas con letra de tamaño 0.50 para facilitar su lectura.

Pizarra



Cartulina laminada con plástico adhesivo con una medida de 43 centímetros de largo y 28 centímetros de ancho.

Facilitar el trazo durante la acción de dibujar.

Elaborado de material ligero para su fácil movilidad y uso.

Plastilina



Material para moldear según la HSE correspondida.

Empleada para representar figuras durante la acción de moldear.

De fácil manejo.

Tacos



Elemento de madera pino con una medida de una pieza vertical de un metro de largo, con otra pieza horizontal de 15 centímetros de largo con velcro en sus extremos; posee una agarradera de hule en su cabecera.

Colabora en el alcance y desplazamiento de los elementos del juego que se encuentran en el tablero: tarjetas, dados, avatares.

Material firme y liviano y de apoyo para el alcance de otros elementos, con una agarradera que facilita sujetar el taco.



## Guía didáctica



Documento de 10 páginas de papel tamaño carta laminado que contiene las instrucciones de uso del juego didáctico “Todos somos iguales”.

Indicar el uso adecuado de juego y facilitar las reglas de este.

De fácil lectura, elaborada con lenguaje comprensible para quienes la usan. También, contiene un apartado de significados elaborados por las personas participantes para aclarar términos de ser necesario.

## Llave maya



Dispositivo de almacenamiento que contiene la versión digital de la Guía didáctica y el audio de la misma.

Contener información de apoyo para el uso del juego didáctico.

Brinda la facilidad de poder escuchar la guía del juego para las personas que no puedan hacer lectura de la misma, además, da la posibilidad de ampliar las imágenes para quienes lo necesiten.

---

*Nota:* Construcción propia de las autoras de la guía didáctica del juego “Todos somos iguales” (ver *apéndice C*).

En el tablero de juego se contemplan los lugares que más frecuentan las PAM participantes en San José diariamente, siendo estos edificios céntricos de la provincia y también de los más visitados por el resto de la población costarricense.

*El CDMSJ* es el sitio en que se brinda un lugar donde descansar por las noches, Correos de Costa Rica es un espacio muy visitado en el que las personas que lo frecuentan por lo general cuentan con dinero, lo cual da oportunidad a las PSC de solicitarles apoyo económico.

*El Parque La Merced* es famoso por la cantidad de personas extranjeras que lo recurre, las cuales conocen la situación en que se encuentran las PSC y les aportan económicamente también.

*El Ejército de Salvación* es un centro de un movimiento internacional parte de la Iglesia Cristiana Universal que diariamente reparten café y pan a las PSC.

*Obras del Espíritu Santo* entrega comida preparada y es una institución de bien social de inspiración católica, finalmente, *Chepe se Baña* es un bus que recorre las calles de la capital ofreciendo baño a quien necesite y hasta algunas veces, servicio de barbería.

En el diseño del material, estos lugares anteriormente mencionados, fueron considerados por generar facilidad a las personas participantes de ubicarse en el espacio del tablero, ya que son lugares a los que asisten periódicamente y por la importancia en el valor que estos representan en sus anécdotas de vida; además de que ellas mismas expresan que la selección intencional de los lugares es porque puede ser un tipo de ruta para que el resto de la población que use el juego, adquiera conocimiento de los lugares donde pueden obtener apoyo y sobrevivir a la vida en las calles de San José.

De igual forma también contiene cuatro lugares peligrosos a los que llaman "trampas", estas también seleccionadas por la población participante y consisten en:

*El Rejuego* (un espacio de mercadería ilegal en San José que es conocido principalmente, solo por las personas involucradas en el mercado negro).

El Cementerio, lugar al que expresan las personas participantes que pronto asistirán, es una trampa que califican como inevitable.

*El Chapuí* (Hospital Nacional Psiquiátrico Manuel Antonio Chapuí y Torres), espacio en el que varios de ellos han acabado en su experiencia de vida.

*La Cárcel*, cuenta con un doble sentido, por un lado, un lugar peligroso, pero a la vez, representa también una zona segura para algunas de las personas participantes, una de ellas lo expresa al decir que "la cárcel es un lugar al que uno busca entrar cuando no tiene

donde dormir y comer, yo a veces me he quedado fuera del Dormitorio y he provocado policías para que me encierren por una noche y me den de cenar, además de que ahí también tengo acceso a un baño” (comunicación personal , PE5, mayo, 12, 2019)

De esta manera el juego contiene espacios seguros y trampas, el propósito de ambos elementos es que se integre ese nivel de dificultad que las personas participantes deseaban en el juego.

Otro aspecto que constituye esta producción didáctica son las HSE que se identificaron como necesarias de fortalecer en la población participante. Estas fueron el autoconocimiento, la automotivación y la autorregulación, esto fue posible por medio de la aplicación de retos o acciones durante el trayecto del juego, que son determinados por las tarjetas de acción, con los que las personas obtenían la posibilidad de avanzar y visitar con su avatar otro lugar del tablero y llegar a alcanzar la meta de pasar por todos, volviéndose con ello las ganadoras.

Además en la producción didáctica se consideraron aspectos para la incorporación de los apoyos y ajustes que se identificaron como necesarios en la producción didáctica, se consultó del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), de esta manera en el material se llevan a cabo algunos ajustes, entre ellos: con base a la limitación en la de movilidad de la persona participante; se hizo uso del taco de madera, para que la persona jugadora pudiera movilizar sin dificultad por las casillas del tablero su avatar, los dados y también usarlo para alcanzar las tarjetas de acción.

Además, la utilización del DUA se evidenció en la aplicación de los tres principios fundamentales que le guían. Según Pastor, Sánchez, Sánchez y Zubillaga (2013), de ellos el primero es “Proporcionar múltiples formas de representación (El qué del aprendizaje)” (p. 3), este se logra ver en la producción didáctica al buscar distintas formas de generar el aprendizaje, esto siempre basado en las personas participantes. Los autores mencionan que las personas suelen diferir en cómo perciben y comprenden la información, es por ello por lo que con el diseño de la producción didáctica se buscaba dar opciones, variedad y escasas posibilidades a la monotonía. Esto se concretizó en lo que son las diferentes oportunidades de jugar partiendo de sus propias representaciones de lo que conocen y haciendo

conexiones con los elementos brindados por la diversidad de visiones que se dan el medio exterior al CDMSJ, a través del juego didáctico.

El segundo principio de los autores es el “Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)” (p. 3). Este fue incorporado al ofrecer variedad de “retos” o “acciones” para las personas jugadoras en el juego, así como las diferentes rutas que podían tomar para alcanzar su propio posicionamiento en las HSE trabajadas. Este principio se observa en el dado de HSE, los avatares, las decisiones que tomaban en la resolución de retos y acciones, los lugares a los que elegían pasar primero en el tablero, entre otros. Este juego de mesa fue diseñado para que las personas tuviesen la oportunidad de tener el control sin sentirse discriminadas por sus conocimientos, ya que son estos mismos los que les permiten avanzar y desenvolverse como jugadoras. Algo importante que establecen Pastor, Sánchez, Sánchez y Zubillaga (2013) referente a lo anteriormente mencionado, es que “hay que reconocer que la acción y la expresión requieren de una gran cantidad de estrategia, práctica y organización, y este es otro aspecto en el que los aprendices pueden diferenciarse” (p. 4). Estas palabras dirigieron muchas de las decisiones tomadas en el proceso al aplicar la producción didáctica, ya que el elemento de práctica, estrategia y organización fue tanto individual como colectivo al ir adquiriendo más comprensión del material y cómo usarlo con el tiempo durante cada domingo de reunión.

El tercer principio expuesto por los autores es “Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje)” (p. 4). Y en este es donde adquiere protagonismo el hecho de que la producción didáctica buscara incorporar los intereses, habilidades y destrezas de las personas participantes, porque con estos componentes es que este principio se toma en cuenta, valorizando a las personas y a la diversidad e integralidad que les compone. Aquí es donde surge el motivo de que el juego necesite del trabajo individual y propio, así como también busca el colaborativo, además da posibilidad de cumplir con los retos y acciones y de contar con una habilidad única gracias al avatar que seleccionan como su representante en el juego. Todo ello daba respuesta a la variedad existente en cada persona participante, y a las palabras de los mismos autores al decir que “no hay un único medio que sea óptimo para todos los alumnos en todos los contextos” (p. 4).

La selección del tipo de juego se basó en la búsqueda de pertinencia; debido a que las personas participantes cuentan con cierto desgaste adquirido por la edad, y el hacer uso de juegos que requieran de movimiento en el espacio les sería de dificultad, además, el juego da paso a la incorporación de elementos de su preferencia a partir del diagnóstico realizado, por ejemplo, el que cuente con un grado de dificultad estratégica o mental; es un aspecto que fue mencionado por las personas participantes.

Con lo anterior, otro elemento que se incorporó son las anécdotas de las personas, ellas disfrutan el poder compartir con quienes les rodean su conocimiento y por ello el diálogo fue el medio base en que principalmente se cumplían las acciones o retos en el juego, esta "tertulia", tal como ellas le llaman, es una oportunidad de discusión, aprendizaje y principalmente de apoyo y unión grupal.

Existe variedad en los materiales que conformaron el juego de mesa, dependiendo de la pieza para la que fueron utilizados. A continuación, se menciona cada uno y el propósito para el que fue utilizado.

Primeramente, se encuentra la pasta de foam, esta es una masa para modelar aplicada en la elaboración del avatar de la persona jugadora, cada uno fue diseñado y modelado por cada una de las personas participantes. Se formó una imagen en tercera dimensión sobre una base de madera para darle soporte y peso; cada uno fue barnizado para brindarle más resistencia y garantizar su conservación con el tiempo.

En cuanto al tablero, este fue impreso en una lona de manera que fuera manejable, liviana e impermeable, este tablero tiene un metro y medio de ancho y noventa centímetros de alto, las ilustraciones que se muestran en el mismo fueron inspiradas en los diferentes lugares escogidos por las PAM participantes y fueron diseñadas por una de las personas autoras, en total el tablero cuenta con seis lugares que en el juego se conocen como "zonas seguras", donde en cada una se debe completar un reto o acción en base a la HSE que haya señalado el dado; y con las cuatro "trampas", las cuales deben evitar porque les hacen perder el turno de jugar.

También el juego cuenta con un mazo de fichas de cualidad, las cuales son 250 en total, divididas en cinco grupos de cuarenta fichas, tienen el propósito de que cada una de las personas jugadoras las utilicen para otorgarlas en cuanto se sientan identificadas con alguna participación en la acción que complete alguna de las otras personas. Esta es la forma de ganar fichas y con ello volverse la persona con mayor cantidad es lo que genera la segunda ganadora del juego, ya que la primera es quien pase por todas las zonas seguras del juego y complete una acción en cada una.

Otro elemento importante del material son los mazos de tarjetas, son cuatro, uno para la HSE de la automotivación, otro para el autoconocimiento y otro para la autorregulación, cada uno de ellos compuesto por 16 tarjetas que señalan la acción que la persona jugadora debe completar en base a la HSE correspondida. Finalmente contiene las “tarjetas poder” de cada avatar, que también señalan el nombre de este. El juego también cuenta con dos dados uno con números y otro con las tres HSE en las que se basa el juego; cada una de las habilidades se repite una vez.

De igual manera, cuenta con una pizarra, marcadores y plastilina, los cuales son elementos importantes para completar los retos o acciones que señalan las tarjetas. Por las dimensiones de cada uno de estos elementos, el material fue almacenado en una bolsa de tela, donde en una caja plástica se conservan los avatares y en otra las tarjetas, la pizarra, los marcadores, la plastilina y las ficha; el tablero y los tacos de madera en la bolsa de tela con las demás partes del juego.

### **Experiencias o actividades por etapas desarrolladas en el diseño de la producción didáctica; recursos y materiales, responsables**

Para el desarrollo progresivo de la presente producción didáctica fueron necesarios seis momentos o fases para el mantenimiento del orden en el proceso, con el objetivo de no perder el rumbo en el transcurso y para mantener la pertinencia en lo que se desarrolla e implementa mediante la producción didáctica.

Cada uno de estos momentos fueron nombrados con los seis lugares que se encuentran en el tablero como zonas seguras, ya que se quiso que tuviera más similitud con una ruta y darle significado y conexión a la ruta metodológica aplicada para la producción

didáctica.

**Fase diagnóstica: Correos de Costa Rica.** Esta fase fue posible por medio de la observación participativa en el espacio, al apoyar al CDMSJ a través del voluntariado y de esta forma comprender la dinámica del espacio y las labores que se realizan. Además, esto permitió la obtención de un acercamiento a las PAM, así como al identificar la necesidad pedagógica a dar respuesta con la creación y aplicación del juego didáctico.

En esta fase también por medio de diferentes reuniones se consultaron a las PAM sobre su interés de participar en la presente producción didáctica, con la meta de que las personas logaran ese posicionamiento de horizontalidad, además de la comprensión de que las actividades que se realizaron en las sesiones de cada domingo fueron totalmente voluntarias, y que no se les obligó a realizar alguna acción que no desearan. También se firmó el consentimiento informado (ver *apéndice K*), en donde se le aclaraba a las personas participantes sobre las intenciones de este TFG, así como también se les solicitaba permiso para la captura de fotografías u otro tipo de muestras del proceso; este con el propósito de contar con un respaldo del compromiso de ambas partes, tanto de las PAM como de las autoras de la producción didáctica.

Para un planteamiento claro y fundamentado en lo que se llevó a cabo, en esta etapa también fue necesario el referenciarse en antecedentes como publicaciones en internet, tesis internacionales y nacionales, entre otros documentos relacionados a la temática, con el fin de fortalecer de una manera apropiada las HSE.

Por medio de cada una de las reuniones semanales con las personas participantes, se recolectó con la técnica de investigación de lluvia de ideas y mapas mentales (ver *apéndice E*) los conocimientos previos de la población con respecto al concepto del autoconocimiento, automotivación y autorregulación. Las tres HSE que se incorporaron a la producción didáctica; también se aplicaron entrevistas a las personas participantes para la recopilación de anécdotas acordes para la construcción del juego de mesa (ver *apéndice A*).

**Fase de prueba: La Merced.** Consistió en la implementación de sesiones de trabajo con la población por medio del uso de distintos juegos de mesa (ver *apéndice G*), como por ejemplo, Uno, Jenga, Heads Up, Dominó, Naipes, entre otros; con el propósito de observar elementos importantes como el manejo de los materiales, el interés en los juegos, recomendaciones o cambios que las personas aplicarían, la preferencia en el tipo de juego, las habilidades y capacidades que poseen en el uso de estos, así como las dificultades o retos que se les presentaban con los mismos.

Además de observar el seguimiento de instrucciones y el uso de estas en el juego, con el propósito de analizar cómo debía ser creada la guía didáctica del juego elaborado; de igual manera descubrir si los materiales que se habían seleccionado previamente para ser utilizados en la construcción de la producción didáctica podrían ser resistentes y acordes con las características y preferencias de la persona participante. Al mismo tiempo se pretendía identificar cómo era el trabajo en equipo e individual y qué provocaba el uso de juegos de mesa en las personas participantes. Para esta etapa no se tenía conocimiento si podían trabajar en grupo o no, entonces era de importancia tener claridad sobre este aspecto ya que uno de los propósitos para el material era que funcionara como herramienta para generar un espacio de diálogo y que el uso fuera agradable para las personas participantes.

Otro punto importante es que la recopilación de cada uno de estos datos diera forma más consciente al diseño de la producción didáctica, al principio se tenía una idea, pero con la ayuda de estos espacios, se logró darle una forma más contextualizada en la realidad e ideas de las PAM participantes.

Esta fue una de las fases más importantes del trabajo de campo de la producción didáctica, porque por medio de ella se logró la recolección de datos para las otras fases que seguían, fue de mucho disfrute tanto para las personas participantes como para las autoras, y se logró un acercamiento más profundo y consolidación de un vínculo.



**Fase de creación: Ejército de Salvación.** Inició con la consulta con la persona experta y participantes para la identificación de preferencias con respecto a todo lo involucrado en el juego de mesa que se creó, al considerar el tamaño, los detalles que le componen como los avatares, los lugares que frecuentan, los colores que fueron utilizados, la forma en que se ensambla, entre otras. Esto por medio de entrevistas con ambas partes (ver *apéndice A*), en forma conjunta con las PAM y de manera individual la diseñadora gráfica (ver *apéndice J*). Al ver concluidas cada una de estas entrevistas se inició la construcción de los avatares en los talleres de trabajo de campo, con el diseño del juego, primeramente, con las ilustraciones, tanto las que iban a ir en el tablero como en las fichas de cualidad; después de este momento la diseñadora gráfica colaboró en digitalizar las ilustraciones y diseñar el tablero de juego, en el cual se elaboraron diferentes bocetos.

En esta etapa se contemplaron elementos como que el tablero de juego no debía contar con un principio y un final para que pudieran jugar más personas al mismo tiempo, además de que con ello se le daba un trasfondo simbólico al hecho de que las personas en situación de calle visitan esos lugares constantemente ya que son su soporte en las calles de San José. El no determinar un principio y un final significa que siempre hay una institución, una entidad y hasta una persona que puede ser su apoyo. También, con ayuda de la diseñadora gráfica se logra determinar el espacio indicado para los colores sugeridos por las personas participantes (ver *apéndice B*) y la relación espacial con el resto de los componentes del juego. En esa misma línea, se seleccionaron los tamaños de las ilustraciones del tablero y del tablero en sí, acorde a la población participante y cantidad. El tablero sufrió varios cambios desde la idea inicial con que se contaba, ya que al principio se iba a diseñar para que alcanzara en una mesa pequeña, pero debido a las necesidades específicas de la población fue que se decidió que era mejor que fuese de un tamaño grande para que todas las personas pudieran observarlo sin dificultad y acceder a los elementos que se colocan en este.

Para ilustrar las distintas versiones se encuentra la siguiente figura:

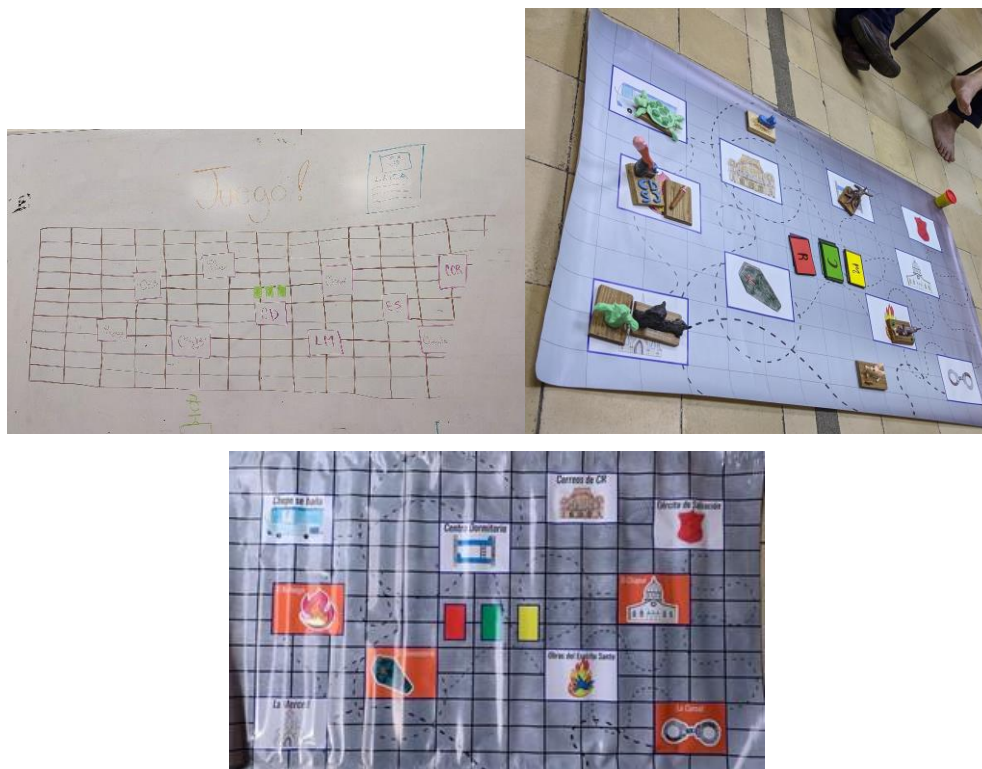


Figura 4. Diferencia entre ideas del tablero de juego, versiones en proceso de diseño y final.

De igual manera, fue diseñada la estrategia del juego, en el cómo se van a fortalecer las tres HSE identificadas como necesidad. Se logró determinar con la colaboración de las personas participantes (ver tabla 2), el uso de 16 “tarjetas acción”, donde en seis de las tarjetas se colocaron las “acciones” (actuar, adivinar, cantar, moldear, poema y dibujar), y en cuatro de las tarjetas se ubicaron las trampas, el restante en situación en que las personas participantes debían retar a la jugadora que tomó esa tarjeta y por último una de sorpresa, como, por ejemplo, perder el turno. Esto anterior fue incorporado por la recomendación de las personas participantes de que el juego contara con cierto grado de dificultad. Por último, se construyó la pizarra para que se pudieran cumplir la “acción” de dibujar. Al terminar con este proceso se concretizó el juego en un material resistente, pero aún no en el definitivo debido a los cambios que podrían surgir en la fase de aplicación y mejora. Por lo que el tablero fue impreso en papel resistente, las tarjetas fueron elaboradas a mano con papel construcción, al igual que las fichas y los dados, eran de gran tamaño y hechos de cartulina.



*Figura 5. Proceso de los dados, versión en proceso de diseño y final.*

**Fase de guía: Obras del Espíritu Santo.** En esta fase se organizaron las reglas y elementos que componen el uso de la producción didáctica elaborada dentro de una guía didáctica de trabajo, además se ilustró para incorporar una idea gráfica de estos, y luego se elaboró un audio con la versión grabada de la guía didáctica del material, este contenido en una llave maya que pudiera ser reproducido en las computadoras disponibles para la población usuaria en las instalaciones del CDMSJ.

La construcción de la guía es una de las etapas de más relevancia para la producción didáctica, ya que las PAM participantes se encontraban acostumbradas a contar con el apoyo de las personas autoras, pero posteriormente, sin encontrarse ellas en el espacio, la construcción de esta guía debía garantizar claridad para el uso futuro del juego de mesa.

La guía fue pensada desde una visión pedagógica, con imágenes de cada uno de los elementos del juego didáctico, también para que fuera accesible de utilizar y que su uso tuviera un significado importante en el mismo; para permitir mayor independencia y autonomía en el juego.

Recopilar todos los datos para la elaboración de dicha guía no fue una tarea fácil, entre algunas de las características que se enfatizaron para favorecer dichas orientaciones se encuentran:

- Contenido: la guía está dividida en secciones para una pertinente comprensión de ésta por parte de los participantes del juego, donde se describe en qué consiste, para qué funciona, y qué relación tiene cada

elemento con el juego de mesa. Lo anterior con el propósito de anticipar la estrategia del juego y así comprenderla. También contiene un apartado donde se expone la manera en la que se puede jugar y cómo se gana, y en una tercera parte se explican los elementos del juego. Por último, los significados de las tres HSE por parte de las PAM que fueron elaborados durante los domingos en el trabajo de campo; para que así las personas que hagan uso del juego estén enteradas de lo que consiste y lo que pretende fortalecer.

- **Accesibilidad:** en la guía el contenido del juego se medió con imágenes de cada uno de los elementos del juego para obtener claridad en las indicaciones para su uso, así como el uso de términos expresados de manera concisa y concreta para que las personas pudieran entenderlas.
- **Complejidad:** la complejidad de la estrategia de juego se minimiza al considerar espacios urbanos cercanos a la cotidianidad de las personas en situación de calle, de esta manera la familiaridad con ellos y significatividad permite una vinculación próxima a dichos espacios, que contribuye a propiciar la independencia y autonomía en el juego.

Durante esta etapa se logró hacer una guía pensada para las personas participantes, desde la mirada pedagógica en la que se formaron las autoras. La elaboración de esta fase fue un proceso realizado meramente solo por las personas autoras, pero concentrado en los diferentes momentos en que las personas participantes expresaron sus ideas para las partes de la guía (ver tabla 4), además que durante cada una de las veces que se aplicó el juego fue notable la necesidad de explicar a las personas el uso por medio de pasos, por este motivo en la guía didáctica (ver *apéndice C*) se aplicó la misma metodología, ya que ya se había comprobado que era la manera más clara para la población.

**Fase de aplicación y mejoras: Chepe se Baña.** Se basó en la aplicación del juego didáctico que se elaboró, para la aprobación por parte de las PAM participantes, con el fin de la identificación de aspectos de mejora y la incorporación de estos en el mismo; esto con el desarrollo de constantes círculos de discusión con las personas participantes.

La presente etapa fue aplicada durante ocho sesiones de trabajo, las cuales se basaban en la explicación de cada uno de los elementos del material y su uso, durante cada una de estas sesiones las personas participantes fueron haciendo sus recomendaciones para mejorar el material. Con cada aspecto identificado, la mejora iba incrementando y dando más forma al material y cuando surgía una recomendación como por ejemplo el cambio de un color, se desarrollaba una discusión para que las personas participantes concientizaran el porqué del cambio y la relevancia de lo que iba a aportar.

Una de las recomendaciones que se dieron por parte de las personas participantes fue cambiar el fondo de las imágenes de “trampa”, hacer las líneas del tablero más gruesas, colocar velcro en los tacos y las tarjetas, entre otros. Cada una de estas recomendaciones fueron expresadas a la diseñadora gráfica la cual desde su punto de vista profesional aplicó los ajustes necesarios con la ayuda de las personas autoras.

Durante esta etapa se esperaba que no solo se afinara más el diseño del juego, sino que las personas al formar parte de todo el proceso de creación, pudieran adquirir un posicionamiento de su participación en la producción didáctica y en lo que ésta pretendía.

**Fase informativa: Centro Dormitorio.** Esta etapa inicialmente consistía en la organización sobre la socialización de la producción didáctica y su guía de trabajo con las personas participantes y funcionarias del CDMSJ, por medio de la aplicación de un taller.

La organización del taller no se llevó a cabo debido a que no se consideró necesaria al ser el juego didáctico de fácil uso y manejo, además de que pretendía la independencia durante su uso por el factor de protagonismo de la persona participante que fue considerado en su proceso creativo. Además, debido a la emergencia nacional del COVID-19, organizar este evento no fue una posibilidad, ya que la dinámica del CDMSJ cambió y se volvió un centro de mayor permanencia para las personas adultas mayores en situación de calle para prevenir el contagio; motivo por el cual la administración limitó el acceso a talleres. Incluso con las prevenciones los contagios acontecieron y se nos aconsejó por parte de la persona directora, no aplicar el taller hasta que fuese un espacio seguro para todos.

Por ello, para suplir esta fase informativa nos basamos en cuatro sesiones de trabajo, en estas se hizo uso del juego en su proceso de construcción para que las personas aportaran sus ideas de mejora y posteriormente fueran incorporadas (ver tabla 4). Es importante destacar que la cuarta sesión fue la que mayor relevancia tuvo en cuanto a socialización, ya que en ella se finalizó el proceso de trabajo con las PAM participantes. Adicionalmente, se realizará envío de esta guía didáctica a la dirección del CDMSJ para informar al trasfondo de todo lo realizado y ya se cuenta con la comprensión de los elementos del juego por parte de la persona directora, ya que es quien conserva el juego didáctico en la seguridad de su oficina.

Lo anterior, deja evidencia que el proceso de la producción didáctica no solo pretendía la elaboración de un producto final, sino que el proceso fuera un espacio de diálogo, interacciones, negociaciones, que contribuyera a también fortalecer las habilidades socioemocionales que se habían identificado como una necesidad.

### **Descripción de las estrategias de consulta para validación y socialización desarrolladas para el diseño de la propuesta de producción didáctica**

Para la elaboración de la producción didáctica, el propio proceso metodológico de diseño y elaboración de la producción didáctica se convirtió en una estrategia de consulta con las personas participantes, así como con diferentes personas que estaban relacionadas directamente con dicho proceso; así como también con el diseño y elaboración del material que se tenía pensado diseñar. Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, 2018) establecen cinco criterios para la validación de un material educativo, por ello, a continuación, se exponen los mismos y cómo fueron considerados para esta producción didáctica.

Con el criterio de la *atracción*, Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, 2018) mencionan que es cuando se “confirma el aprecio que el grupo meta siente por material educativo, muestra el interés y la atención dada al mismo, demuestra cómo es percibido” (p.132). Con respecto a la producción didáctica esta atracción se da en la percepción del aprecio hacia el juego por parte de la población participante, y producto de la conexión creativa que poseen con el diseño de dicho material y con cada aspecto que fue

incorporado de manera participativa y al representarlos desde su individualidad y colectividad, ya sea con los avatares o con el tablero de juego, Así como también, con los cambios realizados durante el proceso de socialización que es desarrollado más adelante.

Con el criterio de la *comprensión*, según Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, 2018) “asegura que el material es asimilado, entendido y aprendido por toda la comunidad. Esta es la finalidad principal de la validación” (p 132). Este criterio se puede visualizar durante todo el proceso, al ser un proceso participativo, tanto en la selección de temáticas, reglas, elementos del juego, significado de las HSE, hasta en la socialización al aplicar el juego, debido a que se consideró como docentes investigadoras y para ser coherentes con un proceso participativo, la necesidad de una construcción conjunta de la guía didáctica de uso para que así la información fuera clara y accesible para las personas participantes y dar posibilidad de independencia a la hora de uso, sin necesidad de una persona mediadora; guía que también es presentada de forma digital de ser que alguien la necesite con más detenimiento.

Con respecto al criterio de *afinidad o compatibilidad*, según los autores Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, 2018), se refieren a éste cuando:

el grupo objetivo también se identifica con el material por sus personajes, paisajes, edificaciones, estructuras, vestidos y demás, que deben ser preferiblemente de su entorno. Si el Grupo Meta no se ve reflejado en el material y piensa que está dirigido a otras personas no se van a alcanzar los demás objetivos. (p.132)

Este criterio se muestra en el material didáctico cuando durante el proceso participativo en la construcción fue necesaria la identificación por las propias personas participantes, de diversos elementos que constituirían el juego, inspirados en su contexto cercano, que fueran significativos y propuestos por ellas mismas, así como por sus experiencias de vida. Los avatares, los lugares incorporados en el tablero de juego, las

acciones de las tarjetas y las situaciones que fueron compartidas al jugar, son estos elementos mencionados con anterioridad.

La *aceptación* para Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, 2018), es un criterio que lo definen como:

las ideas y propuestas deben estar acordes a la comunidad a sus habitantes y sus realidades, también deben estar a su alcance para que él lo vea factible y cumpla con el cambio. Se trata de evitar que la propuesta conlleve objetos de rechazo por la población. (p.132)

Este criterio de aceptación se evidencia cuando los elementos y reglas del juego se consideran las ideas que ellas proponen y se basan en la promoción del uso del juego, por ello durante las sesiones de socialización que son explicadas más adelante, fueron incorporadas las propuestas de cambios y mejoras que las PAM participantes identificaron, para de esta forma evitar la desconexión del elemento participativo y del material.

Finalmente, el criterio de la *inducción a la acción* según Ziemendorff y Krause (citados por Gómez, Cerrada y Rangel, (2018), lo define como:

ayudar en el grupo meta, va a cambiar sus comportamientos en la manera deseada. Por supuesto va a ser imposible validar si de verdad lo van a hacer, pero si se puede tratar de validar, si el material educativo induce a la acción. Por ejemplo, con información concreta sobre el cómo. También en este campo se requiere de otras medidas adicionales para lograr el objetivo como son incentivos para la aplicación de ciertos comportamientos. (p.132)



Es la que colabora en que las personas participen del juego de mesa y las incentive. Ésta

durante el proceso de validación se evidencia en el uso de acciones durante el juego, la implementación de fichas como incentivo y en cada círculo de discusión y lluvia de ideas aplicadas durante las sesiones de socialización.

Los criterios mencionados fueron parte de las sesiones de diseño y de socialización de la producción didáctica. Este proceso contempló que se realizan acercamientos iniciales, uno es con la aplicación de una entrevista semiestructurada (ver *apéndice F*) al director del CDMSJ en ese momento, por el motivo de que era la persona que se encontraba en un mayor contacto directo con las PAM, además de contar con una larga trayectoria de experiencia en el trabajo con las personas en situación de calle. Otro acercamiento es con entrevistas semiestructuradas con cada una de las PAM participantes, por medio de esta información reportada se pretendía tener más claridad de cuáles eran las habilidades, así como de la necesidad pedagógica a atender. La labor que se realizó con las PAM en situación de calle es la recolección de los elementos necesarios para la elaboración del juego didáctico, además de que ésta se realizó desde una perspectiva de, diálogo, relaciones horizontales, trabajo participativo, porque se tomó en cuenta su voz, se negociaron ideas para llegar a consensos y se incorporó al proceso de diseño y elaboración. Ambas entrevistas con la finalidad de cumplir con el criterio de afinidad y compatibilidad y lograr la contextualización de la producción didáctica.

La perspectiva de relaciones horizontales y trabajo participativo que se mencionó, se planteó por medio de las sesiones de trabajo con las PAM participantes, para de esta forma obtener los insumos necesarios sobre los conocimientos previos que se poseían sobre las tres HSE que se fortalecen con el juego didáctico y con ello también atender el criterio de comprensión; así como también se aplicaron socializaciones para el criterio de atracción en la experimentación de distintos tipos de materiales y juegos a través de actividades recreativas (ver *apéndice G*), todo ello con análisis por medio de discusiones grupales, con espacios donde las personas participantes expresaran sus aportes, recomendaciones, preferencias y tuvieran protagonismo en la construcción de la producción didáctica.

De esta manera se permitió por medio de la socialización que las PAM participantes fueran el centro, y su protagonismo fuera visible, con cada pieza de información que aportaron con el uso del juego de mesa, se podía asegurar que el material iba a ser contextualizado y del agrado de la mayor cantidad de la población en situación de calle, al identificarse con los lugares, trampas y demás objetos que el juego didáctico contiene, que este juego de mesa iba a representarles.

Otro de los momentos donde se socializa y se construye en conjunto fue en la elaboración de los avatares y con lo que también se atiende el criterio de aprecio, fueron momentos donde la creatividad de cada persona participante fue vital, además de que se logró desde ese momento un fortalecimiento no solo de las HSE que se estimulan con la producción didáctica sino el trabajo en grupo, los aportes positivos y la cooperación fueron algunas de otras habilidades que fueron parte de este proceso, de esta manera, el proceso de construcción conjunta de la producción didáctica fue un proceso de validación de cada uno de los materiales que componen el juego didáctico

Por otro lado, para la elaboración del diseño del material se consultó a una persona especialista en el diseño gráfico para tener diferentes aportes en cuanto a la estética del material y los elementos que le componen, como la guía didáctica de trabajo, los colores que se implementan, la proporción de las figuras, la dimensión espacial del tablero de juego, entre otros. A esta profesional se le realizaron consultas para validar desde una persona externa otros elementos que son vitales en el criterio de aceptación, y realmente evitar el rechazo al juego por parte de las personas participantes. Durante la elaboración de la producción didáctica, se implementaron los ajustes que las PAM participantes expresaron que eran necesarios; con esta persona profesional se trabajó conjuntamente durante estos dos momentos y de esta forma cumplir con el criterio de inducción a la acción.

Con los aportes que fueron brindados por la diseñadora gráfica durante la entrevista semiestructurada aplicada (ver *apéndice J*), se logró darle más sentido al juego didáctico y poder organizar mejor las ideas, también los materiales que se utilizaron fueron propuestos por esta persona desde una mirada profesional, los cuales fueron modificados desde el área

de la educación especial, profesión de nosotras como autoras. Un ejemplo de ello son los tacos, ajuste para la accesibilidad al juego los cuales inicialmente no iban a ser contruidos con madera de pino, pero por su ligereza fueron hechos de esa manera, así como el colocar hule en su parte superior del dispositivo para facilitar el agarre de las PAM. Por otro lado, se incorpora velcro para tomar las tarjetas para facilitar el acceso a las mismas; otro ejemplo es el haber realizado la impresión del tablero en lona, lo sugerido era hacerlo en un material rígido y maximizar su duración, pero al analizarlo decidimos, como propuestas de este diseño, era más pertinente la lona al ser igual de duradera y aportar flexibilidad, fácil manejo y ligereza.

Con cada uno de estos aportes fue que se logró que la producción didáctica elaborada tuviera un sentido, y también fuera agradable tanto en el uso, la estrategia, como en lo estético; con cada una de las construcciones que fueron consensuadas con las personas participantes y respaldadas con recomendaciones técnicas de una profesional en diseño gráfico, es que se logra el objetivo de realizar una producción didáctica para el fortalecimiento de las HSE.

### **Consideraciones éticas vinculadas a la producción didáctica**

Para realizar esta producción didáctica, las consideraciones éticas necesarias en su desarrollo inician con plantearle la idea al director del CDMSJ por medio de una reunión con la que él mismo brinda sus aportes para la propuesta inicial que se tenía, y también contribuye al proceso de solicitar los permisos pertinentes.

La solicitud del permiso necesario en la Municipalidad de San José fue gestionado por las personas autoras, se tuvieron que realizar varios procesos para poder obtenerlo, primeramente, se hizo envío de un correo en diciembre 2018, con las especificaciones e ideas sobre la producción didáctica, también se realizaron varias llamadas para saber cuál fue la resolución de tal solicitud. Por último, se hizo una visita a la oficina de recurso humanos de la Municipalidad de San José para hacer entrega de dos documentos solicitados como parte de los requerimientos para la aprobación del TFG en el CDMSJ, con este

proceso se finaliza la gestión del permiso para dar inicio al trabajo de campo en marzo del 2019.

Luego de la gestión de estos procesos, se realizó el acercamiento a las PAM, con el fin de invitarles a una primera reunión y de esta forma generar un espacio de conocimiento sobre la idea de la producción didáctica que se proponía realizar, de esta manera identificar personas interesadas en la participación voluntaria de la construcción desde una educación inclusiva, como es mencionado por Parrilla (2010):

La educación inclusiva nos invita en definitiva a asumir la tarea investigadora desde una cultura ética responsable, sostenible y comprometida con el desarrollo de aquella investigación que aplique el conocimiento, pero que también contribuya a la justicia y a la equidad social. (p173)

A partir de este primer acercamiento con la población se realizó un consentimiento informado (ver *apéndice K*), donde se dio una breve explicación sobre en qué consistía la producción didáctica, y los aportes que cada una de las personas iba a realizar a la misma. Con ello la construcción de la producción didáctica de una forma confidencial entre las autoras y las personas participantes, esto desde un punto de responsabilidad y compromiso con dichas personas para que la investigación fuera de forma transparente.

Por último, la producción didáctica que se realizó será donada como forma de agradecimiento y también al ser diseñada específicamente para las PAM usuarias del CDMSJ. Esto debido a que por la emergencia nacional del COVID-19 no se pudo realizar en las fechas previstas.

### **Capítulo III**

#### **Presentación del producto diseñado**

En el presente capítulo se exponen dos visiones que enmarcan esta producción didáctica, una es la global, la cual muestra el producto didáctico diseñado de forma general sin profundizar en el detalle de cada elemento y necesidad que contempla, por otro lado, está la visión detallada en la que sí se menciona esos elementos y se retoman los principios pedagógicos en los que se fundamentó el material didáctico creado; dichas visiones se podrán encontrar a continuación.

#### **Presentación del producto diseñado, en función de la respuesta pedagógica dada a las necesidades identificadas y los principios que lo sustentan**

La producción didáctica elaborada se encuentra fundamentada en la reflexión teórico-práctica de conceptos básicos como la pedagogía, educación, andragogía, el juego, la lúdica, entre otros, relacionados a la construcción pertinente de la misma y cuyos aportes se mencionan más adelante.

Cada concepto surge desde la visión social-inclusiva derivada de la Educación Especial, como resultado, la respuesta a la necesidad pedagógica identificada de fortalecer la automotivación, autorregulación y el autoconocimiento de las personas participantes con el uso del material didáctico diseñado.

A partir de la visión social, Martínez (2013) menciona que con ella:

se evidencia la intención del respeto a la individualidad del estudiante y su capacidad de relación de alteridad con el otro y con él mismo; dicho de otra manera, términos como subjetividad e intersubjetividad adquieren relevancia, representaciones de pensamiento hacia la autonomía y emancipación, en donde se potencia el trabajo en grupo con una perspectiva científica, mediante la cual, no solo se crea teoría, sino que también emergen fundamentos para trascender el pensamiento reduccionista y tomar conciencia del lugar, no solo del estudiante, también del docente, en la sociedad” (p. 80)

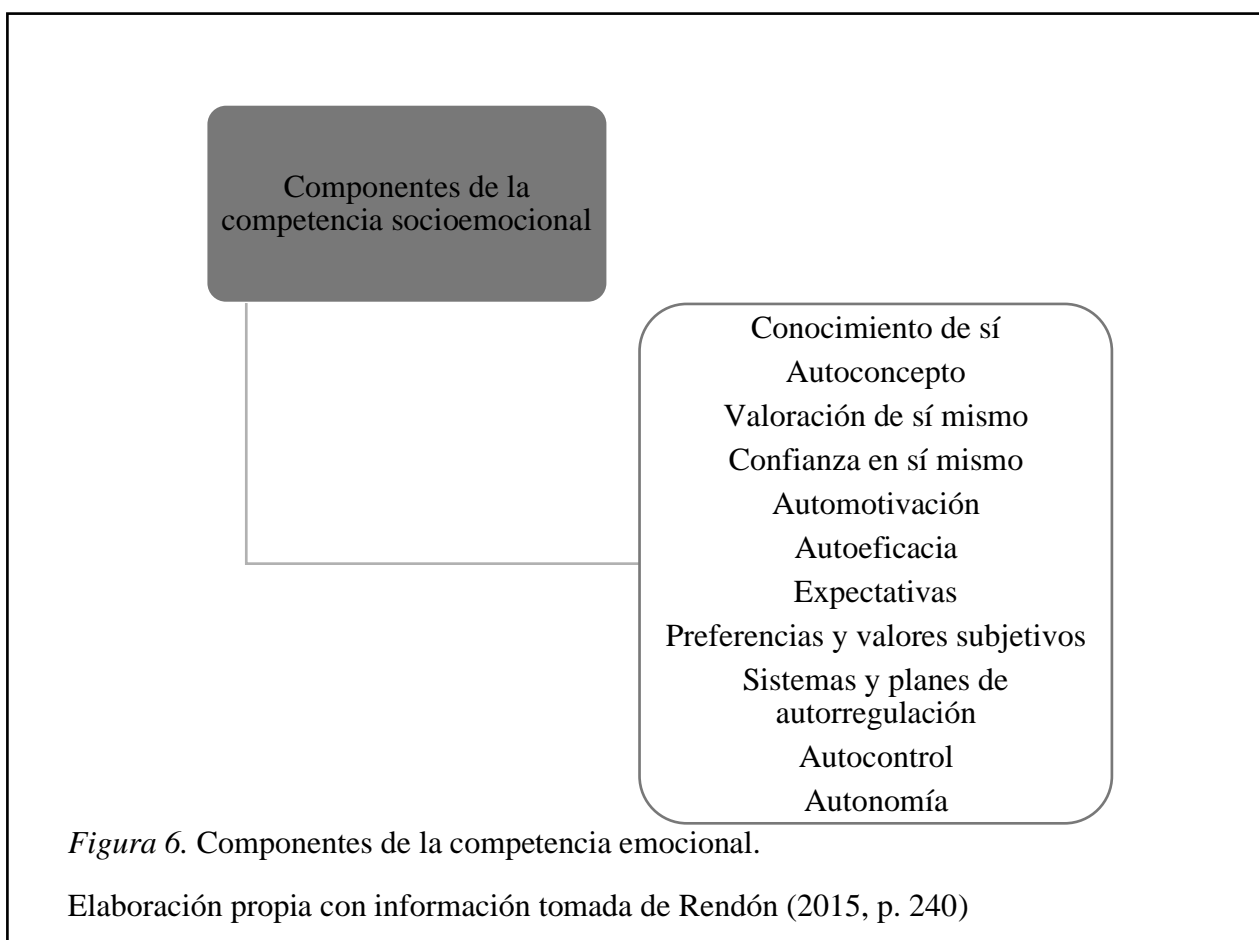
Esa comprensión del lugar que toma la persona participante en la sociedad tanto individual como colectivamente es lo que genera una red entre los conceptos básicos y el fundamento de la construcción del material didáctico, al ser una visión social en la que se incorpora la construcción propia de cada persona y el colectivo, al mismo tiempo aplica la inclusión definida por Echeita y Duk (2008) quienes establecieron que esto supone la reducción de barreras a las personas que se encuentran en una situación de vulnerabilidad y que las exponen a factores como exclusión. Y rescatan el hecho de la inexistencia de educación de calidad sin considerar la inclusión como un indicador.

A pesar de que los autores se refieren a la educación desde el sistema formal, sus palabras son consideradas para espacios informales como lo es el CDMSJ, es donde se muestra nuevamente el porqué de la necesidad de elaborar esta producción didáctica para la población adulta mayor participante que se encuentra en situación de calle, ya que ella también es merecedora de calidad y de ser incluida en procesos educativos para su crecimiento y fortalecimiento humano.

### **Interrelación pedagógica-socioemocional**

En los apartados por venir, se menciona la relación existente entre la teoría que inspiró la creación de la propuesta didáctica, los materiales que la compusieron y los principios pedagógicos que los fundamentaron, esto al ligar a profundidad cuáles habilidades socioemocionales estaban siendo consideradas.

Las tres habilidades socioemocionales que fueron seleccionadas por las PSC participantes y las autoras requirieron además del diagnóstico visto en uno de los capítulos anteriores, de la búsqueda de la pertinencia en su fortalecimiento. La autora Rendón en uno de sus escritos “Educación de la competencia socioemocional y estilos de enseñanza en la educación media” señaló una lista de habilidades, las cuales se pueden apreciar en la siguiente figura:



Esta producción didáctica fue inspirada por dos aspectos, uno es las necesidades pedagógicas identificadas en la población participante, y el otro es esta lista de aspectos presentada en la figura 6, luego de efectuar la priorización de las que eran más importantes para las personas participantes y detectar de esta manera la necesidad pedagógica a atender. El motivo de la separación de este elemento de la propuesta didáctica del resto del análisis teórico-práctico anterior se basa en resaltar que todo el juego de mesa didáctico y cada uno de sus componentes son promotores de las tres habilidades socioemocionales. Desde un inicio se ha intentado hacer sobresalir la visión holística de esta producción didáctica, lo cual significa que las personas no se ven fraccionadas, y por ello el juego que ellas crearon junto a las autoras tampoco. Gil (2013) dice que:

La educación holística no es un método educativo, sino una visión creativa e integral de la educación. Es una educación para la vida, que contempla al niño

como un todo y no solo como un cerebro; o, por mejor decir, como un cerebro incompleto en el que solo se apela al hemisferio izquierdo (el lógico, el analítico, el racional) en detrimento del hemisferio derecho (el intuitivo, el creativo, el imaginativo). Es una educación que va más allá del aspecto cognitivo y, sin desdeñar este, se centra también en el físico, el emocional y el espiritual para formar un ser más íntegro.

La educación holística es una pedagogía humanista centrada en el estudiante e interesada, ante todo, en su formación y desarrollo como persona, en su relación consigo mismo y también, como ser en sociedad, en su relación con los demás y con el planeta. Además, incorpora la vertiente espiritual laica, que no ha sido considerada por otras corrientes pedagógicas. Es la pedagogía del amor.” (párr. 5-6)

El autor menciona la persona menor de edad, pero el significado se mantiene con la persona adulta mayor como en este escrito. Así que, por este motivo de no fraccionar, sino más bien buscar destacar y sintetizar la información anteriormente expuesta sobre el aporte teórico-práctico de la producción didáctica, la siguiente tabla concentra los elementos más relevantes y cómo cada uno de estos se relaciona con los materiales que componen el juego, las habilidades socioemocionales y principios pedagógicos.

Tabla 6

*Síntesis de la relación pedagógica del juego didáctico con las habilidades socioemocionales*

Material	Habilidad socioemocional involucrada
Tarjetas de poder	
Tarjetas de acción	
Guía didáctica	Autoconocimiento
Plastilina	Autoregulación
Tablero	Automotivación
Fichas	
Pizarra	



Avatares	Autoconocimiento Automotivación
Taco	Automotivación

---

*Nota:* Construcción propia y tomado del análisis teórico-práctico.

Las tarjetas de poder son las primeras mencionadas en la tabla, en ellas cada persona eligió su habilidad única, permitiéndoles usarla en un momento determinado del juego para aventajarse. Aunque antes de esta propuesta de producción didáctica, el acercamiento de las personas participantes a juegos de mesa en sus experiencias de vida fue limitado, durante el proceso diagnóstico en la fase de prueba: La Merced, pudieron obtener más información de cómo funcionan distintos juegos ya existentes y con ello una base más sólida para su colaboración en la construcción del juego didáctico creado. Las habilidades que contienen las tarjetas de poder fueron inventadas por las personas y dependieron en gran parte de las experiencias previas y de los conocimientos que habían construido sobre sí mismas o simplemente con lo que soñaban (ver tabla 3). En estas, las tres habilidades socioemocionales están presentes al involucrar el autoconocimiento para elegir su habilidad especial, la autorregulación al deber controlarse a sí mismas y encontrar el momento determinado para utilizarlas, y la automotivación aparece al ser algo que nadie más puede hacer y que les vuelve tan únicas en el juego como en la vida real.

En las tarjetas de acción las tres habilidades socioemocionales también fueron trabajadas desde su diseño inicial hasta el uso final, debido a que el mazo de tarjetas se encuentra dividido en tres, cada una de estas divisiones abarcan una habilidad socioemocional, lo que causa que, durante su uso, la respuesta de las PAM participantes debe ser dirigida a la habilidad socioemocional que les correspondió según la tarjeta tomada y a la acción que la misma indica. Las acciones de estas tarjetas son las que dirigen el propósito del juego y realmente permiten que el ejercicio de fortalecimiento se desarrolle, al exponer a las personas a la acción intencionada y esta “depende de lo que cada quien piensa y siente” (PE5, comunicación personal, abril, 4, 2019).

Como tercer elemento de la producción didáctica se encuentra la Guía del juego, ésta incorpora las tres habilidades socioemocionales al permitirles contar con el control

del uso del juego de mesa y conocerlo a profundidad, con ello motivarles a aprender en grupo y empoderarse como población; lo cual incorpora el principio pedagógico del desarrollo grupal. Además, esta guía contiene los conceptos construidos por la población participante sobre las tres habilidades socioemocionales y permite la incorporación de su experiencia natural y la horizontalidad al colocarles en la posición de enseñantes y no depender de una persona externa que les guíe en la construcción de su conocimiento. Por otro lado, aplica el principio del desarrollo progresivo, al permitir a la persona jugadora contar con un respaldo didáctico de las instrucciones de uso del juego en caso de que lo necesite.

El tablero también incluye las tres habilidades, la automotivación al completar el paso por todos los lugares antes que las demás personas jugadoras y ganar, el autoconocimiento al ser lugares e instituciones que son característicos de cada una de las PSC en la provincia de San José, y la autorregulación al deber permanecer atentas para no caer en una trampa que obstaculice su desempeño en el juego. El tablero refleja el entorno en el que viven diariamente y en el que tratan de sobrevivir, el juego les brinda una perspectiva diferente de su realidad y les da un poco de esperanza y hasta escuchar palabras como “con solo dominar el enojo en ese momento no se perdió nada” (PJ7, comunicación personal, abril, 4, 2019), contrastando cómo la autorregulación que logró con el uso del juego en el que no perdió con enojarse, lo cual fuera del juego es totalmente diferente porque ahí hasta podría perder su vida.

Otro elemento del juego que también se relaciona con las tres habilidades socioemocionales son las fichas, estas permiten que todas las personas ganen al jugar y proporciona la posibilidad de que exista una segunda persona ganadora en el juego, la cual es la que gane mayor cantidad de fichas otorgadas por las demás jugadoras. Las fichas automotivan al impulsarle a compartir sus mejores experiencias y a ser creativos al efectuar las acciones de las tarjetas, también les ayudan a conocer aspectos que no visualizaban anteriormente en sí mismas ya que las fichas premian su voz, su trabajo, su creatividad, su lucha y su experiencia; la autorregulación se presenta a la persona tener una cantidad limitada de fichas para otorgar a las demás, y eso las obliga a analizar antes de actuar y gastar todas sus fichas.

Con la creación de los avatares la habilidad socioemocional mayormente involucrada fue la del autoconocimiento, ya que con ella debió cada persona participante representarse a sí misma dentro del tablero, volviéndole nuevamente única, así como sus aportes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado también les motivó a impulsarse a participar ya que con el avatar lograban dejar su huella personal en toda la producción didáctica, ya que los demás elementos fueron construidos en conjunto y este fue personal al hacerlo individualmente y nombrarlo de forma significativa, por ejemplo, Travetal es el nombre del barco que moldeó una de las personas y le representa porque es el nombre del barco en el que escapó de casa al tener 15 años y dedicar sus próximos 30 a la pesca. “Estelita” es el nombre de la hija de una que tuvo que dejar a su familia en Colombia para buscar sustento para su esposa e hijos en Costa Rica. “Piel Roja” es el nombre del cigarro favorita de la única mujer participante y era como le conocían cuando era más joven, y “Morpho” la mariposa que otra de las personas hizo para simbolizar su constante transformación en la batalla contra su adicción a las drogas; estos avatares son las personas participantes y permiten verlas y hacerles sentir vistas, reales e importantes.

Por otro lado, la pizarra vuelve a incorporar las tres habilidades socioemocionales al ser utilizada para completar las acciones de las tarjetas de acción, así como la plastilina, además de que estos dos elementos permiten incluir expresiones expresadas por las personas adultas mayores en las reuniones iniciales del trabajo de campo, como: “me gustaría tener un cuaderno y lápiz para escribir” (PJ3, comunicación personal, marzo, 3, 2019), y “yo quiero que haya madera o algo para esculpir” (PF4, comunicación personal, marzo, 3, 2019). Esto hizo que se aplicaran los intereses, las habilidades y las destrezas de las personas según su diversidad.

Finalmente, el taco se enfoca en la habilidad de la automotivación, al dejar a la persona jugar sin importar si posee una limitación física como una lesión en la rodilla. Este elemento ubica a las personas en un mismo nivel para hacer uso del juego, elimina barreras y apoya a la persona en su participación activa y el alcanzar todas las piezas del juego sin deber estarse agachando hasta el suelo para mover su avatar, tomar una carta o alcanzar los dados.

Ahora bien, para desarrollar el resto de los aportes teóricos involucrados en la práctica de esta producción didáctica, es necesario para una mejor comprensión, primeramente, se introducir la siguiente tabla en la que se exponen los constructos teóricos que se desarrollan a continuación junto con los elementos que cada uno aporta y su vinculación con los principios pedagógicos en los que se funda la producción didáctica.

Tabla 7  
*Síntesis de la relación teórica con la práctica en respuesta a la necesidad pedagógica*

Conceptos teóricos	Elementos que aporta a la producción didáctica	Necesidades pedagógicas derivadas	Principios pedagógicos que se relacionan	Elemento del juego didáctico que se relaciona
Pedagogía educación	y Aprendizaje significativo Educación holística Constructivismo	Autoconocimiento Automotivación Autorregulación Posicionamiento personal	Desarrollo progresivo	Diálogo de acción Tarjetas de acción Guía didáctica
Pedagogía social	Calidad de vida e inclusión Educación individual y comunitaria Socialización	Ser parte del contexto social Socializar Participar Escuchar al otro Autonomía Compartir Dialogar Interactuar Compartir Experiencia de vida Sentir apoyo	Desarrollo progresivo Experiencia natural Desarrollo grupal Desarrollo social Horizontalidad Actividad Lúdica Afecto Juego	Diálogo de acción Modalidad de turnos Tarjetas de acción La plastilina La pizarra

Pedagogía social comunitaria y educación de calle	Igualdad e inclusión social. Abordaje de la población. Educación accesible. Contextualización.	Sentirse integrado. Protagonista. Sentir seguridad. Clima de acogida. Vínculo. Compartir. Convivir. Bienestar colectivo.	Desarrollo progresivo. Desarrollo grupal. Horizontalidad. Afecto.	Fichas de cualidad Tablero de juego Estrategia Avatares Tarjetas de poder
Andragogía	Grupo etario	Aprender de sus propias experiencias de vida.	Desarrollo progresivo. Experiencia natural. Horizontalidad. Actividad. Lúdica.	Taco Tarjetas de acción Tarjetas de poder Avatares
Construcción de aprendizaje	Aprendizaje colaborativo Comunicación y diálogo Conocimientos previos	Comunicarse. Dialogar. Compartir.	Experiencia natural. Desarrollo grupal. Afecto.	Tarjetas de acciones Tablero de juego Pizarra Plastilina
Recurso didáctico	Aprendizaje significativo Recreación Lúdica Juego	Experiencias diferentes, recreativas, lúdicas. Ser y estar en un espacio de acogida.	Actividad. Juego. Afecto.	Tarjetas de acción Avatares

---

*Nota:* Construcción propia y tomado del análisis del capítulo 1.

### **La pedagogía como fundamento de la estrategia de diseño**

A partir de la pedagogía se plantean las herramientas necesarias para el diseño y confección de la estrategia de la producción didáctica que se empleó por medio del diálogo y análisis de este a través del juego didáctico y las tarjetas de acción que contiene., ya que permitió la adquisición de claridad sobre aspectos de mediación pedagógica, aprendizaje y

análisis reflexivo, debido a que es una disciplina que se encarga de entender el proceso mismo de educar, por ello Vargas (2013) plantea que “la pedagogía es la disciplina que se encarga de estudiar la educación, trata de analizar, reflexionar el hecho educativo.” (p. 115)

De igual manera, la pedagogía no solo aportó elementos respectivos a la construcción de los materiales didácticos, sino también al aprendizaje inspirado en la misma; al permitir contar con una claridad de respuesta a la necesidad pedagógica, y cuáles eran las mejores técnicas, insumos y principios que contribuyen en el fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales que se potencian con el uso del material didáctico y con ello obtener un abordaje significativo que se centrara en la población y los objetivos en que se basó la producción didáctica. Además, este mismo concepto de pedagogía dio paso al modelo constructivista al que da oportunidad el material, así como también acompañó su proceso de diseño y construcción.

Ortiz (2015) menciona que:

Desde el constructivismo, se puede pensar en dicho proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar que este y la forma en que se realice, aún cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas. (párr. 24)

La formación de todo el proceso investigativo del diseño sólo fue posible desde el constructivismo, de sacar provecho de esa discusión, posicionamiento personal, oposición y diálogo que menciona la autora anteriormente. Para esa significatividad que se pretendía proveer al responder a la necesidad pedagógica por medio del aprendizaje propio de la persona participante e incorporar el principio pedagógico del desarrollo progresivo, es que se justifica aún más ese protagonismo innegable en el proceso de inicio a fin. Cada lluvia

de ideas empleada (ver *apéndice B*), cada mapa mental construido (ver *apéndice E*), cada taller aplicado (ver *apéndice D y H*), son evidencias de este proceso constructivo en el que la relación dialéctica entre nuestros conocimientos y los de la población adulta mayor participante se vieron involucrados. Por lo cual debemos destacar que durante este proceso la atención a la necesidad pedagógica ya estaba presente, la potencialización de las habilidades socioemocionales se encontraba desde la identificación de las emociones que nos transmiten los colores, los distintos significados de las tres habilidades socioemocionales elegidas y las formas de usarlas, o, el análisis verbal de situaciones que ocurren en sus vidas a través de las tarjetas de acción, con lo que las personas comprenden empáticamente lo que han pasado y algunas veces hasta lo vivieron desde su propia experiencia anteriormente. Este concepto del constructivismo fue de importancia al relacionar todas las distintas versiones que se aportaban desde la individualidad, y al reconstruir esa versión individual al incorporar una visión colectiva en la que cada persona nuevamente individualmente seleccionaba las secciones significativas para su aprendizaje.

El constructivismo es el concepto con el que se busca la independencia de la población participante y que inspira la guía didáctica, al haber creado un juego que no requiere una persona que les dirija en cómo usarlo, sino que puedan hacer uso por sí solas y que con cada aporte que se dé por medio del diálogo, se continúe construyendo y potenciando el posicionamiento en el uso de las tres habilidades socioemocionales. Desde una definición propia, el constructivismo es la consideración holística de las personas involucradas en el proceso educativo que toma en cuenta cada aporte que se otorga para conjuntamente valorar, definir y formar el aprendizaje y posicionar a la persona participante como protagonista y responsable de su adquisición de conocimiento, no como una simple espectadora.

El modelo pedagógico constructivista considera el contexto de la persona participante, sus conocimientos previos, su voz, privilegia la actividad, sus intereses, habilidades y destrezas, el análisis y las operaciones mentales. Por esos aportes es que es de tanta relevancia su mención en el presente apartado, porque contribuyó al abordaje significativo que se pretendía, en el que la pedagogía y la educación nos dan las estrategias de cómo se trabajan las habilidades, capacidades y destrezas que la población participante

posee, y cómo el material es una respuesta pedagógica y educativa a una necesidad que se identifica, la cual es el fortalecimiento de la automotivación, autorregulación y autoconocimiento; y que con las herramientas que estas dos especialidades aportan se logra la atención pretendida de las tres habilidades socioemocionales seleccionadas. Por ejemplo, las tarjetas de acción invitan al diálogo, discusión y análisis de todos elementos que el modelo pedagógico constructivista considera.

Con ayuda de la pedagogía se fundamentó que la estrategia del juego contara con un abordaje significativo del autoconocimiento, automotivación y autorregulación de una manera alternativa, agradable y contextualizada en las personas que utilizan el juego. Pero estos conceptos no son los únicos que dieron soporte a la teoría de esta producción didáctica; la pedagogía social es otro que se deriva de esta pedagogía inicial que se presenta y que a continuación se discute cómo es que la misma adquiere relevancia en la vida tanto de las personas educadoras autoras, como en la de las personas adultas mayores participantes.

**Pedagogía social en la vida.** Sobre la educación social las autoras que son mencionadas a continuación destacan que es importante la búsqueda de calidad de vida e inclusión, ya que su enfoque es que la enseñanza genere mejoras para las personas que son parte de ella al brindar las herramientas necesarias para adquirir una mejora tanto individual como colectiva, a partir de ello, el concepto de pedagogía social primeramente nace de la educación social que nos muestra Pérez, Fernández y García (2014) al definirla como:

La acción intencional y dinamizadora que provoca la progresiva configuración de la persona en su contexto social; promueve su autonomía, integración y participación crítica, constructiva y transformadora, a la vez que se ocupa de la reeducación, prevención y terapia del conflicto y la inadaptación social. (p. 28)

A partir de la educación social se pretendió que la producción didáctica además de contribuir al fortalecimiento de tres de las habilidades socioemocionales de la población



participante, también incorporara su contexto social y el principio pedagógico del desarrollo social; y estos fueron promovidos por medio de una de las herramientas pedagógicas implementadas para el cumplimiento de los objetivos, siendo esta la socialización; al escuchar a las personas participantes expresar de distintas formas sus habilidades y destrezas, para que con estas se formulara el análisis, la elaboración de las ideas, la construcción y uso del material didáctico que respondiera a la necesidad pedagógica identificada; así como también promover otras necesidades pedagógicas derivadas como la autonomía, integración y la participación crítica constructiva y transformadora que mencionaban las autoras anteriormente.

Los componentes del juego didáctico creado que fomentan la socialización son las tarjetas de acción, la pizarra y la plastilina. Estos hacen que el principio pedagógico de la horizontalidad les coloque en una posición equitativa, en la que todas las personas que juegan tienen el mismo valor y sus aportes la misma importancia y que participan cuando ellas lo decidan. Las tarjetas de acción consisten en cantar, actuar, contar una anécdota, un chiste, citar o inventar un poema, o hasta ser dirigidos a una trampa y perder un turno en el juego, así como también les hace dibujar o moldear; estas tarjetas permiten que la comunicación no solo sea verbal, sino que también pueda ser corporal o visual a través de conceptos más concretos por medio de la plastilina, con la que la persona debe plasmar su idea o por medio de un dibujo. Con estos elementos del juego también se implementan los principios pedagógicos de la experiencia natural, la lúdica, la actividad y el juego.

La educación se da de forma individual y comunitaria, según Pérez (2015) “el objetivo de la Pedagogía Social es analizar las condiciones sociales de la cultura y las condiciones culturales de la vida social, y el hombre sólo se desarrolla en comunidad” (p. 69). Esta posición fue considerada en la producción didáctica al desarrollar los elementos de la construcción por medio de la socialización constante entre las personas participantes, con el fin de promover espacios en los que los aprendizajes se construyeran de manera colectiva y contemplaran la persona de forma integral, al considerar que los aprendizajes previos aportan información válida que da paso a la construcción del conocimiento.

Con la pedagogía social con su aporte hacia la acción intencionada logró que frases como “este juego nos ha ayudado a ser mejores compañeros” (PJ17, comunicación personal, septiembre, 22, 2019) fuera posible, frase que requirió de esfuerzo y potencialización de la comunicación asertiva durante los talleres, círculos de discusión y todos los momentos de juego. Aspecto que contribuye a dar respuesta a una necesidad identificada como fue la de compartir, entablar diálogos e interactuar; y con lo que se atiende a esa reeducación y prevención de conflictos que señalaban los autores anteriormente. Además, la pedagogía social realiza un análisis de cómo es el contexto en el cual se desarrolla el proceso de aprendizaje y con el propósito de que la construcción fuera pertinente para la población con la que se trabajó, es que se asumió una postura desde ella por medio del tablero de juego, del que anteriormente ya se ha mencionado que está compuesto de los lugares e instituciones que las personas participantes frecuentan para sobrevivir, lo que dio como resultado que participantes expresaran “me identifico con el juego por las líneas del tablero, yo camino en todos estos lados todo el día, eso se ve como mis movimientos” (PJ3, comunicación personal, septiembre, 22, 2019), al poder ver su contexto en el juego didáctico y sentirse representadas.

De igual manera se busca que la pedagogía social sea un complemento en la producción didáctica al dar respuesta a uno de los puntos más importantes que es la población. Al ser PSC, el abordaje pedagógico que se realizó en cada uno de los encuentros semanales no podía ser igual al que las autoras se habían enfrentado profesionalmente con anterioridad, los cuales estaban relacionados en su mayoría a procesos de educación formal; por esta razón es que se busca en la teoría un complemento pertinente para ello y para la posibilidad de proveer un clima de acogida en el contexto del CDMSJ.

Con cada una de las reuniones realizadas, así como con el uso del juego de mesa mismo, se buscaba que las personas participantes compartieran sobre su experiencia de vida, tanto pasada como presente; acción que les es de dificultad por la rutina del CDMSJ. Es por esta razón que se logró la contextualización y la atención a esta necesidad pedagógica, sobre cada una de las personas y también la incorporación de los principios pedagógicos de la experiencia natural, el afecto y el desarrollo grupal; con ellos se incorpora lo dicho por Pérez, Fernández, García (2014) “El objeto de estudio de la PS es

la «educación social». Por su parte, la PS se ocupa de la prevención, ayuda y reinserción de los sujetos en relación con su contexto, ámbitos propios de su intervención” (p.24). Esto al generar un ambiente pertinente por medio del juego para que la persona participante compartiera y junto a sus pares encontrara apoyo y construyera aprendizaje; todo ello facilitado con el uso de la tarjeta de situación con la que se compartían y analizaban experiencias a través del diálogo conjunto.

Esta conexión permite que la pedagogía social y el material con la vida de las personas participantes lleva al siguiente apartado, en donde se adhiere la importancia de la pedagogía social en la comunidad de las personas participantes y la educación de esta población al encontrarse en situación de calle.

*Pedagogía social comunitaria y educación de calle.* Al ser una producción didáctica que buscaba el fortalecimiento de tres habilidades socioemocionales para una mejor relación intra e interpersonal, se veló por que las personas participantes del proceso de construcción lograran una interacción integral, la cual fue necesaria para permitir que desde la construcción inicial del juego ya se vieran con la tarea de enriquecer dichas habilidades y atender la necesidad pedagógica. En este momento es donde la pedagogía social comunitaria desempeña un papel importante del que Morata (2014) nos menciona que:

Los procesos educativos que la Pedagogía Social Comunitaria lleva a cabo para incrementar la corresponsabilidad y la cogestión requieren de un trabajo educativo intenso que capacita para el empoderamiento y la autonomía de los participantes, formando y entrenando a los protagonistas en su uso y sus potencialidades. (p.20)

Como bien es mencionado anteriormente, se buscaba que con la producción didáctica se desatara ese elemento protagónico de las personas participantes, porque cada una conocía el contexto en el que se encuentra y sabían cómo desenvolver de manera pertinente la atención a la necesidad pedagógica de la idea inicial en la propuesta de las

autoras. La pedagogía social comunitaria llega a ser un complemento para la pedagogía ya que permite tener un abordaje no solo educativo, sino social de la población y lograr que cada uno de sus conocimientos fueran reflejados en la producción didáctica y que de esta manera el fortalecimiento de las tres habilidades emocionales se diera desde los diferentes talleres implementados. Esto, al darles oportunidad de empoderarse y sentir seguridad con el uso del material sin necesidad de contar con una persona que les guíe por medio de la guía didáctica; de igual forma también aportó a un vínculo y relación fuerte entre las personas adultas mayores participantes y las autoras; este concepto incentivó los principios pedagógicos de la horizontalidad, el desarrollo progresivo y grupal. Como es mencionado por Morata (2014):

Las personas en situación de vulnerabilidad social necesitan acompañamiento para poder reconducir su vida hacia formas de relación con la comunidad más eficaces, que les permita establecer un vínculo positivo con otros grupos y personas, a la vez que puedan tener una presencia activa en su entorno social. (p.22)

Como bien es mencionado anteriormente, se pretendía lograr un ambiente positivo para cada participante por medio del material didáctico y la atención a las necesidades pedagógicas derivadas, como lo es una convivencia agradable para el fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales, esto dio paso a expresiones como “yo me conocí mejor cuando vine aquí. Porque antes andaba mucho en la calle, y aquí lo dejé. Estaba muy mal, aquí me compuse” (PL2, comunicación personal, junio, 16, 2019). Es por ello por lo que con el apoyo de la pedagogía social comunitaria se pretendía sustentar el abordaje de las habilidades socioemocionales centrado en solamente la automotivación, autoconocimiento y autorregulación; al identificarlas conjuntamente como las más necesarias, se llega a esta conclusión por medio de los objetivos de la pedagogía social comunitaria y a la vez de las diferentes observaciones realizadas por las autoras.

La pedagogía social comunitaria busca igualdad e inclusión social, y hace mención sobre la educación de calle al proponer una educación accesible para todas las personas y

aunque sea una construcción que involucra una complejidad de procesos, tiene un propósito social relevante para la enseñanza. Por ello es por lo que Boevé y Trousselard (2010) aportan que:

La educación de calle debe ser reconocida por su dimensión social y educativa que apunta al desarrollo y bienestar de todos, tanto a nivel individual como colectivo y comunitario. Este reconocimiento debe tomar en cuenta que la educación de calle es un trabajo a largo plazo y por ende debe recibir un financiamiento en ese sentido. (p. 81)

Aunque la producción didáctica no tuvo un financiamiento como tal, sí buscó el cuidado de necesidades pedagógicas como el bienestar colectivo y comunitario, al pretender un fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales con el que se lograra que las personas se sintieran mejor consigo mismas y con quienes le rodean. Información como la mencionada anteriormente por los autores, fue lo que inspiró el uso del elemento de las fichas en el juego didáctico, ya que con ellas el colectivo de personas participantes buscaba retribuir e incluso premiar a las demás personas según sus aportes en el intercambio de saberes durante la socialización, al incentivar principios pedagógicos como el afecto por medio de esa horizontalidad presente en el entorno.

También el aporte de los autores Quintanar, Blanco y García (2010) brindó insumos teóricos de la educación de calle al exponer las líneas de acción que este concepto incluye, las cuales son el análisis de la realidad, la mediación social y la intervención educativa. A partir de estas tres líneas que se relacionan entre sí en el proceso de la educación de calle, es que se retroalimenta el proceso de construcción de la producción didáctica al relacionarse con las fases procedimentales de la investigación en el diseño, análisis y aplicación del juego de mesa. De igual manera se busca por medio de la educación de calle ese complemento indispensable de las diferentes ideas aportadas por las personas participantes, desde los diferentes lugares que están en el tablero el juego, así

como la estrategia y complejidad de las acciones de las tarjetas y las habilidades especiales de los avatares; cada uno de estos surgen de la colectividad y comunicación de la población participante, y con esto se aplica que el producto final esté relacionado con la realidad por medio de la mediación social para esa intervención educativa dentro de la situación de calle en la que los participantes se relacionan.

El propósito de nutrir por medio de aportes teóricos de otros autores es que las acciones y decisiones que se tomaron en esta producción didáctica tengan un sentido claro y que la relevancia se refleja en el material mismo. Por ello es por lo que la comprensión de la etapa de adultez mayor en la que se encontraban las personas participantes condujo a las autoras al concepto de la andragogía y cómo éste aportó en el proceso, lo cual se menciona en el siguiente apartado.

### **Una mirada andragógica como parte de la población**

Al ser una producción didáctica enfocada en la población adulta mayor en situación de calle, se tomó una postura desde la andragogía como respuesta al abordaje de la población, a diferencia de la pedagogía, de la cual se ha mencionado anteriormente que ella y sus diferentes ramas dieron aportes y herramientas para la elaboración y diseño del material por medio de la interacción con las personas participantes.

La andragogía se suma a los aportes teóricos al dar respuesta a las necesidades de la población y al cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, al considerar los principios andragógicos de la horizontalidad y el protagonismo con los conocimientos previos de las personas para desarrollar la reconstrucción de nuevos; también aportó que no hay un límite de edad para aprender y enseñar, a lo que Ubalo (2009) expresa que “la andragogía no considera la edad como una restricción para aprender, reivindicando la necesidad de aprender como un proceso que se da a lo largo de toda la vida.” (pp. 55-56)

Al ser el proceso de aprendizaje una construcción que se realiza durante todo el proceso de vida, la andragogía plantea que al llegar a la etapa adulta mayor no se detiene, es por ello por lo que no se limita el aprendizaje solo a la etapa de la niñez o adolescencia, en vez de ello se comprende que es necesario brindar la oportunidad de reconstruir e

innovar los diferentes aprendizajes en todos los espacios en los que la persona se desarrolle. Además de que “esta disciplina por tanto adquiere cada día relevancia, debido a que corresponde al estudiante adulto precisar sus metas, así como los procesos para alcanzarlas; todo ello para fortalecer su desarrollo y el de la sociedad de la que forma parte” (Ubaldo, 2019, p. 14).

Por lo que, otro punto importante a mencionar es que durante la producción didáctica se tuvo presente que el proceso tenía que ser creativo y no contar con la memorización como recurso de aprendizaje, sino más bien lograr que fuera un proceso espontáneo; esta decisión determinada por el hecho de considerar holísticamente a las personas participantes, y que hasta ellas mismas reconocían que su capacidad de retener información ya no es como lo era antes y que por ello la manera en que funciona el juego de mesa creado es funcional al colaborar en recordar experiencias relevantes posteriores y con ello tomar en cuenta su protagonismo al incorporar sus palabras al expresar que esto les ayuda a “no olvidar quienes somos y de dónde venimos” (PE14, comunicación personal, diciembre, 15, 2019).

De esta manera anteriormente expuesta es que se logró que la complejidad de la estrategia del juego de mesa se desarrollará de manera natural al salir de sus propias experiencias de vida enfocadas en la creatividad y un punto importante en la andragogía es que cada proceso de aprendizaje sea de forma creativa y voluntaria. Esto como lo menciona Castillo (2018) al decir que “El pensamiento lógico, los procesos mentales superiores se hacen presentes. La imaginación juega un papel excepcional hacia la creatividad” (p.68). Lo mencionado anteriormente se refleja en cuatro elementos del juego didáctico: el taco, las tarjetas de acción, los avatares y las tarjetas de poder; motivados por el hecho de que el taco responde a la adultez mayor en la que se encuentran las personas participantes como un apoyo para su movilidad y facilidad de desenvolverse durante el juego, las tarjetas son las que aportan ese elemento creativo que menciona el autor, fundamentadas en los conocimientos previos y la capacidad de las personas de inventar sus habilidades únicas en las tarjetas de poder de los avatares que ellas mismas construyeron para representarse; para así en el juego contar con una ventaja extra para alcanzar la meta que no poseen en su realidad de vida; gracias a estos elementos del juego es que se logra visualización de la

experiencia natural, el desarrollo progresivo, la lúdica y la actividad como principios pedagógicos que dan respuesta a la importancia del complemento pedagógico dentro de la andragogía.

La andragogía también iba de la mano con la producción didáctica ya que por parte de las autoras siempre se buscó que los procesos fueran de forma horizontal, al colocar a las personas participantes como seres con conocimiento de igual relevancia, además de que por parte de las autoras no era pertinente tomar una postura de autoridad, sino más de conocimiento mutuo e intercambio de saberes. Esta relación entre participantes fue lo que forjó la posibilidad de una construcción conjunta de aprendizajes, la cual es discutida a continuación.

### **Construcción del aprendizaje**

La construcción del material didáctico fue el principal enfoque de la presente producción didáctica, con esta se pretendía que los diferentes conocimientos propios de las personas participantes fueran la fuente principal de información para la confección de dicho material, con el propósito de contextualizar y que cada una de las personas se sintieran parte de la experiencia de aprendizaje. Por ello, para lograr ese objetivo se debía primeramente hacer una construcción tanto por parte de las autoras como de las personas participantes. El alcance del objetivo requirió de cada una de las diferentes reuniones que se desarrollaron en el trabajo de campo, desde la exposición de la idea inicial de las autoras, hasta la modificación gradual con las sugerencias de las personas adultas mayores, en cada uno de estos procesos se dio una construcción del aprendizaje, y gracias a ella el resultado final del material didáctico.

Es importante contar con claridad sobre el proceso de aprendizaje para comprender que forma parte de los componentes con los que nace el ser humano, y por medio de la experimentación se adquieren gradualmente esos conocimientos que van a ser esenciales para el resto de la vida, según Romero (2009):



El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores). (p.1)

El aprendizaje va a generar cambio, porque por medio de él se adquiere o se reformula un conocimiento que ya se posee, es por ello que se comprende que el aprendizaje no surge sólo en los centros educativos, sino también, por medio de los intereses, necesidades y otros elementos que adquiere la persona en su proceso de vida en cualquier espacio en el que se encuentre, institucionalizado o no; cada uno de estos conforma una variable que contribuye en las experiencias y con estas los aprendizajes que se desarrollan.

Para la construcción de aprendizaje en esta producción didáctica se implementaron diferentes herramientas con el propósito de lograr que tanto el proceso como el material fuera colaborativo y que cada una de las tardes de los domingos consistieran en un momento agradable de intercambio de conocimiento para conformar el producto final que fue el material didáctico. Las diferentes herramientas que se utilizaron para la construcción de dicho aprendizaje fueron la comunicación, el análisis, la criticidad, la aceptación de diferencias, la realidad de vida y los conocimientos previos, implementar los principios pedagógicos del afecto, la experiencia natural y el desarrollo grupal por medio del tablero, de las tarjetas de acción, la pizarra y la plastilina que forman parte de los elementos del juego de mesa didáctico.

La comunicación y el diálogo son otras dos necesidades pedagógicas derivadas, con las que el ejercicio constante de las mismas entre participantes aportó para que las ideas que se expresaran sobre diferentes interrogantes y al compartir en voz alta momentos de sus vidas; les enseñaron sobre sus intereses, habilidades y destrezas.

La construcción del aprendizaje es un proceso que se desarrolla tanto individual como colectivamente, por ello el mirar a la persona en su totalidad sin prejuicios, estigmas y barreras es necesario para que el proceso sea significativo y real. El material didáctico elaborado buscó siempre destacar a la persona participante misma y aceptarla sin filtros para buscar su bienestar. Cada fase de investigación de la presente producción didáctica buscó que todo elemento sin importar lo pequeño que pareciera fuera tomado en consideración, tanto de las autoras como de las personas participantes, este hecho es lo que destaca que este apartado contenga la palabra construcción, porque eso es lo que se realizó; una construcción conjunta en la que las ideas, sugerencias, análisis e inquietudes fueron las piezas que crearon el juego de mesa "Todos somos iguales", nombre que fue elegido por las personas involucradas y que representa que esa construcción de aprendizaje en el proceso investigativo y en el material didáctico, fue horizontal.

Cuando la persona se siente parte de algo que para su percepción propia es más grande que ella misma, es cuando más valor le adjudica a su experiencia. Así como una de las personas participantes cuestionó "¿si fueras Dios a quién harías?, a un ingeniero o a un drogadicto" (PJ6, comunicación personal, enero, 19, 2020) a lo que otra persona respondió "a un drogadicto para que le ayude a otros, el ingeniero no haría nada por la humanidad, sino sólo para sí mismo" (PE5, comunicación personal, enero, 19, 2020), es aquí donde se llegó a demostrar el valor que las personas participantes por medio del juego didáctico llegaron a valorar sus experiencias positivamente y se empoderaron en ellas.

La lúdica fue la estrategia usada para que la producción didáctica no solo fuera innovadora, sino también significativa, por ello es por lo que en el siguiente apartado se menciona su importancia.

**Lúdica, juego y recreación como recurso didáctico para la construcción del aprendizaje significativo.** La lúdica interpreta un papel fundamental en la construcción del material didáctico ya que por medio del juego de mesa se logró generar un espacio de recreación en el CDMSJ para las personas adultas mayores. En el contexto del CDMSJ y en cada uno de los talleres realizados en el trabajo de campo, se observa la necesidad pedagógica derivada de generar un espacio de acogida entre las situaciones de vida adversas a las que se enfrenta día con día la población participante.

Gracias a esta observación es que las autoras implementaron la lúdica como estrategia al comprender que no importa la edad ni el espacio, siempre es importante la educación y reinversión por medio de en este caso, la diversión, siempre con la claridad de que es primordial ver a las personas participantes como seres integrales.

De igual forma, se utilizó la lúdica como apoyo fundamental para el diseño del material didáctico, por motivo de que se pretendía generar un espacio de complacencia y comodidad, donde todas las personas participantes se sintieran a gusto y que las relaciones entre pares tuvieran un aporte significativo, por medio del aprendizaje colectivo y la contextualización. Con la comprensión de la lúdica como una dimensión intrínseca y esencial del ser humano, tal como la define Araya (2016), al establecer que esta:

se exterioriza por medio de una actitud hacia la vida, caracterizada por la alegría, el placer, el gozo, el disfrute, la esperanza, la creación, el asombro, la curiosidad, la imaginación, el ingenio, el buen humor, la espontaneidad, el caos y el orden, la tensión y la distensión; esta actitud encuentra su afirmación en múltiples tiempos, escenarios y presiones culturales. (p. 32)

Como bien es mencionado anteriormente se pretendía que al usar el material didáctico cada una de estas características fuera empleada no todas al mismo tiempo, pero sí generar no solo el fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales, sino también una experiencia diferente para cada persona, por ello la lúdica contribuye a lograr un

aprendizaje significativo y hasta motivación. Esta forma parte vital del posicionamiento pedagógico, porque por medio de ella se incorporaron los elementos listados, desde lo humano que es el aprendizaje, así como la necesidad de ser humano para que se desarrolle de manera significativa y óptimamente; lo que destaca los principios pedagógicos del juego y la actividad, que componen todos los elementos o piezas que conforman el juego de mesa diseñado, y principalmente los avatares, los cuales permitieron que las personas participantes tuviesen un tiempo de recreación tanto al crearlos y modelarlos con sus propias manos, así como al utilizarlos cada vez que juegan al ser representados por medio de ellos en el tablero; además, otros elementos del juego que reflejan estas características mencionadas por los autores son las situaciones que relatan con ingenio para analizar al completar las acciones de las tarjetas, así como el gozo, disfrute y buen humor al compartir un chiste o la imaginación o la espontaneidad y placer son la que cantan y la imaginación con la que crean poemas. La lúdica abre numerosas puertas a la construcción de conocimientos, y a la formulación de aprendizajes para toda la vida. Ling (2016) menciona que la lúdica:

no se trata de añadir algunos recursos o técnicas para erradicar la monotonía, el aburrimiento, la pasividad o para hacer más entretenida la ejecución de las actividades previstas en los programas, ni de organizar juegos para los grupos de personas mayores se cohesionen o solo se diviertan, en el peor de los casos. Se trata de algo más profundo y complejo. El uso en ambiente de juego de las dinámicas interactivas tiene el propósito de devolver a los adultos mayores -incorporados a un grupo de aprendizaje el protagonismo y la palabra, estimular su conciencia crítica, la adaptación activa a la realidad de sus vejez, la capacidad de reaprender para cambiar y de ser agentes de cambio, procesos necesarios para favorecer el autodesarrollo.

De ahí que la importancia de lo lúdico radica en la capacidad de generar condiciones gratificantes que enriquezcan el ser y estar de los sujetos mayores que están atravesando y son atravesados por los avatares del tiempo, haciendo uso del acervo cultural e histórico que ellos poseen. (párr. 20-21)

A partir de la lúdica se destaca la importancia de la intencionalidad, de generar con este proceso que las personas lleguen a darle una valoración real y con significado a las acciones que realizan, es por este motivo que “el aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado” (Romero, 2009, p. 2).

Al generar el proceso de enseñanza-aprendizaje se construye el conocimiento, para desarrollar este momento es necesario adquirir nuevos aprendizajes o reflexionar sobre los que ya se poseen, para realizar una construcción de forma integral que se desarrolle paulatinamente en base a la reflexión y replanteamiento; esto no sería posible si las personas permanecieran estáticamente con los conocimientos previamente adquiridos sin nunca retroalimentarlos o fortalecerlos; esto no sólo obstaculiza su participación humana, sino que de igual manera, su individualidad como persona. La lúdica considera dos elementos esenciales que fueron de apoyo para el material didáctico, el primero es el juego del cual Cámara (2012) señala que “los juegos contribuyen a la salud y desarrollo de cualidades físicas afectivas, sociales, intelectuales de la persona, e inciden sobre el ambiente y la vida del propio grupo: es un estímulo global” (pp.43-44). Este elemento contribuyó en la producción didáctica al destacar lo necesario que es el principio pedagógico del afecto para ese estímulo global que aporta el autor, además de que este no es posible sin que el proceso sea social, interactivo y estimulante.

Como segundo elemento se encuentra la recreación, la cual permite un aprendizaje y conocimiento atractivo e interesante, un momento que de interacción integral por medio del principio pedagógico de la actividad; es por ello por lo que Gamboa, Hernández y Zúñiga (2009) expresan que:

La recreación es un tema inherente a las personas, todas tienen la necesidad de buscar actividades que les permitan el esparcimiento físico y mental, pues generan

múltiples beneficios en el desarrollo holístico, al contribuir en el aprendizaje por ser un instrumento socioeducativo que potencia las dimensiones física, mental, social, espiritual, psicológica, emocional y política. (p. 16)

Al generar ese momento de recreación a través del juego, se realizó una búsqueda por medio del material didáctico en la que se construyeran procesos de aprendizaje a partir del ejercicio de fortalecimiento por medio de conocimientos adquiridos previa y críticamente reconstruirlos por medio de la diversión e innovación. La recreación de esta manera asume un rol de herramienta pedagógica para el cumplimiento de los objetivos, al elaborar un material didáctico para el uso de la población se generó un insumo para que esta se desarrolle en el espacio.

Para resaltar la importancia de los elementos del material didáctico, a continuación, se hace referencia sistematizada de las tres habilidades socioemocionales que forman parte de la producción didáctica y cómo éstas dan respuesta a cada apartado anteriormente expuesto, así como las conexiones que poseen entre sí.

### **Resultados del proceso de socialización y valoración de la producción diseñada: fortalezas y aspectos de mejora identificados en la valoración**

El proceso de socialización y valoración se llevó a cabo durante cuatro sesiones de trabajo, donde se implementó el juego didáctico en su proceso de construcción, con el fin de que las personas participantes aportaran sus ideas de mejora y después fueran incorporadas. Se realizaron durante cuatro domingos ya que se pensó que era el tiempo prudente para que se conociera el juego, la estrategia y cada uno de los elementos que lo componen, y debido a que las personas estuvieron involucradas en la totalidad de la confección del juego de mesa, y se encontraban familiarizadas con su uso.

Durante las tres sesiones iniciales se vieron involucrados ambos procesos, el de socialización y el de valoración, más en la cuarta sesión solo el de socialización fue considerado ya que las personas participantes tenían la creencia de ya haber abarcado la

totalidad de sus sugerencias. Para mayor claridad, en la tabla 4 se encuentra la organización de las sesiones y los aspectos identificados por la PAM participante.

En los cuatro momentos se utiliza una lista de cotejo (ver *apéndice I*) para recopilar la información de lo que debían de ser las mejoras del juego didáctico, con la cual durante la socialización se iba preguntando cuáles debían de ser los cambios para una valoración conjunta. Entre esos cambios se identificó que se debía de incorporar velcro en las tarjetas para que con ayuda del taco se pudieran alcanzar con facilidad, otra observación fue que las trampas del tablero debían contar con un fondo distinto al de los otros lugares en el tablero para poder diferenciarlas, por ello eligieron el color naranja para diferenciarlas y este fue incorporado en la versión final (ver figura 3).

Durante estas sesiones de trabajo se mejoraron gradualmente las reglas e indicaciones del juego con ayuda de la población participante para la optimización de la guía didáctica (ver *apéndice C*). En la que se encuentran las instrucciones con imágenes claras, al mismo tiempo se explica cada uno de los elementos del juego y cuáles son sus funciones; junto a este proceso se hizo uso del juego, la valoración conjunta de la estrategia de juego y la familiarización con los elementos, como las tarjetas, los avatares, las fichas y guía didáctica.

En el proceso de socialización se vio un gran avance del juego didáctico, gracias al intercambio de ideas y recomendaciones dadas en los distintos momentos durante el trabajo desarrollado en las distintas reuniones (ver *apéndice M*). Por ello una de las fortalezas principales de esta producción didáctica es que es palpable la voz y protagonismo de las personas participantes, es un juego didáctico construido entre las personas autoras y las adultas mayores en situación de calle.

Además, otra fortaleza es la identificación de otros propósitos del material didáctico que no habían sido planificados inicialmente, los cuales son discutidos en el capítulo IV, así como la identificación de necesidades pedagógicas derivadas del fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales que se pueden observar en la tabla 7, y también el empoderamiento de la comunidad adulta mayor en el CDMSJ que hasta les llevó a la

formación de una asociación de las personas que asisten al centro en las afueras de la institución.

Las interacciones que se generaron cuando se jugaba con la producción didáctica, promovió en los participantes una actitud de confianza en sí mismos, así como también brindarles seguridad para defender sus derechos y solicitar espacios de reunión cuando deseen hacer uso del juego.

Es importante mencionar que durante estos procesos se logran observar diferentes fortalezas que hicieron que la producción didáctica y la construcción del juego fuera un proceso diferente y con un aprendizaje significativo, ya que se logra interactuar con una población adulta mayor con diversidad de conocimientos previos que proponían tantos temas e ideas a desarrollar, como momentos de conversación durante las reuniones que les volvían aún más enriquecedoras tanto para las autoras como para la PAM participante. Aspecto que contribuyó a fortalecer en los participantes confianza y seguridad.



*Figura 7.* Momentos de interacción con la población participante.

Otra de las fortalezas que estuvo presente en la valoración fue el análisis conjunto de las autoras con las personas participantes, y el sentimiento de pertenencia y representación en el juego; al dar oportunidad de posicionamiento en el uso de las tres habilidades socioemocionales y en el análisis de las anécdotas compartidas al jugar.



Entre los aspectos de mejora identificados se encuentra el que la agenda (ver *apéndice M*) y las fases de investigación pudieron haber sido mucho más provechosas si se hubiese acortado la cantidad de reuniones para ciertos procesos y así haber aprovechado esas para otros en los que sí era más necesario. Aspecto de mejora que en todo proceso investigativo resulta desafiante, ya que el tiempo es un elemento difícil de manejar, y debe ser empleado con precisión. Aun así, la cantidad de reuniones empleadas fue suficiente para cosechar resultados satisfactorios.

## **Capítulo IV**

### **Conclusiones y Recomendaciones**

Con la elaboración de la producción didáctica se pretendía cumplir con los diferentes objetivos que fueron propuestos inicialmente para la construcción del material didáctico, con ello se llega a las siguientes conclusiones:

#### **Desde el objetivo general se concluye que:**

La elaboración de una producción didáctica requiere de considerar diversos aspectos, entre ellos la población a la que estará enfocada, sus intereses, habilidades y destrezas, el nivel de participación de la población en el diseño y evaluación del material. Para lo cual en la presente producción didáctica se descubrió que el promover actividades hacia el fortalecimiento de ciertas habilidades socioemocionales es necesario no solo en etapas tempranas de la vida, sino en las demás también, y las tres habilidades socioemocionales elegidas: el autoconocimiento, la autorregulación y la automotivación; pueden llegar a beneficiar a diferentes grupos etarios. La razón de ello es que inicialmente al investigar sobre las habilidades socioemocionales, los antecedentes en español encontrados estaban basados en etapas tempranas, más en la adulta mayor fue limitada. Al desarrollar esta producción didáctica en su totalidad se considera un hallazgo, la necesidad de no limitar el ejercicio y potencialización de estas habilidades solo a esas etapas de la vida del ser humano, sino más bien extenderlas y trabajarlas continuamente, ya que el aprendizaje no se detiene y mucho menos en el área socioemocional.

La elección de las tres habilidades socioemocionales fue una decisión necesaria para la elaboración de la producción didáctica al considerar los diversos aspectos que fueron mencionados con anterioridad y que fueron identificados en el diagnóstico inicial. El autoconocimiento, la autorregulación y la automotivación son determinadas por la población seleccionada, la cual se encuentra en situación de calle, y además son las tres en las que más se evidenciaba la necesidad pedagógica de fortalecerlas. Igualmente, estas tres habilidades son pilares para otras habilidades socioemocionales que se derivan de ellas, por ello es que al identificarlas nos enfocamos en su fortalecimiento.

La producción didáctica promovió el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales elegidas, al facilitar espacios de convivencia en el CDMSJ y con ello la oportunidad del ejercicio de estas por medio de la expresión y comunicación asertiva. El diseño personalizado del juego didáctico elaborado fue lo que logró que la población adulta mayor participante se sintiera identificada y reflejada en una herramienta, en este caso el juego, que le permitiría por medio del compartir de aprendizaje y conocimiento, fortalecer las tres habilidades socioemocionales. Todo ello al ver sus ideas como la ruta apoyo diario que son los lugares incluidos en el tablero (ver figura 3), los colores que asociaban conjuntamente a sus diferentes emociones (ver *apéndice B*), así como todos los cambios que sugirieron (ver tabla 6).

En el desarrollo de la ejecución de la producción didáctica, se descubrió al juego didáctico como un mediador del espacio de convivencia. Esto al no ser él mismo quien brinda a las personas jugadoras la información que requieren de aprender o que les gustaría conocer; sino más bien, son ellas mismas quienes con el diálogo continuo, la reflexión y el análisis, llegan a construir sus propias respuestas y con ello realmente fortalecer su autoconocimiento, autorregulación y automotivación. Como, por ejemplo, recordemos esas conversaciones críticas ya mencionadas sobre el significado de la palabra indigente, o la elección del nombre del juego a transcurrir un acto de xenofobia, o simplemente la expresión en la que una persona decía que su motivación cada semana era que volviera a ser domingo y jugar otra vez. Todas y cada una de estas conversaciones transcurrieron mientras se ponía en ejercicio esta producción didáctica. Las habilidades socioemocionales no fueron nuevas para la población participante al ya conocerlas con anticipación, la producción didáctica llegó a propiciar un ambiente de aprendizaje necesario en el espacio del dormitorio para un ejercicio personalizado y de acuerdo al contexto, espacio y dinámica de la institución.

La autorregulación es relevante de potenciar al servir como herramienta para la persona en situación de calle en experiencias determinantes de su accionar y hasta es válida en momentos de adversidad. La autoeficacia, la creación de sistemas y planes de regulación y el autocontrol que Rendón (2015) aportó en el proceso investigativo, fundamentaron la idea de potenciar la autorregulación apoyara a las personas en posicionarse reflexivamente en su accionar.

La automotivación aporta un acercamiento a sus expectativas personales y hasta colectivas, como, por ejemplo, con ella llegaron a la consolidación de una asociación de PAM en situación de calle que asistían al dormitorio, siendo el presidente una de las personas participantes de la producción didáctica. La automotivación es “la gasolina para hacer funcionar el motor” que nos mueve a cumplir, alcanzar y lograr lo que nos proponemos como seres humanos, es lo que llevó a la población adulta mayor participante a asistir cada domingo a las aplicaciones del juego de 4 p.m. a 6 p.m.; fue lo que hizo que ellas mismas solicitaran una ampliación de las visitas para jugar más por medio del diálogo con nosotras, y posteriormente con la dirección de la institución, también causó que algunas de las personas expresaran: “la verdad yo paso contando los días de toda la semana para ver cuánto falta para el domingo y llegar a este espacio para poder jugar.” (comunicación personal, PL12, diciembre, 1, 2019)

El promover el ejercicio de estas habilidades en la población por medio del juego como herramienta pedagógica, hizo que fuera contextualizada, estimulante y desarrollada de una forma alternativa; además de romper los moldes del aprendizaje tradicional que algunas personas participantes conocían por sus experiencias previas, al incorporar su participación de las personas participantes en la experiencia de diseño; lo cual destacó la importancia de la visión holística en el clima y proceso de aprendizaje.

El deseo de participar es una de las fortalezas que se identifica como resultado de la puesta en juego de esta producción didáctica. A través de una actividad diagnóstica una de las personas adultas mayores participantes expresó que “el hecho de que lo inviten a uno a estas cosas lo motiva” (PA9, comunicación personal, marzo, 3, 2019), al expresar su gratitud de poder formar parte del taller debido a que la mayoría de los talleres que toman lugar en el CDMSJ no incluyen la participación de las personas adultas mayores; con esta frase se evidenció el interés de la población de participar en la producción didáctica y sentirse parte, así como también de tener la oportunidad de compartir sus conocimientos o mejor dicho “sabiduría”, tal como le llama otra de las personas; quien dijo que “nosotros tenemos una perla invaluable que se llama el tiempo, la experiencia” (PJ7, comunicación personal, agosto, 18, 2019). Esto al referirse a que, aunque son escasos sus recursos, todas ellas poseen ese tesoro lleno de conocimientos que son dignos de ser compartidos; lo cual

fue en respuesta a otra de las personas participantes al expresar que no poseía nada para ofrecer a los demás durante los talleres.

Parte de los diversos aspectos necesarios de desarrollar para la elaboración de esta producción didáctica, fue la claridad de la intención pedagógica en la ejecución y aplicación del principio pedagógico de la horizontalidad; en donde el enseñante y aprendiente aportan y construyen de forma conjunta. Este principio fue el que permitió la participación voluntaria y activa de la población participante, y con ello se brinda significatividad a su aprendizaje y contexto social al generar espacios de conversación y análisis crítico.

La reflexión pedagógica y la construcción de la producción didáctica de manera conjunta, creadoras-participantes; condujo a propiciar un ambiente favorecedor en el contexto de vida real de las personas participantes, con ello un espacio seguro de construcción de aprendizaje con una visión integral de la persona. Este ambiente resultó ser un hallazgo predominante de la producción didáctica durante el diseño y construcción inicialmente, al mostrar que, aunque se implementó desde la transversalidad por medio de la mediación pedagógica, terminó siendo más que eso. Es gracias a este ambiente que se dio una mirada afectiva y creativa entre pares mediante la socialización, que fuera perceptible el apoyo y acogimiento del espacio que compartían, la empatía, el trabajo colaborativo, su protagonismo con el uso de su voz, confianza en sí mismas y toma de decisiones, la horizontalidad, la valoración de sus conocimientos y valores. Generar este ambiente posibilitó esa visión integral de la persona participante que se buscaba y con ello la posibilidad de fortalecimiento de las tres habilidades socioemocionales.

Con la aplicación y socialización del juego, se descubrió que no solo son fortalecidas las habilidades socioemocionales de la población participante, sino que también las funciones ejecutivas sin pretenderlo de manera intencional. Ya que se encuentra en constante ejercicio algunas que mencionan Pardos y Gonzales (2018) como, por ejemplo, el control atencional, a las personas estar en constante alerta de los que comparten por medio del diálogo, dibujo o moldeado, de las demás personas participantes. Así como también la memoria de trabajo al mantener la información y manipularla en el

proceso de juego. La fluidez verbal es otra, al compartir sus experiencias en voz alta y la monitorización también al contar con velocidad de procesar las ideas y enlazarlas a las respuestas que van a generar, lo cual también involucra flexibilidad cognitiva de modificarlas, la planificación y toma de decisiones al deliberar qué es lo que mejor responde a la situación, acción e incluso interrogante que se le planteaba.

Lo anterior se evidencia cuando un participante, expuso su opinión de que “en el sentido del Alzheimer este juego puede ayudar mucho porque nos obliga a estar recordando” (PE5, comunicación personal, enero, 19, 2020). Lo cual, es un aspecto que no es posible de comprobar al no ser valorado dentro de la planificación de los objetivos de la producción didáctica. Sin embargo, se rescata como una acción positiva e interesante que uno de los participantes considera se potencia en la dinámica del juego didáctico.

#### **Desde los objetivos específicos se concluye que:**

En el diseño de una producción didáctica la identificación de intereses, habilidades y destrezas es un paso previo en la contextualización de los aspectos que deben de constituir el recurso a diseñar, debido a que, si se pretende que la población sea la protagonista del recurso, como en este caso, es necesaria la personalización y contextualización de este, así como el considerar cómo las personas participantes van a hacer uso de los elementos que se contemplan como materiales.

La intención pedagógica de un proceso de diseño de manera conjunta con la población participante permite la construcción de espacios de diálogo y esparcimiento, en este caso hasta se puede considerar como el método fundamental de la promoción del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales elegidas del juego de mesa didáctico “Todos somos iguales”, ya que aportó desde la visión de promoción y crecimiento de las personas participantes en el uso de las habilidades socioemocionales elegidas. Además de generar interacción directa entre las personas participantes que permite el aprendizaje y conocimiento. Además, la observación participativa y círculos de discusión son dos técnicas determinantes en los procesos de socialización y evaluación con la población participante, debido a que permiten la visualización de opiniones, sugerencias y

protagonismo de las personas; y con ello alcanzar la promoción del fortalecimiento pertinente de las ideas, así como el diseño conjunto pretendido

En el proceso de diseño y evaluación, es necesario generar el sentido de pertenencia. Ya que es importante potenciarlo al permitir el sentimiento de ser parte de algo a las personas participantes, con ello otorgarles un propósito en el espacio que conforman y que cuenten con un apoyo que valore sus ideas, conocimientos y saberes. Además, de que la pertenencia aporta que sin importar su situación de vida siempre cuentan con elementos para brindar a los demás, en este caso, al resto de la comunidad en situación de calle; el juego de mesa es hecho por PSC, para ser jugado por ellas y que siempre pertenezca a ellas. El protagonismo se convirtió en un pilar fundamental al colocar a la persona participante en el mismo nivel de la persona investigadora y a partir de ello hacer escuchar su voz, al materializar los sueños y anhelos que poseen y observarlos en la construcción del material, en donde se toman en cuenta las opiniones, idea, habilidades, intereses y su contexto.

En un proceso de diseño de una producción didáctica, la consulta para la realización de mejoras y ajustes es un paso más a considerar, debido a que es vital para la contextualización de los recursos y un óptimo uso de los elementos la componen. Por este motivo es que se realizaron ciertos ajustes para generar apoyo a nivel de accesibilidad como la creación del taco, el tamaño de las letras en el juego de mesa y la guía didáctica, así como el tamaño de las imágenes; para la eliminación de barreras y la potencialización del protagonismo de la persona jugadora. Junto a esto, es necesario agregar que esta fase de diseño y construcción mostró la mayor parte del crecimiento y ejercicio de las habilidades socioemocionales que fueron promovidas en las personas participantes, esto por el simple motivo de que fue en la que la constante reflexión y análisis de la información que fue discutida semana con semana durante los talleres, que se les brindó estabilidad en los temas que se trataban, y por lo que se logró la construcción de una guía didáctica de uso del juego en la que se promoviera la misma estabilidad pero sin necesitar del acompañamiento, como lo fue en este caso.

La elaboración de una guía didáctica como complemento de la producción didáctica es necesaria para un adecuado uso del recurso didáctico diseñado y para que no se pierda la esencia de su propósito y del crecimiento que pretende mediar con la población que lo utilice. Además, si es posible, un elemento esencial es el incorporar nuevamente la voz de las personas participantes en la misma, ya que, el lenguaje también es parte de su contexto y utilizarlo llega a generar la comprensión para alcanzar las expectativas del juego. Cuando se habla de voz, también se toma en cuenta la palabra escrita, ya que un momento de dificultad durante el proceso de construcción de la guía didáctica fue el tomar nota de todas las definiciones que deseaban escribir en el glosario (ver *apéndice C*) para lo que el protagonismo y los conocimientos previos llegaron a ser un gran aporte; al ser algunas de las personas participantes quienes colaboraron en anotar las ideas de sus pares, es aquí donde se ve que toda limitación se puede volver una gran fortaleza.

El acompañamiento de los principios pedagógicos es indispensable en todo proceso de construcción pedagógica porque proporciona herramientas fundamentales para componer espacios significativos de enseñanza y aprendizaje. Así como también, son necesarios para proporcionar flexibilidad cuando obstáculos se presentan en el proceso investigativo. Como, por ejemplo, la afectividad colaboró en fundar un ambiente de acogida entre las personas participantes y las autoras, cuestión que estableció el vínculo necesario para sobrellevar la pérdida de una de las personas participantes, quien destacaba por su habilidad para unir al grupo y ser hasta un canal de comunicación entre funcionarias-participantes-autoras en momentos de preparación de actividades.

Finalmente, creemos indispensable señalar que el hallazgo estrella en esta producción didáctica no se encontró en el juego didáctico creado, ni en su guía de uso, sino más bien en el proceso de crearlas en sí. La creación fue lo que más resultó mostrar ese posicionamiento que como investigadoras pretendíamos desde un principio, ese empoderamiento de la persona participante de aplicar su automotivación, autorregulación y autoconocimiento. Como, por ejemplo:

- Que las personas se presentaran cada domingo y expresaran su deseo de hacerlo.



- La reducción de los conflictos entre pares por medio del ambiente acogedor que se propició por medio del diálogo y la discusión al ejercitar la comunicación asertiva.
- El contar con la oportunidad de transmitir sus conocimientos con otras personas en el diseño del mismo juego didáctico, lo cual fue uno de los deseos que la población expresó importante al no contar con cercanía a sus familiares para poder hacerlo.
- El construir conjuntamente un elemento al que se le atribuyó reverencia al hacer uso, el cual fue el juego, con el que al ser colocado en un espacio determinado, las personas debido a la familiaridad con el mismo se mostraban presentes en escucha y respeto.

Sin este hallazgo, el alcance de cada uno de los aspectos que fueron descritos anteriormente no habría ocurrido; la creación y diseño conjunta en un proceso investigativo es el primer paso para una verdadera valoración significativa del aprendizaje, no solo de la persona que aprende, sino de la persona que investiga. Este sin lugar a dudas es el motivo por el cual se logró enfrentar la cantidad de limitaciones en el proceso, al conseguir permisos, inspirar confianza para recibir participación por parte de las personas voluntariamente, mostrar ideas y recibir aprobación o rechazo, estar abiertas al constante cambio, no dudar de nuestras habilidades y mucho menos de las de las personas participantes, y lograr que las personas externas encontraran la misma visión de la importancia de realizar esta herramienta didáctica para la población adulta mayor en situación de calle específicamente.

### **Recomendaciones**

Como parte de la producción didáctica se logran evidenciar diferentes recomendaciones que van dirigidas a las entidades que fueron parte del proceso investigativo, de diseño y elaboración, como parte de las acciones que se pueden realizar para optimizar en diferentes aspectos. De esta manera se realizan las siguientes:

**CDMSJ:**

El aporte que la institución municipal brindó a todo el proceso de esta producción didáctica fue vital para volverla una realidad, sin embargo, es necesaria la mención de elementos de mejora que le pueden nutrir para su potencialización y crecimiento. Uno de ellos es el generar espacio para que la población usuaria pueda hacer uso del juego de mesa creado y que las personas funcionarias se involucren y sean promotoras de esos momentos de esparcimiento en el contexto. De igual manera, se recomienda a la administración del CDMSJ el permitir que no solo la población adulta mayor participe, sino que se promuevan las actividades intergeneracionales con el uso de este.

Por otro lado, que también en el resto de las actividades que son agendadas, se contemple la inclusión de la población adulta mayor para que se sientan parte de las diferentes dinámicas institucionales.

Potenciar actividades de socialización donde las personas adultas mayores puedan ser partícipes y compartir su opinión, sentires e ideas; y que con ello se sientan parte de las diferentes actividades que se promueven en el CDMSJ, y ocasionar de esta manera espacios de recreación y disfrute.

Incentivar la recreación en el espacio, como recurso para ejercitar y fortalecer diferentes áreas, como por ejemplo la motora, funciones ejecutivas, habilidades socioemocionales y de esta manera dar momentos de convivencia sana intergeneracional de las personas usuarias de la institución.

Y finalmente, visualizar a la persona adulta mayor como un ser integral que no solamente requiere cubrir una necesidad básica de alimentación y hospedaje sino a su vez, que necesita un acompañamiento donde se le brinde el apoyo en totalidad que requiere.

**Carrera Educación Especial:**

Impulsar la incorporación del trabajo colaborativo entre carreras, no solo de educación sino también de otras academias de la Universidad Nacional, para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como incentivar a la población estudiantil a

experimentar de las distintas opciones de modalidad de trabajo final de graduación y con ello buscar innovación por medio de ellas; no limitarse siempre a la investigación en modalidad tesis y proyecto, a la que normalmente está inclinada.

Además, promover los procesos inclusivos y la diversidad que eso implica, ya que la carrera ha experimentado cambios que han ampliado las posibilidades de contextos con los cuales trabajar e investigar; por ello sería pertinente una verdadera visualización de estos y la motivación estudiantil continua de participar en espacios no formales o no tradicionales.

Diversificar los espacios de socialización de experiencias en las que el estudiantado pueda compartir vivencias de procesos de investigación es otro aspecto que recomendamos. El motivo se funda en que los espacios que se incentivan año a año no llevan a un verdadero análisis y discusión, en los que los sentires y opiniones de las personas estudiantes en formación realmente se visualicen. Adicionalmente a ello, se podría hasta abrir la posibilidad de crear interés en las personas estudiantes que a futuro van a iniciar sus procesos de TFG, de dar continuidad a lo realizado por otras anteriormente y ampliar la información referente a la misma.

Por otro lado, también recomendamos que las unidades que representan cada una de las academias de la Universidad Nacional, también generen espacios de socialización y discusión en las que las voces de sus estudiantes sean escuchadas y valoradas, en las que no solo simplemente se escuche la estructura de los TFG que anhelan, sino que también se busque la oportunidad de concursar por la posibilidad de dar continuidad a su investigación a través de uno de los proyectos de investigación fijos en los campus universitarios o hasta incluso el fundar uno nuevo de la mano de académicos interesados.

Además, evidenciar los trabajos que se han realizado desde la carrera con distintos grupos etarios en el currículum de los cursos y de esta manera visualizar realmente el aporte que estos brindan a la academia, para ampliar el abordaje desde cada praxis educativa y reflejar la existencia de la diversidad de espacios en la que los grupos etarios participan.

**Universidad Nacional:**

La búsqueda de la inclusión de la temática de la persona en situación de calle es una de las primordiales recomendaciones en este apartado, esto no solo desde las carreras relacionadas a la educación, sino también a las demás carreras que se imparten en los campus educativos.

El fomentar el hábito investigativo en las demás carreras de la academia y la motivación estudiantil dirigida hacia los procesos interdisciplinarios podría inspirar a la exploración de nuevos horizontes investigativos y mucho más enriquecimiento a las diferentes carreras. El promocionar la visibilización de temáticas donde se vea inmerso el trabajo con personas en situación de calle u otras con elementos de exclusión social, podría dirigir la mirada de los lectores a la búsqueda de un cambio social y no sólo investigar para ampliar los aportes teóricos, sino generar una contribución significativa con la visión humanista que la Universidad Nacional promueve.

Además, difundir la información de los proyectos que se desarrollan dentro del espacio universitario permitiría la participación de diferentes carreras y les daría oportunidad de brindar aportes desde su visión. Con ello, nuestra recomendación principal a la Universidad Nacional es flexibilizar la participación de la diversa población estudiantil en los diferentes proyectos de la universidad. Sin dejar de lado la relevancia de crear procesos de admisión para los proyectos para que se garantice que sus integrantes sean los que proyecten crecimiento en el mismo y no solo un conflicto de interés.

**Comunidad lectora de este trabajo final de graduación:**

En relación con lo mencionado anteriormente, el lograr que las personas lectoras de esta producción didáctica escuchen el llamado que se pretende con resaltar la voz de la población adulta mayor y de las personas en situación de calle, es indispensable. Estas necesitan ser valoradas como parte de la sociedad costarricense y de igual manera, de la población mundial. Con esto esperamos generar interés en la diversificación de poblaciones con las que la comunidad lectora labora, así como el término y significado de discapacidad.

El motivo de lo anterior se debe a que si lo que se espera en el futuro de la educación costarricense es un ambiente inclusivo, es necesario que las personas educadoras involucradas amplíen sus horizontes y no solo enfoquen la discapacidad al aspecto físico y cognitivo, sino que se tenga una visión integral, en la que el entorno sea visualizado y valorado como un factor que puede variar la plenitud del ser humano en su desarrollo y crecimiento.

Con los años se han desarrollado distintas investigaciones enfocadas en las personas en situación de calle, pero en la mayoría, su protagonismo ha sido camuflado bajo la persona autora, con este presente texto se espera dar a conocer las capacidades y habilidades que poseen, así como su valor humano y de sentido de la vida; que no solo se observe cómo ellas aprenden sino aprender con ellas y de ellas. Así como también, resaltar la importancia de nunca dejar de aprender y que la reconstrucción y fortalecimiento constante de saberes es crucial para alcanzar una sociedad inclusiva y respetuosa de la diversidad que la compone.

### Referencias bibliográficas

- Aguilar, D., Montero, A. y Pérez, G. (2014). *El aprendizaje cooperativo como estrategia pedagógica para el mejoramiento del desarrollo integral en los y las estudiantes de quinto grado en el 2010 y sexto grado en el 2011 del Instituto Educativo ABC. Ubicado en el distrito Ulloa, cantón y provincia Heredia.* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional). Costa Rica. Recuperado de [https://primo-tc-na01.hosted.exlibrisgroup.com/primoexplore/fulldisplay?docid=una\\_aleph000281490&context=L&vid=UNA&search\\_scope=506UNA&tab=una\\_tab&lang=es\\_ES](https://primo-tc-na01.hosted.exlibrisgroup.com/primoexplore/fulldisplay?docid=una_aleph000281490&context=L&vid=UNA&search_scope=506UNA&tab=una_tab&lang=es_ES)
- Araya, A. (2016). *La dimensión lúdica del ser humano en el aprendizaje.* San José, Costa Rica: EUNED.
- Bello, Z., y Yañéz, S. (enero-junio, 2012). Un estudio exploratorio de capacidades emocionales en adultos mayores. *Psicogente*, 15,49-61. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552360006.pdf>
- Boevé, E. y Trousselard, A. (2010). Educación de calle. Recomendaciones de los educadores de calle contra la pobreza y la exclusión social 2º Foro Internacional “Palabras de Calle” Bruselas, octubre de 2010. Recuperado de [https://www.espaciokrea.org/pictures/lazos/documentos\\_referencia/dynamo/recomendaciones/recomendaciones.pdf](https://www.espaciokrea.org/pictures/lazos/documentos_referencia/dynamo/recomendaciones/recomendaciones.pdf)
- Cámara, A. (2012). El Juego en las Personas Mayores: Una Vía de Desarrollo Personal. *Revista portuguesa de pedagogía*. 46. (1) 36-56. Recuperado de <https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1780/1130>
- Campos, H., Gamboa, B., Morales, D., Pizarro, S., Ramírez, K. y Villalobos, J. (2015). Experiencias de vida de las personas en situación de calle que consumen drogas legales e ilegales, y que asisten al Centro Dormitorio de Atención Primaria para Personas Habitantes de Calle. San José, Costa Rica, durante el año 2014. (tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica). Costa Rica. Recuperado

[https://www.icd.go.cr/portalicd/images/docs/uid/investigaciones/Exp\\_vida\\_personas\\_calle\\_SJ\\_CR\\_2014.pdf](https://www.icd.go.cr/portalicd/images/docs/uid/investigaciones/Exp_vida_personas_calle_SJ_CR_2014.pdf)

Carpena, A. (2018). *Educación socioemocional en la etapa de primaria. Materiales prácticos y de reflexión*. Barcelona: Octaedro, S, L.

Castillo, S. (2018). Andragogía, andragogos y sus aportaciones. *Voces de la educación*, 3(6), 64-76. Recuperado de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/120>

Echeita, G., y Duk, C. (2008). Inclusión Educativa. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 2, 1-8. Recuperado [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661079/REICE\\_6\\_2\\_1.pdf?sequence](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661079/REICE_6_2_1.pdf?sequence)

Flores, R. y Vivas, M. (enero-abril, 2007). La formación como principio y fin de la acción pedagógica. *Revista educación y pedagogía*, 19(47), 165-173. Recuperado de <http://aprendeonlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/view/6680/6122>

Gamboa, S., Hernández, M. y Zúñiga, J. (2009). *Recreación y discapacidad: un análisis desde la categoría trabajo*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica). Costa Rica. Recuperado de <http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/tfglic/tfg-l-2009-11.pdf>

Gil, H. (mayo-2013). Educación holística: una educación para los nuevos tiempos. *Revista Esfinge*. Recuperado de <https://www.revistaesfinge.com/entrevistas/item/899-educacion-holistica-una-educacion-para-los-nuevos-tiempos>

Gómez, A., Cerrada, R. y Rangel, R. (2018). Validez del material educativo de un programa de educación ambiental- Sanitario no formal. *Educere*, 22 (71), 131-152. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002011/html/index.html>

- Herrera, A., Holst, B., Fontana, A., Dobles C., Rodríguez, R. y Villalobos, P. (2016). Bachillerato en Educación Especial con énfasis en proyectos pedagógicos en contextos inclusivos(rediseño). Recuperado de <http://www.cide-basica.una.ac.cr/index.php/documentos/category/1-plan-de-estudios?download=36:plan-estudios-educacion-especial>
- Ling, C. (2016). Valor de lo lúdico en los programas educativos con adultos mayores de la Isla de la Juventud. *Redalyc*, 19(2). Recuperado de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68459741005>
- Lizano, M. (2014). La actividad lúdica y su influencia en el adulto mayor en el Hogar de ancianos “Sagrado Corazón de Jesús” Congregación de Madres Doroteas, cantón Ambato, Ciudadela España. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato). España. Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8159/1/FCHE-CEF-316.pdf>
- Martínez, A. (enero-diciembre, 2013). Emergencias de cambio: entre el modelo pedagógico tradicional y la necesidad de aprendizajes significativos. *Praxis*, 9, 73 – 82. Recuperado de <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/746>
- Ministerio de Desarrollo Humano e Inclusión Social. (2016). Política Integral para Personas en Situación de Abandono y Calle, 2016-2026. San José: Costa Rica. Recuperado de <https://presidencia.go.cr/wp-content/uploads/2016/06/Pol%C3%ADtica-Integral-para-Personas-en-Situaci%C3%B3n-de-Abandono-y-Calle.pdf>
- Montoya, A y Salas, S. (2017). *Autoconocimiento emocional a través de la expresión corporal*. (Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional. Colombia). Recuperado de [repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10066/TE-21538.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10066/TE-21538.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Moreno, N. (2017). *La automotivación del estudiante y su influencia en el logro de aprendizajes en la educación a distancia en el Instituto Peruano de Estudios Tecnológicos, 2015*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación, Perú). Recuperado de <http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/1593/TM%20CE-Ev%203522%20M1%20-%20Moreno%20Valverde.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morata, T. (2014). Pedagogía Social Comunitaria: un modelo de intervención socioeducativa integral. *Educación Social. Revista de Intervención Socioeducativa*, (57), 13-32. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/39107826.pdf>
- Municipalidad de San José. (2019). Centro Dormitorio. San José: *Sitio de la Municipalidad de San José*. Recuperado de [https://www.msj.go.cr/MSJ/Servicios/SitePages/centro\\_dormitorio.aspx](https://www.msj.go.cr/MSJ/Servicios/SitePages/centro_dormitorio.aspx)
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 19, 93-110. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Parrilla, A. (enero-febrero, 2010). Ética para una investigación inclusiva. *Revista educación inclusiva*, 3 (1), 165-174. Recuperado de <http://www.ujaen.es/revista/rei/linked/documentos/documentos/5-10.pdf>
- Pastor, C., Sánchez, P., Sánchez, J., y Zubillaga, A. (2011). Universal Design for Learning Guidelines version 2.0. Traducción al español versión 2.0. *Universidad Complutense de Madrid*. Recuperado de [http://educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_2\\_0.pdf](http://educadua.es/doc/dua/dua_pautas_2_0.pdf)
- Pérez, G. (2015). *Pedagogía social - educación social construcción científica e intervención práctica*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Pérez, G., Fernández, A, y García, J. (2014). Fundamentos de la pedagogía social y la educación social. *Interfaces Científica*,3(1), 21-35. Recuperado de <https://periodicos.set.edu.br/index.php/educacao/article/viewFile/1630/977>
- Programa Construye T de México. (2014-2018). *Guía sobre las habilidades socioemocionales y el uso de la ficha de actividades construye T*. Recuperado de:

[http://www.construyet.org.mx/resources/pdf/guia/Guia\\_HSE\\_y\\_uso\\_de\\_fichas.pdf](http://www.construyet.org.mx/resources/pdf/guia/Guia_HSE_y_uso_de_fichas.pdf)

Rendón, A. (2015). Educación de la competencia socioemocional y estilos de enseñanza en la educación media. *Sophia*, 11(2), 237-256. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163714.pdf>

Romero, F. (Julio, 2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. (3), 1-8. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>

Salazar, J., Montero, M., Muñoz, C., Sánchez, E., Santoro, E., y Villegas, J. (2012). *Percepción social*. México: Trillas.

Secretaría de Educación de Gobierno del Estado. (2012). *Principios pedagógicos que sustentan el plan de estudios. Acuerdo 592. (Parte 1)*. [Plegable]. Recuperado de [http://www.seslp.gob.mx/pdf/acuerdo\\_592\\_principios\\_pedagogicos.pdf](http://www.seslp.gob.mx/pdf/acuerdo_592_principios_pedagogicos.pdf)

Torres, M., Fermín, Y., Arroyo, C., Piñero, M. y Rangel, R. (setiembre, 2000). La horizontalidad y la participación en la andragogía. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 4. (10), 25-33. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/356/35641004/index.html>

Ubaldo, S. (2009). *Modelo andragógico: fundamentos*. Recuperado de <https://my.laureate.net/faculty/docs/faculty%20documents/andragogia.fundamentos.pdf>

Vargas, I. (2013). Pedagogía y administración escolar: retos y desafíos. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 4 (1). 149-170. Recuperada de <https://investiga.uned.ac.cr/revistas/index.php/revistacalidad/article/view/458/353>

## Apéndices

### *Apéndice A*

Entrevista semiestructurada a personas adultas mayores participantes de la producción didáctica

Universidad Nacional

Licenciatura en Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

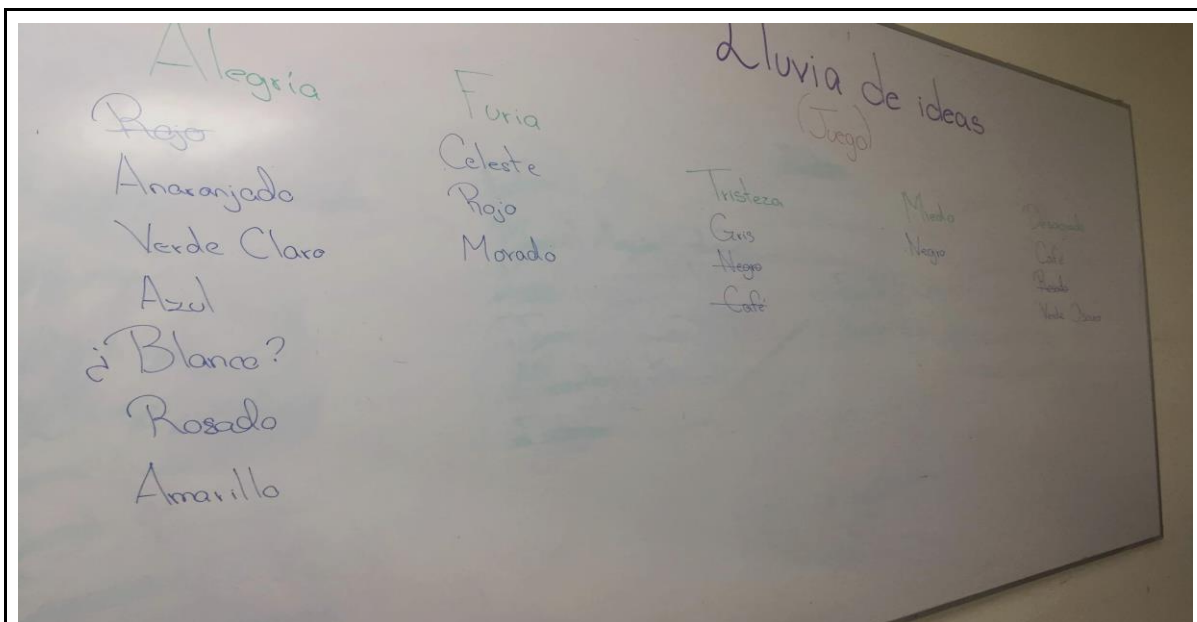
Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica

A continuación, se presenta la entrevista aplicada a las personas participantes para conocer sobre experiencias de vida vinculadas a las habilidades socioemocionales.

1. Comparta una anécdota de su vida en la que por alguna circunstancia puede decir que se conoció más a sí mismo(a).
2. Comparta una anécdota de su vida en la que por alguna circunstancia usted necesitó que automotivarse a sí mismo(a) para seguir adelante.
3. Comparta una anécdota de su vida en la que por alguna circunstancia usted se vio obligado(a) a controlar su carácter.
4. ¿Cuáles son los obstáculos que usted considera que intervienen en ser feliz?
5. ¿Cuáles son las metas que le han inspirado en su vida?
6. Si desea puede contarnos un poco de su historia, sus partes favoritas o menos favoritas.

*Apéndice B*

Actividad de selección inicial de colores de los elementos del juego con asociación emocional



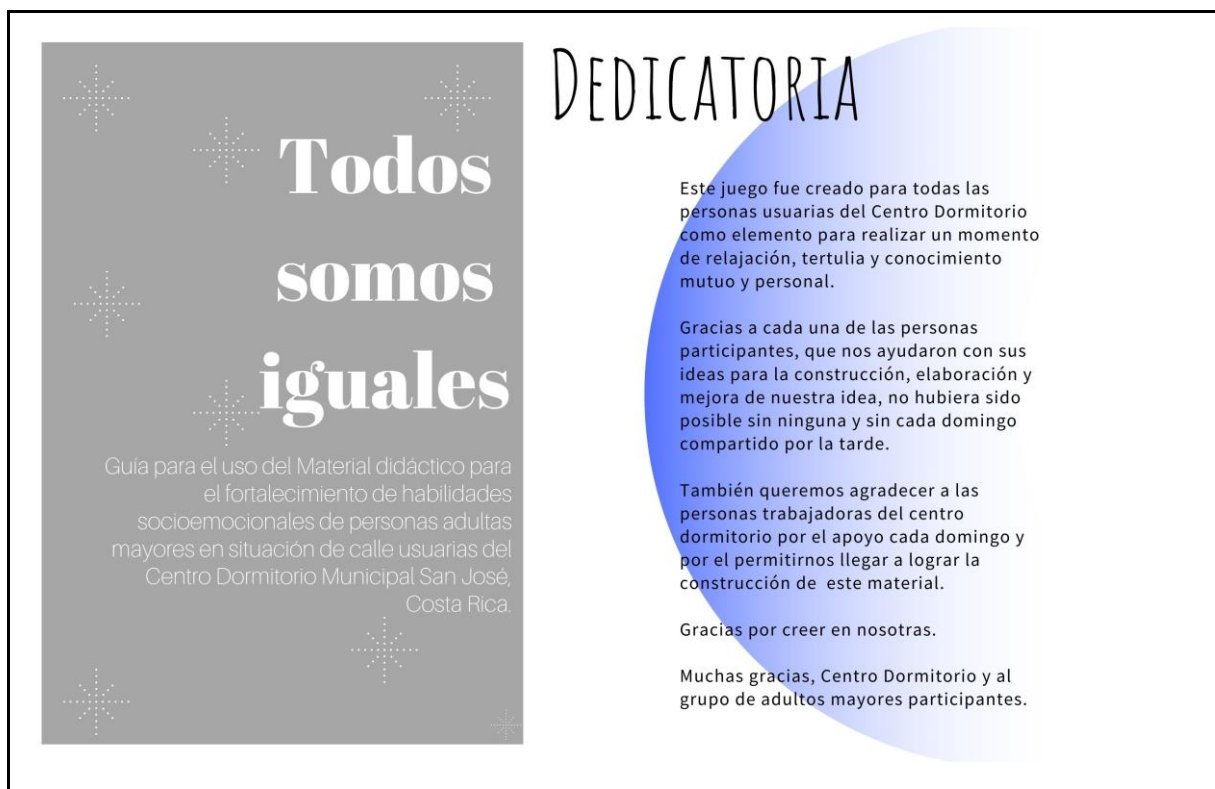
Nombre de la actividad: Lluvia de ideas.

Fecha: 19-04-2019.

Descripción de la actividad: círculo de discusión para la identificación de colores que la población participante asocia a las emociones de alegría, furia, tristeza, miedo y desagrado.

*Apéndice C*

## Guía didáctica del juego “Todos somos iguales”



The image shows a graphic design for a didactic guide. On the left is a grey rectangular box with a white starburst pattern. Inside, the title "Todos somos iguales" is written in a large, bold, white sans-serif font. Below the title, smaller white text reads: "Guía para el uso del Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica." To the right of this box is a white area with a large, light blue circular graphic element. The word "DEDICATORIA" is written in a large, black, hand-drawn style font. Below it, there are three paragraphs of black text.

## Todos somos iguales

Guía para el uso del Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica.

## DEDICATORIA

Este juego fue creado para todas las personas usuarias del Centro Dormitorio como elemento para realizar un momento de relajación, tertulia y conocimiento mutuo y personal.

Gracias a cada una de las personas participantes, que nos ayudaron con sus ideas para la construcción, elaboración y mejora de nuestra idea, no hubiera sido posible sin ninguna y sin cada domingo compartido por la tarde.

También queremos agradecer a las personas trabajadoras del centro dormitorio por el apoyo cada domingo y por el permitirnos llegar a lograr la construcción de este material.

Gracias por creer en nosotras.

Muchas gracias, Centro Dormitorio y al grupo de adultos mayores participantes.

# Elementos del juego

## Todos somos iguales...

Es un juego para compartir, conversar, aprender y crecer.

Jugar es muy fácil, solo hay que seguir estos pasos:

1. Elegir un avatar.
2. Tomar 5 fichas de cualidad, una de cada una.
3. Colocar el avatar en el tablero.
4. Lanzar el dado de "cantidad" una vez por persona, quien obtenga la cantidad más baja inicia y luego juega quien se encuentre a su izquierda.
5. Cada jugador debe buscar entrar a alguno de los lugares del tablero y lanzar el dado de "habilidad socioemocional" para completar el reto.
6. Se debe cumplir con una acción en cada una de las zonas seguras, ya que al caer en una trampa se pierde la oportunidad de completar un reto.
7. Existen 2 ganadores en el juego:
  - Quien cumple primero con todos los retos en cada zona segura.
  - Quien haya ganado mayor cantidad de fichas al completar los retos.

## - TABLERO



Cuenta con 4 trampas:

1. El Rejuego.
2. El cementerio.
3. El Chapul.
4. La cárcel.

Cada una se encuentra en un recuadro de color naranja, si el jugador cae en una, pierde la oportunidad de lanzar el dado de "habilidad socioemocional" y la oportunidad de ganar fichas. Además existen 6 zonas seguras:

1. Chepe se baña.
2. Centro Dormitorio.
3. Correos de CR.
4. Ejército de Salvación.
5. La Merced.
6. Obras del Espíritu Santo.

Cuando el jugador cae en una tiene la oportunidad de lanzar el dado de habilidad socioemocional y completar el reto para ganar fichas.

## - DADOS



Existen 2 dados:

- Uno de cantidad.
- Uno de habilidad socioemocional.

El de **cantidad** se lanza para movilizarse por el espacio y para obtener la cantidad suficiente de pasos para entrar a las zonas seguras del tablero.

El de **habilidad socioemocional** indica la tarjeta que se debe tomar. Ya sea automotivación, autoconocimiento o autorregulación.

## - TARJETAS DE HABILIDAD SOCIONEMOCIONAL

Hay 3 categorías de tarjetas y se dividen según color:

- Autorregulación = rojo.
- Autoconocimiento = verde.
- Automotivación = amarillo.

Al deber completar un reto en alguna de estas categorías, es necesario que se basen en el tema. Para ello en el apartado de "Significados" se encuentran las definiciones construidas de los temas del juego con las personas adultas mayores del Centro Dormitorio.

Las acciones que se encuentran en las tarjetas consisten en:

- **Dibujar:** ilustrar algo que le ayude personalmente a aplicar la habilidad correspondida en su vida.
- **Cantar:** alguna canción que refleje la habilidad correspondida o que le ayude a aplicarla.
- **Moldear:** algo que exprese la habilidad o que le ayude personalmente a aplicarla o que la identifique.
- **Adivinanza:** consiste en decir una adivinanza a las demás personas jugadoras, o que algún otro jugador le encargue resolver una adivinanza; esto basado en la habilidad correspondida.
- **Situación:** trata de que una de las demás personas jugadoras le exponga una situación a la persona que debe completar la acción, y que esta responda con las habilidades necesarias para enfrentarla.
- **Poema:** recitar un poema que se relacione a la habilidad socioemocional correspondida. Puede ser inventado.

## - AVATARES

Los avatares son las piezas del juego que la persona jugadora puede elegir como su representación. Cada uno de ellos viene acompañado por una tarjeta de poder, la cual puede ser utilizada una vez durante el juego esto puede dar ventaja a la persona jugadora.

## - TARJETAS DE PODER



### -FICHAS DE CUALIDAD

Cada persona jugadora al inicio del juego contará con 5 fichas, una de cada cualidad. Estas fichas son con el propósito de ser entregadas a otras personas cuando se crea que lo merezcan porque sobresalieron al completar su reto.

Se debe rescatar que está prohibido usar estas fichas para ganar. Las únicas que se consideran son las fichas ganadas, o sea, las que otras personas entregaron por el esfuerzo propio.



El juego contiene 40 fichas de cada tipo.

### -PIZARRA

Es utilizada cuando es necesario cumplir con la acción de "dibujar". El juego posee una acompañada de un marcador.

### -PLASTILINA

Es utilizada cuando es necesario cumplir con la acción de "moldear". El juego posee un frasco.

### -TACO

Es utilizado para empujar, movilizar los avatares por el tablero de juego y alcanzar las tarjetas. El juego posee una cantidad de 3.



## Significados

Cada significado de este apartado fue construido por el grupo de personas adultas mayores participantes del Centro Dormitorio en el taller de los domingos.

### -AUTORREGULACIÓN

- Poder llegar a un control mental o físico de una situación.
- Funciona para portarse bien.
- Es mantenerse enfocado en lo que se hace.
- Sirve para saber vivir.
- Conocer mis límites.

### -AUTOCONOCIMIENTO

- Saber lo que pienso hacer.
- Saber que se va a hacer algo y que va a quedar bien, aunque los demás digan lo contrario.
- Conocer el potencial que tengo para ejecutar una acción.
- Conocerme más para aprender más de la vida.
- Es para saber lo que no sé.

### -AUTOMOTIVACIÓN

- Persistir en alcanzar mi objetivo.
- Hacerme sentir bien y también a los demás.
- Confirmar mi meta, pertinencia y convivencia.
- Estar seguro de que todo va a quedar bien.
- Es la búsqueda de tranquilidad espiritual y personal.
- Mantenerse entusiasta y positivo.

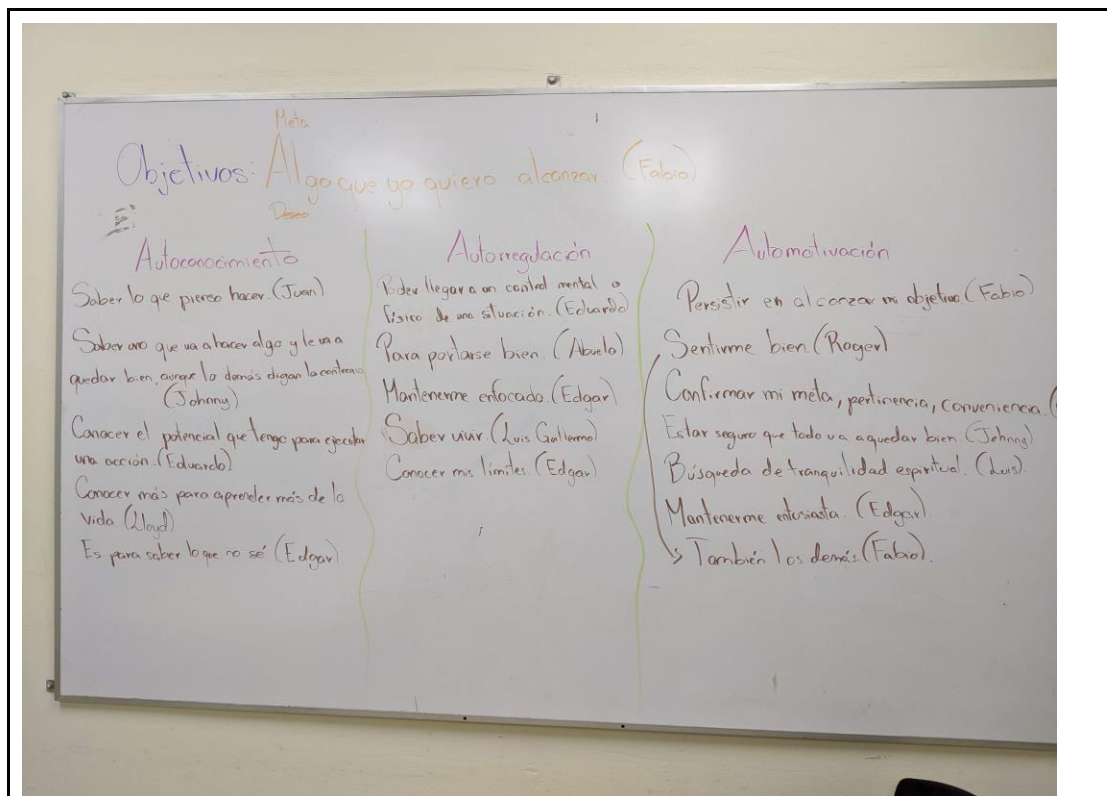
Nombre de la actividad: Guía didáctica del juego "Todos somos iguales".

Fecha: 12-03-2020

Descripción: documento completo de la guía didáctica de uso del juego.

## Apéndice D

Actividad de elección de los significados de la población participante de las tres habilidades socioemocionales



Nombre de la actividad: Determinar objetivos.

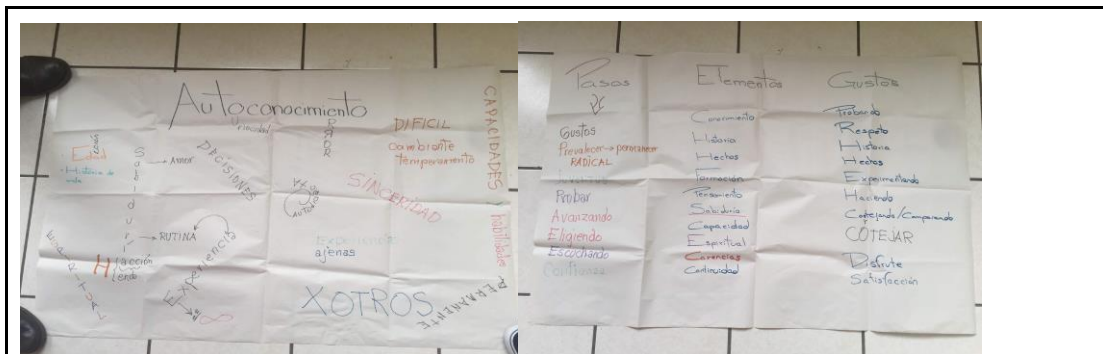
Fecha: 13-10-2019

Descripción de la actividad: círculo de discusión entre la población participante sobre lo que significa el uso de las diferentes habilidades socioemocionales.



## Apéndice E

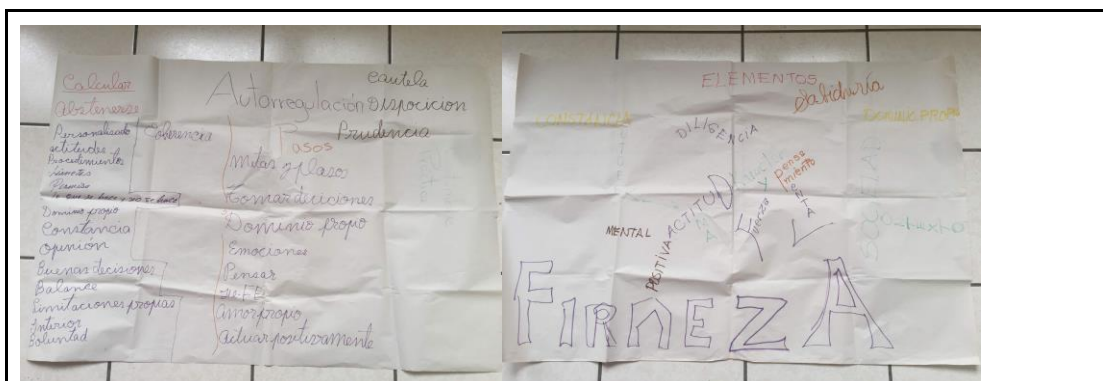
Actividad de identificación de los conocimientos previos de las personas participantes sobre las tres habilidades socioemocionales



Nombre de la actividad: Mapa mental.

Fecha: 31-03-2019.

Descripción de la actividad: construcción de un mapa mental con los conocimientos previos de las personas participantes.



Nombre de la actividad: Mapa mental.

Fecha: 07-04-2019.

Descripción de la actividad: construcción de un mapa mental con los conocimientos previos de las personas participantes.



*Apéndice F*

Entrevista semiestructurada al Director del Centro Dormitorio

Universidad Nacional

Licenciatura en Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

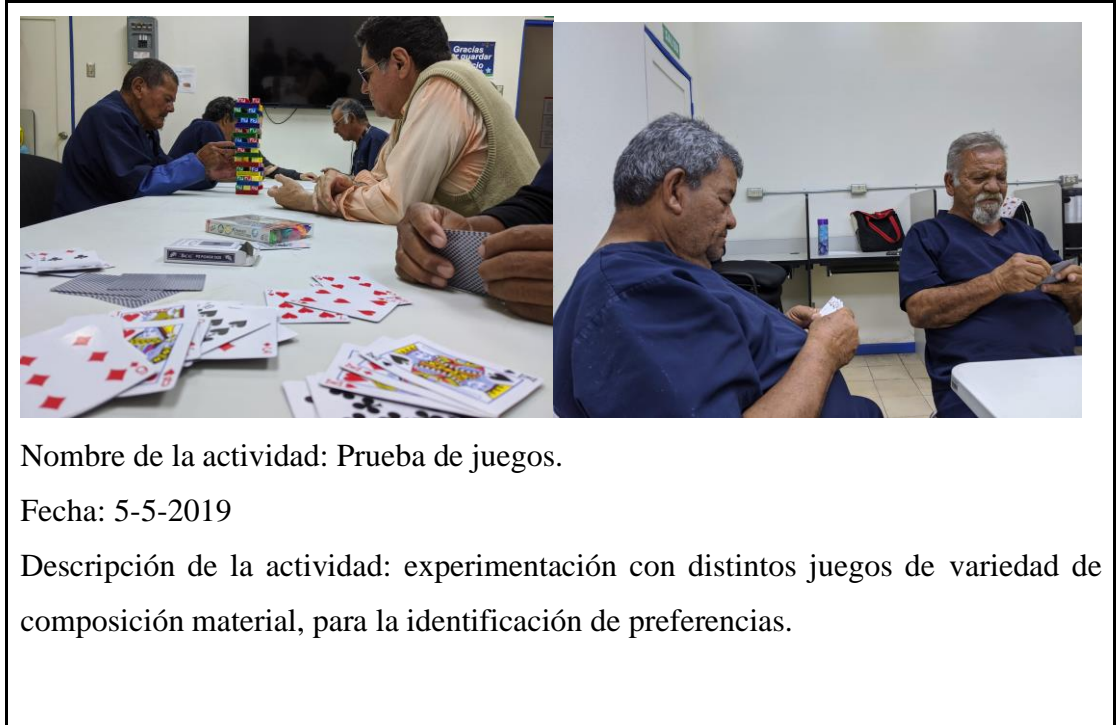
Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica

A continuación, se presenta la entrevista aplicada a la persona directora del Centro Dormitorio.

1. ¿Le parece relevante el propiciar el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en la población adulta mayor del Centro Dormitorio?
2. ¿Cuál es la cantidad de la población adulta mayor actual?
3. ¿Estaría bien si el grupo de participantes se conforma de hombres y mujeres?
4. ¿Cómo está compuesto el horario del Centro Dormitorio para impartir talleres?
5. ¿Cuáles serían los documentos necesarios para valorar el permiso de desarrollar este trabajo de graduación en el Centro Dormitorio?

*Apéndice G*

## Prueba de juegos ya existentes



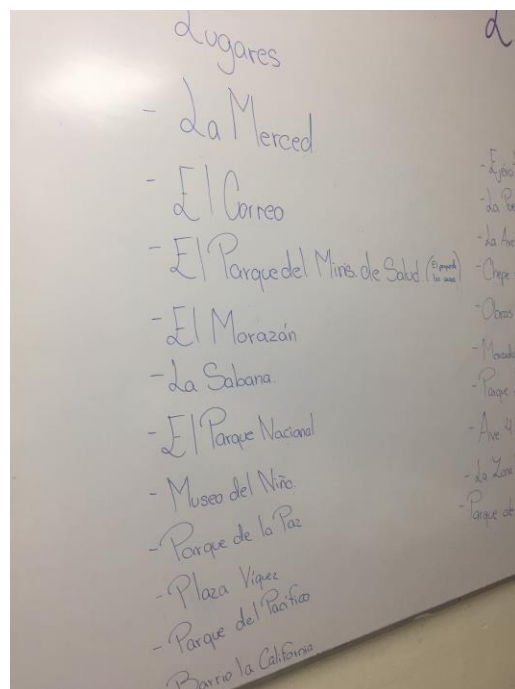
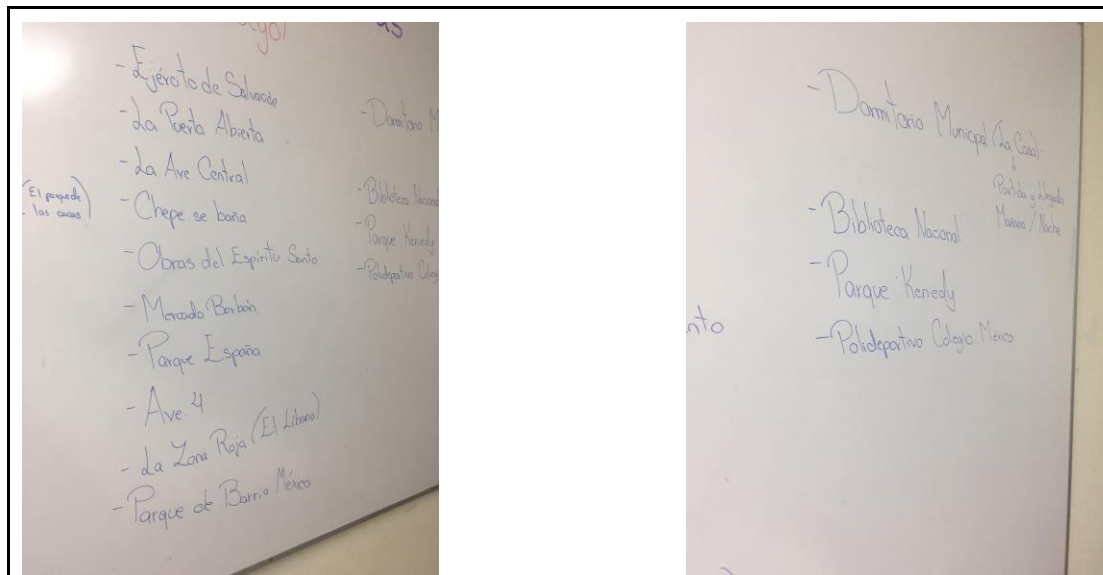
Nombre de la actividad: Prueba de juegos.

Fecha: 5-5-2019

Descripción de la actividad: experimentación con distintos juegos de variedad de composición material, para la identificación de preferencias.

## Apéndice H

## Selección de lugares para incluir en el tablero de juego



Nombre de la actividad: Selección de lugares del tablero.

Fecha: 19-5-2019

Descripción de la actividad: Círculo de discusión para la selección de los lugares a incluir en el tablero de juego, relacionados a la frecuencia de visita de la población.

*Apéndice I*

## Lista de cotejo

Universidad Nacional

Licenciatura en Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

Educación Especial con énfasis en proyectos pedagógicos en contextos inclusivos

Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en las personas adultas mayores usuarias del Centro Dormitorio Municipal, San José Costa Rica.

A continuación, se presenta la lista de cotejo con los elementos de mejora en cuanto al diseño de la producción didáctica socializada, para la una incorporación pertinente de los mismos.

N°	Elementos valorados	Si	No	Sugerencias
1	El material empleado en la construcción de la producción didáctica es adecuado para la población participante			
2	Es de agrado la propuesta didáctica en cuanto a estrategia mental para las personas participantes			
3	Las personas participantes sugieren realizar algún cambio al material didáctico			

	en el diseño estético			
<b>4</b>	El material didáctico promueve la interacción entre las personas participantes con su uso			
<b>5</b>	La guía didáctica es clara para el uso del material didáctico			
	<b>Total</b>			

*Apéndice J*

Entrevista semiestructurada a la profesional en diseño gráfico

Universidad Nacional

Licenciatura en Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica

A continuación, se presenta la entrevista aplicada a la persona profesional en diseño gráfico

1. ¿Qué sugerencias con respecto al tamaño, material y tipo de diseño considera que se deberían proponer en la elaboración del material didáctico, al tomar en cuenta las condiciones del lugar y población a la que se dirige?
2. De los colores propuestos por la población participante, ¿cuáles cree usted que son los más adecuados para el juego y para la propiciación de un espacio de esparcimiento y fortalecimiento de habilidades que se pretende?
3. En cuanto al diseño, ¿qué propone como elementos de cambio para que el juego sea más apropiado para las personas adultas mayores?



*Apéndice K*

## Consentimiento informado

Universidad Nacional

Licenciatura en Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos en Contextos Inclusivos

Material didáctico para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de personas adultas mayores en situación de calle usuarias del Centro Dormitorio Municipal San José, Costa Rica

A continuación, se presenta el consentimiento informado por parte de las personas adultas mayores participantes

Yo \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ número de cédula \_\_\_\_\_ estoy consciente de que soy participante de la investigación realizada por Karoline Torres Cruz número de cédula 604370743 y Fiorella Vargas Agüero número de cédula 116350443, las cuales son estudiantes de la carrera de Educación Especial con Énfasis en Proyectos Pedagógicos Inclusivos de la Universidad Nacional de Costa Rica. Con este documento doy comprensión de que la información que sea brindada por mi persona en dicha investigación va a hacer confidencial entre las estudiantes investigadoras y mi persona y se utilizará únicamente con el fin de aportar a la construcción de dicha investigación.

Yo \_\_\_\_\_ número de cédula \_\_\_\_\_

De igual manera doy permiso para que las estudiantes investigadoras tomen fotografías durante las sesiones de trabajo.

( ) Si ( ) No

Firma \_\_\_\_\_

Karoline Torres Cruz

Fiorella Vargas Agüero

Número de cédula: 604370743

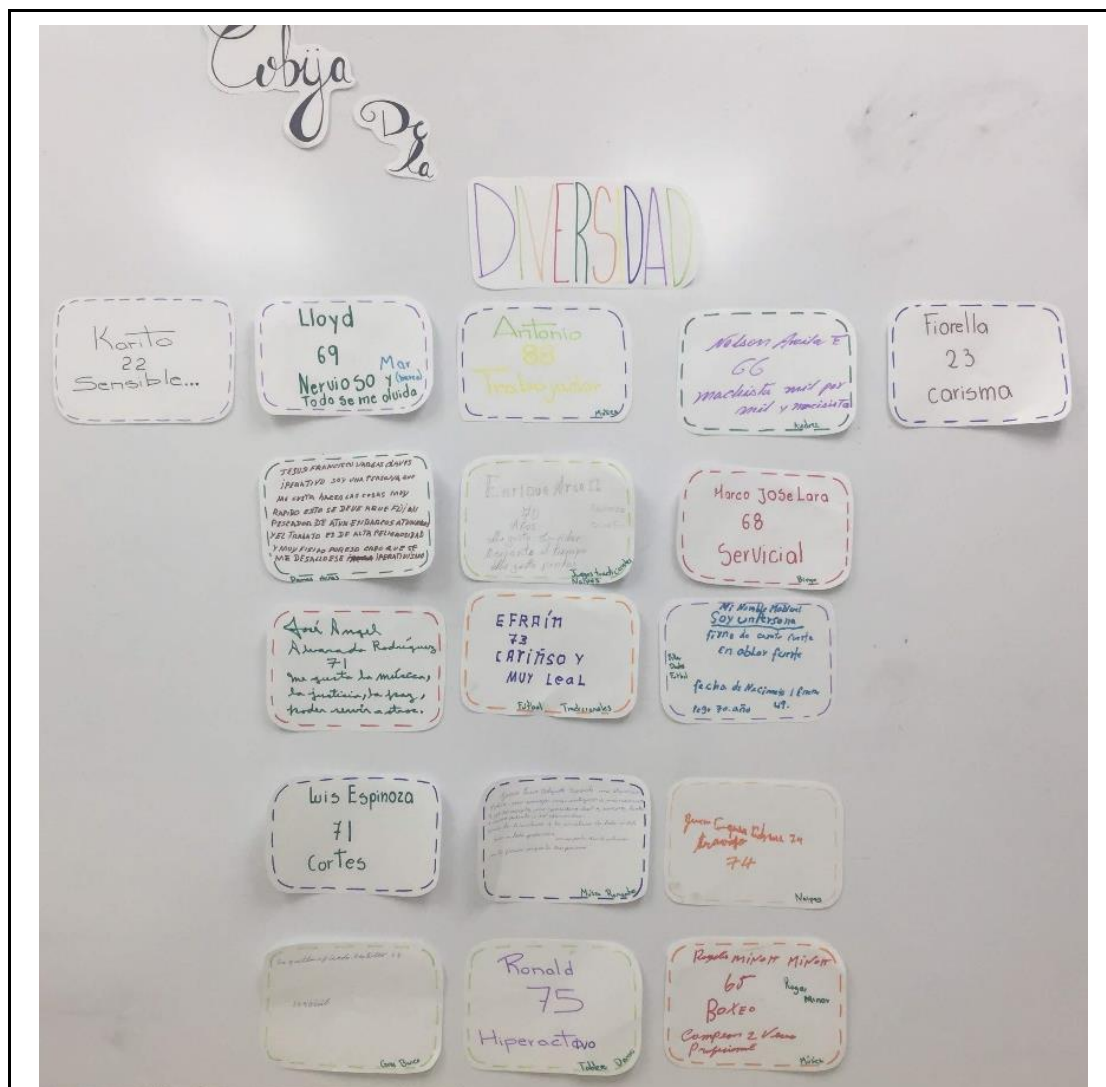
Número de cédula: 116350443

Firma \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

## Apéndice L

Expresiones iniciales características de la población participante.



Nombre de la actividad: Cobija de la diversidad.

Fecha: 24-03-2019

Descripción de la actividad: identificación inicial propia de las personas participantes de sus sentimientos, emociones, gustos y preferencias.

Participante	Edad	Características	Interés
PR1	66	Boxeo (dos veces campeón profesional/guantes de oro)	Música
PJ17	NSC	Leal y sincero.	Literatura y escritura de toda índole. Música romántica.
PL11	73	Cortés	NSC
PJ7	71	Justo, pacífico y servicial.	Música.
PM18	72	Carácter y forma de hablar fuerte.	Billar, dados y fútbol.
PM8	69	Servicial	Bingo
PE10	71	Necesita estar ocupado todo el tiempo.	La pintura, las adivinanzas, los cuentos, los juegos tradicionales y los naipes.
PL2	80	Nervioso, todo se le olvida. Su fortaleza es la experiencia vivió al trabajar en un barco pesquero.	NSC
PL12	89	Sensible.	Gran banco, le gusta los negocios.
PN16	68	“Machista mil por mil y narcisista”.	Ajedrez.

PA9

89

Trabajador

Música

---

*Nota:* Abreviatura NSC, referente a no se conoce. Datos desconocidos debido a que la persona no los expresó.

## Apéndice M

## Orden de trabajo por fechas

Día	Febrero	Día	Marzo	Día	Abril	Día	Mayo
	Realizamos voluntariado y hablamos con la persona directora del CDMSJ para su colaboración en el proceso del correo de permiso enviado a la Fundación Génesis con respecto a la realización del TFG. (El jueves 21 fue contestado positivamente de parte de la 17 Municipalidad).		Reunión con la persona directora. Puntos tratados: Idea de la Producción didáctica, horario de asistencia el CDMSJ, invitación de las personas a las 2 reuniones.		Aplicación de Mapa mental sobre la Autorregulación. Qué es?, Cómo me autorregulo? (pasos), Cuáles son los elementos que la componen?. 17 7 personas participantes		Aplicación de juegos para la observación participativa del desarrollo de estos con la población participante (14 personas). Jenga- 5 Uno-Headbanz.
			Presentación propia y de la propuesta de producción, Qué les parece?, confirmar participación voluntaria (15 personas aceptaron), recolección de información con papelógrafos (intereses, 3 pasatiempos, propuestas).		Aplicación de Mapa mental sobre la Automotivación. Qué me motiva?, Cómo me motivo? (pasos), Cuáles son los elementos de la automotivación?. 16 14 personas participantes.		12 Continuación en aplicación de juegos. Partici
					21 No se asiste por Semana Santa.		19 Aplicación de la actividad "Luvia de ideas" a raíz de la conversación previa sobre nuestras intenciones con la información observada con anterioridad, ello para la construcción de un juego de mesa incorporando lo recopilado.
			Firma de consentimiento informado (ética); así como explicación de la idea a personas nuevas asistentes (18 hombres 17 en total).		28 Último domingo del mes, no se asiste.		26 Último domingo del mes, no se asiste.
			Aplicación de la actividad diagnóstica "Cobija de la diversidad". Recolección de datos de las personas participantes (18 hombres), como nombres completos, edad y una cualidad o habilidad que poseen (orientado a la producción 24 didáctica).				
			Aplicación de Cartografía social participativa sobre el Autonomocimiento. Qué es?, Cómo sé que me conozco? (pasos), Cuáles elementos lo 31 componen?. 12 personas participantes.				

Día	Junio	Día	Julio	Día	Agosto
2	No se asiste	7	No se asiste.	4	Inicio de elaboración de avatares del juego. (8 personas participantes)
9	Organización de las próximas semanas. Agenda de las próximas semanas, trabajo meramente de acuerdo y orden de aplicación de entrevistas. 13 participantes.	14	No se asiste.	11	Elaboración de avatares. Parte 2 (10 personas participant
16	Semana 1 de entrevistas a las personas participantes.	21	Retomo de rutina de reuniones, consulta de colaboración en el proceso del material didáctico para la esperada aplicación de este en el mes próximo. Acuerdos tomados en la discusión de la idea inicial del juego de mesa.	18	Informar sobre los avances elaborados. Círculo de discusión sobre ideas del juego. Determinar nombres de los avatares. (8 personas participantes)
23	Semana 1 de entrevistas a las personas participantes.	28	Último domingo del mes, no se asiste	25	Aprobación de opciones de categorías de fichas (lucha-e
30	Último domingo del mes, no se asiste.				
Día	Setiembre	Día	Octubre	Día	Noviembre
1	Prueba de bocetos sobre fichas.	6	Aplicación del juego enfocado en la observación del trabajo c	3	No se asiste
8	Determinación de poderes de avatares. Lluvia de ideas aplicada.	13	Taller para determinación de Potencias y Limitaciones en las	10	Muestra de versión de tablero. Boceto de tarjetas de habilidades. Se crea la tarjeta de situación. 9 personas participantes.
15	Muestra de posible opción de tablero. Círculo de discusión.	20	Finalizar el taller de la semana pasada. Actividad con dados p	17	Se nos informa del fallecimiento de una de las personas participantes. Se dedica el poder de inmunidad en su tarjeta como dedicación, esto dicho por las personas participantes.
22	Aplicación del juego y círculo de discusión. 5 personas participioantes.				

Día	Diciembre	Día	Enero
1	Definición final de poderes de las tarjetas. (8 personas participantes) Círculo de discusión sobre elementos ya incorporados en el juego.	19	Aplicación del juego versión final del juego, última socialización-círculo de discusión-lista de cotejo. (8 personas participantes)
	Definición final de los nombres de los avatares. Círculo de 8 discusión.		
15	Sesión de de socialización del juego. Aplicación de lista de cotejo. 10 personas participantes.		