



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
Secretaría
Educación

Ludotecas Escolares

Lineamientos de Política Distrital
de Lúdica y Juego para la Infancia
y la Adolescencia





LUIS EDUARDO GARZÓN
Alcalde Mayor de Bogotá, D.C.

FRANCISCO AURELIO CAJLAO RESTREPO
Secretario de Educación Distrital

MARINA ORTIZ LEGARDA
Subsecretaria Académica

ISABEL CRISTINA LÓPEZ DÍAZ
Directora de Gestión Institucional

ELSA INÉS PINEDA GUEVARA
Subdirectora de Medios Educativos

SARA CLEMENCIA HERNÁNDEZ JIMÉNEZ
Dirección Pedagógica: Proyecto Ludotecas Escolares
Subdirección de Medios Educativos

Convenio de Asociación No. 45 del 21 de marzo de 2007 entre la Secretaría de Educación del Distrito y la Corporación Día del Niño.

Irma Ruth Camelo C., Directora Ejecutiva
Sandra Patricia Bojacá Santiago, Gerente Gestión de Proyectos
Irma Salazar, Monitora de Proyectos
Mario Henao Quevedo, consultor externo

Diagramación: Camilo Peña Vargas

Impresión: Open Mind Publicidad

Secretaría de Educación del Distrito Capital
Avenida Eldorado No. 66-63 Piso 4. Conmutador (57-1) 3241000 Ext. 2409-1444
[http:// www.sedbogota.edu.co](http://www.sedbogota.edu.co)
[http:// www.redacademica.edu.co](http://www.redacademica.edu.co)
epineda@sedbogota.edu.co - chernandez@sedbogota.edu.co

Corporación Día del Niño
Calle 97 No. 60D-86
www.corporaciondiadelnino.org

©Lineamientos de Política Distrital de Lúdica y Juego para la Infancia y la Adolescencia

ISBN: 978-958-831251-4
Primera edición, diciembre 2007
Impreso en Bogotá, D.C. - Colombia

Prohibida la reproducción parcial o total de este documento sin permiso escrito de la Secretaría de Educación del Distrito Capital.

Agradecimiento especial a los docentes y directivos que dispusieron de su tiempo, experiencia y conocimientos para elaborar este documento. Sin duda alguna sus aportes enriquecieron las discusiones que se plantean en esta publicación:

Colegio Nuevo Chile:	Aldo Mario Lofiego Huesa Martha Rocío Carvajal Bohórquez
Colegio Codema:	Nancy Lucila Martínez Ruiz Patricia Mahecha Juana Margarita Cortés Sandra Janeth Carrillo
Colegio Nidia Quintero de Turbay:	María Gladys Garzón Helena Soler Vargas
Colegio República de Colombia:	Flor Ángela Zabaleta Mónica Quiñónez Larrota
Colegio Alberto Lleras Camargo:	Ruth Londoño Ortiz
Colegio Francisco de Paula Santander:	Myriam Esther Fernández
Colegio la Merced:	Luz Marina Martínez Nelly Amparo Múnevar Isabel Cristina González Riaño Elba Cárdenas Ruiz
Colegio Sorrento:	Gabriel Suárez
Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento:	Magnolia Jaramillo Vanegas
Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño:	Olga Yolanda Camelo González Sandra Patricia Montaña Pedraza
Colegio Arabia:	Magda Carolina Vargas Viviana Maritza Galindo Miranda
Comunidad Educativa SED:	Ana Maria Cano de Veloza

Contenido

1.	Presentación	7
2.	Justificación	9
2.1	¿Por qué una Política Distrital de Juego y Lúdica para la Infancia y la Adolescencia?	10
2.2	Marco Normativo	11
2.2.1	Marco Normativo Internacional	11
2.2.2	Marco Normativo Nacional	11
2.3	Marco Programático Distrital	14
2.3.1	El Proyecto Educativo Institucional y su articulación a la Política Distrital de Infancia	16
2.4	Marco Conceptual	17
2.4.1	La lúdica como dimensión humana	17
2.4.2	Importancia del juego en el desarrollo infantil	18
2.4.3	El juego en el ámbito educativo	19
2.4.4	La <i>Ludoteca Escolar</i> , ámbito privilegiado del disfrute	20
3.	Política para garantizar el derecho al juego de los niños, las niñas y los adolescentes	23
3.1	Propósito	24
3.2	Ejes y principios	24
3.2.1	Eje pedagógico	24
3.2.2	Eje filosófico	25
3.2.3	Eje político	26
3.3	Líneas de trabajo	26
3.3.1	Transformación cultural	27
3.3.2	Institución educativa	27
3.3.3	Los espacios de la ciudad	27
3.4	La implementación de la política	27
4.	El Programa <i>Ludotecas Escolares</i>	29
4.1	Antecedentes	30
4.2	Sentido de la <i>Ludoteca Escolar</i> o la promoción de la creatividad y el disfrute	30
4.3	Papel del docente en la ludoteca	30
4.4	Guías pedagógicas y metodológicas	32
5.	El derecho de los niños, las niñas y los adolescentes respecto al juego y la lúdica en el Distrito	35
5.1	Análisis diarios de campo de la <i>Ludoteca Escolar</i>	36
5.2	Sistematización encuestas aplicadas a los actores del proceso	38
5.3	Formas de juego o cambios en el juego observadas y registradas a través del <i>taller tipo</i>	40
5.4	Observación de las formas de juego o del uso pedagógico de la <i>Ludoteca Escolar</i> desde el acompañamiento	42

6. Guías pedagógicas y metodológicas	43
La feria de las compras	44
Descubre a tu amigo	46
Soñando con el campo	48
Yo me llamo y soy	50
Maratón de juegos tradicionales	52
Esconde la pelota	54
Juego libre	56
Triatlón ludomágico	58
La comparsa de abuelos	60
Yo juego, tú juegas, nosotros jugamos	62
Los mensajeros del rey	64
Mis derechos, tus derechos	66
Los sonidos de la naturaleza en el juego	68
Bibliografía	70

I. Presentación



Esta publicación recoge los lineamientos de la Política Distrital de Lúdica y Juego, contruidos desde la necesidad de favorecer, promover y garantizar que los niños, las niñas y los adolescentes de la ciudad, ejerzan su derecho al juego, en condiciones equitativas, dignas e incluyentes, a partir de la experiencia de las *Ludotecas Escolares* en 16 colegios distritales de Bogotá, asistidas técnicamente por la Corporación Día del Niño, bajo convenio interinstitucional con la Secretaría de Educación del Distrito, de cuya sistematización se desprende este trabajo conjunto.

Así, Reconociendo el juego como derecho y pilar del desarrollo humano, se proponen los lineamientos de política, que superan la visión y valor otorgado por su capacidad útil, cambiándolo por uno cuyo fin es el JUEGO MISMO, con sus atributos, particularidades y posibilidades. Un juego que, al recobrar su lugar en la vida de quien lo realiza, contribuye con la convivencia, la construcción de valores, el desarrollo de potencialidades, la organización y la participación, no sólo de los niños y las niñas, sino de los adultos con quienes ellos conviven e interactúan.

Desde el año 2004, las *Ludotecas Escolares* se han orientado en este sentido, concretando el interés de la Secretaría de Educación Distrital de establecer programas y proyectos que contribuyan con la calidad educativa y con el mejoramiento de las condiciones de vida de los niños, las niñas y los adolescentes bogotanos, quienes han gozado efectivamente del derecho al juego, aprendido desde una pedagogía lúdica, mediante la consolidación

de espacios de *agregación* social que contienen formas diferentes de relacionarse.

Por el camino recorrido y el territorio del juego «habitado» en estas instituciones, la *Ludoteca Escolar* es un establecimiento educativo formal, un elemento de cambio, una zona de creación, de *dejar ser*, de *dejar aprender* a niños y niñas, es un espacio, no sólo físico, sino fundamentalmente simbólico, que permite configurar nuevos imaginarios de los y las docentes frente al concepto y práctica del juego en el ámbito escolar, para pensarse como maestros y maestras asumiendo el rol de *ludotecarios*, rol que implica reconocer e interiorizar el valor del juego como derecho y de la lúdica como dimensión en el desarrollo humano, para permitir un aprendizaje más allá del discurso, que devela el *dejar aprender*.

Le invitamos a conocer las orientaciones construidas y validadas en la práctica con los maestros y las maestras, principales actores de este proceso y grandes comprometidos con la renovación de la escuela desde el derecho al juego y la implementación de la *Ludoteca Escolar*.

Este documento se convierte en punto de partida para continuar en la construcción de espacios pedagógicos y metodológicos, en donde el juego ha recobrado su razón de ser como DERECHO, inherente al desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes.

Subdirección de Medios Educativos
Secretaría de Educación Distrital

2. Justificación



2.1 ¿Por qué una Política Distrital de Juego y Lúdica para la Infancia y la Adolescencia?

El juego es un elemento esencial del desarrollo del ser humano; cada individuo, desde cuando nace, juega con su cuerpo, con otros y otras y con su entorno, como una forma de aprehender el mundo, de desarrollar habilidades y destrezas, pero también de gozar y experimentar sensaciones y percibir lo que lo rodea.

Al hablar de desarrollo de la infancia y de su aprendizaje, se requiere reconocer el papel fundamental y central que tienen el juego y la lúdica en la exploración y conocimiento del mundo.

El juego y la lúdica son elementos claves en las primeras etapas de desarrollo y aprendizaje, en prácticamente todas las culturas; es así como se estimula y favorece el juego en los primeros años de vida del niño y de la niña. La mayoría de escuelas de preescolar sustentan el proceso de aprendizaje a partir del juego del niño y de la niña, con diferentes elementos de su entorno, a través de diversas expresiones artísticas (modelado, pintura, danza, expresión corporal, entre otras). Este énfasis e interés que se aprecia en la educación preescolar, se pierde en forma casi total con el acceso de los niños y de las niñas a la educación básica primaria, provocando una ruptura, a veces incluso brusca, entre sus experiencias de aprendizaje previas y lo que se les propone y ofrece como experiencia pedagógica en los grados siguientes.

Pero, ¿por qué se presenta esa ruptura tan abrupta? Principalmente porque la sociedad occidental ha considerado el juego como una pérdida de tiempo; a las personas que se dedican a incentivarlo y promoverlo se les califica de *desocupadas*, *poco serias* o, 'simplemente', de *artistas*, que han encontrado en él una forma de ganarse la vida. Por ello, también es común escuchar expresiones como «esto no es un juego, es algo serio», o, cuando los niños y las niñas están jugando, «bueno, dejen de perder el tiempo». Para muchos padres y madres, docentes y adultos e incluso para buena parte de la comunidad, el jugar es *exclusivo* de los niños y un asunto «poco serio».

Sin embargo, el ser humano requiere de espacios para el placer y el goce; además, por lo menos en la práctica, está demostrado que el aprendizaje se facilita más si se tiene gusto por lo que se hace y se convierte en una posibilidad lúdica, agradable y placentera.

Por consiguiente, es necesario reflexionar sobre la importancia que revisten el juego y la lúdica en el proceso

de *enseñanza-aprendizaje*, y rescatar, para beneficio de los niños, las niñas y los adolescentes, esta expresión natural del ser humano, que ha sido promovida por miles de especialistas como motor del desarrollo, reparadora, creadora, y facilitadora de la construcción del juicio moral, la autonomía y el respeto de la norma y la convivencia pacífica, desde su condición de derecho de la infancia.

A partir de esta perspectiva, se propone la formulación de una Política Distrital de Juego y Lúdica para los niños, las niñas y los adolescentes, que contribuya efectivamente a su desarrollo formativo y a su aprendizaje, asegurando hacia el futuro su inclusión en las acciones de las instituciones distritales que trabajan en favor de la infancia y de la adolescencia, rescatando y visibilizando la lúdica y el juego como elementos esenciales y connaturales. Una lúdica que atraviese todos los espacios y etapas de desarrollo, sin ser confinada simplemente a la etapa preescolar y a los niños y a las niñas escolarizados del Distrito.

Aunque esta Política se gesta en el sector educativo, es fundamental que se consolide en otros espacios y escenarios de la ciudad, en los que se promueva la protección integral de los derechos de los niños y de las niñas, de tal manera que se convierta en una línea de trabajo permanente de las administraciones distritales, desde la cual se ofrezcan alternativas para la comprensión de la vida, teniendo como eje central el goce de aprender, convivir y habitar la ciudad, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de vida de la infancia y a la prevención de situaciones que puedan amenazar el desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes.

Por esta razón, la Política Distrital de Lúdica y Juego, que aquí se formula, se constituye al mismo tiempo en un reto en la búsqueda incesante de estrategias alternativas y apreciativas, frente a la soledad y a las dificultades que aquejan a la sociedad actual, y que golpean de manera severa a la niñez.

Lastimosamente, la sociedad en general y la escuela como expresión de su concepción de desarrollo individual y social, han renunciado poco a poco al juego, al goce de *aprender jugando* y se encuentran inmersas en una competencia desenfundada –y sin sentido– que le apunta única y básicamente a que la población '*sepa*' leer, escribir, sumar, restar, manejar algunas operaciones complejas, relatar unos cuantos hechos de la historia patria y universal, ubicar uno que otro accidente geográfico y conocer, probablemente, las características esenciales de los seres vivos y de la naturaleza, pero no más allá de eso.

Pero si bien esta preocupante realidad no es de responsabilidad exclusiva del sistema educativo y mucho menos de los docentes, obliga a buscar y recuperar mecanismos más humanos e integrales de formación, máxime cuando se ha demostrado que no es suficiente con aumentar las tasas de cobertura de la educación, si esta pierde en calidad y no prepara para la vida ni ofrece respuestas a las necesidades de los educandos, particularmente en áreas inexploradas, como la que nos ocupa.

Con esa preocupación en mente y con el fin de contribuir a transformar uno de los pilares más importantes de una sociedad democrática, como es su sistema educativo, se plantea el rescate del juego y de la lúdica, pero no como un método más a implementar según el interés o la voluntad del maestro o de la maestra, sino como un componente esencial de la práctica pedagógica, que por tanto debe incorporarse a la Política Educativa Distrital y a los principios orientadores de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI), convirtiéndose en eje transversal del ejercicio docente y en prioridad de la comunidad educativa en general.

Esta propuesta del juego y la lúdica, como *Política Pública*, implica, más que asignación de recursos, un cambio de paradigmas en la formación profesional; por consiguiente, el llamado no es únicamente a que se incluyan la lúdica y el juego en el aula de educación inicial, sino también en el aula de educación básica y superior. Es allí en donde se debe interiorizar y promover con urgencia el verdadero concepto de juego, como un primer paso en el cambio de las estructuras rigurosas y tradicionales de la educación. Tal como lo propone Jacques Delors¹ frente a la necesidad de superar los sistemas educativos formales, que únicamente dan prioridad a la adquisición de conocimientos, hacia una educación comprendida como un TODO que propone otras formas de aprendizaje (metodologías), que posibilitan la expresión creadora, innovadora y de disfrute del juego y de la lúdica.

La evidente necesidad que se plantea de permitir el juego y la lúdica en el proceso educativo, para convertirse en *Política Distrital*, debe trascender, obligatoriamente y como resultado de un proceso multisectorial, a los escenarios culturales, comunitarios, recreativos y de ejercicio de derechos para los niños, las niñas y los adolescentes en la ciudad, donde, atendiendo la interdependencia e indivisibilidad de tales derechos, se ejerza el juego, la participación, la toma de decisiones y la construcción de lo público, avanzando sin duda en la consolidación y visibilización de la infancia, como sujeto e interlocutor

válido, garantizando condiciones de desarrollo más equitativas e incluyentes.

2.2 Marco Normativo

2.2.1 Marco Normativo Internacional

Convención de los Derechos del Niño

Por medio de la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, muchos países del mundo reconocieron que «la infancia es el valor más preciado de cualquier sociedad»².

La Convención sobre los Derechos del Niño, en su artículo 31, declara que «los Estados partes reconocen el derecho del niño y de la niña al descanso y al esparcimiento, al **JUEGO** y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes»³.

De esta forma, se reconoce el derecho al juego, como un derecho fundamental de los niños y de las niñas, asignándole la misma importancia de otros derechos, como el derecho a la salud, a la educación, a una nacionalidad, a un nombre y a una familia, entre otros. La Convención deja en claro que no existen derechos de ‘primera’ y derechos de ‘segunda’ e invita a los países del mundo a verlos como un todo interrelacionado, donde el incumplimiento de uno afecta a los otros y por lo tanto es importante que todos los países busquen su garantía y ejercicio.

Esta declaración reconoce explícitamente la importancia del juego en la infancia y le asigna así un papel protagónico que debe ser promovido y garantizado por los Estados miembros signatarios de esta Convención.

2.2.2 Marco Normativo Nacional

Colombia ratificó la Convención de los Derechos del Niño por medio de la Ley No. 12 de 1991, adquiriendo la obligación de respetarla y cumplirla; y los gobiernos nacional, departamental, distrital y municipal

1 Delors Jacques. ‘Los cuatro Pilares de la Educación’ en La educación encierra un tesoro. ‘El Correo de la UNESCO’, 1994; Pág. 91 a 103.

2 Naciones Unidas. Convención de los Derechos del Niño, 1989

3 Ibidem

el compromiso de asegurar su aplicación; al igual, los artículos 13, 44, 45, 50 y 67 de la Constitución Política de 1991 refieren específicamente al goce de derechos de niños y niñas.

De esta forma, el Estado asume el compromiso de promoción y garantía de todos los derechos de los niños y de las niñas colombianos, enmarcados en la premisa del interés superior, transformando el enfoque de considerarlos sujetos de protección por el de sujetos de derechos, en corresponsabilidad con la sociedad y la familia, en su carácter de garantes fundamentales.

Para asegurar el desarrollo armónico integral de los niños, las niñas y los adolescentes, es necesario asegurar que no sólo tengan acceso y ejercicio de aquellos derechos relacionados con su supervivencia, como son el derecho a la alimentación y a la salud, sino también a aquellos que permiten afirmar su condición de ciudadanos y ciudadanas, miembros de una familia, de una comunidad y de una sociedad, como son: el derecho a un nombre, a una nacionalidad, a una familia, al reconocimiento y respeto de la diversidad social y la multiculturalidad, a una educación, al juego y a la participación en las decisiones que les atañen.

A pesar del marco normativo y constitucional que ratifica y promueve la garantía de los derechos de los niños y de las niñas en Colombia, su implementación en las diferentes instituciones públicas y la transformación de la normatividad nacional, regional y local, se ha dado de manera paulatina y ha requerido de una constante difusión, sensibilización y capacitación a todos los niveles, así como de una transformación de los conceptos y prácticas institucionales, comunitarias, escolares y familiares, fundamentados en un cambio respecto a la concepción de la infancia, aspecto que por estar íntimamente arraigado en los imaginarios culturales, no ha sido fácil de abordar.

Esto se evidencia al reconocer que fueron necesarios casi 16 años para que en el país se expidiera la Ley 1098 de noviembre de 2006, Código de la Infancia y de la Adolescencia, que incorporara los principios y nuevos enfoques planteados por la Convención del 89.

La finalidad de este nuevo código es: «Garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo, para que crezcan en el seno de una familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento de la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.»⁴

Y su objeto es: «Establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagradas en los instrumentos internacionales de derechos humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.»⁵

Mediante el nuevo Código de la Infancia y de la Adolescencia, el objeto de protección integral se amplía, como lo plantea la Alianza por la Niñez Colombiana⁶: «La protección integral se entiende a partir de cinco ejes fundamentales. El primero, el reconocimiento de los niños, las niñas y los adolescentes como sujetos de derechos, esto es, como personas íntegras desde el momento de su nacimiento. El segundo eje, lo constituye la necesidad de garan-



tizarles el ejercicio efectivo de sus derechos. El tercero, la prevención de su vulneración o amenaza. El cuarto, el restablecimiento de los derechos a aquellos niños, niñas o adolescentes a los que les han sido violados, y, el quinto y último, la materialización de esos derechos en el diseño y ejecución de políticas públicas en los ámbitos nacional, departamental y municipal.»

Además de la importancia de los aspectos señalados anteriormente y de los demás consignados en el Código de la Infancia y de la Adolescencia, es importante tener en cuenta el artículo 30 del nuevo código, donde se presenta el derecho a la recreación, al juego, a participar en la vida cultural y en las artes, de la siguiente forma: «Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento y al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.» Se propone, entonces, el juego como parte del desarrollo integral del niño y de la niña y se reconoce la importancia de ejercerlo.

En lo referente a educación, en el año 1994, y como parte del desarrollo de la Constitución del 91, se formula la Ley 115 o Ley General de Educación, que en su artículo 5 plantea los fines de la educación y señala, entre otros, los siguientes numerales:

- (1) El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- (2) La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- (3) La formación para facilitar la participación en todas las decisiones que los afectan en la vida económica, política y cultural de la Nación.
- (... 8) La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, especialmente con Latinoamérica y el Caribe.
- (9) El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejora-

miento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de las alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

- (... 11) La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como la valoración del mismo, como fundamento del desarrollo individual y social.

Esta ley plantea en su objeto que, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, fundamentado en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Este marco legal representa una base sólida para sustentar la necesidad de desarrollar propuestas educativas, basadas en algo tan connatural a la infancia, como lo es el juego, y que ha sido por miles de años el instrumento fundamental para el desarrollo humano.

Dentro de este marco normativo territorial, no es posible dejar de referirse a la Política Pública Nacional de Primera Infancia, que busca ampliar y dar mayor peso e importancia a la formación y desarrollo de la niñez en su etapa inicial, teniendo en cuenta el valor que representa en la vida de todo ser humano, por lo cual establece mecanismos que posibiliten la protección de los derechos de los niños y de las niñas de 0 a 6 años, con el fin de promover su desarrollo biológico, psicológico, social y cultural.

Entre los argumentos planteados para justificar la Política dirigida a este grupo poblacional, se relacionan diversos factores⁷: * científicos (importancia de esta etapa en el desarrollo de todo ser humano); * legales y políticos (la normatividad internacional y nacional al respecto); * la prioridad de una política enmarcada en los derechos, donde el niño y la niña son considerados sujetos de derechos; * económicos, teniendo en cuenta la relación existente entre *Desarrollo Humano* y desarrollo de la primera infancia; * institucionales y programáticos (importancia de la articulación entre las

4 Ley 1098, Código de la Infancia y de la Adolescencia

5 Ibidem

6 Beatriz Linares Cantillo, abogada especialista en derechos de la niñez y la adolescencia, y Pedro Quijano Samper, Secretario Técnico de la Alianza por la Niñez Colombiana, en entrevista con la red de emisoras comunitarias del Ministerio de Comunicaciones, en abril de 2006.

7 Documento Conpes Social 109, Política Pública Nacional de Primera Infancia. Diciembre de 2007

diferentes instituciones, definición de competencias y responsabilidades) y * éticos, que priorizan la construcción participativa de esta política.

Respecto a la educación de los niños y de las niñas menores de 6 años, se señala: «Lo propio de la educación de la primera infancia es el ‘cuidado y acompañamiento afectuoso e inteligente’ (Gómez y otros, 2005) del crecimiento y desarrollo del niño, mediante la creación de ambientes de socialización seguros y sanos. Ambientes en los que cada niño pueda encontrar las mejores posibilidades para el sano y vigoroso desenvolvimiento de su singularidad, en los que se asuma el respeto por la infancia y en los que se reconozca el juego y la formación de la confianza básica como ejes fundamentales del desarrollo infantil.»⁸

Este enfoque de la *Política de Primera Infancia* debe proyectarse a las otras etapas de vida de los niños, de las niñas y de los adolescentes, de tal forma que se deje de considerar que sólo los niños y las niñas menores de seis años tienen derecho al juego. Es por ello que cobra sentido una Política Distrital de Juego y Lúdica, que promueva la transformación, desde la norma, es decir, de los imaginarios culturales que se tienen: «sólo los niños y las niñas pequeños pueden jugar»; «eso es perder el tiempo»; «los más grandes no».

2.3 Marco Programático Distrital

Teniendo como marco el Plan de Desarrollo Distrital 2004-2008 ‘Bogotá sin Indiferencia, un compromiso social contra la pobreza y la exclusión’, que consagra como una de sus políticas generales la «prevalencia de los derechos de las niñas y de los niños: los derechos de las niñas y de los niños tendrán prioridad sobre los derechos de los demás y sobre todas las normas y consideraciones, cuando ellas impidan su garantía o satisfacción», el Distrito Capital formuló la Política por la Calidad de Vida de los Niños, Niñas y Adolescentes Bogotá 2004-2008, enmarcado en la Convención, la Constitución Política y demás convenios internacionales relacionados con el tema y suscritos por Colombia, sin contar aún el Código de la Infancia. Dicha Política busca garantizar los derechos de todos los niños, las niñas y los adolescentes, teniendo clara la prevalencia de los derechos de estos sobre los de cualquier otro.

Esta Política tuvo en cuenta el análisis profundo de las condiciones de vida de los niños, de las niñas y de los adolescentes bogotanos, reconociendo sus problemáticas

más relevantes, consultando con ellos sus necesidades y propuestas, convocando a todos los sectores sociales –salud, educación, cultura, etc.- y representantes del Estado y de la sociedad civil, para aunar esfuerzos en pos del desarrollo de programas y proyectos orientados a atacar las causas de los problemas y a generar respuestas para el *aquí* y el *ahora*, teniendo en cuenta que la infancia sólo se vive una vez y lo que no es posible tener ahora es irrecuperable.

Aunque todos los ejes y componentes de la Política están estrechamente vinculados a procesos de desarrollo de la infancia que requieren del ejercicio de la lúdica y el juego, resaltamos el eje II, componente 2, y el eje III, dada la importancia que revisten para la generación de espacios que propician el desarrollo armónico, como las *Ludoteca Escolares*, la celebración del Día de la Niñez, el festival de verano, las vacaciones recreativas, las actividades culturales de bibliotecas y museos de la ciudad, entre otros. En cuanto a la participación, el juego permite la autonomía de los niños, las niñas y los adolescentes, su intervención en las decisiones que les incumben, la construcción de espacios para la difusión y apropiación de sus derechos por parte de estos y de los padres, madres y demás miembros de las familias, escuela, entidades y sociedad civil. Este propósito implica la confluencia de instituciones, y también la sumatoria de recursos para hacer posible la implementación de la Política.

En la misma línea de la Política de Infancia, y enmarcado en el Plan de Desarrollo 2004-2008 ‘Bogotá sin indiferencia’, se formula el Plan Sectorial de Educación 2004-2008 ‘Bogotá: una Gran Escuela’.

«El objetivo central de este Plan es desarrollar una política educativa que responda a los retos de una Bogotá moderna, humana e incluyente, que se proponga la vigencia plena del derecho a la educación y el fortalecimiento de la educación pública, que cualifique y mejore la calidad de la educación, que construya y fortalezca múltiples redes de tejido social solidario, que contribuya a la consolidación de una democracia basada en el reconocimiento de la diversidad, que genere dinámicas sociales incluyentes y que contribuya a la reducción de la pobreza y a una mayor equidad social.»⁹

«Para el logro de este gran objetivo, el Plan contempla programas y proyectos encaminados a combatir la pobreza desde la educación, asegurar el acceso y la permanencia de niñas, niños y jóvenes en el sistema educativo; contribuir al desarrollo de una educación de calidad en la que los y las estudiantes aprendan más y mejor; convertir la riqueza cultural de la ciudad en un espacio

de formación y aprendizaje, en el que niñas y niños encuentren nuevas formas de relación con el conocimiento y las manifestaciones de la cultura; desarrollar estrategias y acciones que conviertan el tiempo libre de los estudiantes en fuente de formación y conocimiento; construir relaciones de género, étnicas e intergeneracionales que superen toda forma de discriminación; contribuir al desarrollo de una ciudadanía deliberante y participativa y aportar al desarrollo de una sociedad productiva a través del fomento del espíritu científico, la creatividad y la apropiación crítica de la tecnología.»¹⁰

El juego y la lúdica se ven fortalecidos y promovidos especialmente dentro «del propósito de hacer de la ciudad un entorno cultural, artístico y lúdico y una escuela permanente de aprendizaje, reflexión y socialización; haremos que la escuela se abra a la ciudad y la ciudad se comprometa con la escuela».

Entre los objetivos específicos planteados, es fundamental resaltar los siguientes:

«Contribuir al desarrollo de una educación de calidad en la cual niños, niñas y jóvenes aprendan más y mejor, mediante la transformación pedagógica de la escuela y la renovación de los planes de estudio, las prácticas y los métodos de enseñanza, y el uso adecuado del espacio y el tiempo escolar.»

«Convertir la riqueza cultural de la ciudad en un espacio de formación y aprendizaje en el que las niñas, los niños y los jóvenes puedan encontrar nuevas formas de relación con el conocimiento y adquirir un mayor sentido de pertenencia a la ciudad.»

«Desarrollar estrategias y acciones que conviertan el tiempo libre de los estudiantes en fuente de formación y conocimiento, recreación y apropiación de las manifestaciones de la cultura.»¹¹

De los programas planteados, el *Escuela-Ciudad-Escuela* se presenta como una oportunidad para articular



proyectos lúdicos y de juego en el espacio de la escuela y en los espacios de la ciudad que tienen una proyección educativa articulada a las propuestas pedagógicas de la escuela. «Este programa se propone convertir la ciudad en una gran escuela en la cual los niños y las niñas tengan otras maneras de aprender, los docentes puedan encontrar nuevas formas de realización de su labor pedagógica y de enseñanza, y la escuela supere el aislamiento de su entorno social y cultural. Así mismo, busca convertir el tiempo libre de niños, niñas y jóvenes en tiempo *útil* para el aprendizaje y el conocimiento, la creación, la recreación y el crecimiento personal y familiar.»¹²

Por tanto, la Política Distrital propuesta se sustenta en la consideración del juego como derecho y de los niños, las niñas y los adolescentes como sujetos de derechos, planteada en la Convención de los Derechos del Niño y en el Código de la Infancia y de la Adolescencia, en consonancia con el Plan Sectorial que reclama nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje, junto con prácticas pedagógicas que renueven la calidad de la educación de niños, niñas y adolescentes.

8 Ibidem

9 Plan Sectorial de Educación 2004-2008

10 Ibidem

11 Ibidem

12 *Programa Escuela-Ciudad-Escuela*. Plan Sectorial de Educación 2004-2008



sociales, que representan el sentido y finalidad de la labor educativa en cada colegio.

La escuela, como instancia fundamental en los procesos de socialización, aprendizaje, participación, desarrollo integral y ejercicio de la democracia de los niños, las niñas y los adolescentes, debe reflejar en sus propuestas y práctica los enfoques y postulados que la Política Distrital de Infancia recoge de la normatividad nacional e internacional, y del análisis y conocimiento de las necesidades y problemáticas que enfrenta la infancia bogotana.

Los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) deben estar necesariamente en sintonía con lo que sucede en la vida cotidiana de los educandos, con sus necesidades, problemas, posibilidades, derechos y

2.3.1 El Proyecto Educativo Institucional y su articulación a la Política Distrital de Infancia

El Plan Sectorial de Educación 2004-2008 'Bogotá: una Gran Escuela', incluye dentro de los proyectos para la transformación de la escuela, la renovación pedagógica de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) y la profundización de la democracia participativa. El proyecto se orienta a renovar los PEI de las Instituciones Educativas del Distrito, buscando su actualización a nivel pedagógico y la transformación democrática de estas.

Este proyecto es una oportunidad para lograr la articulación de la escuela, sus principios, programas y currículos a la Política Distrital de Infancia, de tal forma que en los colegios distritales los Proyectos Educativos Institucionales recojan los principios que la sustentan, desarrollando los ejes y componentes que se encuentran más interrelacionados con el papel y sentido de la escuela.

El PEI, como instrumento esencial de la labor pedagógica educativa de la escuela, tiene que reflejar en sus contenidos no sólo la intencionalidad y objetivos de aprendizaje perseguidos por el Sistema Educativo, sino en especial los postulados filosóficos, éticos, culturales y

oportunidades. Deben renovarse para poder responder en forma adecuada a los retos que plantea el trabajar con una población que hasta hace poco tiempo era considerada como incapaz de decidir sobre sí misma y para la cual la escuela planeaba en función de un conocimiento teórico y práctico, alejado, en muchos casos, de los contextos particulares, desconociendo la integralidad de estos seres humanos, con derechos, que requieren de espacios para un desarrollo pleno, acorde con sus edades, procesos de desarrollo, necesidades y problemas. La escuela debe abrirse a la comunidad, a la ciudad y al país y desde *ahí* educar para el ejercicio de una ciudadanía plena, que inicie su ejercicio y apropiación en el espacio del aula de clase, para lo cual se requiere de Proyectos Educativos Institucionales que reflejen estos planteamientos y definan estrategias educativas para su implementación.

En este marco, la lúdica y el juego se convierten en recursos pedagógicos invaluable, que han sido, en muchos casos, marginados de la escuela por desconocimiento de su potencial, o por privilegiar otras metodologías consideradas más serias, pero no por ello más efectivas. Todo aquello que genere goce tendrá mayor nivel de apropiación e interiorización, y, por consiguiente,

aprendizaje, que es lo que la lúdica y el juego provocan en las personas.

Ello obliga, por tanto, a que los Proyectos Educativos Institucionales (PEI), se planteen desde un marco de derechos, contemplados integralmente y no en forma sectorial; deben, así mismo, promover la participación, el respeto por la diferencia étnica, cultural, social, psicológica y física, integrando y respetando a todos y todas, ofreciendo las mismas oportunidades y posibilidades y construyendo espacios para el aprendizaje, acordes con estos postulados, basados en metodologías que se encuentren en total sintonía con estos.

2.4 Marco Conceptual

2.4.1 La lúdica como dimensión humana

Tomando como punto de partida su etimología, la lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. En sus diferentes acepciones, lo lúdico se relaciona con *ludus*: juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio; *locus*: chiste, broma; *lares lucientes*: danzar; lúdico: actividad de juego que produce placer; ludo; jugar, divertirse, ánimo desatado o libre de cuidados.

Cuando Johan Huizinga¹³ escribe el '*Homo Ludens*' y caracteriza el juego como un fundamento y un factor de cultura, señala las bases de la dimensión lúdica como característica esencial de los seres humanos. Sin desconocer las interpretaciones biológicas y psicológicas, desarrolla una explicación del juego como fenómeno cultural en sus distintos ámbitos de lenguaje, competición, derecho, poesía, filosofía y arte.

La dimensión lúdica es la esfera del ser humano que se define como actitud favorable al gozo, a la diversión, pasatiempo e ingenio; como espacio de expresión y socialización; como experiencia de acuerdo y aprendizaje de reglas construidas y aceptadas por los participantes; como símbolo y representación de realidades individuales y sociales; como tiempo de acción en otras realidades; como terreno de la imaginación y la fantasía; como desafío a la racionalidad; como posibilidad para la crítica, la ironía fina; en fin, como lugar de experiencia y creatividad.

En este sentido, se relaciona con aquello que refuerza las formas de convivencia. Por ejemplo, entre la libertad y el

control; entre la aplicación a fines específicos y la irreductibilidad; entre la sensibilidad y la racionalidad, no como opciones excluyentes sino como realidades que se entrecruzan de manera constante en la existencia humana.

Esta dimensión del ser humano se transforma con la maduración, la experiencia y las características culturales y sociales. Por ello, las formas de su manejo escolar son cambiantes y deben tener en cuenta que, pese a las posibilidades de su organización en la formación del estudiante, el juego es en esencia irreductible. Una conducta lúdica implica libertad e imaginación, sensación y vivencia adaptada a necesidades específicas. Sin embargo, su presencia y permanencia se dan en todos los lugares y esferas donde esté el ser humano, ya que la dimensión lúdica, como cualquier otra, es consustancial; tan sólo hay ámbitos, circunstancias y concepciones que favorecen su ejercicio y desarrollo o definitivamente lo cercenan y castran.

La dimensión lúdica se desarrolla a partir de las propias experiencias creativas y posibilita el crecimiento en las demás dimensiones. Intervienen en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos en formas interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución, de la familia, del barrio, de la ciudad. Así, por ejemplo, en diciembre la ciudad toda se viste de navidad y en todos los lugares hay mayor espacio para el despliegue de esta dimensión.

Finalmente, es necesario decir que, si bien el juego es la principal manifestación de la dimensión lúdica, no es la única, pues en la misma esfera confluyen los lenguajes de expresión artística, como la música, la danza, el teatro y la pintura, entre otros.

Debemos entender la lúdica como una forma natural de incorporar a los niños y a las niñas al medio que los rodea y como un *punte* que les permitirá relacionarse con los demás, aprender, entender y comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. Muchos padres de familia -infortunadamente- no han contado con la oportunidad de aprender formas de relacionarse que generen mejores condiciones al interior del hogar.

13 Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Editorial Alianza, Madrid.

Los niños y las niñas, a través del contacto e interacción con su familia, sus pares y su entorno, *van aprendiendo* a jugar, a representar y a recrear las normas, valores, comportamientos y actitudes que los preparan para asumir la vida adulta.

La lúdica como tal, reporta placer, satisfacción, goce y disfrute. Permite reinventar el mundo y dominarlo. Es su forma de imitar a los adultos, de proyectar sus miedos, conflictos, deseos y aspiraciones, creando su propia realidad, hecha a su medida, con la libertad de ‘ser’ en sus realizaciones imaginarias que les permiten integrarse al mundo adulto.

Además, el juego para el niño y la niña es un medio de comunicación fundamental con otros niños y niñas, con los adultos y con su entorno inmediato. Les genera el referente de mayor peso en su proceso de construcción de identidad, posibilitándoles a la vez la interiorización de los valores sociales de su medio y por lo tanto el desarrollo de actitudes como el respeto, la tolerancia, el valor del conflicto y la forma de resolverlo pacíficamente, entre otros.

2.4.2 Importancia del juego en el desarrollo infantil

Se podría hablar largamente sobre los autores que en el último siglo han estudiado la dinámica del juego y la lúdica y han mostrado su pertinencia e importancia en el proceso de desarrollo infantil, en la construcción de su mundo interior, en el desarrollo socio emocional, en la interiorización de normas y valores, en los procesos formales del aprendizaje, en la construcción del juicio moral y de la autonomía moral, todos ellos elementos fundamentales del desarrollo humano.

Son tan esenciales en el ser humano que han sido definidos como uno de los derechos fundamentales e inalienables en la Convención de los Derechos del Niño, y en la carta fundamental de los Derechos Humanos son igual de importantes que la alimentación, el acceso a la salud y a la protección, entre otros.

El psicoanalista Donald Winnicott¹⁴ considera que es jugando como se puede manifestar la capacidad creativa del ser humano, y que el juego favorece la generación de su autonomía. Para Winnicott, el juego forja diferentes experiencias en el espacio potencial que existe entre el ser humano y el ambiente, que encadenadas mediante los denominados objetos *transicionales* (objetos que cumplen la función de soportar y dar seguridad a los seres humanos, al recibir de manera transitoria la carga

afectiva o vincular significativa, de figuras o espacios, como la madre, el padre, el hogar) permiten la recreación de lo simbólico y por ende de lo cultural. Para este autor, el juego es, en sí mismo, un objeto *transicional* y en la repetición o el recrear situaciones aprehendemos el mundo, construimos nuevas relaciones significativas y establecemos lazos afectivos importantes para nuestro desarrollo humano integral.

Otro de los teóricos que ha estudiado en profundidad y ejercitado sus hallazgos sobre el juego y la lúdica, señalando sus bondades e importancia en el desarrollo del ser humano, no sólo dentro del proceso de aprendizaje formal sino en especial en la construcción de ciudadanía y de una ética ciudadana, es Francesco Tonucci¹⁵, quien ha propuesto sacar la escuela de sus paredes y volver las ciudades, campos, museos, monumentos y calles *espacios educadores*. Él habla y promueve la ciudad como un *espacio educador*, y el juego y la lúdica, las herramientas para el disfrute, la exploración y el conocimiento de ese espacio. Es un abanderado de los derechos de la infancia y un convencido de que la construcción de espacios lúdicos abiertos, basados en la experimentación, la vivencia y la expresión, favorece la construcción de conocimiento significativo, de identidad, de autonomía y de pertenencia, así como el disfrute de la libertad y el ejercicio democrático, valores fundamentales de una ética ciudadana.

Tonucci promueve el que los adultos se permitan la lúdica y el juego en sus vidas y tomen en serio lo que los niños, las niñas y los jóvenes hacen y dicen. Plantea la escuela como un espacio que debe ser la prolongación de la vida cotidiana, de la ciudad, de la comunidad, y no en lo que se ha convertido: en un espacio cerrado al mundo, donde se ‘*aprende a ser*’ a espaldas de lo que nos rodea, sin goce, sin experimentar, sin sentir, tocar, oler y conocer realmente.

Johan Huizinga¹⁶, al igual que Tonucci, ve el juego como un elemento esencial de todas las etapas de la vida, señalando que este permite que brote la cultura, pues como acción libre contribuye a recrear en las reglas los valores y formas de la sociedad. En este sentido, el juego no está delimitado al desarrollo de los niños y de las niñas, sino que es parte de las formas en que se apropia y modifica la cultura.

El juego en la escuela es también una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y una formidable plataforma para la creatividad. Bruner¹⁷ afirma que jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso, mejor, una actitud sobre cómo

utilizar la mente. Es un marco en el cual se pueden poner a prueba las cosas, un invernadero dónde poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía, además de ser el medio natural de aprendizaje del niño.

Es claro que el juego favorece el aprendizaje significativo, rompiendo con metodologías explicativas o informativas, que no permiten la indagación, recreación, experimentación, exploración y reconstrucción, que sí posibilita el juego.

2.4.3 El juego en el ámbito educativo

El juego, como método de *enseñanza-aprendizaje*, es muy antiguo; en las primeras culturas, los niños, las niñas y los jóvenes aprendían las labores adultas y desarrollaban ciertas habilidades a través del juego, lo que se transmitía de generación en generación, y que aún hoy sucede en determinadas culturas indígenas e incluso en el aprendizaje de algunas artes u oficios.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego y la lúdica. Existen múltiples clasificaciones para los juegos: se habla de juegos de reglas, juegos de roles,

juegos simbólicos, juegos de simulación, juegos de dramatización, juegos de creación y juegos didácticos, entre otros. Lo que es claro es que el juego es anterior a las teorías científicas de las ciencias humanas y pedagógicas.

El juego y la lúdica, como métodos de aprendizaje, sirven de medios para desarrollar capacidades y habilidades, conocer, explorar, experimentar y aprehender. Poseen un gran potencial para vincular a los individuos, generar placer, motivar e incentivar la creación y aprendizaje significativo.

Entre los teóricos que en el último siglo han estudiado la lúdica y el juego en la infancia y en la adolescencia, resaltando el papel preponderante que estos tienen en el proceso de aprendizaje y socialización del ser humano, no se puede dejar de nombrar a Jean Piaget¹⁸, quien afirma que el juego en los niños y las niñas no es una activi-

14 Winnicott, Donald. *Juego y Realidad*. 1971A.

15 Tonucci, F. *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 1998

16 Op. cita

17 Bruner, Jerome. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza, Madrid, 1984.

18 Piaget, Jean, *Psicología del Niño*. Madrid. España



dad sin sentido; al contrario, tiene una dimensión plural, y, definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida y provee al individuo de los esquemas mentales de operación sobre la realidad.

Piaget pone de manifiesto cómo las conductas lúdicas que surgen durante la infancia son valiosas piezas con las que cada niño y niña construye su conocimiento y se adapta al mundo donde crece. En el juego se juega, no se busca aprender; sin embargo, hay aprendizaje, y el juego se convierte en un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad, componente de la inteligencia, entendida como la facultad de adaptarse de la mejor forma a la realidad.

Pero Piaget va más allá y encuentra que el juego se convierte en un elemento esencial en el desarrollo moral de los niños y de las niñas. A través de las relaciones que estos tienen con sus pares al trabajar en un grupo, el niño establece múltiples interrelaciones donde se presenta el juego individual y el colectivo en un continuo *dar y recibir, pedir y ceder, dirigir y seguir, compartir, cooperar y comprender* las otras individualidades, con sus diferencias y necesidades. Esta dinámica que se favorece y propicia con el juego, permite al niño y a la niña la construcción de una moral autónoma, nacida de ese intercambio con sus iguales, construida a partir de la conciencia que adquiere de las necesidades de los otros, del respeto por la diferencia y por las necesidades del otro. Para esto, los procesos cognitivos del niño y de la niña y la relación con sus iguales en un ambiente lúdico, de intercambio y reconocimiento mutuo son imprescindibles.

El significado de este proceso trasciende la escuela y nos ofrece un camino para la construcción de una moral autónoma, que genera compromiso, y que contribuye en el individuo al discernimiento y análisis de las situaciones.

El juego de roles que se da en el espacio educativo *abierto*, dispuesto para el debate, la expresión y la experimentación, le permite al niño y a la niña situarse en la perspectiva de los otros, entender lo que sienten, experimentar y generar empatía, pudiendo manifestar reciprocidad y cooperación con sus iguales, elementos primordiales en la construcción de su autonomía moral.

Los aportes de Piaget no son por lo tanto la descripción de las etapas del desarrollo del pensamiento en el niño y la niña; se sitúan como argumentos irrefutables de la pertinencia e importancia del juego para la construcción de individuos autónomos, responsables de sus

decisiones, comportamientos y acciones, capaces de sentir empatía y respeto por los otros; de hecho, ciudadanos democratas, respetuosos de la norma y de los valores de su cultura por convicción y no simplemente por conveniencia o por temor; individuos capaces de convivir pacíficamente y resolver sus conflictos sin violencia, de una forma creativa y lúdica, el tipo de personas que requiere un país como el nuestro, impregnado de violencia en todos sus entornos y contextos y herido en lo más profundo de sus entrañas por una guerra fratricida, que se recrea y repite en la casa, en la calle, en la comunidad, en la escuela en el trabajo y que se *engolosina* y perpetúa en nuestro afán de competir, tener, atesorar, centrados como estamos en el *'tener'* y el *'hacer'*, olvidándonos del *'ser'* y el *'estar'*.

Diane E. Levin¹⁹, señala respecto al juego lo siguiente: «El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela; por ejemplo, el aprendizaje de la alfabetización, matemática y ciencias, así como aprender a interactuar positivamente con otros. El juego también contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos como aprendices. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa.»

2.4.4 La Ludoteca Escolar, ámbito privilegiado del disfrute

Las *Ludotecas Escolares* son espacios destinados a garantizar el juego de niños y niñas en un ambiente lúdico que propicie procesos de *enseñanza-aprendizaje* en el marco de sus derechos.

Juego, creatividad e imaginación se conjugan en la *Ludoteca Escolar* para ofrecer a niños y niñas de los diferentes grados, un espacio estructurado física y técnicamente, de acuerdo con lineamientos de carácter lúdico, pedagógico, operativo y filosófico, en concordancia con las acciones educativas que adelanta



la escuela o el colegio, a partir del amplio concepto del 'juego' y de los atributos de libertad y formación que le son innatos.

«Partiendo de la necesidad lúdica del ser humano y de la especial dimensión del juego en la infancia y juventud, la ludoteca, como espacio dentro de la institución educativa, puede hacer converger en su seno hechos y procesos que quizás no forman parte de los programas educativos escolares o se contemplan de forma insuficiente, pero que constituyen una realidad y necesidad en la que nos movemos diariamente.²⁰»

También podemos decir, según lo que plantea Irma Marín²¹, que «la ludoteca no es un espacio dónde ocuparles el tiempo libre a los niños y niñas con actividades

más o menos formativas, o dónde enseñarles técnicas o recursos artísticos o creativos... el juego tiene valor en sí mismo y es suficientemente indispensable para el desarrollo físico y psíquico del niño, para que la ludoteca no necesite de otra justificación... no se trata de educar mediante el juego, sino más bien de imaginar una educación con el juego; esto es, idear y aplicar dinámicas y técnicas para desarrollar o reanimar la capacidad de jugar».

En palabras de Graciela Scheines²², las ludotecas no deberían existir siempre que el juego como derecho se privilegiara en cada espacio social y educativo en donde los niños y las niñas viven y conviven. Sin embargo, la realidad actual nos obliga a pensar la ludoteca como un espacio absolutamente necesario en el ámbito comunitario y educativo, pues la escasez de tiempo y lugares comunes para ejercer el derecho al juego es una característica de la modernidad y se hace imperativo rescatar los espacios de juego.

Ahora, se recuerda las calles de otrora, llenas de niños y niñas jugando, evadiendo la voz del adulto, autoridad inexorable, para dejar de jugar. El espacio y el tiempo de juego eran infinitos y dulcemente irremplazables. Hoy, la poca seguridad de nuestras ciudades, el poco tiempo en la escuela, el tiempo en busca de la productividad, obliga a los niños y a las niñas a refugiarse en las largas horas frente al televisor o, en el mejor de los casos, al computador (ambos excelentes medios a los cuales se debe revisar su uso). Se perdió el espacio para las *escondidas*, para la *cocinita*, para el *bingo*, para *hacer como la profesora* o *como el bombero*. Está en las manos de los adultos y adultas devolvérselos, y se propone la *Ludoteca Escolar* como oportunidad para hacerlo. He ahí su sentido.

19 Our Children, Vol. 25, No. 3, 2004 National PTA.pp. 8-11

20 María de Borja, las ludotecas, instituciones de juego. Ediciones OCTAEDRO, Barcelona, 2000

21 Irma Marín. Ponencia «Ámbitos de las Ludotecas» en el Segundo Encuentro Anual de Ludotecarios de España. Trabajo citado en el apunte de la cátedra Educación II «Juguetes y Tableros de Juego» de la Carrera de Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación del Instituto BAC Spinoza. Córdoba, Argentina.

22 Graciela Scheines, Conferencia «Juegos inocentes, juegos terribles» realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Abril 10 de 1999

3. Política para garantizar el derecho al juego de los niños, las niñas y los adolescentes



La formulación de una Política Distrital para garantizar el derecho al juego y la lúdica de niños, niñas y adolescentes se considera fundamental, teniendo en cuenta el marco normativo internacional y nacional y el marco programático distrital que la sustenta, así como la importancia que tienen el juego y la lúdica en el desarrollo infantil, mediante el fortalecimiento de la lúdica como dimensión humana, en la construcción de espacios y ambientes propicios para el aprendizaje y el desarrollo, en su papel como herramientas claves para el aprendizaje *significativo* de los niños, de las niñas y de los adolescentes, y en especial por su valor intrínseco de placer y goce.

Para este documento, el concepto de *Política Pública* se ha tomado del planteado en la propuesta de Política para la Primera Infancia y que dice: la política pública se entiende como «una coproducción del Estado y la sociedad, para la definición de un problema y la identificación de las acciones para su resolución»²³, donde el Distrito debe ser el garante fundamental del derecho al juego y la lúdica de los niños, niñas y adolescentes, para lo cual debe crear las condiciones, estrategias, espacios y coordinaciones requeridas.

3.1 Propósito

Esta política busca recuperar para la infancia y la adolescencia el juego y la lúdica como elementos esenciales de su cotidianidad, de su forma de vida, de un *hacer* y *estar* que se ha perdido, en la escuela, en el hogar, en el barrio y en los parques, entre otros, y visibilizar la ciudad y sus diversos escenarios y eventos como partes articuladas de esta búsqueda.

Queremos que los niños, las niñas y los adolescentes bogotanos disfruten el placer y goce que representa el juego y la lúdica en su vida, y con el ejercicio de este fortalezcan para sí mismos la creación, el arte, la representación, la música, las tradiciones, la fiesta y las miles de formas lúdicas y juegos que la carencia de espacios y tiempos han ido quitando a la vida, al sueño, al drama, dejándolos con muy pocas herramientas para *construirse, crearse y recrearse*.

3.2 Ejes y principios

A partir del trabajo desarrollado en 16 colegios distritales con estudiantes y docentes, y del análisis sobre la situación de la educación y la escuela en el Distrito respecto a la lúdica y el juego, se han definido tres ejes, y para cada uno de ellos unos principios, que deben

orientar la implementación de los planes, programas y proyectos que se formulen para operacionalizar la política. Estos son:

3.2.1 Eje pedagógico:

Busca que se desarrollen fundamentos formativos que orientan el trabajo con el juego y la lúdica, y las posibilidades que estos tienen de activar y apoyar los procesos de aprendizaje en cada niño, niña y adolescente.

Los lineamientos pedagógicos concretan las intencionalidades formativas y de aprendizaje, los beneficios para los niños, niñas y demás participantes y las estrategias que las hacen realidad en el accionar diario.

Acercarse a lo pedagógico obliga a descubrir la relación lógica entre las prácticas pedagógicas, los objetivos esperados, el reconocimiento de los contextos socio culturales y educativos, la detección y planteamiento de problemas relacionados con los procesos de enseñanza y de aprendizaje y la generación de alternativas para su solución o superación, integrados a proyectos pedagógicos y la posición social y educativa que se asuma en relación misma con la calidad de vida y de educación de los niños y de las niñas.

Lo pedagógico se constituye en el eje central de la política, se propone la transversalidad y articulación con los currículos existentes en todo el transcurso del proceso educativo, buscando desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas y, fundamentalmente, garantizando el derecho a jugar, para desarrollar un proceso educativo integral.

Se plantea como un proceso desde el juego flexible, que proponga un cambio en la educación en el aula tradicional, que hace énfasis en la enseñanza de un conocimiento existente lleno de normas de comportamiento, hacia una educación formativa, significativa, grata, que contribuye con el aprendizaje y la libertad de elegir y actuar desde las propias consideraciones.

Teniendo en cuenta esta perspectiva del juego, se debe abarcar el aprendizaje desde una orientación propia y acorde con los lineamientos de la Secretaría de Educación Distrital, que reconozca la dimensión lúdica en el ser humano y que teniendo como referente las edades de niños y niñas, potencie los campos de pensamiento y las inteligencias múltiples.

Para operacionalizar este eje es necesario tener como principios los siguientes:

- **Articulación al Proyecto Educativo Institucional (PEI):** si bien las acciones aisladas son recurrentes en las prácticas educativas, el impacto sólo se obtiene en la medida en que se dé en articulación y consecuencia de las formulaciones realizadas por el **Proyecto Educativo Institucional (PEI)**. Las propuestas de lúdica y juego deben insertarse de manera clara y contundente, de tal forma que el desarrollo del currículo implique su implementación y ejercicio real en el proceso formativo.
- **Promoción de la investigación educativa:** cada día más la institución educativa percibe la investigación como una necesidad de afianzar procesos pedagógicos positivos, encontrar nuevas recursividades frente a la educación, develar los síntomas que favorecen el aprendizaje significativo y, fundamentalmente, hallar caminos que posibiliten el cambio social, económico, científico y político.

3.2.2 Eje filosófico:

Hace referencia al sistema *ontológico* y *axiológico* que determina la expresión lúdica y el juego en el ámbito escolar.

La introducción de unos principios que se explicitan en el eje filosófico permite comprender mejor cómo y por qué en la vida cotidiana de la escuela se deben construir relaciones cualitativas entre los docentes, los alumnos y los miembros de la comunidad. Estas relaciones se caracterizan por una legitimación constante, la cual se expresa en una tensión pedagógica positiva. El disponer de un eje filosófico proporciona elementos y posturas pluralistas, en los cuales se pueden encontrar un sinnúmero de aprendizajes favorables y adecuados a las necesidades. Este eje filosófico se propone como referente conceptual para analizar lo que hay, cuestionarlo si presenta inconsistencias y renovarlo, si se requiere. Este eje comporta los siguientes principios:

- **El juego, experiencia vital:** el juego es un derecho y una opción vital en la etapa infantil y un elemento esencial del proceso de aprendizaje durante la infancia, que tiene características propias y especiales. Si comprendemos el acto de jugar, y particularmente el juego simbólico como parte vital del ser humano, el que este se dé en el cotidiano de la escuela centraría su actividad sobre este tipo de juego dadas las inmensas posibilidades transformadoras para niños y

niñas de su entorno inmediato y su realidad, que además permite visibilizar los conflictos, la cotidianidad y sus formas de apropiar el mundo.

- **Reconocimiento de la cultura, la multiculturalidad y la diversidad:** principio que debe formar parte de una propuesta lúdica en la escuela incluyente y capaz de permitir el reconocimiento de niños y niñas desde sus raíces, por ejemplo con la apropiación de los juegos y juguetes tradicionales. «La vida de los niños y las niñas está determinada por las diversas manifestaciones de su cultura, que se traduce en la producción de actos materiales e inmateriales específicos, tales como lenguajes, expresiones, saberes, conocimientos, prácticas de vida, creencias, valores, fiestas, creaciones artísticas»²⁴. Manifestaciones que se ponen en evidencia en el juego y que otorgan elementos vitales a la construcción de ciudadanía y convivencia.
- **La libertad como condición para la construcción:** como principal atributo del juego y de la lúdica, es la libertad la única posibilidad que tienen el niño y la niña de manifestarse tal como son, sin restricciones, sin tapujos, sin errores que evaluar, y, sobre todo, sin castigos; y dotados con la posibilidad de redescubrir el mundo, de crear nuevos roles en colectivo; de organizarse desde su propio saber y, principalmente, con la posibilidad de encontrar en cada uno su propio SER, CONOCER, HACER, VIVIR en convivencia y armonía. Es aquí donde el juego libre adquiere su relevancia, pues, al relacionarse con la flexibilidad y espontaneidad, refleja una cierta autonomía del niño frente al material de juego de su elección. Esta autonomía permite tomar distancia frente al adulto, quien se convierte entonces en un observador atento, una persona clave, eficaz, pero discreta. **El juego es una opción libre y voluntaria; si se obliga a jugar, se coarta el valor de lo lúdico y se limitan sus posibilidades.**

Finalmente, los principios que sustentan el eje filosófico deben responder a las necesidades particulares de cada grupo y ayudar a entender que la formación cada vez más se encamina a permitir la propia experiencia transformadora, a entregar sin el más mínimo egoísmo

23 Aguilar, L. 2005 en Propuesta de Política para la Primera Infancia, 2007.

24 Apuntes sobre la pertinencia de la cultura en los procesos curriculares, Magdalena Vallejo Morillo, en Vida de Maestro. IDEP. Bogotá, 1999.

mo las herramientas y las oportunidades de vivenciar y menos a la transmisión de información. Hoy, el maestro y la maestra están llamados, en el aula, a dejar aprender a los niños y a las niñas por sí mismos y a aprender de ellos y ellas. Sólo así se puede pensar en un proceso de aprendizaje desde el juego, que resulte verdaderamente significativo. Para ello, es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Los niños y las niñas tienen derecho a jugar en ambientes de libertad, responsabilidad, respeto y tolerancia.
- Se debe permitir a los niños y a las niñas explorar, develar el mundo, cambiar visiones y asumir nuevos roles.
- El juego debe permitir a los niños y a las niñas el redescubrimiento y la construcción de su identidad.
- Los espacios lúdicos facilitan el mundo imaginario y simbólico, así como la exploración del mundo real de los sujetos que juegan.
- El juego y la lúdica permiten construir valores sociales de convivencia, conciliación y confianza.
- En la escuela se deben proveer espacios y tiempos para el disfrute, expresión, asombro y diversión de los niños y de las niñas.

- El saber del niño o de la niña será el principal punto de partida en el juego.
- La escuela debe reconocer los diversos escenarios donde lo lúdico es posible y mantener la ciudad como escuela.

3.2.3 Eje político:

Da sentido al juego y a la lúdica en el espacio educativo, frente a la vulneración permanente de los derechos a que están expuestos los niños y las niñas, así como a la necesidad de contribuir en la construcción de ciudadanía; por tanto, este espacio privilegiado debe permitir de manera permanente la expresión democrática y ciudadana.

Se propone que los valores que se enriquezcan en el marco de la institución educativa deben ser democráticos, correlativos con las necesidades de formación política y ciudadana de niños y niñas.

Entre otros aspectos, se debe construir con ellos y ellas el valor de lo público; por ejemplo, a partir del uso del juguete, generando un sentido de pertenencia y apropiación por lo de todos y todas. Así, los niños y las niñas crecerán considerando lo público como parte de su formación, permitiendo la apropiación de conceptos claves para los procesos democráticos.



De igual manera, serán **la participación, la democratización del juego** que requiere el uso del juguete y la **expresión autónoma e independiente en el juego**, los elementos constituyentes de la formación ciudadana. Para ello, es necesario pensar a fondo la participación, no únicamente como el trabajo conjunto en armonía, o la toma de palabra, o el involucramiento en el juego, sino como un proceso de formación en el que el conflicto es válido, la discusión necesaria y los desacuerdos eminentes. Pero que sólo se puede dar en la medida en que se respeta la diversidad y se tolera la discrepancia, atributos que tiene el juego. La participación tiene aquí un carácter formativo hacia la ciudadanía y la democracia que sólo se aprenden viviéndola, en este caso, jugándola.

Es importante mencionar aquí, que el eje político será una práctica y vivencia dirigida específicamente hacia la horizontalidad de las relaciones adulto-adolescente-niño, relación más desde el diálogo, más conviviente y en la perspectiva del reconocimiento de los niños y de las niñas como sujetos de derechos, lo que implica además involucrar a los padres de familia.

Finalmente, el eje político nos invita a resignificar, a partir de la experiencia y la reflexión de los niños y de las niñas, lo que hasta ahora se ha entendido por política, caracterizado a lo largo de la historia por su perspectiva adulto-céntrica que excluye no sólo el discurso sino también la acción de quienes son tan sujetos como el resto de la especie humana, los niños y las niñas, sin desconocer, desde luego, que el alcance e impacto de estas es directamente proporcional al nivel de desarrollo logrado en sus dimensiones cognitiva y psicosocial.

En este sentido, se trata de aportar a la *deconstrucción* de representaciones heredadas que tienen fuerte arraigo en nuestra cultura educativa y a la construcción de otras nuevas, tomando como eje el pensamiento de niños y niñas que se congregan en torno a las propuestas lúdicas, se organizan como grupo y realizan de manera consciente sus acciones de juego.

3.3 Líneas de trabajo

Para la implementación u operacionalización de la política se proponen tres líneas de trabajo, así:

3.3.1 Transformación cultural

Una Política para la promoción y el ejercicio de la lúdica y el juego en el Distrito y en especial en los espa-

cios educativos, nos convoca a transformar las formas de *ser, estar, hacer* de los actores involucrados, a repensar las costumbres, rituales, formas de relacionarse, de vivir.

El juego y la lúdica son recursos invaluable para la construcción de relaciones armónicas, de negociación del conflicto, de transformación de los imaginarios sobre la infancia y sus derechos.

3.3.2 Institución educativa

La institución educativa debe ser el actor principal en la apropiación y ejercicio de la lúdica y el juego, para lo cual debe transformar el PEI, e involucrar a toda la comunidad educativa y en especial a los niños, niñas y adolescentes en las propuestas y estrategias lúdicas que desarrolle.

En los tres ejes y principios definidos para la política, es claro que la institución educativa tiene un papel preponderante e indispensable para la implementación de esta.

3.3.3 Los espacios de la ciudad

El programa *Escuela-Ciudad-Escuela* planteado dentro del Plan Sectorial de Educación 2004-2008 es una estrategia importante para proyectar la lúdica y el juego en otros espacios de la ciudad, como los parques, los museos, los monumentos, las calles, el barrio... en todos ellos debe ser posible el ejercicio de la lúdica y el juego.

3.4 La implementación de la política

Para convertir la política en un ejercicio cotidiano en el Distrito, se deben implementar estrategias y fortalecer las ya existentes, así:

Las Ludotecas Escolares:

La Secretaría de Educación Distrital ha implementado las *Ludotecas Escolares* en un gran número de colegios distritales y estos permiten la aplicación de la política en el ámbito educativo y su proyección a la familia, al barrio, a la comunidad y a la ciudad.

Para ello, se requiere la capacitación y acompañamiento de los docentes y colegios distritales en la transformación de los PEI, en la formulación de los planes de acción de las ludotecas y en el conocimiento sobre la lúdica y el juego, entre otros.

El trabajo transectorial:

La política de juego y lúdica que aquí se propone no puede ser un trabajo aislado del sector educativo; si quiere incidir realmente en los niños, niñas y adolescentes, y garantizar el ejercicio del juego y la lúdica como un derecho de niños, niñas y adolescentes, debe abarcar todos sus espacios de vida, desarrollo y participación. Por ello, se debe buscar el trabajo transectorial con las instituciones públicas distritales y nacionales y ONG que trabajan con o por la infancia y la adolescencia.

Es necesario establecer sus competencias y aportes para la ejecución transectorial de la política. Para ello, un primer paso sería la conformación de una mesa intersectorial con participación de: la Secretaría de Educación Distrital, la Secretaría Distrital de Integración Social, el Instituto

Distrital de Recreación y Deporte, el Instituto Distrital de Cultura y Turismo, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar - Regional Bogotá, ONG que trabajan la lúdica y el juego, entre otros, para el análisis de la política, la formulación de los planes de acción intersectorial y el seguimiento a la implementación de esta.

Metas de la Secretaría de Educación Distrital 2008 -2010

1. Expedición y divulgación de la Política de Lúdica y Juego para los Niños, las Niñas y los Adolescentes.
2. Conformación de la mesa intersectorial para el desarrollo y aplicación de la Política.
3. Ampliar el número de *Ludotecas Escolares* en siete (7) mas en el año 2008.

4. El programa *Ludotecas Escolares*



4.1 Antecedentes

Las ludotecas, como espacios destinados especialmente para que niños y niñas jueguen o tengan acceso a juegos y juguetes acordes con sus necesidades y momento de desarrollo en el ciclo vital, se han implementado alrededor del mundo en diferentes épocas, dependiendo de las condiciones políticas, sociales y económicas, pero sobre todo del reconocimiento que se hace en esa sociedad o comunidad del juego como derecho.

Fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca de la que se tiene conocimiento. Después de esta, ha sido rápido su reconocimiento y expansión en naciones como España, Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos, que han realizado un acelerado desarrollo de creación de nuevas ludotecas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. Algo parecido ha sucedido en América Latina, en donde Brasil, México y Argentina han sido pioneros en su implementación.

Generalmente, las ludotecas, en contextos donde los niños y las niñas requieren solamente del préstamo de juegos y juguetes, se han adecuado a este fin; sin embargo, estos espacios también se han convertido en centros privilegiados para la intervención social y el acompañamiento en el juego en poblaciones y sectores que por sus particularidades sociales lo reclaman así.

Colombia no ha sido ajena a este movimiento lúdico, que proporciona un espacio para el juego en las comunidades en donde este derecho no tiene un lugar para su ejercicio. Hacia la década de los ochenta, se registra un primer antecedente de ludoteca, gracias a la iniciativa de la Organización Mundial para la Educación Preescolar –OMEP–; en 1999, se inicia un proceso de implementación de ludotecas públicas en los municipios en donde la necesidad de espacios lúdicos es más sentida, gracias a la articulación de acciones entre la empresa privada, el Estado y la Corporación Día del Niño, entidad encargada de dar los lineamientos técnicos, administrativos y de gestión al programa denominado *Ludotecas Naves*. Posteriormente, departamentos como Antioquia, Tolima, Casanare y Cundinamarca, han creado sus propias redes de ludotecas, al igual que Cajas de Compensación Familiar, como Colsubsidio.

En lo que refiere a las *Ludotecas Escolares*, la Secretaría de Educación del Distrito es líder nacional desde el 2004 con un proceso de diagnóstico, análisis e implementación de estos espacios en los colegios

distritales, con resultados que ratifican la necesidad de constituir un modelo de *Ludoteca Escolar* sostenible y de alta calidad pedagógica. Para el año 2007, la SED ha puesto en marcha 16 ludotecas en igual número de instituciones educativas, que se constituyen en un modelo en el país para la incorporación del juego y el reconocimiento de la dimensión lúdica en el ámbito educativo.

4.2 Sentido de la Ludoteca Escolar o la promoción de la creatividad y el disfrute

La necesidad de otorgar un espacio en la institución educativa, más allá del recreo, para estimular la dimensión lúdica y el juego en los niños y las niñas, da sentido a la existencia de una *Ludoteca Escolar* que provee de elementos pedagógicos, didácticos y metodológicos innovadores en el proceso educativo.

Reconocer las necesidades lúdicas de los niños y las niñas, su posibilidad de creación a partir del desarrollo de la imaginación y fantasía, provee de una dimensión muy particular que se confronta y recrea en la interacción y el juego con los pares. Es desde esas relaciones en las que se legitima al otro y la otra en la convivencia, donde se establecen los vínculos de las relaciones humanas, sociales y si se quiere políticas.

El sentido de la *Ludoteca Escolar* se da en la medida en que la legitimación del niño y la niña está en reconocerlos como sujetos que juegan, que tienen la necesidad inherente y vital de jugar, que la educación no puede ni debe desconocer esta dimensión, y ante todo que el proceso de aprender se da en ambientes en los cuales quien aprende quiere hacerlo y busca hacerlo, lo cual se logra sólo cuando se disfruta. Por esto el juego como experiencia creativa debe tener un espacio que lo privilegie y este es la ludoteca.

4.3 Papel del docente en la ludoteca

Un factor fundamental en la *Ludoteca Escolar* lo constituye la actitud de los y las docentes. Son ellos y ellas los mediadores del proceso lúdico y pedagógico que se desarrolla en el espacio del juego en donde su autoridad se ve interrumpida por la libertad que la acción lúdica ofrece. Los maestros y maestras son quienes interpretan los procesos de formación, los contenidos; son quienes contribuyen a definir, con los niños y niñas, las pautas de conduc-

ta a seguir en las ludotecas; encarnan actitudes, valores y comportamientos que los niños y las niñas imitan. Son el modelo de adulto, autoridad e identidad con los que los niños y las niñas comparten cotidianamente. De sus prácticas dependen los procesos que la ludoteca ofrece a niños y niñas.

En la ludoteca, cobra relevancia y valor la palabra *maestro* o *maestra* como orientador, como facilitador, como corresponsable del aprendizaje. Hay una mutua aceptación de cada rol, siempre que el rol en el juego se asuma. No hay juzgamiento, hay acompañamiento; no hay calificación, hay cooperación; no hay verticalidad, hay horizontalidad de la relación.

El maestro y la maestra es un par en el juego, que explora todas las posibilidades del juego y del espacio con los niños y las niñas y aprende de ellos. El maestro, por su experiencia y conocimiento, evidentemente sabe cosas, pero en la ludoteca no trata de dar las soluciones sino que procura que el niño o la niña las descubra, las vivencie, las explore; incluso en esta dinámica ambos lo pueden hacer.

En la experiencia vivida con los 16 colegios, una de las preocupaciones de los docentes ha sido la de cómo cuidar los juguetes y la ludoteca en los ambientes formales de aprendizaje. Generalmente se parte de la errada disyuntiva pedagógica de contraponer la enseñanza y el juego. Sin embargo, ambos fenómenos pueden ser considerados complementarios si se aceptan las restricciones y posibilidades que cada uno le plantea al otro.

Lev Semiovitch Vygotsky²⁵ afirma que: «Desde la perspectiva sociocultural, la posibilidad que tienen, tanto el juego como la enseñanza, de generar zona de desarrollo próximo, permite conciliar la relación entre juego y trabajo escolar y situar al juego en el contexto de la enseñanza». El juego les proporciona al niño y a la niña un marco amplio para los cambios y la toma de conciencia, ambos aspectos involucrados en los procesos instructivos. Por su parte, la enseñanza asume como punto de partida las experiencias de los niños y de las niñas y tiene por objeto ampliar y enriquecer este campo de experiencias.

Es aquí en donde la presencia del maestro o maestra se puede dar desde cuatro lugares, así:



- El maestro y la maestra en el juego permiten movilizar el papel jugado y superar la *ritualización* del rol. Comparten el guión que se desarrolla al jugar y, según la edad de los niños y de las niñas, es quien lo sostiene en el tiempo y le agrega elementos que difícilmente aparecerían espontáneamente. De este modo, amplía el contexto de significado con el que los niños y las niñas desarrollan el juego.
- La segunda forma de intervención se da en la mediación que surge de la disponibilidad de los objetos lúdicos o juguetes y en el tipo de consignas que movilizan la acción frente a ellos. Según sean sus características, la forma en que se presentan (en su diseño, cantidad o calidad) y el contexto en que se los sitúa. Es necesario para esto tener claridad sobre los tipos de juguetes, sus formas de uso, su aporte pedagógico y las variables que ofrece. Para ello, es necesario tener un proceso de capacitación referente a los juguetes y su uso, además de formación respecto al juego, a la lúdica, al desarrollo de aprendizaje desde el juego, a la gestión y operación de la *Ludoteca Escolar* y al contexto teórico y conceptual que la constituye.
- Un papel importante del docente será no sólo jugar sino '*saber jugar*'. En estos casos, el maestro y la maestra

²⁵ Vygotski, L. El juego en el desarrollo del niño. En Vygotski, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Ed. Crítica.

tra actúan como el jugador experto que verbaliza la regla a medida que se juega. La presencia del educador o de otro niño u otra niña que sepa jugar resulta necesaria para «tender puentes» entre el juego y la regla en él. Cuando esto no sucede es difícil ayudar a los niños y a las niñas a establecer las conexiones que requiere la propuesta pedagógica. Es necesario aclarar aquí que los niños y las niñas no aprenden las reglas porque el maestro o la maestra las verbalice ante ellos y ellas, sino porque las juega junto con ellos. Es un *'saber hacer'* más que un *'saber decir'*.

- La innovación como respuesta a una necesidad educativa, a una incomodidad o a una insatisfacción con algunos aspectos de la vida escolar. En este sentido, las acciones innovadoras no son más que propuestas para transformar la realidad educativa. La ludoteca como propuesta innovadora en la dinámica institucional, requiere de un docente que no tenga miedo al cambio, suficientemente comprometido con el proceso de formación de sus estudiantes y altamente capaz de disfrutar el juego y todas sus posibilidades y, especialmente, con la mirada atenta a los indicios que el juego dé al desarrollo educativo y aprendizaje de los niños y las niñas.

«La presencia del maestro en el juego no es simplemente la de observar o monitorear lo que sucede. Cada tipo de juego, requiere un modo de mediación

diferente y obliga al educador a pensar en términos de las posibilidades cognitivas que el juego le está suponiendo al niño. La escuela, en este sentido, enriquece el juego espontáneo y genera la posibilidad de jugar más allá de las posibilidades evolutivas de los niños pequeños.»²⁶

4.4 Guías pedagógicas y metodológicas

Una **propuesta metodológica** bien estructurada puede ser entendida como un proceso que tiene un punto de inicio individual, que es horizontal, incluyente y flexible, que respeta el contexto y el ritmo del grupo, que permite involucrar a cada participante, que está *permeado* por el aprendizaje constante y continuo (no necesariamente de contenidos académicos) y que hace que los niños, niñas o adultos se identifiquen por su forma de ser y hacer y se relacionen en igualdad de condiciones, para terminar en un punto de cierre provisto de una creación y un compromiso colectivo, en el que la reflexión acompaña y pregunta sobre lo que va pasando en el juego. Se trata, entonces, de tener claridad sobre cómo enseñar desde el juego, qué medios se van a poner al alcance del niño y de la niña, qué situaciones se deben favorecer, cuáles no, cuándo poner normas a la estadia en la ludoteca o cuándo recoger lo aprendido con los niños y las niñas.

Frente a la **propuesta metodológica** surgen, entonces, otras preguntas sobre el quehacer de los docentes: ¿qué es lo que debemos hacer en el juego?, ¿cuándo hacer que termine el juego?, ¿qué características tiene el grupo que viene a jugar? ¿cuáles son sus intereses, edades?, ¿cómo crear compromisos que no sean académicos?... Hay una posición unánime frente a estas preguntas y no es otra que la que permite vislumbrar la relación del juego con la organización, con el asombro, con el asumir reglas, con los aprendizajes sociales, cognitivos y comunicativos que genera y, desde allí, la posibilidad de encontrar un sentido amplio en el desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes, no sólo como instrumento didáctico, sino como experiencia vital formadora. Por lo tanto, la injerencia del docente será



mínima y su participación se dará desde la posibilidad que él o ella también tienen de jugar.

Una actividad que se desarrolle en la ludoteca, será un proceso metodológico que trasciende el paso a paso, que relaciona al docente con el estudiante como pares, que encuentra en el juguete una herramienta y un medio de posibilitar experiencias, que visualiza un contenido con sentido y significado particular y subjetivo y que, finalmente, permite una organización de acciones para acompañar y no para manipular el juego.

Esta propuesta metodológica debe ser integral y sin rupturas, con la propuesta de tres **momentos** estrechamente relacionados entre sí, fortalecidos en la construcción individual, grupal y colectiva y *transversalizados* por la reflexión constante. Es en esta particular característica en donde la actividad de la ludoteca cobra su papel formador. Dichos momentos se convierten en una guía, porque la verdadera esencia de jugar y compartir en el juego, se consigue desde la concepción de '*dejar aprender a jugar*' y no necesariamente '*enseñar a jugar*'. Veamos esta guía que sólo tendrá resultados reflexivos si los vivenciamos y hacemos vivenciar entre niños, niñas y adultos.

ENCUENTRO: Este momento permite crear un contexto de confianza entre los estudiantes y el docente; hay un reconocimiento de sí mismo, del otro y de los otros. Ese reconocimiento del otro como semejante, instaura una relación democrática y participativa, en donde cada quien se apropia de un lugar y permite dar lugar a los otros. En este momento algo se transforma en el espacio y en el ambiente, la relación se estrecha y el reconocimiento del otro se da desde su legitimidad.

CREACIÓN Y CONSTRUCCIÓN: Este es el momento en que el niño, la niña y el docente empiezan una creación propia e individual, una apropiación y disfrute personal que les permite el ingreso, a través del juego, al mundo de lo simbólico, una región en donde el ser humano accede a una conciencia de sí, del otro y de lo otro. Es por esto que a partir de la creación individual se inicia una relación grupal y después colectiva, en donde entre todos se experimenta un juego único, que permite añadirle mayor riqueza, mayor complejidad y mayor disfrute.

ACUERDOS Y COMPROMISO: El tercer momento se caracteriza por la tranquilidad, el regocijo, las sen-

saciones que se ponen en evidencia y se explicitan los sentimientos que se manifiestan, las preguntas que permiten dar respuestas, la confianza que se consolida y la posibilidad de reflexionar frente a lo sucedido durante el juego. Este momento permite crear un compromiso en cada uno y un compromiso con los otros, que se orientará hacia la convivencia.

Los tres momentos que propone el proceso metodológico se verán irrumpidos continua y necesariamente por la **reflexión**, cuyo principal objetivo es generar en los niños, niñas y docente la posibilidad de asumir, aprender, reaprender, aclarar y pensar en las propias acciones en relación con las del otro. De no hacerse un proceso reflexivo dará igual permitir o no permitir el juego.

Una actividad en la ludoteca no puede ser un espacio para el caos ni para permitir acciones agresivas frente a los otros. Si el juego requiere de gritos, se grita; si requiere que saltos, se salta; pero nunca esto va a servir para que nos encontremos frente a los otros con agresividad y situaciones violentas. «Es claro que si dentro de nuestros procesos de socialización la violencia se inscribe como la única forma de solucionar los conflictos y en nuestros cotidianos, familia, escuela y calle, los niños y las niñas aprenden a solucionar las diferencias con sus semejantes a partir de la burla, el desprecio, la *minusvaloración*, el golpe, el grito, el insulto, estas serán las mismas formas que utilizarán y reproducirán cuando sean adultos, agravadas en muchos casos por el deseo de venganza frente a un conflicto que se acrecentará sino se sana de raíz».²⁷

Una guía metodológica y pedagógica, más que convertirse en una planeación rigurosa para direccionar el juego de los niños y de las niñas, se propone como una herramienta para el docente, que si bien concibe la ludoteca como una importante oportunidad, también es verdad que le causa cierto escozor la entrada a un espacio de libertad y de juego en donde el dominio y la autoridad del maestro se ven desplazadas por la libertad y espontaneidad que el juego le da al niño y a la niña.

26 Sarlé, P. Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Piados, 2006.

27 Schmidt F., Friedman A. Solucionando Creativamente los Conflictos de la Niñez. Grace Conritro Abrams Peace Education Foundation, Inc, Miami: 1995.

5. El derecho de los niños, las niñas y los adolescentes respecto al juego y la lúdica en el Distrito



Las *Ludotecas Escolares* se han constituido en espacios donde se permite el juego y se recobran las numerosas posibilidades para el desarrollo humano e infantil, donde se evidencia la horizontalidad en la relación con el docente y la comprensión más clara de los comportamientos de los niños y de las niñas. Por tanto, se convierten en experiencia fundamental para incluir desde lo institucional, en lo cotidiano, el juego como derecho de los niños, las niñas y los adolescentes.

Sin duda, esto hace parte del ‘*impacto*’ que han tenido las *Ludotecas Escolares*, entendiéndolo como el término que expresa el efecto o el cambio de situación a partir de una acción o de un proyecto, es decir, «la alteración positiva o negativa en la calidad de vida del ser humano, resultante de una actuación»; podemos afirmar que las *Ludotecas Escolares* en el Distrito, como proceso y parte de las dinámicas institucionales, han contribuido en la mejora de la calidad de vida de sus usuarios y usuarias. Los niños y las niñas han logrado claridad frente a su uso, sentido de pertenencia con el espacio, comprensión de factores convivientes como el bien común y, fundamentalmente, han podido acceder a un espacio más allá de la concepción física del término, en el que el niño y la niña descubre y apropia otras formas de relación con el maestro y la maestra y con sus pares en el juego, en el que expresa sus emociones y sentimientos de manera libre y autónoma, en el que fantasear e imaginar les permiten crear. Ahora, si afirmamos que se dan esas transformaciones en los niños, las niñas y los adolescentes y que sus relaciones cambian, es porque los y las docentes las replantean, las hacen más libres y espontáneas en el espacio de la ludoteca y este hecho va permeando otros lugares y relaciones en la vida escolar.

Para referirnos de manera más certera a estos cambios suscitados en los colegios distritales alrededor del mismo, es necesario remitirnos a los resultados de la observación, registro y análisis que realizó la Corporación Día del Niño, en convenio con la Secretaría de Educación Distrital, durante el periodo de abril a noviembre de 2007, en el acompañamiento realizado a las 16 instituciones que cuentan con *Ludoteca Escolar*, con el aporte de maestros y maestras, directivos, niños, niñas y padres y madres de familia.

Las evidencias de los avances construidos en las *Ludotecas Escolares* sirven como cimiento para la organización de acciones en otras instituciones educativas públicas y privadas, así como en las entidades del Estado y de la sociedad civil del Distrito, interesadas en promover el juego como derecho y posibilidad de aprendizaje para niños y niñas.

5.1 Análisis diarios de campo de la *Ludoteca Escolar*

En el diario de campo, los y las docentes describen los principales aspectos de la sesión de juego con los niños y las niñas; este instrumento recopila el sentir del maestro y de la maestra desde su *saber anterior*, así como de lo aprendido y reflexionado en el proceso de formación y acompañamiento. Algunos elementos que aporta su análisis se presentan a continuación.

- Sobre la forma como se organizan los juegos y juguetes, se plantea que la distribución de los rincones, de acuerdo con las metodologías ESAR²⁸ e ‘Inteligencias Múltiples’ de Howard Gardner²⁹, muestran una preferencia por el uso del *rincón de reglas* y a continuación el de *símbolos*. La organización de la ludoteca por rincones de juego es un acierto, pues plantea un orden y motiva a tomar decisiones. Otro de los rincones preferidos fue el de la *lectura*, que es apreciada por niños y niñas en dos extremos: los que se motivan a leer por lo acogedora que resulta una especie de biblioteca en una ludoteca, y los que manifiestan su desagrado por leer mientras podrían estar jugando con todos esos elementos que tienen a su alcance. Esto se mitiga si los libros son *motivantes*, y los de la ludoteca les resultan muy atractivos. Las dinámicas que permite realizar la ludoteca facilitan la integración entre lectura y escritura y aumentan los niveles de atención de los estudiantes.
- El estado emocional de los niños y de las niñas al participar en la ludoteca demuestra un gran sentido de pertenencia con el sitio y los juguetes; están felices, disfrutan especialmente de la actividad de la lectura, intercambian conceptos sobre reglas, pues deben establecerlas para poder jugar y, una vez establecidas, las respetan.
- Los juegos y juguetes generaron en muchos niños y niñas una experiencia ‘*mágica*’, porque sólo los habían visto en la televisión. Se mantienen alegres y espontáneos. Muchos niños agresivos, en la ludoteca tienen un comportamiento contrario. «*Me sentí maravillada por la carga emotiva imprimida a los monólogos y la variación en la temática, ya que abarcó otras expresiones como el canto*», expresa una docente durante la sesión realizada en la ludoteca.
- Durante el desarrollo del juego, libre o dirigido, hay evidentes manifestaciones de actitudes que no son fácilmente apreciables en otros contextos es-

colares, como alegría y efusividad, agresividad, ansiedad -especialmente en la primera sesión, en la que no conocen ni han tocado todos los elementos que en las demás sesiones van teniendo la oportunidad de manipular y disfrutar-. En la ludoteca se presenta, a través del juego, la creación de reglas por parte de los estudiantes, que se tornan propositivos, muestran iniciativa para seleccionar *rincones* por gustos y replican las enseñanzas de sus maestros cuando estos establecen desde el inicio unas normas para todo el grupo.

- La ludoteca, a diferencia de otros espacios escolares, les ofrece a los niños y a las niñas la tranquilidad de ver sus debilidades sin sentirse *presionados* «por si les dan o no una *carita feliz*». Genera en los niños y las niñas la posibilidad de desinhibirse, pues todos se sienten en un ambiente lúdico y por imitación es más fácil expresar sin '*penalizaciones*' sus emociones (contrario a lo que pasa en el aula que es un ambiente académico que en cierta forma los coarta y *penaliza* sus errores). Se crea confianza, lazos de amistad, el grupo se oxigena, se relaja, se tranquiliza, lo disfruta y pasa un momento muy alegre.
- Como lugar y espacio, la ludoteca es para los niños y las niñas, un lugar fantástico para divertirse, que les produce felicidad y asombro, alegre y armónico, que les permite explorar y soñar, el lugar más agradable del colegio, es una hora feliz y el espacio preferido por el grupo, un lugar saludable y recreativo que -sin excepción- quieren visitar con más frecuencia. Do-

centes y estudiantes comprueban, estando en la ludoteca, que aprender es muy fácil si se trabaja con alegría. Según esta observación, el espacio lo configuran el niño y la niña al jugar y va más allá del espacio físico; se determina un contexto, un alcance, un movimiento, unas emociones que tienen lugar en el *ahí* y en el *ahora* cuando se juega.

Ahondando en la lectura del diario de campo, los y las docentes adjudican a la ludoteca una serie de características y funciones trascendentales en el aprendizaje, a saber:

- El lugar se presta para que la **atención** se centre mejor.
- Jugar en la ludoteca facilita el que los niños y las niñas tomen **decisiones**; por ejemplo, agruparse, qué tipo de actividad realizar, en qué forma van a jugar y con cuáles elementos, maneras de turnarse... la ludoteca les facilita proponer estrategias, encontrar formas de proceder.
- Al seguir **instrucciones** o crearlas, se motiva en los niños y en las niñas un proceso creativo y de atención, pues el juego es el centro de sus acciones y así lo entienden; por lo tanto, niños y niñas aumentan notoriamente su nivel de participación, aporte, y concentración en la explicación que les dará introducción al juego.
- Se fortalece la **creatividad** en los niños y en las niñas cuando toman su clase de cualquier asignatura den-

28 Es un sistema de organización y clasificación de los juegos utilizado en las ludotecas en el mundo, desarrollado por la canadiense Denise Garon, que permite disponerlos de acuerdo con las posibilidades y preferencias de los niños y de las niñas, teniendo en cuenta las características de su estado de desarrollo. De esta manera, se dispone de cuatro espacios o áreas de trabajo, así: juegos de ejecución o ejercicio, orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz; juegos simbólicos, que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores; juegos de armar, que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma, colores; juegos de reglas simples y complejas, que promueven la interiorización y el valor de las normas.

29 Es otro modelo de ambientes lúdicos pedagógicos de organización y clasificación de los juegos utilizado en las *Ludotecas Escolares*. La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la «capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas».

Hasta la fecha, Howard Gardner y su equipo de la Universidad de Harvard han identificado ocho tipos distintos:

- Inteligencia lingüística, La que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.
- Inteligencia lógica-matemática, la que se utiliza para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que la cultura occidental ha considerado siempre como la única inteligencia.
- Inteligencia espacial, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones; es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos o los decoradores.
- Inteligencia musical, es aquella que permite desenvolverse adecuadamente a cantantes, compositores, músicos y bailarines.
- Inteligencia corporal-cinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.
- Inteligencia intrapersonal, es la que permite entenderse a sí mismo. No está asociada a ninguna actividad concreta.
- Inteligencia interpersonal, la que permite entender a los demás; se la suele encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.
- Inteligencia naturalista, la utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

tro de la ludoteca, pues cuentan con materiales diversos, relacionables entre sí.

- El juego **empodera** a quienes juegan, de acuerdo con sus habilidades, porque las requiere y facilita su fortalecimiento en los aciertos y no en las dificultades o debilidades.
- Usar el material de la ludoteca permite **afianzar conceptos** de diversa naturaleza, sin que esto implique dejar de disfrutar, gozar y entretenerse.
- La ludoteca permite un espacio de juego y aprendizaje, lo cual los **motiva** mucho.
- «La ludoteca debe ser un espacio pedagógico permanente para el disfrute y conocimiento de los niños y de las niñas, en el cual conjuguen socialización, aprendizaje, exploración, **afectividad**, roles sociales y familiares y aprendizaje y afianzamiento de los valores y **derechos humanos**», afirma el docente de música John Santacruz.
- Los estudiantes en el juego acogen y manejan elementos de realidad (por ejemplo: «practicaron la compra venta»).
- En la ludoteca, los niños ‘interactúan’ generando conocimiento.
- La ludoteca es más que un espacio, es una propuesta desde la cual alcanzar los intereses de los niños y de las niñas, generados desde cualquiera de las asignaturas.
- Cuando los niños y las niñas conocen de antemano de boca del docente en qué consistirá la actividad que van a tener en la ludoteca, el nivel de expectativa logra en ellos una mejor organización previa. Si además dos o tres asignaturas relacionan sus contenidos entre sí, articulados a la ludoteca, los resultados son altamente *motivantes* y muy satisfactorios para el mismo docente (caso del Colegio Porvenir, en donde el grupo vio un video en la ludoteca, que posteriormente sería representado en artística con materiales de desecho).
- El uso de la *Ludoteca Escolar* ha facilitado en los y las docentes una autorreflexión sobre su quehacer y su rol de orientadores y formadores desde el JUEGO.
- Como maestro o maestra se debe tener un mayor nivel de apropiación de los elementos de la ludoteca para enriquecer las sesiones.
- Es necesario el acompañamiento del docente para interpretar las instrucciones de los juegos. De otro modo, hay molestia en los niños y niñas por no comprenderlas.
- La ludoteca complementa y dinamiza el manejo de pensamiento lógico-matemático y de comprensión y atención.
- Aunque no conozcan los juegos, los niños y las niñas asumen como un reto el conocerlos y así los pueden disfrutar. Esto hace surgir habilidades y talentos (en una sesión en el Colegio Monteblando, la docente destaca la importancia de que cada niño y niña identifique su agilidad en el cálculo, y cómo los niños y las niñas que tienen carencias e inseguridades se sienten felices al comprobar que también pueden hacerlo).
- Algunos docentes han encontrado la forma de relacionar de una manera muy interesante para sus alumnos los temas de sus asignaturas, fomentar los valores sin hacer alusión verbal a ello, sino proporcionando todos los elementos y facilidades de apropiarse del ambiente que les permite vivir una experiencia significativa, en la cual interiorizan el mensaje presentado.
- La creatividad también se incrementa en las docentes al proponer juegos, apartándose un poco del hecho de simplemente seleccionar uno de los existentes. El juego no es un paquete o caja, sino que se crea, se hace, es completamente dinámico (por ejemplo: *el juego del caracol* que creó una docente utilizando los cojines).

5.2 Sistematización encuestas aplicadas a los actores del proceso

La aplicación de las encuestas a los diferentes actores participantes del programa de *Ludoteca Escolar* en los 16 colegios distritales, ha permitido reconocer los efectos causados, las experiencias surgidas en cada contexto, los alcances, imaginarios y potencialidades de un proceso que se gesta día a día, con la cooperación de directivos, docentes, padres, madres, niños y niñas, como se refleja en el análisis de las respuestas que presentamos a continuación.

En la aplicación de las encuestas se desarrollaron tres fases:

1. Recolección de información.

2. Lectura y análisis de los documentos presentados por los docentes.
3. Tabulación, sistematización y análisis de la información.

Total instituciones educativas encuestadas	14
Total niños y niñas encuestados	70
Total docentes encuestados	61
Total padres y madres encuestados	16
Total directivos encuestados	16
Promedio de niños y niñas que visitan la ludoteca por colegio	710
Grados que mayormente la aprovechan	Preescolar, primero, segundo y tercero

Resultados no cuantificables de las encuestas:

- En voz de los directivos, es ventajosa la existencia de una *Ludoteca Escolar* en los colegios, por cuanto existe un espacio donde el juego, como experiencia esencial para el desarrollo integral, se ejerce de manera libre y autónoma y, fundamentalmente, se permite una práctica pedagógica renovadora y significativa que ayuda de manera sobresaliente al proceso pedagógico, pues «los niños y las niñas aprenden como les gusta: jugando».

La ansiedad y el estrés de los docentes frente a la responsabilidad de manejar, organizar, proponer actividades y responder por su organización y conservación, ha ido disminuyendo paulatinamente y se ha pasado de un fase de no utilización del espacio a una organización de horarios y actividades concertadas en grupo.

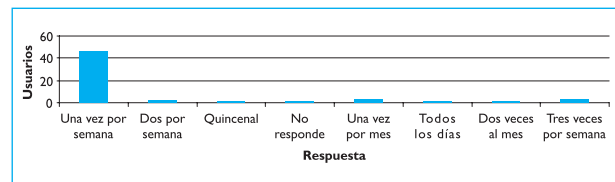
- En esta etapa, la mayoría de los docentes participantes del proceso consideran que se ha facilitado el compartir entre compañeros y compañeras, situación que poco sucedía en el aula, al igual que demuestran su espontaneidad en sus relaciones con los otros. La creatividad y la expresión de emociones también han sido ganancias en todo el proceso. Encuentran en la ludoteca una herramienta importante para hacer más agradable el proceso de enseñar y aprender.
- En los niños y las niñas se devela un proceso de pertenencia que contrasta con la ansiedad inicial por entrar a un espacio lleno de estímulos y de elementos atrayentes. Hoy, se puede evidenciar en sus respuestas la satisfacción y alegría por contar con un espacio de juego en el cual este se privilegia por encima

de los contenidos de tipo académico. Particularmente los elementos, juegos y juguetes que permiten representar roles y crear símbolos son los de su mayor interés, lo que desde la evolutiva es normal ya que proyectan sus deseos de etapa jugando a la *mamá*, a *hacer comida*, etc., y además aprenden temas propios de otras áreas, como matemáticas, ciencias, etc.

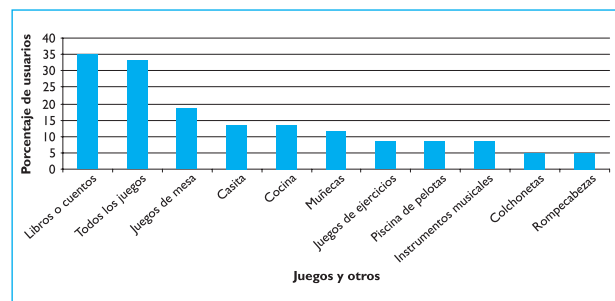
- Los padres y madres de familia, por su parte, aún no han sido involucrados en los procesos adelantados en la ludoteca. Aún es incipiente su vinculación; sin embargo, conocen su existencia gracias a la información que les dan sus hijos e hijas y en algunos casos los docentes. A pesar de esta ausencia, desde su percepción, consideran positivo que sea un espacio como la ludoteca la que permita el juego en la institución, más allá del recreo.

Resultados cuantificables:

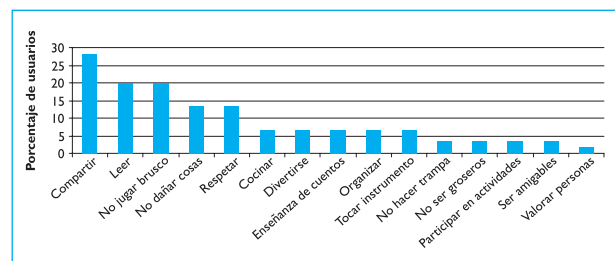
1. Periodicidad de asistencia de los niños y de las niñas a las *Ludotecas Escolares*:



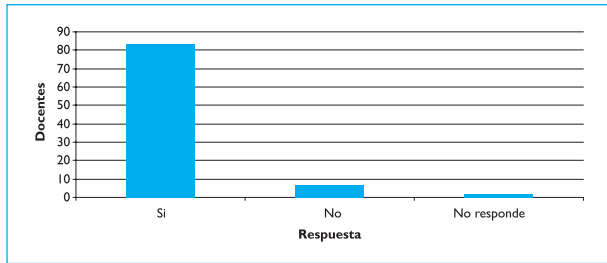
2. Actividades preferidas por los niños y las niñas en la *Ludoteca Escolar*:



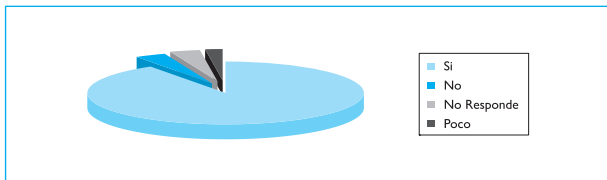
3. Qué han aprendido en la *Ludoteca Escolar* (respuestas dadas por los niños y las niñas):



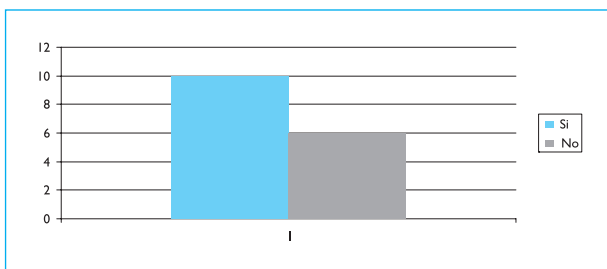
4. Los niños y las niñas piden ir más a la *Ludoteca Escolar* (según el docente):



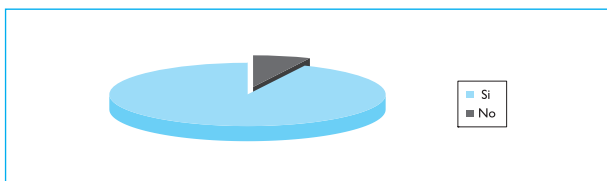
5. La *Ludoteca Escolar* ha permitido el afianzamiento de metodología lúdica en el trabajo con el grupo (según el docente):



6. Conoce la *Ludoteca Escolar* (respuesta de padres de familia):



7. ¿Considera que la existencia de una *Ludoteca Escolar* es positiva para la formación de su hijo o hija? (padres y madres de familia):



5.3 Formas de juego o cambios en el juego observadas y registradas a través del taller tipo

Para determinar su percepción y manejo del espacio, se diseñó y aplicó un taller tipo en seis de las 16 instituciones educativas vinculadas al programa, a manera de muestreo, en el que tomaron parte niños y niñas de las correspondientes ludotecas. Los resultados del mismo se pueden apreciar en las respuestas que se dan a las siguientes preguntas:

¿Qué cosas expresaron los niños y las niñas en los diferentes momentos evidenciados en el uso de la *Ludoteca Escolar*?

Durante las primeras visitas realizadas a la ludoteca, los niños y las niñas manifiestan situaciones como: «*nos puso a hacer ejercicios, a jugar juegos de reglas, a bajar y subir pelotas, a no pasar los juguetes de una zona a otra. Nos gustaron los juegos de reglas, de ejercicios*»; «*el primer día no nos gustó, pues no nos dejaron jugar, ni coger los instrumentos por que todo estaba arreglado y dañábamos las cosas si las cogíamos, y nos pusieron a leer*». Otras situaciones que se manifestaron fueron: «*el primer día cambiaba de juego*».

En contraste con las primeras experiencias, a partir del mes de julio de 2007 se han presentando situaciones como: «*Nos dejaron jugar en todo; con los cojines; los juegos de reglas*»; para la segunda representación mencionaron que les gustó jugar con muñecas, compartir con amigos, el gimnasio, *jenga*. Igualmente, dijeron que no les gustó «*que nos tuvimos que ir rápido, que la persona que nos atendía nos regañó mucho*».

El juego libre ha sido una ganancia paulatina, que se da con mayor temor en el docente que en las verdaderas causas que lo generan. Los niños y las niñas han ido apropiando el espacio y el juego dirigido ha ido cobrando un lugar importante.

¿Qué cambios se lograron observar en las dos visitas representadas?

Durante las primeras sesiones, los niños y las niñas que en un principio se mostraban desordenados, hoy juegan tranquilamente, se ha superado la ansiedad y la experimentación y manipulación de todos los juegos para enfocar la atención en algunos y desarrollar un verdadero juego. Los niños y las niñas, que por lo regular son calificados de desordenados, en la ludoteca actúan tran-



quilamente y logran centrar su atención en los juegos de reglas o en aquellos que son de su interés. Situaciones como compartir, que son tan poco frecuentes en el aula, en la ludoteca es casi una constante; ejemplo: se comparte en el juego de la *cocina* porque cada uno asume un rol y se le facilitan los elementos para hacerlo.

Otro cambio evidente es la integración de géneros. Tanto los niños como las niñas se involucran, sin restricciones, en el juego, lo que no sucede en el recreo, donde los niños actúan y escogen sus juegos de manera independiente de las niñas.

¿Cuáles han sido los cambios en el uso de los juguetes y en las propuestas de juego?

En las primeras sesiones de juego, los niños y las niñas cambiaban constantemente de un juego a otro; el uso del libro únicamente se da para oírlo y los juegos de ejercicios se prestaron para situaciones de agresión. Hoy por hoy, se asume con mayor facilidad el juego en grupo, hay mayor interés por la lectura y sigue siendo constante el uso de la *casita* o de los juegos que les permiten asumir roles.

Es evidente el sentido de pertenencia frente al espacio, pues aunque se siguen presentando juguetes maltratados o dañados, esto ha sido un comportamiento que se ha modificado y puede decirse que es mayor el grado

de preocupación frente al desgaste o desaparición de un juguete como parte del bien común.

Es importante que en los juguetes de roles no siempre la función que tiene el juguete en sí mismo es asumida igual por el niño o la niña; al contrario, ellos la modifican, adaptándola a su propio desarrollo del juego.

¿Cuál ha sido el papel desarrollado por los docentes?

El rol de los docentes en el primer periodo fue pasivo, de observación, de seguimiento a los grupos, de organización y distribución de los mismos; después de lo cual su presencia fue de supervisión hacia el «buen uso de los juguetes». En algunos casos, la ludoteca y su acceso a la misma han sido utilizados como premio y castigo. Los niños y las niñas aún no perciben ni sienten que el docente juega con ellos, pero sí que los controla y les indica cómo hacerlo.

En contraste, para las siguientes sesiones, el docente ha modificado su rol en el juego, pero de manera muy lenta; hay integración al jugar, en situaciones como la lectura y, por supuesto, en el juego dirigido. El juego libre, aunque se ha dado con mayor frecuencia, sigue causando temor al docente. Hoy por hoy, los niños y las niñas ven en los docentes cuando están en la ludoteca a una persona mucho más amigable, más *compañera/o* y menos *directiva*, aunque aún el camino por recorrer al respecto es largo.

Es claro que la comprensión del juego y de sus posibilidades y atributos es paulatina y va más allá de la comprensión conceptual o teórica.

5.4 Observación de las formas de juego o del uso pedagógico de la Ludoteca Escolar desde el acompañamiento

- Jugar es una experiencia y acción vital, cuya principal característica es la libertad y el disfrute. Esto es evidente cuando los niños y las niñas apropián un espacio más que físico y lo transforman de acuerdo con su interés, con sus deseos, con su fantasía y con la posibilidad de crear que el mismo juego tiene. Sin duda, esto se ha logrado en las *Ludotecas Escolares*, pues no requiere permiso ni autorización del docente, sino que simplemente se da, a partir del deseo del niño, de la niña o del grupo, de jugar, aún si los factores externos lo impiden.
- Los y las docentes han ido apropiando la metodología que dentro de la ludoteca les permite marcar momentos. El momento inicial de encuentro se suele utilizar para recordar normas de conducta y seguimiento a las reglas de organización durante y después del juego; aún hace falta afianzar el proceso y avanzar hacia la interiorización de un encuentro que parta desde la esencia misma del juego. Es decir, el encuentro se está dando desde los comportamientos, no desde la invitación hacia el juego.
- Se ha orientado el juego como medio (para integrarse, para fomentar valores, para aprender); falta aún recorrer camino hacia el juego como fin.
- Muchas de las reflexiones que el y la docente llevan a cabo con los estudiantes se dirigen hacia el manejo y cuidado de los elementos físicos de la ludoteca, pero ¿y de los elementos didácticos, pedagógicos, lúdicos que se generaron en los niños y las niñas, qué? Esto contrasta con otras observaciones, en las que los y las docentes orientan la reflexión a descubrir qué traen consigo los juegos (normas, turnos, respeto). En algunos docentes se ve una sintonía entre la comprensión de la manera en que juegan los niños y las niñas y el intento de proporcionarles y orientarlos hacia esos elementos de fantasía implícita en el jugar del niño y de la niña.
- Hay una evidente preferencia de los y las docentes por el juego dirigido, pues les permite mejor organización y es más claro en sus propósitos. Esto puede constituirse en una afirmación, pero también en un cuestionamiento acerca de si aún falta conocer en profundidad lo que es el juego libre, y a la vez preguntarse si el juego libre, dentro de una ludoteca, tiende a transformarse en juego dirigido, bien sea por los líderes que van surgiendo en la dinámica o por la orientación que le dan los docentes. Se experimenta que en el juego libre se pierde atención y un poco del propósito lúdico-cognitivo.
- Aunque en una pequeña proporción, entre los docentes se ha dado la aplicación de una guía metodológica; esto puede obedecer a que la integración entre los contenidos temáticos de las asignaturas y las actividades que los refuercen en la ludoteca, aún no están articulados en el juego, pero se dan asomos de crear propuestas de juego que requieran menos elaboración o a la necesidad de familiarizarse con su aplicación de una manera sistemática, entre otros.
- Es importante observar que cada vez más son los mismos niños y las niñas quienes proponen las reglas de juego. Esto genera en ellos y en ellas autonomía y organización y al mismo tiempo les va enseñando a tener objetivos concretos con los cuales interactuar. A partir de un juego libre que incluye recorrido por la ludoteca, ellos y ellas proponen y ‘programan’ su siguiente actividad. Cada vez más el y la docente es el protagonista, aunque es necesario señalar que esto es y será un proceso a largo plazo.
- La ludoteca es un espacio inacabado, en el sentido de que los niños y las niñas la exploran y van descubriendo cada elemento que les interesa. Tal vez no la ven como una totalidad aún, sino como la posibilidad de estar cerca de ciertos juguetes y en la medida en que juegan, la van integrando a sus procesos de desarrollo.

6. Guías pedagógicas y metodológicas



A continuación presentamos 13 modelos de guías pedagógicas y metodológicas construidas por los docentes en el proceso de acompañamiento a la *Ludoteca Escolar* 2007, adelantado por la Corporación Día del Niño en el marco del convenio suscrito con la Secretaría de Educación Distrital.

‘LA FERIA DE LAS COMPRAS’

Colegio Nuevo Chile
Ludoteca Escolar ‘Castillo de los Sueños’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘La feria de las compras’
Duración	55 minutos
Grado	Estudiantes entre 5 y 8 años de edad
Número de participantes	45
Materiales requeridos	Canasta de mercado, cajas registradoras, dinero (si no lo hay en la ludoteca, se elabora con cartulinas, tijeras y marcadores), papel para el diseño, canastas, cajas para armar la tienda escolar, señales de ruta, propaganda para acreditar, mesas.
Objetivo de la actividad	Mediante esta actividad se busca poner en funcionamiento la capacidad asociativa de los grupos, bajo un fin común. Fomentar la autonomía grupal, al establecer cada grupo sus propias funciones. Asumir el rol asignado con todas las características propias de este. Brindar un espacio claro de creatividad para vivir el momento al que se invita.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	Se da la bienvenida a la ludoteca, explicándole al grupo que vamos de compras. Se organizan dos grupos: quienes van a comprar y quienes van a vender. En la mitad del tiempo, se deberán invertir los papeles entre vendedores o vendedoras y compradores o compradoras.
Creación y construcción	Quienes van a comprar, deben elaborar el dinero o buscarlo en alguno de los juegos de reglas de la ludoteca. Quienes van a vender deben organizarse para distribuir los elementos de la tienda, los estantes, la propaganda, ubicar el nombre del establecimiento, identificar cargos en la tienda, etc. Se establecen las normas generales de juego: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las normas que cada grupo elabore • Asignar cargos • Clasificar productos • Ordenar todo el material que corresponda

	<ul style="list-style-type: none"> • Darle al dinero un manejo para adquirir productos • Otorgarle un valor a cada producto • Respetar los turnos • Ejercer a plenitud los roles escogidos • Ser honestos y honestas en el manejo del dinero • Comprar sólo lo que se necesite • Ser responsables <p>Luego de haber organizado materiales y roles, los dos grupos empiezan a interactuar con las normas establecidas.</p>
Cierre	<p>Al finalizar el juego, se organiza todo el material y, en círculo, se reúne todo el grupo. Se propicia una reflexión para que todas y todos tengan la oportunidad de expresar lo que sintieron mientras jugaron, si hubo o no emoción y por qué, qué papel les gustó más: vendedor o compradora, y se les pide a ellos y ellas que formulen una pregunta al resto del grupo, con respecto a lo que experimentaron.</p> <p>Se recogen todos los aportes y se generalizan los más comunes, recordándoles que momentos como este, aunque hacen parte del ‘rol de los adultos’, ellos y ellas, JUGANDO, pueden vivir lo que los adultos viven a diario, y así entender mejor lo que hacen ‘los grandes’.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>Asumir roles es una actividad que facilita el que niños y niñas logren un contacto inicial con el resto de la sociedad y así el mundo exterior les sea más comprensible.</p> <p>Este tipo de juego facilita al interior de los grupos la participación, pues todos y todas tienen una función específica que realizar; así mismo fomenta la tolerancia y la honestidad, pues el juego empieza con la clarificación de las normas y les ayuda a asociar que el manejo del dinero requiere de un cuidado, de una actitud de sinceridad.</p>	

‘DESCUBRE A TU AMIGO’

Colegio Porvenir
Ludoteca Escolar ‘El Porvenir’

CONCEPTO	DESCRIPCION
Nombre de la actividad	‘Descubre a tu amigo’
Duración	60 minutos
Grado	Niños y niñas, de preescolar a 5° de primaria
Número de participantes	45 estudiantes, máximo
Materiales requeridos	Una piñata Tarjetas de 4 colores diferentes (azul, roja, amarilla y verde) Tarjetas blancas Cinta de enmascarar Algunos dulces Otros objetos necesarios para organizar una piñata.
Objetivo de la actividad	Integrarse con los compañeros de su grupo, identificando su nombre a través de sus características físicas, forma de comportarse, cualidades y otras situaciones que se crean convenientes.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	Después de saludar cordial y afectuosamente a cada uno, el docente les entrega dos tarjetas del mismo color, una se pegará en el pecho del estudiante y en la otra cada uno hará su descripción física, la forma cómo viene vestido o una cualidad que lo identifique. El docente animará esta actividad de encuentro y también lo realizará de igual forma como lo hacen los niños y las niñas.
Creación, construcción y reflexión	<p>El docente recoge la tarjetas escritas y las introduce en la piñata, junto con algunos dulces y las tarjetas blancas, que pueden llevar algunos premios o sugerencias de acciones en el juego. Luego, todos se ubicarán en círculo y se procederá a vendar al jugador que reventará la piñata. Una vez rota la piñata, cada participante tomará una tarjeta de diferente color al que tiene puesto sobre el pecho; el coordinador estimulará a los participantes a tomar las tarjetas blancas.</p> <p>Después, los participantes se organizarán por colores, de acuerdo con la tarjeta que llevan en el pecho y se ubicarán en cada esquina de la ludoteca.</p> <p>Luego de distribuidos, los grupos se irán turnando para tratar de localizar a las personas cuyas características tiene escrita en la tarjeta que recogió de la piñata; cada grupo dispondrá de un tiempo prudencial al final del cual cederá el turno si no logró localizar al compañero.</p>

	<p>Así irán acumulando puntos y además se irán cumpliendo las órdenes dadas en las tarjetas blancas. El juego será terminado cuando todos los compañeros sean localizados.</p> <p>Este proceso permitirá la socialización e integración del grupo, aceptando al compañero con sus cualidades y defectos.</p> <p>Al finalizar la actividad, por parejas, podrán hacer una caracterización escrita del compañero, para exponerla luego al grupo.</p> <p>En una futura reunión, cada compañero podrá presentar al grupo al otro, utilizando diferentes características.</p>
Acuerdos y compromisos	<p>Al finalizar, se propone volver al círculo inicial, respirar tranquilamente y se realizará un pequeño encuentro de preguntas para saber cómo se sintieron, qué les gustó, que no les gustó de la actividad, con quiénes compartieron más el juego y se finalizará con un compromiso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños, las niñas y el docente se comprometen a respetarse de acuerdo con su personalidad, entendiendo que la diferencia es básica en la conformación de un grupo escolar proyectado a formar comunidad.
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>Es necesario que se establezca un acuerdo implícito, donde cada uno se define cómo es en su físico y forma de ser, respetando las normas del juego. Y buscando el respeto por lo que cada uno es y hace.</p> <p>Para que esta actividad sea mas efectiva, es necesario ponerla en práctica en grupos que hayan tenido algún conocimiento entre los miembros del grupo; entonces su riqueza puede aumentarse si se agregan más situaciones en las tarjetas blancas que pueden contener preguntas de evaluación sobre esta etapa o en etapas anteriores.</p>	

‘SOÑANDO CON EL CAMPO’

Colegio República de Colombia - Sede B
Ludoteca Escolar

CONCEPTO	DESCRIPCION
Nombre de la actividad	‘Soñando con el campo’
Duración	60 minutos
Grado	Estudiantes de cada grupo de tercero, con edades entre 8 y 12 años
Número de participantes	45 estudiantes máximo
Materiales requeridos	Juguetes y elementos propios de una granja, tales como árboles, piedras y animales, algunos de los cuales han sido previamente elaborados por los niños y las niñas en una actividad de manualidades, utilizando diferentes materiales de deshecho
Objetivo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar al niño y a la niña en el conocimiento y disfrute del paisaje natural, representando diferentes roles de la vida en el campo. • Socializar el conocimiento y las experiencias sobre los seres bióticos y su relación con el entorno natural.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Después de dar una cálida bienvenida a la ludoteca, se pide que todos se ubiquen en círculo y se queden un minuto en silencio pensando en lo importante que es la naturaleza y los animales en la vida de los hombres. Se preguntará a los niños y niñas sobre su experiencia con la naturaleza, si conocen una finca o granja, si tienen mascota y cómo se llama, etc. Luego se invita a jugar a ‘Micos y Palos’, donde, organizados por parejas y según la orden escuchada, deberán alzar al compañero así: si la orden es ‘micos a sus palos’ los niños o niñas que asumen el papel de <i>palos</i> deberán alzar a quienes hacen el papel de micos, y viceversa cuando ellos escuchen, "palos a sus micos".</p> <p>La pareja que se equivoque irá sentándose nuevamente. Seguidamente se explica a los participantes que en el campo, así como los micos y los palos, existen muchísimos seres que se relacionan entre si.</p>
Creación, construcción y reflexión	Se invita a los niños y niñas a formar grupos. Cada grupo jugará a representar una familia que vive en una granja y que realiza muchas actividades, como alimentar a los animales, sembrar hortalizas, entre otros. Para ello utilizarán los diferentes elementos y juguetes dispuestos previamente en la ludoteca.

	<p>La mayor condición es dar rienda suelta a toda su imaginación</p> <p>Se orientará a los niños y niñas para que con las plantas, animales y demás elementos con que jugaron organicen un rincón natural en el aula, decorándolo con temperas, plastilina y materiales desechables</p>
Acuerdos y compromisos	<p>Al finalizar el juego a cada grupo se le entregará un pliego de papel periódico en el que representarán en un dibujo tres normas que se les ocurra para cuidar el medio ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, se preguntará sobre qué sintieron en la ludoteca, y el docente también contará su experiencia y lo que más le gustó de todo lo realizado. • Es posible que se pueda organizar con los niños y niñas una campaña para el cuidado de su entorno; por ejemplo, el grupo que más basura recoja en un tiempo mínimo. Deberán hacer lo mismo en su hogar y en su comunidad.

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

Abordar el trabajo pedagógico en la *Ludoteca Escolar*, debe hacerse desde proyectos pedagógicos lúdicos que coincidan y se articulen con proyectos ambientales; este será uno de los senderos más adecuados para iniciar la consolidación de este espacio en la institución, pues su aporte pedagógico no tiene discusión en la medida que permite experimentar y vivenciar desde la condición esencial del niño y de la niña que es el juego, pero no debe proveer de acciones aisladas, pues de ser así su articulación con el PEI será irreal.



‘YO ME LLAMO Y SOY’

Colegio República de Colombia sede C
Ludoteca Escolar ‘Julia’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Yo me llamo y soy’
Duración	60 minutos
Grado	Niños y niñas de preescolar a 5° de primaria
Número de participantes	Máximo 40 niños y niñas
Materiales requeridos	Carteles con nombres, instrumentos musicales
Objetivo de la actividad	Reconocer los valores y cualidades de los compañeros del colegio, como características propias de la personalidad.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Con anterioridad, el docente elabora unos carteles con los nombres de los niños y niñas; a cada uno se le escribe debajo del nombre una cualidad que lo caracteriza, ejemplo:</p> <p style="text-align: center;">ELIZABETH ALEGRE</p> <p>Después de saludar afectuosamente al grupo, el maestro invita a los niños y niñas a ubicarse en círculo, a que observen y reconozcan su nombre en los carteles que se han ubicado en el centro del círculo.</p> <p>Una vez reconocidos los nombres, cada niño o niña toma el cartel y lee su nombre frente al grupo.</p> <p>El docente pregunta si alguien puede leer y si no, lo hará el docente, la palabra escrita debajo del nombre que está en otro color, si alguien la reconoce la lee y si no lo hará el docente, preguntando a los niños o niñas si lo que dice el cartel del compañero es cierto. Se continuará haciendo con cada uno de los carteles.</p> <p>Para finalizar, el maestro explica que esas palabras son cualidades que posee cada uno.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>Se les explica que se formará una orquesta y que para hacerlo se deben tener en cuenta aspectos como los que están en cada cartel; por ejemplo, ser amistosos, cooperar, ser solidarios, etc.</p> <p>Seguidamente, el docente orienta la actividad a realizar, utilizando los instrumentos musicales existentes en la ludoteca, repartiéndolo entre los niños y niñas, para ensayar la melodía de una canción conocida por ellos.</p>

	<p>El docente entona la melodía con el nombre de un niño o niña, acompañado de los instrumentos.</p> <p>Ejemplo: (ritmo musical escogido ‘la Negra Celina’) ahí viene Esperanza querida, sí, la más creativa. (Sale Esperanza con su cartel al centro del círculo, baila y regresa a su sitio y llama a otro compañero y así sucesivamente hasta terminar con todo el grupo.</p> <p>La canción cierra así:</p> <p>"Aquí estamos, todos los amigos sí, con nuestras virtudes, seguiremos compartiendo con felicidad"</p> <p>Los niños y niñas se sientan en círculo para disponer de los materiales colocados en el centro (crayolas, colores, lápices, plumones), para que al respaldo del cartel que lleve su nombre y cualidad se dibuje.</p>
Acuerdos y compromisos	<p>El docente orienta la reflexión acerca de la cualidad que tienen sus compañeros y si alguna de estas la quisiera tener otro y porqué.</p> <p>En el cartel donde tienen su dibujo escribe la cualidad que quisiera tener y se deja como un logro a alcanzar.</p> <p>Al finalizar, entre todos organizaran la ludoteca y los materiales y el docente motivará a volver con la misma disposición y alegría</p>

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

Es necesario que el docente este atento y reflexione frente a los siguientes aspectos:

- ¿Se logró el objetivo perseguido? ¿por que?
- ¿Cómo se sintió?
- ¿Las actividades propuestas son adecuadas para el grupo?
- ¿El tiempo propuesto fue suficiente?
- ¿Qué cambios o ajustes es necesario hacer?
- ¿Qué cosas expresaron los niños y las niñas o participantes?
- ¿Cómo sintió a los niños y a las niñas?
- ¿Qué situaciones se presentaron que por lo regular no se dan en el aula?

‘MARATÓN DE JUEGOS TRADICIONALES’

Colegio Sorrento (A y B)
Ludoteca Escolar ‘Sorrento’ Un mundo para aprender jugando

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Maratón de juegos tradicionales’
Duración	Cuatro sesiones, una vez a la semana, de 90 minutos
Grado	Preescolar y toda la primaria
Número de participantes	Es una actividad para desarrollarla con todos los cursos
Materiales requeridos	Juegos tradicionales
Objetivo de la actividad	Acercar a los niños y niñas a la vivencia y disfrute de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de Colombia.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>La primera sesión de juego dentro de este proyecto será la de informar a los niños y niñas que todo el mes (el que sea elegido entre todos los docentes) será el mes de los juegos tradicionales.</p> <p>Para ello, se ha organizado un concurso en el cual cada curso será <i>padrino</i> de un juego y un juguete tradicional, ejemplo: el grado primero será el padrino del juego de yermis y el juguete tradicional de ellos será la <i>coca</i> o <i>valero</i>. Por lo tanto, entre todo el curso deben buscar la manera de construir o conseguir la cantidad de valeros que consideren necesarios para realizar la demostración final en último día en el que se cerrará en mes del juego tradicional.</p>
Creación, construcción y reflexión	Cada curso durante las siguientes dos sesiones en la ludoteca se encargará de jugar y escribir el juego tradicional de acuerdo con la información que recojan de sus padres, de sus maestros o de las personas que les puedan dar la información. Para la presentación final cada curso buscará la manera más creativa de presentarlo; por supuesto, la presentación incluirá ‘jugarlo’. Así mismo seleccionaran la forma de construir el juguete asignado o seleccionado de tal manera que en estas sesiones tengan la oportunidad de practicarlo hasta convertirse en expertos.
Acuerdos y compromisos	Con antelación, el comité organizador seleccionará el espacio más adecuado para que en la escuela se lleve a cabo la maratón de juegos tradicionales. Puede ser el patio o una cancha deportiva, pues la ludoteca, por ser un espacio cerrado, no reúne las condiciones para esta actividad.

Cada grado tendrá su espacio definido tal como una feria, y los grupos se encargarán de ambientarla y de ubicarse de tal forma que su juego y su juguete se puedan mostrar de la mejor manera.

Los padres de familia pueden vincularse aportando con sus ideas y ayudando al curso a realizar la mejor presentación, incluirse en ella también puede ser muy importante para los niños y las niñas.

Al finalizar, el comité coordinador recogerá el documento que hayan preparado, donde se describe el juego y el juguete y las formas de jugarlos. Esto para ser insumos de la ludoteca y recobrar aquellos juegos que se están perdiendo.

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

La inmensa riqueza del juego tradicional y autóctono se está perdiendo por el avasallamiento del mercado que convierte al juego y al juguete en un objeto de consumo y a los niños, niñas y padres de familia en consumidores. La ludoteca, además de permitir disfrutar de juegos y juguetes didácticos, unos, de roles otros, etc., es necesario que estimule la entrada del juguete tradicional y su disfrute constante; sólo así se podrá pensar en su recuperación.



‘ESCONDE LA PELOTA’

Colegio Francisco de Paula Santander
Ludoteca Escolar ‘5 rincones de alegría’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Esconde la Pelota’
Duración	90 minutos
Grado	Se recomienda realizar la actividad con niños y niñas desde 8 hasta 12 años de edad
Número de participantes	Se pueden repartir por grupos (10 por grupo)
Materiales requeridos	Pelota suaves
Objetivo de la actividad	Explorar las habilidades básicas para el fortalecimiento de la observación
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>El docente motiva a los niños y niñas a iniciar el juego con un saludo personal, cariñoso y sincero. Les pide que entre todos también se saluden con una palabra, con la mano o con un abrazo respetuoso. Comenta que la idea de ingresar a la ludoteca en esta oportunidad es la de reconocerse, encontrarse como amigos, disfrutar de un momento de juego, tratando al máximo de imaginar, soñar y disfrutar con los otros.</p> <p>Explica en qué consiste el juego, y a partir de esto pide que entre todos determinen las reglas de convivencia para que todos terminen contentos y disfruten el juego. Se escucha con atención a los niños y a las niñas, y si es necesario se puntualizará en algunas normas, pero preferiblemente se buscará que ellos y ellas lo realicen.</p> <p>Seguidamente les pide mantener un corto silencio para pensar en qué es lo que van a disfrutar, cómo lo van a hacer y principalmente para prepararse en silencio, buscando que la imaginación y fantasía inunde a cada uno.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>En esta parte, el docente, con un juego sencillo, hace que se conformen grupos máximo de diez personas; a cada grupo se le da un espacio de tiempo para realizar el juego. Uno de los jugadores <i>agama</i> la pelota y los demás se retiran mientras la esconde. Luego grita: «Ya está» y regresan todos a buscarla. Quien la escondió dice: «frio, frio», cuando se alejan; «tibio, tibio», cuando se acercan; «caliente, caliente», cuando están muy cerca; «se quema», cuando casi la <i>agarran</i>. Quien encuentra grita: «fuego, fuego» y la lanza a otro participante. El participante a quien fue lanzada debe tratar de atraparla sin dejarla caer y debe gritar su nombre; inmediatamente se la lanza a otro compañero, quien de la misma forma la debe tratar de recibir y decir su nombre. Cuando la pelota cae, el grupo da paso a un segundo equipo.</p>

Acuerdos y compromisos

Se cierra la actividad permitiendo revisar cómo se sintieron, qué sensación experimentaron cuando encontraron la pelota, qué sintieron cuando les fue lanzada la pelota.

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

Tal como lo propone Humberto Maturana, la competencia está desprovista del carácter formador que debe tener la educación; en esa medida, los juegos que se despliegan en la ludoteca deben ser de tipo cooperativo, corriendo el riesgo de disminuir emoción al juego. Sin embargo, los niños y las niñas se acercan a valores que la permanente competencia no les permite vivir.



‘JUEGO LIBRE’

Colegio La Merced
Ludoteca Escolar ‘Mercedaria’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Juego libre’
Duración	45 minutos
Grado	Segundo de primaria
Número de participantes	Máximo 40 niños y niñas
Materiales requeridos	Materiales que brinda los rincones de la ludoteca
Objetivo de la actividad	Familiarizar a los niños y a las niñas con los elementos de la ludoteca y sus cuidados
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Al ingreso a la ludoteca, se realiza un saludo cordial, se pide que entre todos se miren y sólo con la mirada se den un saludo, levantando las cejas y sonriendo; el respeto será el invitado de honor y este se demostrará con alegría y con entusiasmo con todos. Seguidamente el maestro o la maestra informa que vamos a entrar a un tiempo y espacio diferente para buscar algunas normas o reglas que están en cada uno y una; para ello, pide cerrar los ojos por 30 segundos y los abrirán para que entre todos se construyan los acuerdos para poder aprovechar de mejor manera el juego en la ludoteca. Se preguntará a cada niña o niño por una condición que se podría reglar simbólicamente para que todos puedan disfrutar de la ludoteca. Si existen unas normas para el uso de la ludoteca, se pone de manifiesto, pero preferiblemente se debe optar porque los acuerdos se construyan entre todos y en cada oportunidad en que se tiene acceso a la ludoteca.</p> <p>Se procura que las condiciones o acuerdos no se repitan. Surgirán cosas como no tirar los juguetes, dejar cada juguete en el sitio donde fue encontrado, etc. Es importante que el docente asuma los acuerdos a los que llegan las niñas y los niños.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>Seguidamente se pedirá que cada uno observe, desde donde está sentado, todos los elementos de la ludoteca, y piense en el rincón o en el juguete con el cual quiere jugar.</p> <p>Es importante que lo piense muy bien para que antes de levantarse haya decidido con qué jugará en esta oportunidad.</p> <p>Cuando haya pasado un tiempo prudencial, se pedirá que cada uno se levante y se dirija, sin atropellarse, al rincón seleccionado o a tomar el juguete preferido.</p> <p>Lo importante aquí es dar la oportunidad para que las niñas y los niños tengan la autonomía de seleccionar libremente a qué jugar du-</p>

	<p>rante un tiempo prudencial, siguiendo las normas y acuerdo de convivencia en el juego.</p> <p>El docente estará atento a los sucesos que se dan durante el juego, pero en esa misma medida jugará con los grupos que espontáneamente se organizan para jugar.</p>
Acuerdos y compromisos	<p>Antes de finalizar, se reunirá a las niñas y niños en un círculo y se pedirá que observen cómo está la ludoteca:</p> <p>¿Qué de diferente tiene a como la encontraron?</p> <p>¿Qué objetos o juguetes están en sitios diferentes?</p> <p>¿Qué necesitamos hacer para que otro grupo encuentre la ludoteca como nos gustaría encontrarla a nosotros?</p> <p>Cuando las niñas y los niños hayan dado respuesta a estas inquietudes, se pedirá que todos hagamos algo para que la ludoteca quede aún mejor de como la encontramos.</p> <p>Si un participante manifiesta que el no fue el causante del <i>reguero</i> o del desorden de los materiales, se orientará en que lo importante no ha sido quién o quiénes fueron los causantes, sino que todos debemos aportar para que la ludoteca quede perfectamente, pues hay que recordar que la ludoteca es de todos y para todos.</p> <p>Cuando haya finalizado la organización, se hace un conversatorio acerca de la experiencia, partiendo de algunas preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Hubo alguien que no disfrutó? ¿Ustedes creen que en la vida deberían existir algunas reglas? ¿Por qué o para qué?.</p> <p>Estos interrogantes son las que finalmente le permitirán al niño y a la niña reflexionar sobre los factores para la convivencia y, especialmente, entender el juego como un derecho pero también como la oportunidad para responsabilizarse.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>La entrada del juego a la escuela no debe ser sólo para enseñar contenidos, es bueno que las niñas y los niños aprendan jugando, de hecho es la manera natural que tienen de hacerlo, pero también tiene que haber un espacio para jugar por jugar y para aprender a jugar en la convivencia.</p>	

'TRIATLÓN LUDOMÁGICO'

Colegio Alberto Lleras Camargo
Ludoteca Escolar 'Ludomagia'

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	'Triatlón de juego'
Duración	90 minutos
Grado	Niños y niñas de 5 a 12 años de edad
Número de participantes	Entre 35 y 40 niños y niñas
Materiales requeridos	Juego de rana, argollas, elementos del gimnasio (globos, aros, cilindros, colchonetas), una pelota de caucho.
Objetivo de la actividad	Explorar habilidades y capacidades motrices, de lenguaje, de pensamiento lógico matemático y de convivencia.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Organizados en círculo, se les pide a los participantes que observen los elementos a emplear en la actividad y se empieza una conversación sobre los materiales que allí se han preparado, con preguntas como para qué sirven, qué tanto podemos hacer con ellos, cuáles de estos elementos ya hemos disfrutado antes, entre otras.</p> <p>Luego, con el juego del <i>rey del buche buchao</i> se organizaran en tres grupos de 12 integrantes cada uno. El juego inicia con la siguiente retahíla: «Yo amo a mi primo, mi primo vecinoYo amo a mi primo, mi primo Germán. ¡Alto ahí!... ¿Qué paso? ¡El rey del <i>buchibuchao</i> ordena!... ¿Qué ordena? Que se formen grupos de a (aquí se va diciendo un número cualquiera, durante tres o cuatro oportunidades, la última oportunidad dará el número de participantes que se requieren para conformar tres grupos) Cada grupo elige un monitor y un observador. Reciben las instrucciones correspondientes a cada actividad y las reglas a tener en cuenta.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>Los juegos seleccionados estarán ubicados en tres estaciones y cada grupo se dirigirá a una estación, donde tendrá la oportunidad de jugar durante un tiempo definido los juegos que allí se proponen. Al terminar el tiempo, los grupos deberán rotar a la siguiente estación de juego, las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de rana: inicia el primer grupo lanzando las argollas y llevando el cálculo mental del puntaje obtenido por cada participante. Este trabajo es colectivo. Cuando termine este grupo, pasa a la siguiente

	<p>estación y el grupo número dos inicia con el juego de rana y así, sucesivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego en el gimnasio: pasan a las colchonetas haciendo un rollo, luego atravesando el túnel, salen de él, dan otra voltereta y pasan sobre el globo, luego levantan pesas, después se desplazan por medio del gateo a la meta final. El moderador deberá estar tomando tiempos. Pasan a la siguiente estación. • Juego «de La Habana viene un barco cargado de...»: el equipo se ubica en círculo y el moderador canta el estribillo lanzando la pelota al primer participante. Cada lanzador da la orden de «qué va cargado el barco». Se debe tener control del tiempo. Se continúa hasta que todos los grupos pasen
Acuerdos y compromisos	<p>Al finalizar, nuevamente las participantes se reúnen en grupo, formando un círculo, para revisar lo que pasó durante la actividad, escuchando las experiencias y expectativas iniciales frente a esta. Es necesario dar la oportunidad de hablar a todos los niños y niñas que así lo quieran hacer, para que expresen sus sentimientos y experiencia. Al finalizar, es importante que el docente también lo haga.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>Esta actividad permite desarrollar tres campos del pensamiento: lógico-matemático, fluidez verbal y motricidad fina y gruesa. Su fin es afianzar y reafirmar valores y hábitos y respeto por reglas y normas, así como el seguimiento de instrucciones.</p>	

‘LA COMPARSA DE ABUELOS’

Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento
Ludoteca Escolar ‘Un mundo divertido’

CONCEPTO	DESCRIPCION
Nombre de la actividad	‘La comparsa de los abuelos’
Duración	90 minutos
Grado	Para ser desarrollada por niños y niñas de preescolar a 5°
Número de participantes	40, máximo
Materiales requeridos	Todos los que la ludoteca ofrece en los diferentes rincones
Objetivo de la actividad	Descubrir elementos que tiene la ludoteca y darles un uso diferente. Hacer un homenaje a los abuelos por el valor que tienen en la sociedad
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Con anterioridad, la maestra o el maestro ha solicitado a los niños o niñas traer una fotografía de sus abuelos o de un abuelo que sea conocido; sino no la tienen, se puede una lámina donde se represente a un abuelo o abuela.</p> <p>Cuando ingresen a la ludoteca, se ubicará a los niños y niñas en círculo, sentados, y se pedirá que cada uno ubique la fotografía o la lámina frente a él o a ella. Posteriormente, cada uno dirá el nombre del abuelo o abuela que tiene en su fotografía o, si se trata de una lámina, el niño o la niña tendrán la oportunidad de darle un nombre según le parezca. Con el nombre dirán qué es lo mejor de cada abuelo o abuela. Si los niños quieren, pueden contar una breve historia o anécdota que hayan vivido con su abuelo o abuela.</p> <p>Posteriormente, la profesora pedirá poner las fotografías y/o láminas en una caja preparada con anterioridad. Se mezclarán muy bien y a cada niño se pedirá tomar nuevamente una de estas. Seguramente, a cada niño o niña no le corresponderá la suya. Pero, precisamente, el juego tiene esta intención. La docente o el docente solicitará guardarla en un lugar muy seguro, hasta el final de la actividad.</p> <p>En todo lo anterior, la docente o el docente también debe participar, es decir, debe traer su fotografía.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>Para este momento, la ludoteca se ha preparado en cuatro estaciones: símbolos, ver y aprender, ejercicios y armar.</p> <p>Se divide el grupo en cuatro subgrupos con el juego de ser ‘grande, ser chico’, que consistente en lo siguiente:</p> <p>Se repite la retahíla: ¡ser grande, ser grande está de moda, Ser chico, ser chico, ser chico es lo mejor...</p> <p>Cuando los grandes y chicos se juntan se juntan de a...</p>

	<p>(en esta parte, la docente dirá un número cualquiera, de tal forma que se formen grupos de diferentes números de integrantes)</p> <p>Esto se repite tres o cuatro veces. La última vez se dirá el número necesario para que el grupo quede dividido en cuatro subgrupos.</p> <p>A continuación, la docente o el docente se encargará de informar que cada grupo va a pasar por los cuatro rincones dispuestos, y en cada uno de ellos deben jugar o cumplir una prueba, según corresponda, durante un tiempo de 10 minutos, así:</p> <p>Juegos simbólicos: con los disfraces y los elementos del rincón simbólico, cada niño o niña deberá vestirse de abuelo o abuela, y entre los miembros del grupo deben ayudarse.</p> <p>Juegos de armar: Se dispondrán bloques lógicos o legos para que los grupos armen un objeto que identifique a los abuelos, por ejemplo: gafas, bastón, libros, sombrero, etc. Es necesario tener en cuenta en esta actividad que los abuelos de los niños y niñas que están en primaria son abuelos y abuelas jóvenes, por lo tanto sus características no necesariamente serán de personas demasiado adultas.</p> <p>En el rincón de ver y aprender: Cada grupo debe inventar con base en un canto conocido una canción para los abuelos y abuelas. Se puede utilizar algunos instrumentos musicales.</p> <p>Rincón de ejercicios: Cada niño y niña deben imitar con su cuerpo los movimientos, <i>muecas</i>, gestos de sus abuelos y, entre todos, armar una pequeña coreografía.</p> <p>Cuando todos los grupos hayan pasado por los cuatro rincones, se pedirá que, tal como están, se ubiquen nuevamente en el centro de la ludoteca para presentar la comparsa que cada grupo creó y construyó.</p>
Acuerdos y compromisos	<p>En este momento, cada grupo presentará su coreografía y su canción, imitando con respeto y cariño a los abuelos y abuelas.</p> <p>Al finalizar las presentaciones, la docente o el docente felicitará a todos y hará énfasis en que no hay grupo ganador, pues todos han jugado y se han divertido de igual manera y el esfuerzo es lo que se debe reconocer.</p> <p>Para finalizar, nuevamente ubicados en círculo, se pedirá que cada uno saque del lugar seguro la fotografía o lámina del abuelo o abuela que le correspondió, y a continuación cada uno deberá tratar de adivinar de quién es el abuelo que tiene en la fotografía o lámina y recordar por qué es tan bueno o buena.</p> <p>Cuando todos lo hayan hecho, se pedirá dar un aplauso a todos los abuelos y abuelas por todo lo que nos pueden enseñar.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>Sin duda, el juego es un lenguaje universal que permite despojarse de los prejuicios, de temores, de dudas; en el acto de jugar existe la posibilidad de cambiar o modificar una actuación o una actitud que pueda dañar al grupo. Jugar a roles, cualquiera que este sea, no sólo, además de dar la oportunidad de asumir el rol representado y valorarlo, también se tiene la posibilidad de fantasear con un comportamiento, imitarlo o modificarlo, acción básica para la interacción social.</p>	

‘YO JUEGO, TÚ JUEGAS, NOSOTROS JUGAMOS’

Colegio Monteblanco
Ludoteca Escolar ‘RisotK, un mundo para soñar’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Yo juego, tú juegas, nosotros jugamos’
Duración	60 minutos
Grado	Estudiantes de cada grupo de tercero, con edades entre 8 y 12 años
Número de participantes	45 estudiantes, máximo
Materiales requeridos	Elementos propios de los rincones de la ludoteca
Objetivo de la actividad	Evidenciar en el juego la importancia del respeto y la convivencia con el otro
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Inicialmente, se espera que este encuentro se dé en un ambiente de silencio, para que todos y todas puedan pensar en lo que van disfrutar jugando, en lo que pueden hacer en la ludoteca, así como en las cosas que podrían no ser positivas para los demás y que por lo tanto no se deben dar.</p> <p>Se dará la bienvenida a los niños y niñas, quienes estarán cómodamente sentados, con la canción de ‘este es un buen día’:</p> <p>Este es un buen día para jugar Este es un buen día para cantar Este es un buen día para saludar Al amigo que está al lado, dándole la mano. Al amigo que está al frente, tocándole la frente Al amigo de la izquierda, con la pierna Y al amigo que me ve, con el pie.</p> <p>Luego, la docente o el docente a cargo del grupo les propondrá un juego, el cual consiste en adivinar la actividad que ella o él está representando con mímica.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>Las actividades que dramatizará la docente o el docente serán las que pueden realizar los niños y niñas dentro de la ludoteca. Las dos o tres primeras actividades las representará la docente o el docente, luego se permitirá a algunos estudiantes que pasen al frente y dramatizen su propia actividad. El criterio para elegir a estos participantes será decisión de la o del docente.</p> <p>Al desarrollar el juego, se hará énfasis en el cuidado que cada uno debe tener consigo mismo y con sus compañeros en el momento de jugar, así como en la importancia del respeto por la actividad que cada uno desarrolle.</p>

Acuerdos y compromisos	<p>A partir de las respuestas obtenidas y teniendo en cuenta las opiniones dadas por niños y niñas, se hará énfasis en la importancia de respetar el juego de cada compañero o compañera, para así permitir que este sea placentero para todos. Se les recordará la importancia de compartir, sobre todo en un lugar como la ludoteca, en el cual todos los objetos pueden ser utilizados no sólo por un niño, niña o grupo, sino por muchos de ellos. Partiendo de esta reflexión, se tratará de que el grupo tome la decisión de organizar los juguetes y dejar la ludoteca lista para quien la necesite. Es importante que la iniciativa de arreglar el material nazca de ellos, ya que esto ayudará a que realicen esta actividad con mayor agrado. Antes de retirarse de la ludoteca, se agradecerá a los niños y niñas por su ayuda y se les felicitará por compartir un momento tan agradable.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>El juego propone un desafío para la escuela, en la medida en que incorpora el juego no solamente como instrumento didáctico sino como actividad que se debe gozar y disfrutar, y su valor pedagógico radica en el carácter formador que tiene.</p>	

‘LOS MENSAJEROS DEL REY’

Colegio Nidia Quintero de Turbay
Ludoteca Escolar ‘Nuestro Castillo de Sueños’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Los mensajeros del rey’
Duración	45 minutos
Grado	Niños y niñas de 5 a 12 años de edad
Número de participantes	Entre 35 y 40 niños y niñas
Materiales requeridos	Todos los que presenta la ludoteca
Objetivo de la actividad	Proporcionar un momento de esparcimiento, integración y reconocimiento de espacio y de los juguetes de la ludoteca
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Para iniciar, se ingresa a la ludoteca y se les solicitará ubicarse en forma de círculo, de tal manera que todos se puedan ver y reconocer. El docente ha preparado con anterioridad el disco ‘El caballito’ de Carlos Vives e informa a los niños y niñas que a continuación los que quieran van a tener la oportunidad de realizar la mímica que pide la canción, siguiendo su ritmo. De ser posible, se escribirá la letra en una cartelera grande, para que los niños y niñas la vayan cantando a manera de karaoke.</p>
Creación, construcción y reflexión	<p>A continuación, se les pide a los niños y niñas sentarse de nuevo y respirar profundamente, para volver a recuperar la tranquilidad en el cuerpo. En este momento, se pregunta a los niños y niñas sobre lo que conocen de los reyes.</p> <p>¿Qué es un rey? ¿Qué hacen los reyes? ¿Cómo se llama a los que manda el rey? ¿En dónde viven los reyes?</p> <p>Cuando se hayan contestado estas preguntas, se divide el grupo en dos grupos, se escoge un líder en cada grupo quien orientará a los demás para cumplir con una prueba que estará inscrita en un mensaje del rey.</p> <p>El rey (docente) da una orden a los mensajeros (líderes de cada grupo), estos transmitirán el mensaje a su grupo y entre todos colaborarán para cumplir con la labor encomendada; sólo el mensajero elegido entregará al rey lo solicitado. Gana el mensajero que llegue con la orden cumplida donde el rey.</p> <p>A los líderes se les dará la oportunidad de postularse y serán elegidos por su grupo.</p>

	<p>Ejemplos de pruebas del rey:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armar un castillo con bloques y presentarla al rey • Buscar las capitales de cinco departamentos de Colombia • Vestir a dos muñecas de hadas madrinas con el material que encuentren disponible • Buscar cinco elementos que se encuentren en la casa • Hacer un plegado cualquiera La última prueba debe ser de tal manera que todos ganen
Acuerdos y compromisos	<p>Al finalizar la actividad se motivará para que se organicen los elementos usados Sentados en círculo, se plantean las preguntas:</p> <p>¿Les gustó?</p> <p>¿Entendieron las órdenes dadas por el rey?</p> <p>¿Qué dificultades encontraron?</p> <p>¿Qué situaciones conflictivas se presentaron?</p> <p>¿Cómo se resolvieron?</p> <p>¿Qué nuevas ideas le dieron al rey?</p> <p>Después de lograr las respuestas a estas preguntas y de reflexionar sobre todo lo sucedido, de manera constructiva se pedirá despedirse con un abrazo, hasta una nueva oportunidad en la ludoteca.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>En el juego, el maestro es un facilitador y un animador que coopera para que el juego del niño y la niña sean placenteros y convivientes. El maestro explora con los niños y niñas todas las posibilidades del juego y aprende con ellos. Por lo tanto, debe permitir el cambio de roles, bien puede, por ejemplo ser uno más en un equipo y no necesariamente el rey, esto será una base para que la autoridad del maestro cambie por la complicidad que le da el ser un jugador más. Sin duda, esto le permitirá a los niños y niñas buscar sus propias soluciones y crear sus condiciones para que surjan situaciones complejas y la garantía de soluciones. Esto es, aprendizaje.</p>	

'MIS DERECHOS, TUS DERECHOS'

Colegio Codema
Ludoteca Escolar 'Rincón de la Fantasía'

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	'Mis derechos, tus derechos'
Duración	45 minutos
Grado	Estudiantes entre 5 y 8 años de edad
Número de participantes	30
Materiales requeridos	Pliegos de cartulina, según el número de grupos que se conformen; colores o temperas, pinceles y bombas, según el número de participantes; texto de derechos impresos en pedacitos de papel y cinta de colores.
Objetivo de la actividad	Realizar juegos y actividades de cooperación e interacción que conlleven al conocimiento o reconocimiento, respecto a los derechos de la niñez.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	<p>Se inicia la actividad dando una bienvenida cordial y haciendo una descripción inicial de la actividad a realizarse.</p> <p>Se inicia el proceso con una actividad en la cual se realiza con los niños y niñas sentados en círculo una presentación inicial que incluya el nombre, la edad y cualquier otro tipo de información que los participantes quieran dar. Se realiza la presentación de la actividad y un rompe hielo que para este caso es "Da tres palmas":</p> <p>Da tres palmas Otra vez Da tres palmas Y al revés Allí donde estás parado Saluda al que esta a tu lado, Da tres palmas Otra vez Da tres palmas Con los pies Allí donde estás parado Dale un abrazo al que esta a tu lado. (5 minutos).</p>
Creación, construcción y reflexión	A continuación se propone a los niños y niñas desarrollar juntos un proyecto formando pequeños grupos de 5 integrantes, se da la posibilidad de escoger a sus compañeros de grupo, pero en lo posible equilibrar el número de niños y niñas, cada grupo recibe material correspondiente para que

	<p>realice una representación y un dibujo en uno de los rincones de la ludoteca: uno de los deberes y derechos de la infancia, (derecho escogido por los mismos participantes), para este trabajo tienen 15 minutos de tiempo, durante los cuales el docente irá por cada grupo animando la realización de la representación y del dibujo sin intervenir en su realización, más si inquietándose por lo que se está realizando, de tal forma que los participantes expresen sus ideas y sentimientos. Cuando cada grupo haya terminado se reúne a todos en un círculo y se los invita a la presentación de cada trabajo, animando a que cada grupo lo haga según su propia creatividad e iniciativa.</p>
Acuerdos y compromisos	<p>Se sienta a los niños en círculo y se pide que tomen una de las cintas de colores, que se colocarán en una caja ubicada en el centro del círculo, y la aten a su pie para que cada participante la vaya uniendo en un nudo a la cinta de su compañero y después de realizar el nudo dice que fue lo más importante vivido en la actividad o lo que aprendió o lo que más le gustó. Lo que se espera es que los niños y niñas expresen sus ideas y pensamientos sin ningún tipo de intervención por parte del docente. Cuando todas las cintas estén unidas y se haya formado un círculo total se invita a que ese círculo sea un símbolo con el cual todos deban recordar que los derechos de los niños y las niñas no se deben romper y que deben ser respetados en todo momento y se invita a colocar el círculo formado por las cintas en un lugar importante de la ludoteca.</p> <p>Se procura una despedida importante y afectuosa, y garantizar la organización de los elementos y el espacio utilizado con la ayuda de los niños y las niñas</p> <p>Posteriormente, el docente agradece la asistencia de los niños y niñas y les invita a la próxima actividad, informándoles el día y la hora.</p>
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA	
<p>Esta guía muestra una actividad explícita sobre los derechos de los niños, pues una verdadera formación debe propiciar estos espacios, dado que cuando haya comprensión y valoración de cada derecho se dará la posibilidad del cumplimiento de los deberes. No puede darse un deber sin la comprensión clara de los derechos, más cuando se trata de los niños y las niñas.</p>	

‘LOS SONIDOS DE LA NATURALEZA EN EL JUEGO’

Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño
Ludoteca Escolar ‘La casita feliz de Rin Rin’

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
Nombre de la actividad	‘Los sonidos de la naturaleza en el juego’
Duración	45 minutos
Grado	Estudiantes entre 5 y 8 años de edad
Número de participantes	30
Materiales requeridos	Cd con música y sonidos de la naturaleza, fichas de legos, armotodos, juego de scrable, titeres.
Objetivo de la actividad	Conocer elementos que hacen parte de la naturaleza a través de la utilización de los sentidos y el juego cooperativo.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
Encuentro	Se dará la bienvenida al grupo invitándolos a sentarse en el piso formando un círculo. Después de haber registrado a todos los niños y motivarlos para que se dispongan a participar de la actividad, el o la docente los invitará a escuchar una canción que contenga sonidos de la naturaleza. Después de escuchada, se colocará nuevamente para que los niños traten de tararearla.
Creación, construcción y reflexión	Seguidamente, se procede a narrarles un cuento, en donde los sonidos se muestren por el docente claramente; por ejemplo, sonido del agua, sonido del viento, sonidos de los animales, etc. Cada sonido, los niños y las niñas podrán repetirlos y finalizado el mismo, se realizará el respectivo análisis y comentarios de lo importante que es la naturaleza y los elementos y seres que viven en ella. Luego, numerando los niños de 1 a 3, se formarán grupos para que creativamente armen figuras relacionadas con la naturaleza utilizando fichas de diferentes juegos como legos, armo todos, rompecabezas, scrable, titeres, etc. Allí se les motivará para armar su jungla, su paisaje, con los diferentes personajes y figuras y para que realicen la exposición de lo elaborado. Cuando estén las creaciones listas, se pedirá a cada grupo que organice su mesa de exposición y explique los diseños realizados. Se les felicitará por el trabajo en equipo y se les pedirá que organicen la ludoteca sin dañar la exposición.
Acuerdos y compromisos	Se volverán a organizar en círculo, se comentará la actividad, se reforzará la importancia de cuidar y respetar la naturaleza, siendo un compromiso de todos los seres vivos y por lo tanto, trabajando en equipo por ella, se

pueden lograr muchas cosas. Se les preguntará cómo les pareció trabajar en equipo y si necesitaron algo de los otros grupos y les fue facilitado o no, esto permitirá dialogar y reflexionar en torno al trabajo en equipo y a la necesidad de contar y aportar a los otros.

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

La presente actividad contribuye al fomento de la convivencia en el colegio, porque en primera instancia los niños y las niñas van a identificar cualidades personales, las cuales van a compartir con otros para fortalecer lazos de amistad, lo que les permitirá relacionarse, respetar el trabajo del otro, compartir materiales, reforzar la cooperación.

Bibliografía

- Andrés EU Pablo Montesinos, Madrid, 1993.
- Borja Solé, María. *El juego infantil* (organización de ludotecas). Oikos - tau, Barcelona, 1992.
- Borja Solé, María. *Estudio para la implantación de una red de ludotecas*. PPU, Barcelona, 1986.
- Borja Solé, María. *El modelo ibérico de ludotecas, Algunos fundamentos pedagógicos en Andrés Tripero*, t. (1991) Juegos, juguetes y ludotecas. EU Pablo Montesinos, Madrid, 1991.
- Borja Solé, María. *Las ludotecas, instituciones de juego*, Recursos OCTAEDRO, Barcelona, 2000.
- Erikson E. *Infancia y sociedad*. Hormé, Buenos Aires, 1980.
- Fullea Bandera, Pedro. *Introducción a las ludotecas en Cuba*. Habana, Cuba, 1995.
- Garon, Dense. *Clasificación de juegos y juguetes*. El Sistema ESAR. Documentor, Québec, Canadá, 1985.
- Guzmán, J. C., y Hernández G., *Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas*, unam-conalce, México, 1993.
- Huizinga J. *Homo Ludens*, 1938
- López Matallana, M. *Juego y educación en el tiempo libre. Una propuesta metodológica*. Tesis doctoral, U.P. Comillas, Madrid, 1993.
- López Matallana, María, VILLEGAS Jesús. *Organización y animación de ludotecas*. Editorial CCS Alcalá 164, 1996.
- Lowenfeld V. y Lambert W., *Desarrollo de la capacidad creadora*, Kapelusz, Buenos Aires, 1973.
- Piaget, Jean, *Psicología del Niño*. Madrid. España
- Piaget, J. *Seis Estudios de Psicología*. Barral Editores S.A.: Barcelona, 1970
- Puig, J M. y Trilla, J. *La pedagogía del ocio*. Alertes. Barcelona, 1987.
- Postic, M. *La relación educativa*. Narcea S.A., de Ediciones Madrid, 1982.
- Tonucci, F. *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad* Fundación German Sánchez Ruiperez, Madrid, 1998
- Tonucci, F. *La Investigación como alternativa a la Enseñanza. ¿Enseñar o Aprender?* Cuadernos de Educación. N° 151. Segunda edición. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas, 1999.
- Valdez, D. *Ludoteca. Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre*, Edita el autor, México D. F., 1991.
- Winnicott, D.W. *Juego y Realidad*. Editorial Gedisa: Barcelona.
- Zapata, Oscar A. *Aprender jugando en la escuela primaria*. Editorial Pax México.
- Zizzias Bianchi, Elia Ana. *Juegos, ludotecas - proyecto ludo niño*. Fundación Educar, 1997.