

SED  
163

SERIE  
Estudios y Avances



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.  
Secretaría  
Educación

# LUDOTECA ESCOLAR

Orientaciones para su creación,  
organización y uso pedagógico.



**Bogotá: Una Gran Escuela**

*Bogotá sin indiferencia*

# LUDOTECA ESCOLAR

Orientaciones para su creación,  
organización y uso pedagógico.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO DE LA LUDOTECA

OBJETIVO GENERAL	32
Objetivos de la ludoteca	32
Objetivos de la ludoteca escolar	33
Objetivos de la ludoteca de aula	34
Objetivos de la ludoteca de aula	35
Objetivos de la ludoteca de aula	36
Objetivos de la ludoteca de aula	37
Objetivos de la ludoteca de aula	38
Objetivos de la ludoteca de aula	39

## CLASIFICACIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS

Tipología de los juegos y juguetes	40
Tipología de los juegos y juguetes	41
Tipología de los juegos y juguetes	42
Tipología de los juegos y juguetes	43
Tipología de los juegos y juguetes	44
Tipología de los juegos y juguetes	45
Tipología de los juegos y juguetes	46
Tipología de los juegos y juguetes	47
Tipología de los juegos y juguetes	48
Tipología de los juegos y juguetes	49

## LA LUDOTECA EN EL AULA

La ludoteca en el aula	50
------------------------	----

*“La ludoteca es una casa de chocolate, una puerta abierta a la imaginación, es la bola de cristal en la cual todo puede suceder, el tren donde estamos todos y nos lleva a todas partes, es el lugar vivo en el cual compartimos ilusiones, fantasías, sentimientos, risas y también enfados, es una posibilidad para la creación”*

Marin Inma

## CONTENIDO

PRESENTACIÓN.....	1
ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	3
APUNTES SOBRE EL JUEGO.....	10
LA LUDOTECA ESCOLAR. UN CONCEPTO EN CONSTRUCCIÓN.....	15
Objetivos y funciones de las ludotecas en las escuelas.....	17
Cómo educar para el ocio, la recreación y el tiempo libre desde la ludoteca?.....	20
Alternativas para diseñar y poner en marcha programas de educación para el ocio.....	22
La ludoteca y la perspectiva de género.....	23
Aspectos a tener en cuenta para planear con perspectiva de género en la ludoteca.....	27
El papel del maestro frente al juego.....	29
El maestro como ludotecario.....	30
Funciones de un ludotecario (a).....	31
DISEÑO DEL PROYECTO DE LA LUDOTECA EN LA ESCUELA.....	32
Recolección de información: Diagnóstico.....	32
Posicionamiento institucional del proyecto.....	33
Formulación del proyecto.....	34
El diseño de la ludoteca.....	35
El espacio físico.....	35
Y qué de la ambientación?.....	37
El diseño de los ambientes lúdicos pedagógicos.....	38
CLASIFICACIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS.....	50
Ambiente lúdico pedagógico lógico matemático.....	53
Ambiente lúdico pedagógico lingüístico.....	54
Ambiente lúdico pedagógico cinestésico - corporal.....	55
Ambiente lúdico pedagógico musical.....	56
Ambiente lúdico pedagógico espacial.....	57
Ambiente lúdico pedagógico naturalista.....	58
Algunas sugerencias para dinamizar momentos en la ludoteca.....	59
LAS LUDOTECAS ITINERANTES.....	62
Bibliografía consultada.....	69



**ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.**

Secretaría  
**Educación**

**LUIS EDUARDO GARZÓN**  
Alcalde Mayor de Bogotá

**ABEL RODRÍGUEZ CÉSPEDES**  
Secretario de Educación Distrital

**ALEJANDRO ALVAREZ GALLEGO**  
Subsecretario de Gestión Institucional

**ELSA INÉS PINEDA GUEVARA**  
Subdirectora de Medios Educativos

**SARA CLEMENCIA HERNÁNDEZ JIMÉNEZ**  
Coordinadora Ludotecas Escolares  
[http:// www.sedbogota.edu.co](http://www.sedbogota.edu.co)

**Esperanza Osorio Correa**  
Directora Ejecutiva Nacional de Funlibre

**Olga Lucía Vázquez Estepa**  
Coordinadora Ludotecas Escolares Funlibre

Equipo Técnico de Funlibre:  
Esperanza Osorio Correa  
Olga Lucía Vázquez Estepa  
Angela María Marulanda Agudelo  
Claudia Patricia Duque Giraldo  
Luz Angela Caro Yazo

De los textos: Equipo Técnico, 2004  
De la edición: Funlibre, 2004 - 10-12  
Carrera 19 No. 59 - 46  
Teléfono 2 48 03 68 / 3 10 42 34  
Bogotá D. C., Colombia  
[http:// www.funlibre.org](http://www.funlibre.org)  
Correo - email: [fundacion@funlibre.org](mailto:fundacion@funlibre.org)

## PRESENTACIÓN

El ritmo de los cambios sociales, las realidades socio culturales transforman constantemente el contexto de desarrollo de los niños, niñas y jóvenes. De ahí que, veamos día a día un crecimiento en problemáticas provenientes del hogar y del espacio de la calle, que se evidencian directamente en el ámbito escolar, como son la agresión, el desinterés por el aprendizaje, la ausencia del tiempo familiar, etc. La institución Educativa, por lo tanto, se encuentra en la obligación de ofrecer espacios de interacción en los cuales se posibilite que el impacto de las dinámicas sociales beneficie a la población infantil y juvenil, más allá de producir vivencias negativas en su cotidianidad.

En este sentido, aparece la ludoteca como un espacio privilegiado para los niños, niñas y jóvenes, un espacio aliado del juego, que permite el despliegue de una actividad enriquecedora y llena de situaciones significativas a través de un mundo de fantasía, donde los juegos y juguetes conviven ofreciendo la posibilidad para que niños, niñas y jóvenes demuestren su creatividad, imaginen, sueñen y se involucren con situaciones de aprendizaje.

Consciente de la importancia y necesidad del juego en el desarrollo infantil y juvenil, la *Secretaría de Educación*, lleva a cabo el Proyecto de ludotecas escolares con 30 Instituciones Educativas Distritales, con el objetivo principal de desarrollar un diagnóstico sobre el estado actual de las ludotecas y diseñar referentes conceptuales que permitan establecer, organizar y administrar estos espacios como ambientes de aprendizaje para la Comunidad Educativa.

El diagnóstico realizado en las IED, ofreció la posibilidad de acercarnos al conocimiento de los diferentes procesos y dinámicas de la ludoteca escolar y cuales eran las principales necesidades y expectativas al respecto. De esta manera se diseñaron acciones tendientes a la consolidación de un Proyecto de ludoteca realizado por maestros y maestras en beneficio de la Comunidad Educativa en general.

A través de un proceso de asesoría y acompañamiento que incluyó capacitación y visitas taller en las IED, se trabajaron y validaron con los maestros y maestras temáticas que profundizan a nivel conceptual y operativo en la creación, organización y dinamización de la ludoteca escolar.

Este texto, resulta de la retroalimentación con los diversos actores educativos que participaron en el proyecto - docentes y estudiantes -, convirtiéndose en una herramienta de apoyo metodológico para el diseño de actividades en la ludoteca escolar de las Instituciones Educativas.



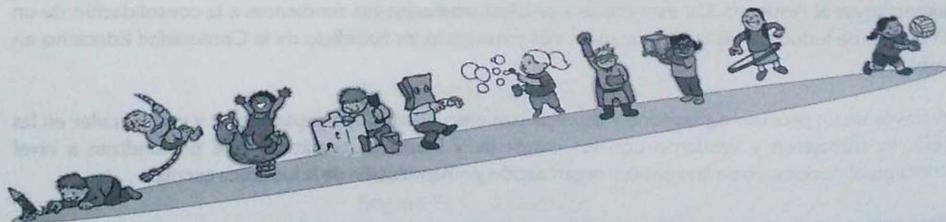
El diseño de un proyecto de ludoteca coherente con las necesidades de los estudiantes y las instituciones en particular, es el punto de partida para la construcción de un espacio lúdico lleno de vivencias y situaciones enriquecedoras de la vida diaria de quienes participan en ella. El involucrar a la comunidad educativa en este proceso resulta necesario, en la medida que las posibilidades de participación son enormes: El diagnóstico institucional, la consecución del espacio físico para la ludoteca, la gestión para adquirir la dotación, la ambientación; son solamente algunos de los momentos que se requieren para poner en marcha la ludoteca escolar.

De ahí que nuestro interés en producir este texto vaya más allá de lo conceptual. El encuentro entre lo teórico y lo metodológico es preciso para proponer y construir un espacio lúdico en esencia, como es el caso de la ludoteca, que requiera de grandes ideas y mucha creatividad, para alcanzar las expectativas de los estudiantes y de los usuarios en general.

La transformación de las dinámicas cotidianas de las instituciones educativas, alrededor de la construcción de proyectos de ludoteca, permitirán la apropiación por parte de los actores educativos en su proceso. La ludoteca escolar, desde el mismo momento en que empieza a concebirse, tiene un nuevo mensaje que dar a la Comunidad Educativa: *“Ayudar a los niños, niñas y jóvenes a formarse un mundo donde la afectividad es acogida, la creatividad es estimulada y los derechos son respetados, desde los diferentes contextos: El afectivo familiar, ambiental, comunitario y social.”*

A través del texto “La Ludoteca Escolar. Orientaciones para su creación, organización y uso pedagógico”, esperamos brindar las herramientas metodológicas para que los maestros y maestras y en general quien se encuentre interesado en conocer y profundizar en el tema de las ludotecas, comience este recorrido y empiece a darle un nuevo horizonte al ocio, la recreación y al uso del tiempo libre de niños, niñas, jóvenes y adultos, condición necesaria y urgente para el desarrollo humano integral de los individuos en nuestra sociedad.

El reto entonces, es construir un modelo de ludoteca escolar que concrete los sueños, las alegrías, el entusiasmo y los ideales de quienes participan en ella, ya sea en su creación y puesta en marcha, o como el niño o niña que asiste a ella para encontrar un lugar diferente donde pueda jugar, simplemente jugar.



## ANTECEDENTES DEL PROYECTO LUDOTECAS ESCOLARES

Para la formulación de estos lineamientos se siguió un proceso metodológico que incluyó: Un estado del arte sobre las ludotecas, un diagnóstico con 30 instituciones educativas y capacitación, asesoría y acompañamiento a las instituciones educativas seleccionadas para participar en el proyecto, además de la revisión del Plan Sectorial de Educación 2004 - 2008, en los aspectos pertinentes al proyecto.

El estado del arte lo puede consultar en la Secretaría Educación donde encontrará una ampliación y profundización de los elementos conceptuales que subyacen a la propuesta de "Ludotecas Escolares", contiene una revisión sobre el juego y el desarrollo, las ludotecas, sus antecedentes, objetivos, funciones, beneficios, etc., y un ampliación sobre el tema de la educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre en la escuela.

En términos sustanciales el estado del arte ratifica la importancia del juego en el desarrollo no únicamente en la vida de los niños y las niñas, sino también de jóvenes y adolescentes y su importancia de su uso pedagógico en la escuela.

Por otra parte, la historia de las ludotecas y su posicionamiento como espacio para procurar y garantizar el derecho al juego y la recreación y como escenario para procesos de educación para el ocio y el tiempo libre, esté dentro o fuera de la escuela.

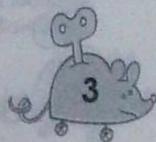
Entre los aspectos a destacar es su caracterización como un ambiente de aprendizaje y socialización donde primen la libertad, la posibilidad de explorar y descubrir, de acceder a oportunidades de experimentar nuevas y más significativas relaciones.

Llama también la atención el hecho que la ludoteca sea concebida como un espacio donde los padres de familias y sus hijos aprenden sobre el juego y el juguete y construyen criterios más cualificados para enfrentar el fuerte mercado publicitario y consumista de los juguetes.

Los elementos considerados en el estado del arte fueron tenidos en cuenta para la formulación de este documento y la construcción del modelo tanto en sus aspectos conceptuales, como técnicos y operativos.

El diagnóstico fue realizado con el objetivo de contar con un marco de información y comprensión del proyecto ludotecas en las escuelas del Distrito que hacen parte del proyecto como base e insumo para la formulación de los lineamientos técnicos y operativos del mismo.

Para cumplir con este objetivo se realizó un estudio descriptivo en el que participaron 30 instituciones educativas de 13 localidades y 1362 personas entre maestros, directivos, estudiantes y padres de familia.



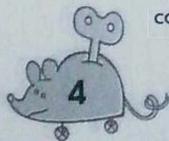
Las unidades de análisis fueron: El contexto institucional (la misión del PEI, los conceptos de lúdica, juego, ocio y recreación, y la importancia dada a esos conceptos en los diferentes proyectos); los conceptos y prácticas de ocio y recreación; el concepto de ludoteca, enfoque pedagógico, sus objetivos y beneficios, prácticas del recreo y proyección dada a la misma. Para la recolección de información se llevó a cabo una triangulación de técnicas de recolección (directivos y coordinadores, docentes y estudiantes y padres de familia) y de fuentes de información (encuestas, entrevistas y observaciones de campo).

Los resultados fueron analizados a través de estadísticos descriptivos como frecuencias y porcentajes. Con los textos producto de las preguntas abiertas de la encuesta y las entrevistas se realizaron análisis de contenido, identificando unidades de registro y categorías que fueron presentados en matrices.

Las conclusiones generales se presentan a continuación, igualmente el informe completo se encuentra en la Subdirección de Medios Educativos de la Secretaría de Educación del Distrito.

### El juego, el ocio y la recreación en la institución educativa:

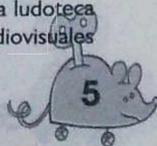
- En general predomina la tendencia en las instituciones educativas que hicieron parte del estudio a reconocer el juego como medio por excelencia para el aprendizaje con una visión integral de los estudiantes, y aunque sólo dos instituciones le dan un significado fundamental para el desarrollo humano, es evidente y lo demuestra la información recogida a lo largo del diagnóstico, el reconocimiento de la importancia del juego en la vida de los estudiantes y la institución educativa.
- Concebir el ocio como estar desocupado, es la categoría seleccionada por el 19,6% del grupo total y es la frecuencia más alta en el caso de directivos, maestros y padres de familia. Los estudiantes por el contrario se distribuyen a través de todas las opciones: una forma de pasar el tiempo, una experiencia positiva, algo positivo que lo beneficia.
- En relación con el concepto de recreación las tendencias cambian si se comparan con los resultados sobre el ocio. En este caso el mayor porcentaje de respuestas se acumulan en la opción: La recreación como una actividad (48%) y como una experiencia que lo hace sentir bien (28,5%).
- En cuanto a las prácticas se encontró que la tendencia se da hacia los juegos al aire libre en docentes y estudiantes. Sin embargo los datos evidencian que en general se practican todos los juegos, en los grupos administrativo y de padres de familia predomina la participación en juegos seguida por la participación en juegos de mesa.
- Los docentes y el grupo administrativo expresan que los estudiantes prefieren jugar en el colegio, seguido por el parque; los padres de familia presentan una tendencia a jugar usualmente en el parque seguido por la casa. En general las respuestas apuntan al uso de diferentes lugares para jugar en donde el parque, el colegio y la casa predominan.





### En relación con las ludotecas:

- De las 30 instituciones participantes, 7 tienen proyecto de ludoteca y 5 proyecto equivalente, es decir, 12 instituciones reportan la existencia de ludoteca, de las cuales 5 la involucran en el proyecto en el PEI.
- Los encuestados reportan que entre las causas que hacen que no existan ludotecas en las escuelas son: Falta de espacios físicos en ella, la poca formación pedagógica y administrativa en el manejo y uso de la ludoteca como proyecto institucional.
- En las instituciones con proyecto de ludoteca en funcionamiento, se evidencia que éstas se articulan al PEI como un medio de aprendizaje principalmente, así como apuntan a la formación integral, al desarrollo humano y a la construcción de valores de convivencia y manejo de conflictos, principalmente se articula con el currículo a través del préstamo de elementos para trabajar el contenido de las clases. Otros objetivos que se tienen en cuenta son el desarrollo de habilidades sociales, la formación de valores y la convivencia, así como la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.
- Las ludotecas desde la perspectiva de los directivos, coordinadores y docentes es visto como un espacio para el aprendizaje, la construcción de conocimiento, para la potenciación de la lúdica, la recreación y el tiempo libre, concepto que es compartido por los estudiantes.
- Para los docentes los factores por los que se determina la manera como se utiliza la ludoteca dependen en gran medida de la relación del trabajo en ésta con el programa en los proyectos de aula. La recreación y el juego no son razones para ir a la ludoteca, sino los medios para concretar una metodología de aprendizaje.
- Los encuestados, particularmente los docentes consideran que el ludotecario debe ser una persona con la capacidad para garantizar que la ludoteca sea un espacio de libertad y por lo tanto en lo personal deben tener la actitud y la idoneidad para lograrlo.
- Los procesos y actividades dinamizadas en las ludotecas por los maestros se encuentran orientados de manera importante a partir del enfoque constructivista y de aprendizaje significativo, que buscan que el estudiante se involucre activamente en la construcción de su conocimiento, a partir de considerar sus intereses tanto en los contenidos como en la metodología para trabajarlos, de esta manera se garantiza que el aprendizaje sea significativo y que las experiencias y vivencias enriquezcan los procesos pedagógicos.
- Es importante notar que en las escuelas los medios audiovisuales son los elementos con que más cuentan, sin embargo sería valioso para este estudio, indagar si estos medios están relacionados con los criterios y objetivos de las ludotecas; o si se encuentran en la ludoteca debido a que ésta no funciona como tal y se ha convertido en una sala de medios audiovisuales y/o en bodega para guardar los materiales.



- De las 12 instituciones que reportan ludoteca o proyecto similar, 10 cuentan con espacio físico cuyo uso específico es para la ludoteca de la institución, aunque algunas lo tuvieron se eliminó y hoy en día se utiliza como salón de clase debido a la escasez de aulas. Es importante notar que los docentes utilizan áreas descubiertas para desarrollar actividades lúdicas.

- Se observa que en las escuelas en las cuales funciona la ludoteca, los docentes del nivel preescolar son los que constantemente la utilizan. La primaria también adquiere un lugar importante de asistencia, en menor escala es utilizada por los docentes de secundaria.

### **La asesoría, la capacitación y el acompañamiento como mediadores en la construcción del modelo:**

El proyecto de ludotecas escolares contempló para su elaboración un momento de asesoría y acompañamiento a las IED y la capacitación dirigida a maestros, maestras y estudiantes participantes.

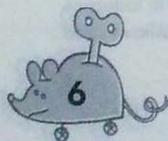
A lo largo de las tres visitas taller realizadas a cada una de las 30 instituciones educativas se desarrollaron guías enfocadas a la construcción del proyecto de ludoteca particular a cada institución. En total se vincularon 308 docentes y 40 estudiantes; que conjuntamente trabajaron y vivenciaron momentos enriquecedores del quehacer lúdico.

Lo anterior, complementó el proceso de capacitación a partir de cuatro sesiones presenciales con la asistencia y participación activa de 210 docentes y 22 estudiantes, donde se desarrollaron temáticas que aportaron al conocimiento y a la construcción del modelo, tales como desarrollo humano, conceptos de ocio y recreación y de educación para el ocio, participación infantil, inteligencias múltiples, gestión de proyectos, talleres de juego y juguete, perspectiva de género, pedagogía lúdica, diseño y montaje de la ludoteca y trabajo en ambientes lúdico pedagógicos.

Durante este proceso a los docentes se les hizo entrega de documentos de trabajo con los lineamientos propuestos para el modelo, en la expectativa de recibir su retroalimentación para efectos de validación.

Este proyecto encuentra en las escuelas un espacio de apertura y actitud positiva. Los resultados del diagnóstico realizado con un grupo de instituciones educativas muestra que predomina la visión de la ludoteca como espacio para aprender jugando. Es notorio también, el porcentaje de estudiantes que la conciben como un lugar para el aprovechamiento del tiempo libre y de recreación.

En términos generales los entrevistados incluyen en sus representaciones sobre los fines de la ludoteca, como un espacio que desarrolle talentos, valores artísticos, mejore el proceso de socialización, que facilite la interdiscipliniedad y que pueda ser llevada al aula de clase para innovar metodologías de trabajo.



Los docentes manifiestan un alto interés por recibir capacitación sobre juego, lúdica, recreación y tiempo libre, organización y planeación de ludotecas, lo que evidencia un alto interés en que la ludoteca sea un espacio para el desarrollo y mejoramiento de las dinámicas interpersonales.

De esta manera esperan que cuente con las condiciones para dinamizar actividades en donde ellos puedan demostrar sus dominios pedagógicos sumados a las capacidades de organización, uso y aplicación de metodologías de este espacio.

Lo cual demuestra que a nivel institucional se valora el juego, la lúdica y la recreación como espacio que ofrece diversas alternativas innovadoras a los niños y niñas, que además contribuyen al enriquecimiento de la comunidad educativa.

El proceso de construcción de los lineamientos de ludotecas escolares que se llevó a cabo a través de los diferentes momentos metodológicos del proyecto permitió avanzar por una parte, en la contextualización del mismo y por otra, recoger las realidades de las diferentes instituciones educativas, para de esta manera hacer una propuesta flexible y que tuviera en cuenta las opiniones y expectativas de los docentes, no sólo desde una encuesta sino en contacto directo con las personas y las dinámicas que viven.

En este camino, como fortaleza de este proyecto se encontraron acuerdos comunes en relación con la importancia que puede cobrar un proyecto de ludoteca en las IED y dentro de las políticas del sistema educativo y las políticas de infancia y adolescencia.

El Plan Sectorial de Educación 2004-2008 propone entre sus objetivos desarrollar un plan de acción que continúe en el proceso de cualificar la calidad de la educación en Bogotá, a partir del fortalecimiento y transformación de los procesos pedagógicos en la escuela, de la renovación de los planes de estudio y de sus respectivas prácticas y metodologías de enseñanza aprendizaje; así como propiciar que el tiempo libre de los estudiantes se convierta en un escenario para la formación, la recreación, el enriquecimiento y sentido de pertenencia cultural y social.

De esta manera, el proyecto de ludoteca en las instituciones educativas distritales adquiere relevancia en el marco del plan, de acuerdo a la diversidad de procesos pedagógicos, culturales y de desarrollo del ser humano que en ella se vivencian y construyen día a día.





En este contexto las ludotecas escolares, se pueden constituir en generadoras de procesos de desarrollo a partir de la investigación para generar innovaciones pedagógicas y un espacio para la educación para el tiempo libre.

Dentro de los lineamientos generales en materia de las políticas educativas distritales, los programas y proyectos contemplados en el Plan de Desarrollo *Bogotá Sin Indiferencia*, apuntan a la realización de acciones concretas que posibilitarán la creación de escenarios lúdicos como la Ludoteca Escolar, tales programas son:

### **Transformación pedagógica de la Escuela y la enseñanza:**

El mejoramiento de la calidad y de las condiciones de enseñanza aprendizaje es prioridad en la puesta en marcha del Plan, lo cual espera cumplirse a través del estímulo a la innovación curricular y a la experimentación, el desarrollo de proyectos transversales en el PEI y en el plan de estudios. Dentro de los proyectos que apoyarán esta labor y bajo los cuales adquiere justificación la implementación de la ludoteca, encontramos:

**Renovación pedagógica de los PEI:** Que busca enriquecer los procesos pedagógicos y el horizonte institucional de las IED a través del fortalecimiento de los espacios desde la innovación didáctica y pedagógica.

**Aulas especializadas y rotación de grupos:** Cuyo objetivo principal es el aprovechamiento de la infraestructura física de las instituciones educativas fomentando el uso de los medios educativos y recursos didácticos. La ludoteca, es pues, un espacio enriquecedor por excelencia de procesos pedagógicos y alternativo al aula de clase tradicional.

### **Inclusión social y protección a la niñez y la juventud en la Escuela:**

Uno de los derechos que cotidianamente no se protege, es el derecho al juego y la recreación; este programa busca construir una cultura en favor de la infancia garantizando la protección no solo de los derechos fundamentales, sino también los educativos y recreativos.





## APUNTES SOBRE EL JUEGO

Tratar el tema de las ludotecas hace inevitable abordar el juego y el juguete como elemento que media las dinámicas lúdico pedagógicas de las mismas.

*Sea cual sea la perspectiva que se conciba, un programa ideal de educación integral tendría que concebir el juego como el primer contexto de expresión del niño y el medio para que los educadores propicien el aprendizaje y el desarrollo humano. Las diferentes corrientes teóricas en educación infantil afirman que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia en la infancia.*



“En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y por otra importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos...” (1) La elaboración de tales contenidos conceptuales supone una fundamentación y formación en cuanto al valor y los propósitos del juego.

Ramses y Bayles (2) formulan cinco categorías que considera deben ser tenidas en cuenta en la escuela en la creación de experiencias educativas basadas en el juego:

- Acción en el ámbito imaginario.
- Orientación hacia las relaciones humanas.
- Trabajo conjunto, pues requiere coordinación entre quienes juegan.
- Quehacer independiente.
- Habilidades y capacidades específicas para realizar diversos juegos.

## JUEGO Y DESARROLLO

Los primeros años de vida del ser humano son los que determinan y desarrollan su personalidad. Una de las principales expresiones infantiles es el juego, el cual ofrece además de momentos de diversión y entretenimiento, la posibilidad de consolidar espacios de convivencia como la interacción, el diálogo, la cooperación, etc., elementos propios del desarrollo social y afectivo.

El desarrollo infantil está marcado por diferentes etapas que se suceden entre diversas experiencias. El niño, en cada etapa, construye teorías acerca del mundo que le rodea, el niño no se conforma ni limita por lo que el adulto le dice o hace. Si bien es cierto que las primeras interacciones están sujetas a la imitación, el desarrollo del niño se caracteriza por la evolución de estructuras mentales diferentes a las de los adultos.



La evolución del pensamiento infantil en pensamiento racional es un proceso principalmente centrado en la actividad, según Piaget éste “no comienza ni por el conocimiento del yo ni por el de las cosas en cuanto tales, sino por el de su interacción, y orientándose simultáneamente hacia los dos polos de esta interacción... organiza el mundo”.(3)

Son las acciones las que permiten crear la estructura de un pensamiento en la que el niño encuentre una verdad lógica que no necesite comprobar a partir de la experimentación como en sus primeros años de vida.

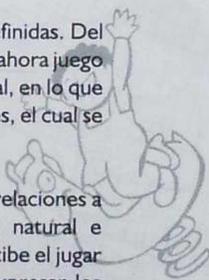
En la primera infancia a partir del segundo año de vida, el niño empieza a dominar el espacio y los elementos que le rodean. La aparición del juego simbólico junto con la fantasía y la imaginación requieren de momentos y objetos con los que el niño pueda ser creativo, empiece a experimentar y a identificar formas y propiedades. Piaget, se refiere así: “tal es el juego simbólico, que no es solo asimilación de lo real al yo... sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades” (4).

El aprendizaje del niño en esta etapa se basa en la repetición de experiencias simples que cada vez se van haciendo más complejas; del sentido de destrucción y construcción y de la observación y análisis de los objetos. La imaginación alcanza un grado máximo de desarrollo cuando el niño, a punto de culminar su primera infancia (0 - 3 años) empieza a combinar diversos objetos de juego, construye figuras, se identifica con animales, inventa situaciones, comparte sus juegos y asume roles sociales que lo hacen sentir como protagonista de diferentes situaciones de socialización.

Esta es la etapa de los juegos de ejercicio, que se realizan al azar con metas definidas. Del juego con bloques pasará a la realización de torres, el juego de ejercicio se llama ahora juego de construcción. A medida que el niño crece, encuentra mayor interés en lo real, en lo que se mueve a su alrededor, así va agregando un contenido simbólico a sus acciones, el cual se desarrolla principalmente a partir de los 3 años.

En este proceso conocido como socialización se espera que el niño construya relaciones a medida que pone en práctica su potencial físico y mental. El juego es natural e incuestionable, innato, es parte de la naturaleza de los niños y niñas. Brodin concibe el jugar como “aprender, trabajar, interactuar con otros, estimular la imaginación, expresar los sentimientos, experiencias y problemas...el juego es diversión” (5)

En el jardín infantil el niño descubre el material didáctico que le proporciona entretenimiento, con el que interactúa, conoce sus sentidos y se expresa por medio del movimiento. El juego no adquiere tiempo, se vive el “aquí” y el “ahora”, el trabajo escolar se divide en presente, pasado y futuro. Sus propósitos y organización giran en torno a estos tiempos. Según Dewey, el juego y el trabajo escolar no han de contraponerse necesariamente. Es el hombre y las exigencias sociales quienes lo hacen. (6)





En la segunda infancia, desde los 3 a los 8 años de edad, el juego favorece ahora su desarrollo integral: Intelectual, físico y en las relaciones que establece con sus pares y con adultos en general.

En el plano intelectual, contrario al postulado *Piagetiano* de que el juego es producto de la imaginación y el pensamiento *Ramsey* y *Bayles* (7) consideran que estos procesos se forman en el juego, pues el niño encuentra en los objetos características y situaciones que lo invitan a crear. La percepción, representación e imaginación, se convierten a través del juego en fuentes de conocimiento sobre el mundo social y el de los objetos.

El desarrollo potencial de este conocimiento permite la organización de estructuras de pensamiento y se inicia el proceso de formación intelectual simbólica, a saber: Lectura, escritura, matemáticas, signos, señales, etc. El juego espontáneo, contribuye en la construcción de tales aprendizajes de modo significativo para el niño, que utiliza los conceptos previos que ha elaborado a lo largo de su infancia.

La acción física que el juego de movimiento y expresión posibilita, es fundamental ya que representa la imagen que el niño ha construido del mundo, además de ser una manifestación de sus vivencias y emociones.

En cuanto al desarrollo afectivo, el juego es, al igual que en la dimensión intelectual y física, un medio para que el niño se comunique, aprenda a expresar sus sentimientos y a compartir con los demás. La palabra es gran significativa en la creación de imágenes, entre el juego y el lenguaje se da una relación dialéctica, "el lenguaje se desarrolla en el juego y éste a su vez éste eleva su nivel bajo la influencia del desarrollo del lenguaje"; el poder de la palabra es enorme, tiene fuerza y capacidad de convocar sentidos, expresar significados y establecer lazos de comunicación. Posibilita la creatividad, la participación, a través de ella el niño encuentra la posibilidad de recrear e interpretar significados. La comunicación, entonces, se potencia en el juego, que se convierte en la actividad ideal para construir relaciones como una forma de expresión independiente y auténtica en cada ser.

El juego de roles surge como representación de la realidad del niño, específicamente de los 3 a los 8 años de edad. Es vital para que éste entienda el mundo adulto, así como las relaciones que se establezcan entre el adulto, el niño y el entorno. Esta manifestación propia del juego simbólico permite la organización de los conocimientos acerca del mundo y de lo que le rodea.



La transición entre los 6 y 7 años aproximadamente se distingue por la progresiva desaparición del juego simbólico, caracterizada por el interés del niño ya no en representar la realidad sino en dominarla, de ahí el surgimiento del juego de reglas.



La etapa de los 6 años en adelante, se desarrolla entre la acción y la inquietud. Para este momento son múltiples las experiencias y situaciones que el niño ha vivido. Simultáneamente surgirá en él la atracción por los juegos de movimiento competitivos así como por los sedentarios o de estrategia.

En el caso de los juegos de movimiento comienza a vislumbrarse el gusto por el deporte y/o las competencias: Fútbol, patinaje, bicicleta, etc. En esta edad el niño se mueve con seguridad, controlando su cuerpo, el manejo del espacio es más preciso. En general se observa un desarrollo armónico de la habilidad motriz de las manos y del cuerpo en general.

Los juegos de estrategia se presentan al niño en un momento en el cual el deseo de competir con otros es evidente. Se encuentra en una edad en la que acepta y construye reglas, límites y derechos en los juegos. Este tipo de juegos contribuyen no solo al desarrollo de la inteligencia sino también a la capacidad de relacionarse e integrarse en actividades que requieren diversas cualidades intelectuales: Estrategia, memoria, cálculo, lógica, destreza mental, entre otras.

De acuerdo a la evolución interna del niño, sus juegos se transforman poco a poco en construcciones que surgen de la adaptación el niño exige cada vez más espacios en los que pueda expresarse espontáneamente a través del juego. Es por eso que los programas educativos han de darse a la tarea de diseñar procesos metodológicos consecuentes con las necesidades e intereses de los niños y niñas en edad escolar.



### EL JUEGO DE REGLAS

Un aspecto importante del juego en el desarrollo infantil, es el momento en que el juego de reglas aparece y se convierte casi en la característica esencial de las relaciones con otros niños en espacios escolares. *Inhelder y Piaget (8)* sitúan los juegos de reglas como básicos en la socialización, pues los intercambios sociales se basan en la cooperación, en la aparición del juicio moral y de la autonomía, la regla es producto del acuerdo entre iguales, por lo mismo los actores del juego tienen que regirse por ella, así como también existe la posibilidad de modificarla.

Coincidentes en que la regla coopera en los procesos de socialización, *Leify Brunelle* también afirman que el juego se ubica entre “la regla y lo arbitrario, lo secreto y lo compartido, lo prohibido y lo autorizado, lo incierto y lo codificado, lo real y lo ficticio”. (9) En los juegos de reglas los niños juegan a integrarse socialmente, fingen y pueden inventar situaciones de juego.

A lo largo de las diferentes etapas de la infancia, la regla siempre ha estado presente en el juego, contrario a lo que se piensa que es propia del niño de 7 años en adelante. Aunque su máximo esplendor se evidencia en esta época, podemos encontrarla en varias fases:

- 1° fase: No hay reglas como tampoco roles (2 años aproximadamente).
- 2° fase: No se manifiesta claramente, pero el niño muestra sus deseos y voluntad en su relación con los objetos (fin de la primera infancia).
- 3° fase: La regla aparece en función, sin determinar completamente la conducta y es fácilmente sustituible por otra de acuerdo al interés en otra acción (segunda infancia).
- 4° fase: La conducta se realiza de acuerdo a los roles en los juegos, la regla supera los deseos en otra actividad (7 años en adelante).

*Vigotsky* compara el surgimiento de la regla con la capacidad de imaginar situaciones, así “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria” (10)

Resulta entonces, fundamental en el juego de reglas la existencia de normas, de límites y de rituales, lo que facilita que los niños construyan el mundo, respetando las fronteras puestas por ellos mismos. De esto depende que al involucrarse en situaciones en las que se ponga en marcha la imaginación, la conversación, la conciliación, etc., el niño pueda demostrar toda su creatividad y gozar haciéndolo.

Un aspecto importante que se refleja en el juego y específicamente en el juego de reglas es la aparición de la competencia. La demostración de este sentimiento en el niño no surge sino hasta cerca de los 5 años de edad, pues en los años anteriores su egocentrismo y el centrarse en su pensamiento les impide el compararse y adoptar un punto de vista respecto a los demás; *Kamii* aporta a la comprensión de esta situación al referirse a “la capacidad de los niños pequeños para competir en los juegos es un hito en su desarrollo y no un rasgo de su personalidad”, (11) de acuerdo a esto considera importante establecer una distinción entre comparar resultados y competir.

La función del maestro es transformar el juego competitivo en juego cooperativo, para lo cual *kamii* y *De Vries*, proponen cuatro principios básicos: Quitar importancia al hecho de ganar, explicar que lo importante no es ganar sino participar en la actividad, permitir que los niños eviten competir si ellos lo desean y propiciar los juegos de azar en las actividades cotidianas.

**Es importante que los educadores transformen el juego en la escuela no interviniendo, dejando que la dinámica fluya, observando y facilitando un juego no competitivo, Por aquellos que promuevan la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión.**



## Juego y desarrollo de la autonomía: Una relación necesaria

# LA LUDOTECA ESCOLAR UN CONCEPTO EN CONSTRUCCIÓN

La ludoteca es para el juguete lo que la biblioteca es para el libro.

A partir de la revisión de diferentes autores se ha encontrado que la ludoteca se define principalmente como un lugar o una institución donde principalmente se garantiza y protege el derecho de los niños y las niñas al juego, a la recreación y al juguete.

Entre los elementos que contienen las diferentes definiciones están:

- Un espacio donde se puede obtener el préstamo de juguetes, orientaciones para jugar y donde se puede jugar.
- Una institución donde los niños, niñas y adolescentes encuentra oportunidades para desarrollarse integralmente.
- Un lugar donde todo está diseñado para divertirse, aprender, jugar, convivir y experimentar.
- Una de las tendencias más fuertes es aquella que la relaciona con la educación para el ocio y el tiempo libre. *Longo y Longo* afirman que las ludotecas son espacios de tiempo libre o de ocio en donde los participantes pueden encontrar juego y juguetes, jugar solos o con otros compañeros.



Las ludotecas son espacios diseñados a la medida del niño y de la niña, donde pueden explorar y aprender a vivir. Lo primordial es que el niño y la niña tengan la posibilidad de jugar de acuerdo a sus deseos e intereses y de esta manera, puedan darse las condiciones más favorables para su formación.

La ludoteca es entonces un espacio donde esencialmente se potencia la dimensión lúdica de las personas, puede ser infantil o intergeneracional y contiene un espacio físico, unos medios y unos elementos, que mediados y armonizados por un ludotecario(a), crean oportunidades de desarrollo para sus participantes.





Pensada desde la escuela, entra a configurarse como un proyecto que vinculado a los objetivos institucionales mantiene su carácter propio como una opción de libertad, creatividad y experimentación, que sin seguir las normas del salón de clase contribuye a esa gran misión de ofrecer una formación integral.



Por ejemplo, Silva Paz (12) plantea que la ludoteca en la escuela tiene entre sus principales objetivos: Posibilitar que la educación sea menos formal, más integradora y volcada hacia el desarrollo humano integral; posibilitar a todos los niños y niñas el acceso al juego como una forma de socializar su uso, permitiendo especialmente un contacto amplio y diverso con el mismo; valorar el acto de jugar respetando la libertad, la iniciativa, la creatividad, la autonomía, posibilitando una formación de autoconcepto positivo, rescatar la sensibilidad y el juego, compartir momentos de alegría, proporcionar un espacio de aprendizaje, educación en valores, desarrollo de competencias y habilidades; entre otros.



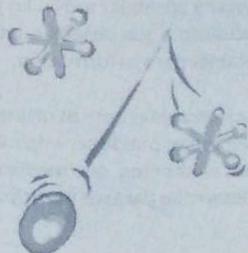
La rapidez de las transformaciones sociales y las realidades socioculturales, generan un cambio permanente en los contextos de desarrollo del niño y de la niña, lo que ha hecho que se modifiquen las formas y los fines que persiguen las ludotecas. También surge como respuesta a las problemáticas del hogar, a los problemas de convivencia y a las pocas opciones con que cuentan los niños y niñas para disfrutar de tiempo de ocio y recreación y en general de espacios para el juego y la diversión.(13)



Un avance en el modelo de las ludotecas como lo plantea *Dinello*, es el papel que los niños y niñas han de jugar en la ludoteca, tema de una vigencia significativa a la luz de sus derechos y particularmente del derecho a la participación (a ser escuchado, a que sus opiniones sean tenidas en cuenta, a participar en las discusiones sobre los asuntos que lo afectan)

Por ello la ludoteca supone un espacio donde se resignifican las relaciones del adulto con los niños y las niñas, donde se privilegia la expresión de formas diversas y creativas, donde hablar, opinar y re-crear es posible.

La ludoteca está estrechamente articulada a la dinámica escolar, no es un espacio aparte de la misma, o un mecanismo administrativo para préstamo de juguetes o la dotación de elementos para los maestros, es un ambiente pedagógico, es un elemento más dentro del proceso de socialización del estudiante y por lo tanto, en ella se pueden construir o transformar las prácticas culturales.



La ludoteca es una posibilidad a partir de la cual a través de las dinámicas y prácticas pedagógicas los niños y niñas pueden replantear o construir una nueva y más placentera relación con el conocimiento y el arte; por otra parte, la desmitificación y el redimensionamiento de las relaciones con el adulto, maestro o ludotecario, le pueden brindar la experiencia de participar en la construcción de nuevos saberes desde sus propias capacidades y de acuerdo a su edad y nivel de desarrollo.

La ludoteca escolar concebida desde este modelo es entonces un escenario para el desarrollo humano de los niños y las niñas, es un espacio para reivindicar, defender y garantizar el derecho al juego, la recreación y la participación; coadyuvar a procesos de transformación cultural, en ella se puede experimentar relaciones democráticas de género, intergeneracionales e institucionales que posibiliten al estudiante y a la comunidad educativa vivenciar formas de interacción más equitativas y solidarias y un espacio para identificar estados emocionales, percepciones y opiniones de los estudiantes en un ambiente más libertario y con una alta capacidad para escuchar y tener en cuenta sus opiniones.

### OBJETIVOS Y FUNCIONES DE LAS LUDOTECAS EN LA ESCUELA

Las ludotecas más allá de la finalidad de divertir se han llenado de intencionalidades en relación con las necesidades de los niños, de las niñas y sus familias. Problemas como la falta de alternativas, la agresión en las interacciones familiares, la carencia de tiempo de los padres para estar con sus hijos son motivadores en el momento de diseñar los objetivos de un proyecto de esta naturaleza.

#### FUNCIONES

- La ludoteca educa y enriquece la imaginación y el espíritu lúdico, posibilita al niño descubrir el mundo de los objetos, comprenderlos y conocerlos, la elección libre del juguete es formativa en la medida que él empieza a demostrar autonomía, independencia y diversas características de su personalidad.
- Es un espacio para construir relaciones equitativas e igualitarias, los programas que desde ella se generen pueden contribuir a la formación de valores y al desarrollo de actitudes y habilidades sociales y el manejo de los conflictos.
- Integrar a los padres de familia a las dinámicas de las ludotecas escolares permite por una parte abrir espacios de participación de los mismos en los procesos pedagógicos, y por otra, que la familia aprenda a jugar junta y trasladar esos aprendizajes a la vida cotidiana del hogar.
- A través de programas de extensión a la comunidad la ludoteca puede trasladarse al espacio público, al parque, a la calle e integrar a sus miembros a la escuela.
- Los maestros y maestras pueden encontrar en la ludoteca un espacio para experimentar y validar nuevas metodologías basadas en el juego.
- La ludoteca es un espacio por excelencia para generar en la escuela procesos de educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre.

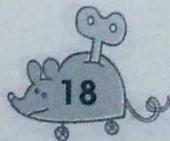


Las ludotecas han de tener un papel clave para definir los espacios donde se podrán encontrar todas las generaciones para jugar juntas. Sea cual sea el nombre que tomen, deberían poder reunir por unas horas a los jugadores, pequeños y mayores.

Las ludotecas permiten a los niños y niñas encontrarse con otros en lugares no competitivos; establecer relaciones significativas con los adultos, contribuir a la consolidación de un Estado de Derecho, de ahí la pertinencia de este enfoque para el diseño de la misma.

### OBJETIVOS

- El juego y la recreación son un derecho inalienable de los niños y las niñas, la ludoteca amplía las oportunidades de acceso para aquellos que tienen menores oportunidades culturales y sociales de llegar al juguete y a ambientes de aprendizaje y socialización. Diseñar programas específicos que fomenten y estimulen el desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño y de la niña.  
Mostrar a la comunidad educativa una visión diferente del juego y el juguete, sus beneficios y posibilidades.
- Educar a las familias para que tengan un criterio cualificado en relación con el consumo de juguetes que ofrece el mercado. Aconseja a los padres en la elección de los juguetes, previéndoles contra el consumo irracional y los engaños de cierta publicidad.
- Posibilitar una relación cualitativamente distinta del niño y de la niña con el objeto lúdico, tomando de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su integral.
- Ofrecer al niño y la niña la oportunidad de manipular, recrear el uso que hace del objeto lúdico a través de un proceso globalizador de invención, construcción, reparación, transformación y desarrollo.
- Crear una actitud nueva en los padres y educadores ante las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica (con o sin material), introduciendo nuevas pautas en la escuela, en la familia y en sus interrelaciones.  
Diseñar programas de educación para el ocio, la recreación y el tiempo libre donde se involucre a toda la comunidad educativa y se proyecte a los espacios públicos del entorno y otras instituciones como el IDR, los parques, el IDCT, etc.
- Ofrecer a los niños y niñas espacios de encuentro con otros niños y niñas o adultos, y les permite acceder en igualdad de condiciones a los juegos y los juguetes tradicionales y actuales, enseñándoles a utilizar de forma placentera y crítica los recursos de la comunidad.
- Proporciona la posibilidad de ejercer una autonomía responsable y afirmar la responsabilidad en los niños y niñas. En ella se encontrarán ante una gama de decisiones más amplia de la que pueden tener, en el mejor de los casos, en su casa o escuela, y afrontarán en solitario situaciones en las que deberán asumir sus riesgos y consecuencias, resolver sus dudas, sin la mediación o influencia de los mayores.



La ludoteca en la medida que se articule al proyecto educativo institucional es un espacio donde los miembros de la comunidad educativa pueden encontrar otras opciones para cualificar el logro de sus objetivos.

Como ambiente de aprendizaje basado en el juego, donde las interacciones y sus dinámicas están mediadas por la alegría y la puesta en escena de la dimensión lúdica, puede estar en capacidad de ofrecer múltiples y variadas alternativas y experiencias enriquecedoras.

Objetivos como abrir mayores oportunidades de acceso al juego y la recreación, brindar nuevas opciones para estimular las diferentes dimensiones del desarrollo humano, construir espacios donde se aprendan nuevas formas de relacionarse, son entre otros los objetivos a los que una escuela puede apostar desde la ludoteca.

Frente al reto que significa cumplir estos objetivos, el diseño de ludotecas es cada vez una tarea más compleja y creativa y que exige un alto nivel de cualificación técnica, pero igualmente una amplia perspectiva del niño y de la niña desde lo humano, lo pedagógico y lo psicológico.

Concebida de este modo se convierte en una fuente de enriquecimiento para los mismos niños y niñas de acuerdo a sus logros y para que gane cada vez más espacio para que se invierta en este tipo de proyectos que han probado su impacto positivo en los niños y las niñas, los jóvenes y la familia.

El desafío es construir un modelo de ludoteca escolar flexible, con la capacidad de responder a las necesidades de los diferentes contextos, pero que en su conjunto parta de unos acuerdos mínimos en relación con los ejes conceptuales que la fundamentan y en estrecha articulación con la institución.

La ludoteca en la escuela ha de funcionar a partir del convencimiento de los docentes acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil. Mientras más tiempo pasen los niños y niñas en la escuela más se justifica el funcionamiento de la misma dentro del tiempo de clases o en un lugar específico donde todos los estudiantes puedan asistir. (14)

Lograr los propósitos y beneficios, requiere de un juicioso y riguroso ejercicio en el diseño, ejecución y evaluación de las ludotecas escolares. Proceso que es factible de desarrollar si se tiene en cuenta el potencial y la experiencia pedagógica del maestro, así como las expectativas e intereses de los estudiantes y en general de toda la comunidad educativa.



## CÓMO EDUCAR PARA EL OCIO, LA RECREACIÓN Y EL TIEMPO LIBRE DESDE LA LUDOTECA?

La educación para el ocio es un desafío para la sociedad en su conjunto e incluye el aprendizaje por parte de las personas de conocimientos, procedimientos y fundamentalmente actitudes vinculados con su propia calidad de vida. (15)

En la pedagogía del ocio, el juego tiene un valor educativo intrínseco y no se le considera únicamente como un medio para la instrumentalización de ciertos objetivos prefijados. Desde esta perspectiva el juego deja de ser sólo un recurso y su objetivo primario ha de ser, posibilitar que el niño y niña pueda jugar y que lo haga en unas condiciones educativamente positivas. (16)

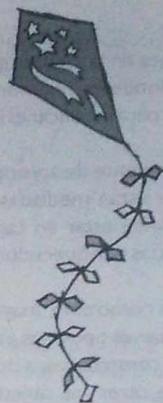
Educar *en* y *para* el tiempo libre se confunden en muchos casos debido a que desde las dos aproximaciones la acción educativa está mediatizada por el ocio, es decir, por las variables que la definen en términos principalmente de la actitud como el individuo la asume y de manera secundaria por el contenido de las actividades.

Los sistemas de educación formal y no formal están en una posición central a la hora de llevar a la práctica la educación del ocio y fomentar y facilitar la participación del individuo en este proceso. Estos aspectos han sido reconocidos desde hace tiempo como parte del campo de la educación, pero no han sido llevados mayoritariamente a la práctica.

La realidad del ocio no es ajena a los objetivos de la educación formal en sus diferentes niveles. La vida escolar refleja las aspiraciones sociales de cada momento, el análisis de su realidad, de ahí que sea un tema que debe interesar a todos y especialmente a aquellos cuyos objetivos se centran en la formación de los ciudadanos de un país.

La educación para el ocio no es patrimonio exclusivo de la escuela, es también responsabilidad social, lo que exige un mayor nivel de cooperación y coordinación entre la comunidad escolar y las instituciones locales, cada una desde la pertinencia de su misión, en la medida que se realice un trabajo cooperado, será posible tener un mayor impacto sobre la calidad de vida de las personas.

La escuela juega un papel fundamental en la educación del ocio ya que constituye el principal agente de socialización y la institución más común a todas las sociedades.



La mejor forma en que el objetivo de la educación del ocio puede ponerse en práctica es conectándolo a los objetivos educativos del sistema escolar y representándolo en el contexto cultural de la sociedad.

La mayoría de las teorías pedagógicas de nuestro siglo, se han referido al ocio como un aspecto fundamental de la educación humana entendiéndola desde una perspectiva interdisciplinar, lo que ha llevado a la escuela a buscar respuestas más completas, marcando una apertura hacia otras opciones.

Según Peñalba (17), la pedagogía del ocio, debería insertarse en la escuela de manera estructural y generar acciones concretas como:

- Identificar el modelo de ocio y las posibles actividades para el tiempo libre que pueden implicarse en las asignaturas del currículo y en las actividades extracurriculares.
- Introducir la educación para el ocio como un contenido formativo de carácter transversal, que pueda llevarse a cabo mediante un programa de jornadas y actividades paralelas al desarrollo de currículo académico.
- Incorporar el tema del ocio en todas las actividades educativas y culturales que se realicen en la escuela y fuera de ella.

Proponer actividades atractivas e interesantes que animen la experiencia recreativa del tiempo libre existente en la propia dinámica escolar como los recreos, los ratos de mediodía, en torno a las comidas o el tiempo después de las clases y potenciar una buena programación de actividades extraescolares, diversificadas, en sus contenidos y metodologías, que sirvan de alternativa al empleo del tiempo libre y que complementen la formación de la personalidad

## La autonomía en el ocio: Un reto de la sociedad en su conjunto



## ALTERNATIVAS PARA DISEÑAR Y PONER EN MARCHA PROGRAMAS DE EDUCACIÓN PARA EL OCIO



Identificar los objetivos, actitudes, habilidades y conocimientos que docentes y estudiantes deben desarrollar, de tal manera que se apropien de los criterios que sustentarán las decisiones acerca de qué hacer en su tiempo libre.

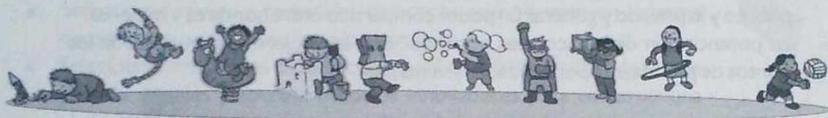
- Recoger información sobre las alternativas y recursos con los que cuenta en la escuela, las instituciones y el entorno sobre las posibilidades de autogeneración de opciones que favorezcan su propio desarrollo y calidad de vida.
- El campo afectivo del desarrollo puede ser atendido mediante el fomento de actitudes positivas hacia el uso del ocio. Los valores y sentimientos de los individuos que están implícitos en sus preferencias por determinadas actividades de ocio respecto a otras, pueden ser exploradas a través del aprendizaje experimental de una gama de actividades de ocio que podrían también establecer una base para desarrollar futuras aficiones.
- Proporcionar canales para experimentar técnicas de relajación para la propia promoción de la salud de las personas, así como para llevar a cabo actividades de voluntariado y de cooperación, orientadas a compartir y ayudar a la comunidad.
- Ofrecer medios formales e informales para implementar la educación del ocio y contribuir así al desarrollo de los individuos. La utilización de los canales informales implica la incorporación de la educación del ocio en una variedad de materias y actividades de aprendizaje. Cada materia posee el potencial para contribuir al logro de la meta y los objetivos de la educación del ocio. Incluir en los planes de estudio asignaturas que puedan servir para el estudio directo o indirecto del problema del ocio.
- La educación del ocio puede ser integrada dentro del plan de estudios, el cual se dirige a atender los campos cognitivo y afectivo del desarrollo del estudiante. Dicho aprendizaje puede tener lugar dentro o fuera del aula. Dentro del plan de estudios se pueden incorporar y organizar actividades, de apoyo especial, a través de las cuales los estudiantes podrán vivenciar una variedad de experiencias de ocio, e incluir a profesores y/o coordinadores, junto con quienes ejerzan el papel de facilitadores.
- La promoción de paseos fuera del espacio escolar, de conocimiento y reconocimiento de la herencia cultural de la localidad, la ciudad o el país.
- Ofrecer espacios y material lúdico no consumista para el ocio infantil.



Cualquier alternativa que se asuma requerirá de un enfoque pedagógico crítico que trascienda los muros de la escuela, que involucre a la comunidad y la familia y principalmente que reivindique y posicione la importancia del ocio y la recreación en la vida de las personas.

Sean alternativas individuales o colectivas, se han probado los beneficios y el valor del impacto personal y social de estilos de vida de ocio favorecedores del desarrollo humano, llevar este presupuesto a la práctica en la escuela exige repensarla en sí misma y ofrecer espacios concretos e intencionalmente diseñados para tal fin.

Detrás de cada ludoteca, hay un programa que la guía, con principios e intencionalidad lúdica y recreativa; en esta se conjugan las expresiones infantiles de la mano de adultos interesados en propiciar situaciones significativas de juego para los niños y niñas, que a la vez empiecen a recorrer el camino en la construcción del conocimiento.



**El objetivo global de la educación del ocio en el sistema escolar es el de ayudar a los estudiantes a obtener una calidad de vida deseable a través del ocio. Esto puede lograrse a través del desarrollo y fomento del ocio, valores, actitudes, conocimientos y destrezas durante el desarrollo personal, social, físico, emocional e intelectual. Esto a su vez tendrá repercusión en la familia, la comunidad y la sociedad en su conjunto.**

## LA LUDOTECA Y LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Pensar la ludoteca desde la perspectiva de género implica que la institución educativa y sus miembros tienen la voluntad política para ello y que hace parte de las políticas y lineamientos del PEI, de lo contrario, intentar incluir este referente como elemento de planeación de la ludoteca puede no ser tan exitoso.

Según Connel "Las escuelas contribuirán realmente a un futuro de relaciones de género más justas y más civilizadas, si se abordan estos temas de forma reflexiva". (18) Es así como los docentes tanto hombres como mujeres pueden emprender acciones pedagógicas que les permitan propiciar y construir modelos femeninos y masculinos que les permitan a niños y niñas construir relaciones equitativas mas no idénticos.

Los componentes de las instituciones educativas en los que se puede incluir la perspectiva de género con algunos elementos sugeridos a tener en cuenta son:(19)



## COMPONENTE CONCEPTUAL

- La eliminación de los estereotipos de género y el reconocimiento de las potencialidades y capacidades implícitas en cada una de las personas, independientemente del sexo al que pertenecen.
- Una educación que prepare para la vida en sus dos ámbitos, el público y el privado.
- La transformación de los prejuicios sexistas persistentes en los esquemas conceptuales previos, que configuran el sistema de ideas y creencias y que generan expectativas diferentes según el sexo, mediante la eliminación de los imaginarios que los sustentan.
- La revaloración de la cultura femenina, la redefinición y revalorización de la identidad y subjetividad femenina.
- La redefinición del genérico masculino, para romper las barreras entre lo público y lo privado y generar un poder compartido entre hombres y mujeres.
- La potenciación de las acciones positivas hacia las mujeres para equilibrar los puntos de partida en oportunidades y ventajas.



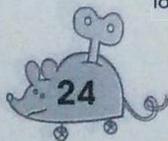
## COMPONENTE ADMINISTRATIVO

### Comunidad educativa y gobierno escolar:

- La participación igualitaria de estudiantes en el consejo de estudiantes.
- La participación proporcional en las asociaciones tanto de padres como madres.
- La participación proporcional de profesoras y profesores en el consejo directivo y consejo académico.

### Manual de convivencia:

- El estímulo de las relaciones interpersonales y grupales basadas en el respeto por la diferencia entre hombres y mujeres y la responsabilidad y la autonomía de cada uno y cada una.
- Definir igualdad en las competencias, deberes y derechos entre alumnos y alumnas.
- Construir procesos comunicativos que no reproduzcan las atribuciones tradicionales a los géneros, como rasgos intrínsecos y naturales.



## COMPONENTE PEDAGÓGICO

### El lenguaje:

- Evitar la masculinización del lenguaje incluyendo el genérico femenino
- Evitar a través del uso del lenguaje, las construcciones simbólicas antagónicas de los sexos y especialmente, la expresión de imágenes e ideas inferiorizantes de lo femenino



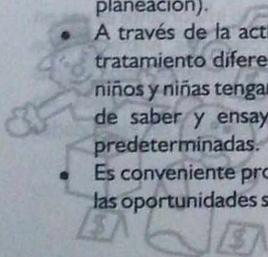
### En los textos y materiales didácticos:

- Seleccionar textos y materiales que rompan con las representaciones tradicionales de los roles de mujeres y hombres.
- Seleccionar textos y materiales didácticos que no usen un lenguaje denigrante o paternalista hacia lo femenino.
- Seleccionar materiales didácticos que reflejen la diversidad de estilos de vida actuales y aporten modelos innovadores para construir una sociedad basada en relaciones de solidaridad, equidad y respeto mutuo entre los sexos.



### En espacios, tiempo y juegos:

- La utilización del espacio no debe estar sustentada por los estereotipos de género. Es importante estimular en las niñas el uso de espacios abiertos y centrales en las actividades de recreación y deporte.
- Se debe romper con la clasificación y asignación de los espacios jerarquizados. Tanto los espacios que hacen referencia a lo privado y lo doméstico como los que hacen referencia a lo público y productivo deben ser reconocidos, por los niños y las niñas, como propios y con igual valoración.
- El uso del tiempo debe ser sin discriminaciones de género. Tanto niños y niñas deben tener las mismas oportunidades de emplear y valorar el tiempo de producción (referido a lo público), de reproducción (referido a lo privado), de ocio (referido al descanso y recreación), y de reflexión (referido a la elaboración de ideas y de planeación).
- A través de la actividad lúdica los niños y las niñas pueden repetir y perpetuar el tratamiento diferente para lo femenino y lo masculino, por esto es importante que niños y niñas tengan acceso a los mismos juegos y juguetes, que tengan la oportunidad de saber y ensayar diferentes roles y sus vidas sean menos condicionadas o predeterminadas.
- Es conveniente proponer a niños y niñas juegos que posibiliten las vivencias de todas las oportunidades sociales sin estereotipos de género.





Es así como la apuesta es construir un ambiente de diversidad y riqueza, donde la individualidad de cada estudiante se desarrolle plenamente en armonía con los intereses colectivos. Un ambiente en que la ciencia y la cultura, la afectividad y la preocupación por los demás sean patrimonios de todos y todas en la comunidad educativa.



La perspectiva de género en la ludoteca adquiere sentido en la medida que el juego configura un escenario de relaciones de poder, aparece definido por unos límites que dicen donde comienza y donde termina. El primer límite real del espacio de juego es el físico o arquitectónico, en el que ya de por sí están implícitas relaciones de poder.



El ambiente de juego (20) es aquel donde niños y niñas juegan libremente, se manifiestan naturalmente y muestran sus diferencias inherentes: En el espacio hay juegos de niños y juegos de niñas, encontramos actitudes activas y pasivas en unos y otros.



Estas dinámicas son muchas veces imperceptibles en la vida cotidiana de la escuela, es por ello que se hace fundamental afinar la observación, la dinámica de un día cotidiano en la ludoteca no puede pasar como un día en el que asisten niños y niñas a jugar, si se observa cuidadosamente se podrán describir e interpretar las interacciones que allí se dan y sobretodo el significado que estas adquieren en la socialización de género.



El juego y el género están íntimamente relacionados, de ahí la importancia de una observación cuidadosa tanto de sus espacios como de sus usos, por lo tanto es necesario acercarse a las condiciones en las que se desarrollan estos: Cuáles son los juegos que están presentes, quienes juegan a ellos y que espacios ocupan.



En el juego se pueden reproducir la inequidad y la exclusión entre niños y niñas generando el riesgo de construir identidades excluyentes y exclusivas. Más allá de entrar a calificar o descalificar juegos y juguetes lo importante es ver en que medida condicionan determinado tipo de relaciones entre grupos sexuales y de edad que comparten un espacio. Aparentemente niños y niñas están satisfechos con la distribución de los espacios y de los juegos, sin embargo lo importante es entender el juego como definidor de identidades individuales y colectivas.



## ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA PLANEAR CON PERSPECTIVA DE GÉNERO EN LA LUDOTECA

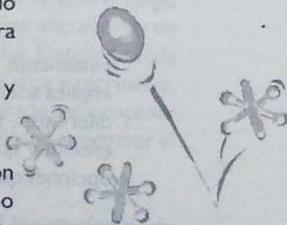
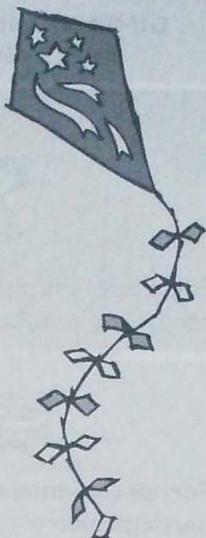
1

El paso inicial es el proceso de observación rigurosa sobre las interacciones de niños y niñas y sus preferencias en juegos y juguetes, sus conceptos sobre tiempo libre y recreación, sus horarios favoritos para asistir a la ludoteca, de manera que podamos establecer líneas de acción a partir de lo observado. Entre las actividades que se pueden desarrollar están:

- Organizar debates con niños y niñas sobre lo que piensan de la Ludoteca, haciendo énfasis en los procesos que se dan en el juego (inclusión, exclusión, juegos mixtos, separación de juguetes etc.).
- Pactar con los niños y niñas la introducción de juegos colectivos.
- Recuperar juegos populares y folclóricos de tradición infantil.
- Realizar asambleas con los niños y niñas en las que ellos puedan dar ideas de lo que les gustaría se hiciera en la ludoteca, dando protagonismo en igualdad de condiciones a la hora de expresar las opiniones y tomar las decisiones.
- Fomentar la dinamización de diferentes juegos, proporcionando materiales alternativos que potencien la creatividad y la re-creación de juegos y juguetes, donde inviertan roles que den la oportunidad de experimentar con juegos y juguetes que han sido tipificados por el género: Son sólo para niñas o sólo para niños.
- Potenciar aquellos juegos que permitan que niños y niñas estén en igualdad de condiciones.

2

Otro es el diagnóstico de los imaginarios y prácticas con respecto al género en la comunidad educativa que sirvan como punto de partida para empezar a construir propuestas lúdicas que propicien relaciones equitativas e incluyentes, que trasciendan generaciones y consideren además de los lazos familiares, las relaciones institucionales.



## Dimensiones en las que se puede influir desde la ludoteca teniendo en cuenta la perspectiva de género: (21)

### DIMENSIONES A AFECTAR



**Favorecimiento del acceso y bienestar**



**Fortalecimiento de la participación**



**Transformación cultural**

### ACCIONES

Crear posibilidades reales para que la niñez pueda acceder a las acciones que se programen, haciendo un análisis sobre la frecuencia y las formas de participación entre niños y niñas, para de esta manera ir identificando estrategias que favorezcan el acceso ya sea a través de escuelas y colegios, conversatorios con padres, traslado de la ludoteca a lugares apartados como son zonas rurales, la promoción del derecho a la recreación y al juego como estrategia fundamental en el desarrollo de niños y niñas

El juego como herramienta puede convertirse en el medio a través del cual se generen procesos participativos con niños y niñas, toda actividad lúdica puede tener una intencionalidad que además de generar placer y disfrute, deje en niños y niñas una ganancia para su desarrollo, ya sea a través de programas de prevención o promoción.

El juego como espacio de interacción entre niños y niñas se convierte en un potenciador para empezar a deconstruir los estereotipos que siguen reproduciendo de generación en generación: la inadecuada utilización del tiempo libre, las desigualdades de género, el conflicto, la pérdida de valores entre otros problemas sociales.

Finalmente la inclusión de la perspectiva de género en la ludoteca implica además de reconocer que las necesidades de niños y niñas son diferentes, potenciar espacios equitativos desde el juego, ello supone entender que los dos deben tener la posibilidad de conocer que existen opciones que ofrecen oportunidades de desarrollo más equitativas.



## EL PAPEL DEL MAESTRO FRENTE AL JUEGO



Las características para que los educadores se enfrenten a la observación de los juegos de los niños, se desglosan de dos enfoques: *Piagetiano*, observar para comprender y de la teoría sociocultural del desarrollo, observar para transformar. Lo opuesto de las dos tendencias no supone su alejamiento, al contrario, lo importante es complementarlas para construir una propuesta de intervención.

Es preciso que el educador sepa jugar, que demuestre interés en convertir el juego en materia de desarrollo y aprendizaje escolar. El considerar la actividad lúdica como potencial en los niños y niñas, permitirá establecer categorías de participación del adulto en las que por medio de la interacción y comunicación pueda conjugar la acción lúdica con el trabajo escolar a fin de que este último se presente interesante a los niños y despierte su interés en tanto que construyen aprendizajes realmente significativos para ellos.

Una adecuada preparación frente al juego, permitirá que los profesionales de la educación no intenten dominar los juegos a partir de objetivos que los beneficien a ellos, restándoles significación y el encanto natural que por sí tiene el juego y que por generaciones ha primado en él. El verdadero papel del maestro es el de proteger que el juego se produzca en condiciones inmejorables y que los niños sepan que están ejerciendo una actividad socialmente aceptada y no censurada ni marginada del espacio escolar.

La educación se convierte entonces, en un medio por el que los niños y niñas llevan a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje a través de vivencias y experiencias que se desarrollan en el juego. La actividad es la principal herramienta con la que la escuela puede lograr desarrollar su función desde un enfoque cualitativamente participativo.

Desde este punto de vista es importante concretar las propuestas que propicien el juego desde la creación de espacios lúdicos diversos en donde los niños y niñas encuentren un conjunto de materiales con los que pueda jugar y al mismo tiempo aprender. Detrás de cada ludoteca, hay un programa que la guía, con principios e intencionalidad lúdica y recreativa; en esta se conjugan las expresiones infantiles de la mano de adultos interesados en propiciar situaciones significativas de juego para los niños y niñas, que a la vez empiecen a recorrer el camino de la construcción del conocimiento.

En síntesis, en el proceso de desarrollo evolutivo el juego tiene un papel trascendental; de ahí su necesaria inserción en los procesos pedagógicos y en general en la vida de los niños y niñas, y también, de los jóvenes y adultos. En la medida que la dimensión lúdica del desarrollo humano permanezca a lo largo de la vida, las posibilidades para convertir el aprendizaje en un proceso significativo y lleno de sentido serán cada vez mayores y enriquecedoras para el ser humano.



## EL MAESTRO COMO LUDOTECARIO

Son diversas las características que una persona especializada en uso y funcionamiento de la ludoteca requiere, en este caso se hace referencia al rol del docente que dinamiza el espacio:

- Compromiso ante el espacio y ante los diversos elementos que en él se encuentran.
- El oficio de ludotecario requiere que éste se mantenga siempre en contacto con la realidad del contexto en que se encuentra la ludoteca, en aras de propiciar y organizar actividades que redunden directamente en beneficio de la población que asiste a ésta.
- El ludotecario/a debe poseer la capacidad de resolver conflictos y de buscar alternativas para los inconvenientes que se le puedan presentar en el día a día.
- Ser afectuoso a fin de establecer vínculo con los niños o niñas, preocuparse por hacer de la Ludoteca un espacio amable, en el que los participantes se sientan a gusto.
- Estar dispuesto a recibir y atender a las preguntas y dudas de los asistentes. Escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
- Poseer la capacidad de observar al niño/a individualmente y en grupo, para comprender sus actitudes, habilidades, fortalezas y/o dificultades a fin de propiciar estrategias dependiendo de las demandas o necesidades que se presenten.
- Ser flexible para adaptarse o modificar las diversas situaciones planeadas por él, teniendo en cuenta las propuestas de actividades que surjan del interés o necesidades de los niños y niñas.
- La creatividad es una característica importante del ludotecario/a, de modo que las actividades que organice y que luego lleve a cabo, sean innovadoras y dinámicas.





## FUNCIONES DE UN LUDOTECARIO (A)

### Técnicas:

- Formular los programas de la ludoteca en coordinación con la comunidad educativa.
- Procurar que las actividades y momentos que se dinamicen, se planeen y desarrollen de acuerdo a la misión y los propósitos del proyecto en la institución educativa.
- Garantizar el uso óptimo de los recursos de la ludoteca, inventario de elementos y materiales.
- Realizar la planeación y cronograma de actividades, tanto de la ludoteca en sitio fijo como de la ludoteca itinerante.
- Orientar y planear junto con los docentes de la IED, las actividades que se realizarán en la ludoteca. (talleres, jornadas pedagógicas, evaluación, informes, etc.) Es importante tener en cuenta que el ludotecario/a debe poner al alcance de los niños/as los recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje.
- Realizar análisis de manera permanente relacionados con las necesidades e intereses de la institución, con el fin de mejorar la calidad e impacto de los proyectos y actividades de la ludoteca, centrandolo el interés en la situación de derechos de la niñez.
- Evaluar y difundir los resultados de la ludoteca dentro de la institución educativa.

### Operativas:

- Realizar las gestiones necesarias para el normal funcionamiento de la ludoteca.
- Mantenimiento del espacio y de los elementos, juegos y juguetes.
- Solicitar a la Institución Educativa la reposición y compra de nuevos materiales o elementos que se necesiten; etc.
- Asegurar que la ludoteca se encuentre ordenada en el momento del ingreso de un nuevo grupo; es importante que el ludotecario/a encuentre estrategias para que los niños y niñas dejen los juguetes en el ambiente correspondiente una vez los hayan utilizado.
- Disponer el material que se vaya a utilizar en las actividades que se planeen.
- Organizar un registro de visitantes y diligenciarlo con el grupo.
- Llevar el inventario de los juguetes



La ludoteca, como bien sabemos, es un espacio de juego y de encuentro intergeneracional, que permite a niños, niñas y jóvenes explorar libremente los diferentes ambientes y elementos que en ésta se encuentren.

En este sentido, el ludotecario/a es la persona adecuada para permitir que tales actividades cumplan con los propósitos; desde el juego libre hasta las actividades planeadas. Nunca está de más recordar que en la medida que las actividades y momentos se diseñen a partir de los intereses de los niños y niñas, los procesos de socialización y aprendizaje, siempre propiciarán aprendizajes significativos, en donde ellos son los protagonistas.

## DISEÑO DEL PROYECTO DE LA LUDOTECA EN LA ESCUELA



La ludoteca escolar como cualquier otro proyecto, demanda una tarea de indagación y contextualización dentro y fuera de la institución educativa que involucra varias etapas. Elaborar el proyecto es un ejercicio creativo y placentero, donde los diferentes momentos del proceso se cruzan. Si bien se presentan uno a uno, usted podrá “jugar” con ellos y avanzar en el proceso de acuerdo a las características de su institución, y a las dinámicas y relaciones escolares. Nunca una ludoteca es igual a otra.



### RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: Diagnóstico

Aquí el objetivo es disponer de toda la información necesaria para contar con los elementos de decisión en el momento de planear la ludoteca. Seguramente mucha de esta información ya la conocen, ahora la idea es analizarla desde el proyecto de ludotecas escolares.

Es importante tener en cuenta las políticas educativas institucionales y el marco de referencia dado por la Secretaría de Educación del Distrito, en términos de sus propósitos y en relación con el papel dado a la lúdica, el juego, el ocio y la recreación.

- 1

  - La misión y visión del PEI y la coherencia del proyecto ludotecas con sus planteamientos. El PEI como marco construido colectivamente, que orienta los desarrollos de la institución educativa, es el punto de partida para el diseño de la ludoteca. Por una parte, como elemento de apropiación del tema y segundo como un medio para garantizar su sostenibilidad y recursos.
  - Hablar de priorización de necesidades, significa tener en cuenta los diagnósticos institucionales en relación con el nivel de desarrollo, potencialidades, aptitudes, necesidades y problemáticas de los estudiantes.



- Desde una posición crítica y propositiva, la ludoteca no puede estar ausente de las problemáticas de los estudiantes.
- Tener en cuenta las condiciones del contexto cotidiano y cercano de la escuela.
- Los conceptos de lúdica, juego, ocio y recreación de los diferentes miembros de la comunidad educativa. Es necesario que conceptos como la lúdica, el juego, el ocio y la recreación sean identificados, pues son los imaginarios y las creencias de las personas que participarán en la creación del proyecto, las que subyacen a las ideas que se desarrollen y a las propuestas que surjan.
- Las experiencias previas en proyectos de ludotecas o similares.



## POSICIONAMIENTO INSTITUCIONAL DEL PROYECTO

Ganar el posicionamiento del proyecto en la escuela significa lograr que éste sea incluido en el PEI, que sea tenido en cuenta en las políticas, que se invierta en él, que los maestros “crean” en él como un proyecto que puede contribuir y facilitar su labor educativa, que los estudiantes niños o jóvenes lo vean como una oportunidad educativa significativa y placentera.

Es importante que el proceso de articulación sea preciso y considere la forma como se va a hacer, la importancia que reviste el proyecto para los procesos pedagógicos institucionales y los resultados esperados de la misma.

Para que cada una de sus acciones, sean de diagnóstico o diseño contribuyan al posicionamiento del proyecto en la escuela se sugiere:

- Elabore con los estudiantes una estrategia comunicativa contando que es una ludoteca, para que sirva y como beneficia a la comunidad educativa.
- Realice un concurso institucional para ponerle nombre y logotipo a la ludoteca.
- Gestione espacios de discusión institucional en relación con el papel de la lúdica, el juego, el ocio y la recreación en los procesos de formación integral de los estudiantes que se traduzcan en lineamientos de política concretos en el PEI.
- Haga una difusión del derecho al juego y la recreación dentro de la comunidad educativa, con campañas y programas comunicativos concretos.

# 2



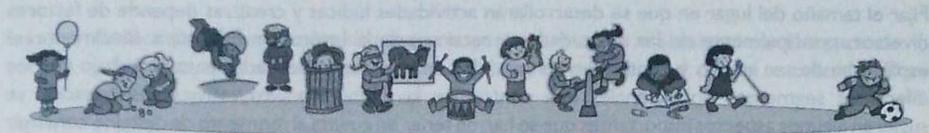
- Abra espacios de discusión sobre el tema del juego, el ocio, la recreación y la ludoteca con los maestros.
- Inventario de recursos que pueden aportar al proyecto ludoteca, no sólo materiales sino también las capacidades institucionales como la participación, sus conocimientos y saberes, su creatividad, etc.
- Cree un comité para la construcción del proyecto con la participación de miembros de la comunidad educativa (administradores, maestros, estudiantes, padres de familia, egresados), incluso puede invitar a miembros de la comunidad o entidades como IDRDR o IDCT, de modo que vaya ganando "socios" para el proyecto.

Hacer esta identificación supone la participación activa, explorar con los estudiantes cómo se sienten con diferentes opciones metodológicas, como se sienten frente a las dinámicas del colegio y su relación con compañeros y estudiantes. Aspectos como estos han de considerarse elementos de entrada para la construcción de un proyecto de ludoteca coherente con los diversos procesos y experiencias de los estudiantes.

### FORMULACIÓN DEL PROYECTO

La formulación de un proyecto demanda la construcción colectiva de un texto que sirva como orientador y guía para el desarrollo del mismo. Idealmente el documento debería contener:

- El análisis de los resultados del proceso de recolección de información, donde se identifiquen: Los puntos de articulación del proyecto con el PEI, las problemáticas que puede abordar la ludoteca, y el inventario de los recursos que pueden aportar a la construcción y desarrollo del proyecto.
- La misión de la ludoteca: Hacia donde le quiere apuntar?
- Los objetivos de desarrollo: Puede formularlos generales, por áreas o segmentos poblacionales.
- Las estrategias generales y líneas de acción del proyecto.
- Enfoque pedagógico y técnicas.
- Aspectos administrativos de la ludoteca: Como será dotada, de donde provendrán los recursos, cuáles serán los mecanismos de articulación y participación de los maestros, horarios de funcionamiento, manejo de inventarios.
- Indicadores y resultados esperados.



Entre los aspectos sobre los que se llamaría la atención como fundamentales del proyecto es por una parte el enfoque pedagógico, lo cual por si mismo es una ventaja dado que los maestros están formados en este aspecto y poseen las herramientas para desarrollarlo con altos criterios de calidad y por otra, la estrategia de participación.

Es importante definir los mecanismos e indicadores de la participación, tomarán parte los miembros de la comunidad educativa principalmente los niños y los jóvenes en los procesos de construcción de la ludoteca?, ¿Harán parte de las investigaciones que en ella se generen como coinvestigadores?, ¿Podrán tomar decisiones?, ¿Que metodología se utilizará para involucrarlos?.

## EL DISEÑO DE LA LUDOTECA

### EL ESPACIO FÍSICO

El diseño y ambientación de una ludoteca está llena de intencionalidades: Los colores que se utilicen, los mensajes que se escriban en carteles o en las paredes, los dibujos, los telones, todo en su conjunto busca que el espacio físico de la ludoteca favorezca un clima cálido, llamativo y motivador para los participantes.

#### 4

Las posibilidades de juego pueden verse afectadas por el espacio en que se organiza la ludoteca. Un lugar diseñado especialmente para el juego, ha de estructurarse pensando en la interacción de niños, niñas, jóvenes y adultos; es decir, el encuentro de diferentes generaciones que realizarán actividades individuales y colectivas, a partir de sus propios intereses.

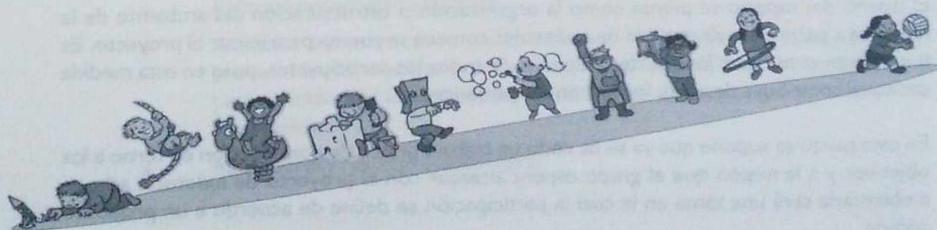
El diseño del espacio se piensa como la organización o estructuración del ambiente de la ludoteca a partir de la diversidad de materiales con que se cuenta para iniciar el proyecto. Es importante considerar los aportes y opinión de todos los participantes, pues en esta medida cada cual contribuye desde su formación y experiencias.

En este punto se supone que ya se ha dado un trabajo previo de construcción en torno a los objetivos y a la misión que el grupo espera alcanzar con el proyecto de ludoteca, así que ambientarla será una tarea en la cual la participación se define de acuerdo a un propósito común.



Fijar el tamaño del lugar en que se desarrollarán actividades lúdicas y creativas depende de factores diversos; principalmente de las necesidades y recursos de la Institución Educativa. Idealmente, el espacio ha de ser amplio y contar con las medidas de seguridad adecuadas para el trabajo con los diferentes segmentos poblacionales que conforman la Comunidad Educativa. A continuación se sugieren algunos aspectos importantes que se han de tener en cuenta al momento de definir o construir un aula o salón para la Ludoteca, de modo que como producto se ofrezca un ambiente físico para llevar a cabo vivencias lúdicas placenteras y creativas:

- El salón debe ser lo bastante amplio como para que los niños y niñas jueguen y trabajen cooperativa y libremente. Es importante tener en cuenta que normalmente se desplaza a la ludoteca un grupo de estudiantes pertenecientes a un mismo grado, de acuerdo a esto el espacio ideal sería aquel en el cual pudieran interactuar de 30 a 40 participantes. Esto con el ánimo de asegurar la calidad de los procesos y vivencias que se llevan a cabo en la Ludoteca, más si se tiene en cuenta que normalmente hay un docente por grupo, el cual trabajaría junto con el docente encargado de la ludoteca, si es que en la Institución existe la figura del ludotecario.
- La forma del salón es otro punto importante. Se recomienda un salón rectangular, cuadrado o incluso de otras forma, siempre y cuando no tenga divisiones en él. Un salón en forma de "L", por ejemplo, dificulta la observación de los niños y niñas más pequeños, además obstruye la movilización de estos en el espacio.
- Es aconsejable que el salón no posea columnas, escaleras o tarimas con bordes que puedan ocasionar accidentes. En caso que existan columnas o alguna división, una buena opción es buscar alguna manera de aprovecharlas en beneficio de actividades lúdicas, ambientándolas con materiales de la ludoteca o propiciando un espacio de creación que permita que los niños y niñas no transiten cerca de él, sino que estén sentados, ya sea leyendo un cuento, pintando o recreando una historia con títeres y un teatrino.
- El suelo debe ser higiénico, de fácil limpieza, adecuado para el uso cotidiano, en el que los niños y niñas puedan sentarse. Si se alfombra alguna sección del piso se contará con un lugar cómodo para actividades de grupo sin tener necesidad de sillas. La textura del piso ha de evitar accidentes o deslizamientos.



- De fácil acceso para los estudiantes, es importante considerar al estructurar el espacio de la ludoteca, a niños y niñas que poseen algún tipo de discapacidad, para el caso de las IED que cuentan con programas de integración.
- El tamaño dependerá de la capacidad de atención y tamaño de los grupos con los que proyecte trabajar de manera simultánea.
- El salón debe estar bien iluminado, ya sea por medio de grandes ventanales o de luz artificial si es que no es posible contar con luz natural (Claraboyas, ventanas, etc.)

### Y QUÉ DE LA AMBIENTACIÓN?

En este punto se hace referencia a todas aquellas acciones que se ponen en marcha con el fin de ambientar y decorar el espacio en que funcionará la ludoteca. Surge aquí toda la creatividad del equipo, la cual desde acuerdos comunes permitirá que es lugar se adecue teniendo en cuenta la población usuaria y las actividades que se programarán.

Algunas idea útiles:

- Para lograr una acústica satisfactoria, lo cual es útil para la comunicación, se utilizan cortinas, alfombra y material suave en las paredes y techos para ayudar a eliminar el ruido, así como para añadir belleza y comodidad, estimulando así los sentidos.
- Para las paredes se deben seleccionar colores que aumenten la luz disponible, como por ejemplo, amarillo o cualquier otro color claro. Es mejor que las pinturas sean lavables.
- En las paredes de la ludoteca los murales son una gran opción para recrear los diferentes ambientes; los murales pueden ser temáticos, ideados y construidos por los niños y niñas con el apoyo de los docentes.
- Se debe disponer de tiempo para los períodos de descanso y reposo para los niños y niñas pequeños. Los cojines, tapetes y/ alfombras permiten que estos momentos sean relajantes y confortables.
- Un lugar de fácil acceso para colocar las pertenencias de los niños y niñas, posibilita que éstos poco a poco aprendan a guardar y cuidar sus cosas.
- Las sillas han de ser ligeras como para que los niños y niñas las puedan mover, manejar y transportar fácilmente. Se recomiendan las que vienen sin brazos, pues ocupan menos espacio.
- Situar algunas mesas ante las que se puedan acomodar cuatro o seis niños y niñas para las actividades en grupo. Las mesas rectangulares son mejores para las actividades en las que se necesitan grandes hojas de papel. Algunas mesitas de las diseñadas para utilizarse solas o combinadas son muy útiles. Las mesas con cubierta lavable, como el plástico laminado, son las más indicadas. Todo depende finalmente de la actividad a realizar.



## La Ludoteca Escolar

- Los estantes bajos y sin puertas permiten que los niños y niñas más pequeños tengan la oportunidad de ver, tocar y escoger el material en forma independiente. Si hay puertas, las corredizas son las mejores. Los estantes fuertes, pero fáciles de mover, son más adaptables en el arreglo del salón y ayudan a crear centros de interés. Los tableros perforados o para anuncios proporcionan áreas de exhibición para los productos creados por los estudiantes.
- El ambiente de la ludoteca será acondicionado teniendo en cuenta las condiciones y disponibilidad del espacio en la IED. Los elementos que se considerarán para el diseño de la ludoteca son: a) Estantería, baúles y elementos para la organización de los juguetes y medios que se utilicen, b) Juegos, juguetes y material didáctico, c) Material para el trabajo cotidiano (papelería, lápices, pinturas, etc.), d) Útiles y papelería para el manejo administrativo de la ludoteca.

## EL DISEÑO DE LOS AMBIENTES LÚDICO PEDAGÓGICOS

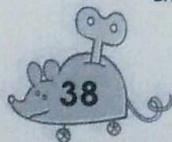
Una vez que se ha definido la estructura del espacio y la manera como se decorará, el siguiente paso es iniciar el diseño de los ambientes lúdico pedagógicos en la ludoteca. ¿Pero qué son los ambientes lúdico pedagógicos y para que se organizan?

Los ambientes lúdico pedagógicos son el conjunto de juegos, juguetes, materiales y medios interesantes y atractivos a los niños, niñas y jóvenes, los cuales poseen características comunes en cuanto a su uso pedagógico y social, propician el desarrollo de habilidades y capacidades a partir de la exploración e interacción con adultos y en general con toda la comunidad educativa.

La distribución por ambientes se realiza de acuerdo a las expectativas y a los objetivos que busque el grupo de trabajo que ha construido el proyecto de ludoteca, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes y de la institución educativa.

Es importante conocer algunas ideas respecto a la creación de los ambientes:

- En una ludoteca es posible crear una diversidad de ambientes, dependiendo del proyecto y sus objetivos y del espacio físico el que se disponga; un estudio preliminar nos podría indicar cuáles ambientes resultan más adecuados en un espacio pequeño; por ejemplo si se desea contar con un ambiente cinestésico, habría que estudiar el impacto en un salón pequeño que no permita mucha actividad física o deportiva. En ese caso los elementos podrían desplazarse fuera del espacio físico de la ludoteca, al parque o al patio de recreo.
- Como se menciona anteriormente, la cantidad de ambientes depende de varios factores; pero no necesariamente una ludoteca tiene que contar con muchos; incluso podría pensarse en un espacio con diversidad de elementos y materiales distribuidos en el espacio sin organizar por ambientes.



- En una ludoteca organizada por ambientes lúdico pedagógicos, se proponen ejes conceptuales para cada uno de estos, sin embargo es importante aclarar que independientemente de los propósitos específicos a cada uno, siempre debe mantener la oferta permanente del juego libre y espontáneo para los participantes.
- Hay dimensiones del desarrollo que son transversales a todos los ambientes, estas son: Formación en valores, capacidades expresivas, manejo del conflicto y estímulo al desarrollo de la participación, autoestima, respeto hacia sí mismo y hacia los demás, autonomía, etc. (Relaciones interpersonales).



## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

**Una propuesta de diseño de ambientes lúdico pedagógicos:** Son diversas las maneras como pueden diseñarse los ambientes lúdico pedagógicos; lo realmente importante es que respondan a las necesidades de la población que frecuenta la ludoteca. Para el caso de las IED se propone desarrollar una propuesta que a la vez de permitir el juego libre, puede también potenciar conocimientos habilidades y destrezas propias de los estudiantes. Se propone partir de la teoría de las "Inteligencias Múltiples" de Gardner para el diseño de los ambientes lúdico pedagógicos.

Si nos detenemos a pensar en el concepto de inteligencia, muy probablemente se nos presentará como una habilidad que predomina en algunas personas y que hace que éstas sean más sobresalientes que otras. Si bien es cierto que *Howard Gardner* plantea que el campo de las habilidades y competencias se relacionan directamente con el potencial humano, va más allá al afirmar que no se puede rotular ni generalizar el concepto para así reconocer y diferenciar a unos seres humanos de otros.

En 1979 la Fundación *Bernard Van Leer* de *La Haya*, solicita a *Howard Gardner*, psicólogo evolutivo y neurólogo estadounidense dirigir una investigación sobre la naturaleza del potencial humano y su realización. Durante 4 años aproximadamente, el estudio se desarrolla con un grupo de niños y adultos que han sufrido lesiones cerebrales. El producto final es la publicación del texto "Estructuras de la mente", el cual espera llegar a la construcción de un enfoque más amplio que algunas de los enfoques más conocidos sobre la inteligencia entre ellos los de *Alfred Binet* quien en 1900 diseña un instrumento que pueda predecir qué alumnos de las escuelas primarias de París tendrían éxito en sus estudios y cuáles fracasarían y el paradigma cognitivo evolutivo de *Piaget*, cuya mayor preocupación fue describir y analizar el desarrollo del conocimiento y la adquisición de competencias o capacidades lingüísticas y lógicas, en función de las etapas evolutivas o estadios del desarrollo en niños y niñas.



En este campo, el producto principal del proyecto es sacar mayor partido de las inteligencias y diseñar nuevos tipos de instrumentos de evaluación en las escuelas, así como aplicar metodologías innovadoras en el ámbito pedagógico. La propuesta de Gardner y su grupo de investigadores es observar las fuentes de información naturales acerca de cómo la gente en todo el mundo desarrolla capacidades importantes para su modo de vida, de acuerdo a las necesidades y expectativas propias en cada cultura.

Producto de lo anterior, empieza a construirse un concepto de inteligencia definido como una "capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural" (22).

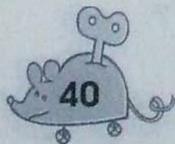
Las evidencias de la teoría de las inteligencias múltiples, empiezan a validarlas por sí mismas:

- La teoría se apoya en comprobación empírica y científica de que determinadas habilidades o destrezas están ubicadas en diferentes partes del cerebro humano y que se desarrollan en medidas diferentes en cada persona.
- Desarrollo de diversos tipos de capacidades en niños y niñas que no sufren de ninguna discapacidad o limitación.
- La observación de que tales capacidades se abren paso bajo condiciones de lesiones cerebrales.
- La observación de actitudes en poblaciones como: Niños prodigio, *Idiots Savants* (personas con algún tipo de discapacidad que desarrollan una habilidad humana particular en un alto nivel), niños autistas, niños con problemas de aprendizaje, etc.

El estudio de culturas y poblaciones racionalmente diferentes a partir de diversos instrumentos cualitativos llevó a la realización de un análisis subjetivo y crítico para poder definir los tipos de inteligencia que pueden habitar en el ser humano, cada uno de los tipos de inteligencias adquieren características típicas que la diferencian claramente de las demás.

A continuación presentamos las ocho inteligencias propuestas por Gardner y su grupo de investigadores del "Proyecto Zero":

**Inteligencia musical:** Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las diferentes formas musicales; sensibilidad al ritmo, tono y timbre. Esta capacidad ofrece la posibilidad de darle sentido a las melodías y reproducir canciones. Las habilidades propias a esta inteligencia devienen de ciertas partes del cerebro que desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Estas áreas se sitúan generalmente en el hemisferio derecho cerebral.



## Un espacio para el juego y la imaginación

En un alto nivel de desarrollo encontramos a compositores, directores de coros y orquestas, músicos, críticos musicales, melómanos, especialistas en fonética, cantantes, profesores de música, etc. Ejemplo: Mozart, Beethoven, José Carreras.



En niños y niñas podemos observar:

- Suele cantar canciones que no ha aprendido en clase y/o canta sin darse cuenta, tiene buena voz.
- Identifica la música desentonada o que suena mal.
- Disfruta escuchar música.
- Tiene buena memoria para las melodías de las canciones.
- Demuestra sensibilidad ante los ruidos del ambiente.
- Tamborilea rítmicamente sobre la mesa mientras está trabajando.



**Inteligencia cinestésico - corporal:** Capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, así como la facilidad para manipular objetos para producir o transformar cosas. Es evidente un gran desarrollo en la motricidad fina y gruesa. El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto.

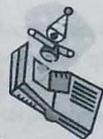


En un alto nivel de desarrollo tenemos a atletas, bailarines, cirujanos, artesanos, fisioterapeutas, agricultores, joyeros, carpinteros, profesores de educación física, actores, mimos, etc.



En niños y niñas podemos observar:

- Se expresa de forma dramática.
- Encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, arcilla).
- Sobresale en la práctica de uno o más deportes (preescolar: demuestra habilidad física).
- Comunica sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja.
- Suele moverse, estar inquieto al estar sentado por largo tiempo.
- Demuestra destrezas en actividades que requieren de coordinación motora sutil.
- Encuentra placer al desarmar y volver a armar cosas.
- Es bueno imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas.





**Inteligencia lógico - matemática:** Habilidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar en abstracciones, calcular, cuantificar, resolver operaciones matemáticas. Así mismo es la capacidad para agrupar por categorías, comprobar hipótesis, establecer relaciones y patrones lógicos. Esta inteligencia se ubica en ciertas áreas del cerebro que son más prominentes para el cálculo matemático que otras.

En un alto nivel de desarrollo encontramos a científicos, lógicos, estadistas, ingenieros, programadores de computación, matemáticos, contadores, auditores, etc. Ejemplo: Einstein, Madame Curie, Blaise Pascal, Descartes

En niños y niñas podemos observar:

- Es capaz de reconocer y comprender causa y efecto con relación a su edad.
- Se cuestiona acerca del funcionamiento de las cosas.
- Es su nivel de pensamiento más abstracto y conceptual que sus compañeros.
- Es capaz de resolver problemas de aritmética mentalmente con rapidez (preescolar: los conceptos matemáticos son avanzados para su edad).
- Muestra en sus experimentos procesos de pensamiento cognitivo de orden superior.
- Disfruta las clases de matemática (preescolar: le gusta contar).
- Le agrada clasificar y jerarquizar las cosas.
- Encuentra placer resolviendo juegos de matemática en el computador.
- Es capaz de resolver juegos que requieren de la lógica (rompecabezas, ajedrez, damas y/o acertijos).
- Le gustan los juegos de mesa.



**Inteligencia lingüística:** Es el don que posee quien es muy hábil en el manejo de la palabra, utilizándola adecuadamente a partir del respeto por las formas sintácticas, la fonética, la semántica, etc. Incluye la habilidad en la expresión escrita, en el uso del lenguaje para convencer, describir e informar. Es sabido que un área específica del cerebro llamada "Área de Brocca" es la responsable de la producción de oraciones gramaticales.

En un alto nivel de desarrollo están los escritores, poetas, novelistas, oradores, abogados, locutores, bibliotecarios, etc. Ejemplo: Goethe, Borges, T.S. Elliot, Virginia Wolf, Julio Cortazar, Isabel Allende, García Márquez. En niños y niñas podemos observar:

- Se comunica con los demás de una manera marcadamente verbal.
- Escribe mejor que el promedio.
- Utiliza buen vocabulario para su edad.
- Suele crear y/o relatar cuentos, bromas y chistes.
- Disfruta escuchar historias, libros, etc.
- Tiene facilidad para recordar los nombres, lugares y fechas.
- Demuestra interés en las rimas y trabalenguas.
- Comprende y goza los juegos de palabras.
- Sus producciones escritas son las esperadas para su edad.
- Le agrada leer cuentos.
- Tiene facilidad para los idiomas.
- Es bueno imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas.



**Inteligencia interpersonal:** Es la habilidad de entender e interactuar con otros efectivamente. Escuchar y comprender los sentimientos de los demás, ser sensible a los signos corporales que representan emociones y responder a ellos. Los indicios que dan las investigaciones científicas, demuestran que los lóbulos frontales cumplen un rol importante en el conocimiento interpersonal.

En un alto nivel de desarrollo tenemos a periodistas, políticos, maestros, psicólogos, sociólogos, administradores, agentes de ventas. Ejemplo: Carl Rogers, Ghandi, Mandela, Martin Luther King. En niños y niñas encontramos:

- Sus compañeros buscan estar con el o ella.
- Le gusta hablar con sus compañeros.
- Es empático y/o se interesa por los demás.
- Demuestra ser un líder por naturaleza.
- Posee dos o más buenos amigos.
- Es capaz de aconsejar a sus compañeros que tienen problemas.



- Demuestra tener buen sentido común
- Forma parte de algún club o grupo social (preescolar: forma parte de un grupo social regular); suele tocar las cosas con las manos apenas las ve.



**Inteligencia espacial:** Posibilidad de percibir visual y espacialmente lo que nos rodea; habilidad para orientarse y pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran, producir o decodificar información gráfica. Las pruebas que afirman que proviene del hemisferio derecho cerebral, se apoyan en las investigaciones neuronales realizadas.

En un alto nivel de desarrollo encontramos a escultores, pintores, navegantes, cirujanos, arquitectos, pilotos, fotógrafos, ingenieros, topógrafos, decoradores. Ejemplo: Vincent Van Gogh, Frida Kahlo, Rodin.



En niños y niñas podemos observar:

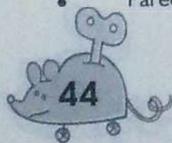
- Realiza garabatos en sus libros y otros materiales de trabajo.
- Comunica imágenes visuales nítidas.
- Realiza creaciones tridimensionales avanzadas para su edad.
- Tiene facilidad para la lectura de mapas, gráficos y diagramas.
- Le agrada resolver actividades visuales (rompecabezas, laberintos, etc.).
- Suele fantasear más que sus compañeros.
- Disfruta viendo películas, diapositivas y otras representaciones visuales.
- Le gusta realizar actividades de arte.

**Inteligencia intrapersonal:** Habilidad que desarrolla el conocimiento de uno mismo, sus emociones, sus sentimientos, la orientación de su vida. Permite actuar de acuerdo a la propia manera de pensar, acorde a la propia escala de valores. Posibilita construir una percepción precisa de sí mismo, incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.

En un alto nivel de desarrollo encontramos a sacerdotes, teólogos, psicólogos, filósofos, terapeutas, consejeros, empresarios, investigadores. Ejemplo: Sigmund Freud, Buda, Ana Frank, Antoine de Saint Exupery.

En niños y niñas podemos observar:

- Parece tener un gran amor propio.
- Parece tener un gran sentido de independencia o voluntad fuerte.



## Un espacio para el juego y la imaginación

- Utiliza sus errores y logros de la vida para aprender de ellos.
- Posee un concepto práctico de sus habilidades y debilidades.
- Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente.
- Tiene un buen desempeño cuando trabaja o juega solo.
- Le gusta más trabajar solo que en grupo.
- Lleva un compás totalmente diferente en cuanto a su estilo de vida y aprendizaje.
- Posee un buen sentido de autodirección.
- Se interesa por un pasatiempo sobre el cual no habla mucho a los demás.

**Inteligencia naturalista:** Es la capacidad de reconocer patrones en la naturaleza, discriminar entre los seres vivos, clasificar objetos, encontrar relaciones en el ecosistema. Incluye habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento del entorno.

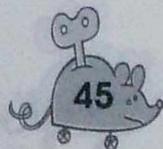
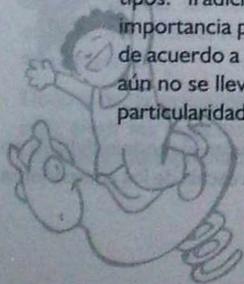
En un nivel alto de desarrollo encontramos a biólogos, antropólogos, zoólogos, granjeros, ingenieros forestales, etc. Ejemplo: Jacques Costeau, Darwin, Francis Bacon.

En niños y niñas podemos observar:

- Es sensible con las criaturas del mundo natural.
- Entiende diferentes espacios naturales.
- Puede reconocer patrones en la naturaleza.
- Le gusta clasificar y coleccionar objetos.
- Reconoce y clasifica diferentes especies.
- Disfruta y se interesa por la naturaleza.

Gardner afirma que todos los seres humanos poseen todas las inteligencias, la diferencia está en el grado en que cada una evoluciona. Es necesario que éstas se complementen y convivan en cada persona para encontrar el equilibrio adecuado y un desarrollo integral.

Todas las inteligencias son igualmente importantes, lo que desvirtúa la creencia común que afirma que las inteligencias lógico-matemática y lingüística prevalecen sobre los otros tipos. Tradicionalmente el sistema escolar ha priorizado estas dos en cuanto a la importancia para el futuro profesional de los niños y niñas, Gardner ha demostrado que de acuerdo a los diferentes estilos de enseñanza-aprendizaje y a los tipos de inteligencia, aún no se llevan a cabo programas educativos en los cuales se respeten y potencien las particularidades de cada individuo.



A partir de las anteriores consideraciones un equipo de profesionales en Educación de la Universidad de Harvard, en los que se encuentra *Howard Gardner* decide iniciar un programa llamado "Proyecto Spectrum", con el propósito de medir el perfil de las inteligencias y el estilo de trabajar de los niños y niñas.

El proyecto se concibe como una investigación a largo plazo y se planea asumiendo que todo niño o niña tiene un potencial para desarrollar la competencia en una o varias áreas. Entonces, el aula Spectrum se construye a partir de una diversidad de materiales interesantes y atractivos que rodean a los niños y niñas y esperan evocar el uso de toda la gama de inteligencias.

La idea no es etiquetar los materiales para estimular directamente las inteligencias, sino emplear materiales que incorporen roles sociales valorados que combinen inteligencias. Así se construye un aula diversificada con siete centros de aprendizaje (rincones) en donde los niños y niñas pueden desarrollar alguna capacidad a partir de interacciones regulares con materiales, con los adultos y con otros compañeros.

El entorno proporciona un apoyo autónomo y estimula el potencial para el crecimiento cognitivo y personal. A lo largo del año, los niños/as están en la posibilidad de explorar las diferentes áreas de aprendizaje con juegos o actividades específicas de cada inteligencia.

Al final del taller, el equipo resume la información procedente de la observación de actividades e interacciones de cada niño/a, describiendo el perfil personal de potencialidades y deficiencias, ofreciendo recomendaciones específicas para el hogar, la escuela o la comunidad, a fin de potenciar las habilidades predominantes o reforzar las que no se han desarrollado.

A continuación se muestran las áreas de habilidad que se trabajan en el proyecto y que sugerimos puedan incluirse en el diseño de ambientes en la ludoteca:

- Números: Juegos de organización numérica
- Ciencia: Actividades de construcción; juegos con agua, descubrimientos, caza de tesoros
- Música: Producción y percepción musical
- Lenguaje: Historias, narración
- Artes visuales: Carpetas de arte
- Movimiento: Danza, ritmo, actividades atléticas, carreras de obstáculos
- Social: Se construye una maqueta con materiales que semejan el modelo del aula en donde los niños y niña estudian, con fotografías a pequeña escala de los compañeros y profesores.



Es claro entonces, que transformar los imaginarios sobre el concepto tradicional de inteligencia es una tarea complicada y que requiere de una muy buena fundamentación teórica para así poder justificar su implementación en un programa educativo como es el caso de la ludoteca.



La experiencia ha demostrado que los resultados conseguidos son efectivos y adecuados a cada niño y niña, pues en la medida en que se tengan en cuenta las características propias de cada uno, podrán valorarse y respetarse más los espacios y momentos en que se desarrolla, así como podremos darnos a la tarea de diseñar una metodología de trabajo de acuerdo a tales particularidades, sin perder de vista la integralidad en todas las dimensiones del desarrollo que necesariamente caracterizan al ser humano.

### USO PEDAGÓGICO DEL JUEGO Y EL JUGUETE

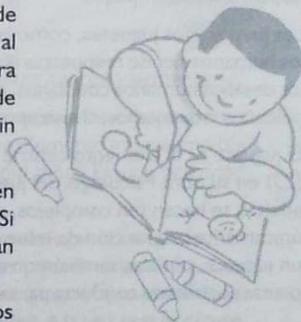
Refiriéndose al juego educativo *Claparade* afirma: “Todos los juegos son por su esencia misma, educativos”. Se reserva, sin embargo, el nombre de juegos y juguetes educativos a ciertos juegos o juguetes combinados de manera que procuran un desarrollo sistemático al espíritu o inculquen determinados conocimientos positivos.

Los juegos y juguetes por sí mismos no facilitan el aprendizaje, lo crucial es que propiciemos dicha situación significativa de aprendizaje en su mismo desarrollo y contexto. Se debe dejar al niño y a la niña jugar por el placer de jugar, con o sin juguetes. Para que vivan su infancia, los adultos son los encargados de contextualizar sus experiencias y darles sentido educativo sin rechazar los objetivos del niño.

Los juguetes deben ser adecuados a la edad de los niños; que estén de acuerdo con sus intereses y con su capacidad para manejarlos. Si bien cada juguete tiene una forma de usarse, los niños le dan diferentes usos utilizando su imaginación.

Para el niño o niña, el juguete es una compensación de los significantes de la propiedad y el poder. No es un simple objeto, sino un lugar de acumulación simbólica, el vehículo del “sentido” y el objeto. Vincula un condicionamiento del niño a una realidad exterior a sí mismo, no dejando de ser por ello un objeto que le atrae y fascina.

Dentro de las principales características que se tienen en cuenta para elegir los juguetes se encuentran las siguientes; busque dar respuesta a las siguientes preguntas:



- ¿Será divertido?
- ¿Continuará siendo divertido una vez que el niño o niña lo ha utilizado?
- ¿Es seguro?
- ¿Parece resistente?
- ¿Quién jugará?
- ¿Estará adaptado a su edad?
- ¿Es necesaria la ayuda adulta?



Los juguetes son una identificación con objetos de la vida adulta y tienen un significado en la vida cotidiana; además de que son una construcción imitativa del mundo circundante con el material prefabricado para armar.

Sin olvidar que el juego y los juguetes son uno de los mejores mecanismos de experimentación, creación, autoexploración, para desarrollar habilidades motoras; sirven para fomentar la imaginación e ir modelando y conociendo el mundo real, a través de la representación de los roles y personajes; desarrollando así funciones psíquicas, físicas y sociales.

El juguete fue el primer instrumento educativo de la humanidad, y sigue siéndolo, ha ido cambiando a medida que los diversos factores sociales, culturales, económicos; han incidido en los conceptos de juego y juguete; de tal forma que se han ido renovando y haciendo más complejos.

Los juegos y los juguetes, como la cultura y la tecnología han existido desde que existen los humanos siendo respuestas que las mismas personas han producido al hacer frente a los desafíos humanos cotidianos, dando la posibilidad de construir juegos y juguetes como peldaños intermedios, en ese aprender hacer desde la tecnología.

El juguete es el elemento central del juego en la construcción del conocimiento. *Elkonin* (23) en su obra *Psicología del juego* señala que cuando los instrumentos técnicos de los adultos se hacen tan complejos, el juguete renuncia a su faceta tecnológica para cumplir únicamente una función de educación social. Así, el arco que el pigmeo hace a su hijo es un juguete, pero es también un arco de verdad que le permite aprender argumentos y pautas sociales de conducta para ser un buen cazador.

Los instrumentos psicológicos que construyen los diseñadores de los nuevos juguetes didácticos o educativos tienen un mérito especial y es que construyen el conocimiento o modifican al hombre evolutiva y gradualmente.



Los juguetes son para el niño lo que los utensilios de cocina son para un cocinero profesional. Son las herramientas que utilizan en su actividad lúdica. Al igual que los accesorios de cocina, tienen que guardarse de una forma ordenada a fin de poder acceder a ellos.

No se puede afirmar que ciertos juegos y juguetes sean educativos con relación a otros que no lo son. En efecto, "el motor manifiesto de todo juego en general es una mezcla de repetición y sorpresa..." (24) y el éxito del juego depende del jugador.



*" Los juegos educativos son cosas con las que se juega y aprende pero el juego es, sobre todo, ganas de jugar, y esas ganas de jugar, ese deseo, aun cuando no sea absolutamente arbitrario, es sin embargo algo extremadamente personal; es algo que surge en el jugador, que viene de él y no hay factor exterior que permita suscitarlo automáticamente" (25)*



La selección de los materiales del juego aumenta o reduce el éxito de un programa. Los juguetes deben seleccionarse según las necesidades del niño y de la niña. Para esto el adulto debe tener presente los siguientes aspectos, entre ellas podemos destacar:

- Si le gusta al niño o niña ese juguete
- Si el niño o la niña lo maneja con facilidad.
- Si lo acerca a la vida diaria.
- Si la actividad que le propone le estimula su cuerpo y su mente.



El juego, además de ser el principal procedimiento con que cuentan los más pequeños para relacionarse socialmente y aprender, se constituye en un elemento imprescindible para un correcto desarrollo físico, psíquico y emocional del niño. Es una actividad natural que le proporciona placer y satisfacción.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión de los niños un lugar privilegiado. No es sólo un pasatiempo o una diversión, sino un aprendizaje para la vida adulta. Los especialistas consideran que para el niño todo, o casi todo, es juego y que la actividad que en él despliega va dirigida a conocer el mundo que le rodea, a la vez que le ofrece excelentes oportunidades para su desarrollo.

Esta función esencial en la vida de los niños suele ejercerse espontáneamente y sin ayuda, o puede también ser orientada por el educador y convertirse en una preparación para la vida social y personal.

Las dificultades que los pequeños pueden encontrar, sobre todo en el medio urbano, a la hora de disfrutar de espacios para el juego son, a menudo, importantes. Las ludotecas constituyen, por tanto, un recurso necesario para el tiempo libre infantil.





Para ello, el ofrecimiento tanto de los elementos como de los materiales necesarios: juguetes, material lúdico, espacios de juegos cerrados, etc., como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego.

## CLASIFICACIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS

A partir de una revisión de varios autores, sistemas y modelos de clasificación; aparece de modo importante y funcional la propuesta de María de Borja en su libro "Las ludotecas. Instituciones de juegos", donde presenta una clasificación de los elementos requeridos para una ludoteca.

### CLASIFICACIÓN

De arrastrar y empujar

Construcciones,  
acoplamientos

Deportivos o de  
imitación de  
competencias deportivas

Disfraces y accesorios

### JUEGO O JUGUETE

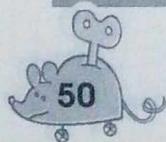
Juegos con ruedas o con algún elemento previsto para poder tirar de animales figuras, vehículos, objetos de fantasía y objetos reales con o sin movimiento y con o sin ruido.

Juguetes consistentes en vehículos que se mueven por vía de circulación controladas por el niño o la niña. Circuitos de automóviles con control múltiple o sin control, pistas, accesorios (puentes, túneles).

Juguetes constituidos por elementos que permiten formar conjuntos diversos o únicos: Construcciones por superposición, por acoplamiento con ganchos, objetos combinables, juguetes desmontables.

Pelotas, canicas, balones, globos, raquetas, cañas de pescar, bicicletas, patinetas, patines, caballos. Fútbol u otro deporte accionado por medio de barras o impulsos (Futbolín).

Elementos que permiten asumir diferentes personalidades e identificarse con héroes: Vestidos de personajes de época, de profesionales, de fantasía, sombreros, máscaras, cabañas y casitas para vivir.



## CLASIFICACIÓN

**Figuras, muñecos y accesorios**

**Herramientas**

**Juegos de intercomunicación**

**Juegos de sociedad y de roles**

**Libros**

**Material audiovisual**

**Material experimental y juguetes técnicos**

**Material fungible**

## JUEGO O JUGUETE

Muñecos con o sin articulación que permiten la integración y la ficción en diferentes situaciones: Figuras sin articular de aventureros, guerreros, de profesionales de diferentes oficios, accesorios para figuras y muñecos.

Elementos que permiten el verdadero trabajo manual: Carpintería, albañilería, mecánica, jardinería, limpieza, costura, sellos de goma, maquina de escribir; como elementos que permiten una imitación de la vida, del ambiente familiar, situaciones de la calle, situaciones rurales, situaciones profesionales.

Los que permiten a los niños y niñas hablar a una cierta distancia: Teléfono sin hilo, o con hilo, radioteléfono, telégrafo, correo electrónico.

Juegos que no implican movimiento y que se basan en el azar, los conocimientos, la habilidad, los sentidos, la memoria, la estrategia, los reflejos y la imaginación.

Las ludotecas deben contar con un fondo de libros recreativos sometido al préstamo como los juguetes o idealmente articularse a las actividades que se realizan en la biblioteca.

Cámaras de vídeo, fotográficas, reproductores, proyectores, micrófonos, altavoces, grabadoras.

Juguetes que posibilitan el manejo de elementos relacionados con la experimentación científica o con los conocimientos técnicos: Lupas, microscopios, telescopios, balanzas, pinzas, fogones, probetas.

Material de un solo uso o que se gasta con más facilidad: Papeles, cartones, pintura, barro, gomas, etc.

## CLASIFICACIÓN

### Mecánicos

Juguetes que realizan movimientos no controlados por el niño o la niña y producidos por una fuente de energía: Animales o muñecos que bailan con música o sin ella, cajas de música, pistas automáticas de carros.

### Muñecos y accesorios

Juguetes afectivos de imitación de la vida familiar, bebés, muñecos vestidos clásicamente o de fantasía, muebles.

### Musicales

Son los que producen sonidos musicales a voluntad del niño o niña. Instrumentos de percusión (Tambor, pandereta, platillos, xilófono), los de viento (Pito, corneta, trompeta, acordeón, armónica) y los de cuerda (Guitarra, etc.)

### Objetos voladores

Son elementos que vuelan con control o sin él: Cometas, paracaídas, aeroplanos, aviones de todo tipo.

### Muñecos de peluche y de trapo

Muñecos blandos y peludos: Osos, caballos, animales de fantasía, personajes y muñecos de trapo.

### Puntería y habilidad

Juegos que consisten en hacer blancos en un tablero o punto fijo: tiro al blanco y flechas, dardos, bolos, etc.

### Rompecabezas

Juguetes de formación de láminas a partir de sus piezas.

### Marionetas y accesorios

Teatro y figuras que permiten la expresión dramática: Títeres, teatrino y decoraciones.

### Trenes y accesorios

Vehículos sobre vías con movimiento controlado por los niños o niñas: Locomotoras, vagones, estaciones, vías, desviaciones, barreras y señales, túneles, casas, pueblos y decoraciones diversas.

### Vehículos en miniatura

El resto de vehículos no contenidos en los apartados anteriores: Carros, camiones, motos, aviones, barcos, grúas, etc.

## JUEGO O JUGUETE



A continuación desarrollaremos cada uno de los ambientes de acuerdo a los tipos de inteligencias, con sus respectivos objetivos y habilidades, así como la metodología para las actividades teniendo en cuenta los estándares de materiales propuestos para cada uno.

## AMBIENTE LÚDICO PEDAGÓGICO LÓGICO MATEMÁTICO

### OBJETIVO

Desarrollar en los niños y niñas habilidades para hacer uso correcto de los números y establecer relaciones y patrones lógicos para potenciar su pensamiento lógico, despertando su interés mediante la realización de juegos y actividades de conteo, cálculo, cuantificación y resolución de problemas y operaciones matemáticas.

### HABILIDADES

Enumerar, hacer series, deducir, medir, comparar, sacar conclusiones, verificar resultados, pensamiento lógico.

### ELEMENTOS

- Escalera
- Rompecabezas
- Tableros lógicos
- Golosas
- Dominó
- Ajedrez
- Juegos de parqués
- Juegos con figuras Geométricas
- Bloques lógicos
- Caja de operaciones matemáticas
- Tangrams
- Regletas de madera
- Tapete mágico
- Ábacos
- Balanzas
- Cajas con números del 0 al 9 (plásticos)
- Cubos de diferentes tamaños
- Figuras de siluetas y parejas
- Bote matemático
- Trique
- Figuras de construcción
- Cubos mágicos

### ACTIVIDADES



- Juegos de roles desde las profesiones propias de la inteligencia lógico matemática como: Científicos, ingenieros, matemáticos, contadores, analistas de sistemas, etc.
- Acciones sobre los objetos, estudio de cuerpos sólidos geométricos, alfabetización numérica, percepción y comparación de conjuntos, operaciones matemáticas, entre otras.



## AMBIENTE LÚDICO PEDAGÓGICO LINGÜÍSTICO

### OBJETIVO

Potenciar en las niñas y los niños el desarrollo del lenguaje en todas sus manifestaciones, para que puedan establecer una comunicación con sentido, efectiva y agradable, que les facilite los procesos de socialización, el desarrollo del pensamiento y por ende la construcción de conocimientos necesarios para interpretar, comprender y transformar su realidad.

### HABILIDADES

Describir, narrar, observar, comparar, relatar, valorar, sacar conclusiones propias, resumir, capacidad de procesar mensajes con rapidez, ordenar palabras y dar sentido al lenguaje.

### ELEMENTOS

- Teatrino
- Títeres
- Disfraces
- Muñecas y muñecos
- Abecedarios
- Rompecabezas temáticos
- Kits de maquillaje
- Pelucas
- Objetos de cocina: estufas, ollas, Platos, cubiertos, etc.
- Planchas
- Carros de diferentes tamaños
- Loterías temáticas: Oficios, educación sexual
- Libros de cuentos ilustrados
- Libros de historias
- Vinilos
- Pinceles
- Tijeras
- Papeles de diferentes tamaños y tipos
- Lápices de colores
- Crayolas mágicos

### ACTIVIDADES

- Lectura de cuentos e historias,
- Juegos de palabras
- Actividades escénicas: Representación, bailes, obras de teatro, etc.
- Juegos de roles y de socialización
- Interpretación de láminas con secuencias de historias
- Actividades que propicien la fluidez verbal, gramática, descripción de imágenes, análisis de textos, redacciones, diálogo.





## AMBIENTE LÚDICO PEDAGÓGICO MUSICAL

### OBJETIVO

Desarrollar en los niños y niñas aptitudes musicales para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, para que se desempeñen según su gusto o interés musical.

### HABILIDADES

Facilidad para identificar sonidos diferentes, percibir matices en su intensidad y direccionalidad, capacidad para aislar sonidos en agrupamientos musicales, reconocer sonidos naturales.

### ELEMENTOS

- Tambores de diferentes tamaños
- Tamboras
- Marimbas
- Guacharacas
- Flautas
- Maracas
- Triángulos
- Claves
- Guitarras
- Caja china pequeña
- Xilófonos de diferentes tamaños
- Chucho
- Palo de agua
- Cien pies
- Frisais
- Puercas
- Gallinetas
- Panderetas
- Cucharillas
- Dulzainas
- Esterillas
- Grabadora
- Discos compactos
- Videos temáticos



### ACTIVIDADES

- Actividades que despierten la percepción auditiva, discriminación de ruidos, comprensión y discriminación de sonidos, estructura rítmica.
- Centro musical: Un lugar para escuchar canciones, cantar, crear, bailar y tocar instrumentos musicales.



## AMBIENTE LÚDICO PEDAGÓGICO ESPACIAL

### OBJETIVO

Estimular y potenciar capacidades en donde se desarrolle la percepción visual y espacial a través de los procesos de invención, construcción y transformación empleados en ambientes lúdicos.

### HABILIDADES

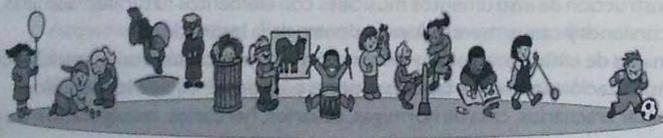
Capacidad de distinguir formas y objetos, percepción visual con precisión, transformaciones sobre tales percepciones, descripción espacial concreta y abstracta.

### ELEMENTOS

- Bloques de construcción
- Camiones en madera
- Carros en madera
- Trenes con bloques de madera
- Armatodo
- Rompecabezas
- Damas Chinas
- Tangrams
- Ajedrez
- Tiro al blanco
- Trique
- Juegos de piso
- Pistas de carros
- laberintos de alta, media y baja complejidad
- Cubos de encajar
- Botas de amarre
- Figuras de enhebrado
- Tarros con fichas de encajar
- Tarros con piezas de enhebrar
- Dominó
- Arenera
- Palas, rastrillos y tenedores.

### ACTIVIDADES

- Actividades que impliquen manejo de: Lateralidad, orientación, imitación, alfabetización de signos, mapas imaginarios, localización en el espacio, localización temporal.



## AMBIENTE LÚDICO PEDAGÓGICO NATURALISTA

### OBJETIVO

Propiciar un espacio donde los niños y niñas desarrollen la curiosidad, la exploración y el descubrimiento mediado por la interacción y la aventura; que les permita conocer el medio natural en que se encuentran. A partir de diferenciar las características y cualidades de su entorno empezarán a hacerse partícipes activos y a adquirir sentido de pertenencia y cuidado en él.

### HABILIDADES

Atracción y sensibilidad por el mundo natural, respeto por la naturaleza, reconocimiento de patrones naturales y no naturales, clasificación de seres vivos no vivos de la naturaleza y en general conocimiento y acción adecuada de su entorno.

### ELEMENTOS

- Láminas visuales
- Sonidos de pájaros, ballenas, delfines, agua, viento, lluvia, etc.
- Música
- Aromas
- Sabores: Amargo, salado, ácido, dulce
- Texturas
- Olores
- Colchonetas
- Hojas secas
- Material de desecho
- Semillas secas
- Plantas
- Piedras pequeñas
- Arena
- Juegos tradicionales
- Agua
- Plumas
- Elementos de laboratorio.
- Microscopios, lupas, telescopios
- Espuma



### ACTIVIDADES

- Centro científico: Un lugar para aprender acerca de la naturaleza. Por ejemplo: los niños y niñas pueden exhibir aquí lo que encuentran en casa o durante los paseos por la naturaleza. Es un espacio para explorar e interrogar.
- Construcción de instrumentos musicales con elementos naturales: Semillas, piedrecillas.
- Excursiones y campamentos fuera y dentro de la Institución.
- Jornadas de embellecimiento y decoración de la Institución con material reciclable.
- Sensibilización a través de talleres y juegos para desarrollo de los sentidos.
- Realizar arcnarios, casa de hormigas, acuarios, herbarios, manipulación de objetos.

## ALGUNAS SUGERENCIAS PARA DINAMIZAR MOMENTOS EN LA LUDOTECA

Conjuntamente entre estudiantes y docentes se sugiere planear y ejecutar actividades de enriquecimiento del proyecto de ludoteca en la IED, a saber:

- Organizar los ambientes lúdico pedagógicos a fin de crear un espacio enriquecedor para el desarrollo humano de los participantes.
- Rincones de trabajo: Se aprovecharán los diferentes ambientes de la ludoteca, para organizar centros de realización de actividades colectivas
- Talleres cotidianos que permitan integrar las actividades diarias de la rutina escolar de forma dinámica y creativa.

Así mismo es importante vincular a la familia en actividades en torno a la ludoteca:

- Talleres de capacitación para los padres y madres de familia.
- Conformar grupos o mesas de trabajo donde participen padres, madres y docentes para planear actividades y buscar soluciones a las necesidades y problemáticas de los niños, niñas y jóvenes.
- Actividades de integración a partir de la realización de salidas o paseos con los familiares, que permitan enriquecer el proceso de la ludoteca.

Alrededor del trabajo en la ludoteca, resulta de gran interés para los niños y niñas organizar otro tipo de actividades alternas a las que se realizan en cada uno de los ambientes o incluso adaptarlas a estos, dependiendo de los ejes conceptuales que se pretenden manejar. De esta manera encontramos:

- Expresión artística: Pintar, hacer collages, recortar, pegar, dibujar.
- Actividades caseras: Representaciones de escenas del hogar con diversos implementos que se utilicen en la casa.
- Construcciones: Creación a partir de bloques y de diversos objetos.





La construcción de juegos de piso gigantes como golosa, parqués, vuelta a Colombia, laberintos, pistas y en general todos los juegos que su imaginación y creatividad permitan son una excelente opción para dinamizar ambientes lúdico pedagógicos, así como permiten ambientar la ludoteca de una manera más dinámica y atractiva para los niños, niñas y jóvenes.



Gran parte de la calidad de un proceso lúdico - pedagógico depende del tipo de actividades que se diseñen, obviamente es esencial la actitud y la claridad del ludotecario/a en cuanto a sus funciones, a su desempeño, el cual finalmente se evidenciará en la dinamización de las actividades.



Uno de los momentos más especiales para los niños y niñas, es el momento de la llegada a la ludoteca, allí ellos se encuentran con diversidad de juegos y juguetes atrayentes que los invitan a jugar. Es importante que los niños y niñas conozcan cómo funciona el espacio antes de iniciar alguna actividad, entre estas se encuentran: Normas de convivencia con sus compañeros y con los adultos, cómo tratar los juguetes y elementos, alguna actividad de introducción e integración del grupo, las cuales podrían ser:

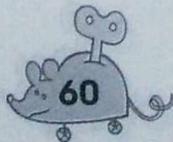
- Lecturas motivadoras: La lectura de un cuento o una historia que permita que los niños y niñas despierten su imaginación y a la vez reflexionen sobre un suceso o situación.
- Personajes fantásticos: Los personajes fantásticos envían a los niños y niñas hacia el mundo de la fantasía y de los sueños. Despiertan sensaciones y sentimientos para expresar en el grupo y permitir que el grupo se conozca mejor entre sí.



Algunas actividades que se pueden realizar con el grupo de niños, niñas y jóvenes son:



- **Investigación de un tema:** La ludoteca es el espacio ideal para que los niños y niñas se apropien de diversas temáticas y se interesen por profundizar en ellas; junto con los docentes es posible planear los pasos de la investigación que se quiere realizar y distribuir las funciones de acuerdo a los intereses de los participantes.
- **Encuestas y entrevistas:** Un recurso práctico, que se puede utilizar para recoger información sobre un tema es entrevistar a otros compañeros y adultos (Docentes, padres, hermanos, etc.) que pueden dar aportes interesantes y valiosos sobre el tema.

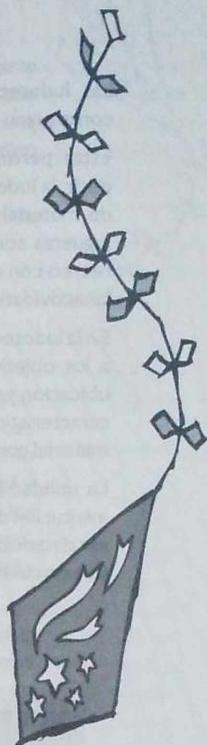


- **Construir ficheros y archivos:** Los niños y niñas junto con los docentes y el ludotecario/a, podrían elaborar las fichas de cada uno de los elementos de la ludoteca, para conformar un archivo fácil de consultar por todos.
- **Laboratorio del juguete:** Este espacio se puede construir bajo la perspectiva de consolidar el trabajo en equipo de los participantes, así como propiciar que éstos adquirieran una cultura del cuidar el bien común y público, a partir de acciones concretas desde los juguetes. Este laboratorio puede construirse con los siguientes propósitos:

Reparación de los juguetes rotos de la ludoteca;

- Reconstrucción de piezas de juguetes que faltan o se han perdido.
  - Invención y/o realización de juguetes nuevos.
  - Descubrimiento y rescate de los juegos tradicionales.
- Las normas y compromisos dentro de la ludoteca, deben surgir de un proceso conjunto, en el cual todos los participantes (niños, niñas, jóvenes y adultos) propongan y decidan cuales serían las más adecuadas para la dinamización del espacio;

Lo ideal es que quien sea designado como ludotecario/a permanezca en la ludoteca el tiempo que dure la jornada escolar, de esta manera se garantiza que se cumpla con los propósitos y la misión propuestos en el proyecto de la ludoteca y en el proyecto educativo institucional.



## LAS LUDOTECAS ITINERANTES

Las ludotecas itinerantes obedecen al programa de extensión de la ludoteca y se constituyen en la base de promoción de la misma al exterior.

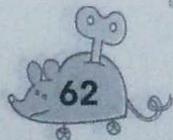
Estas permiten aprovechar las actividades y juguetes no propiamente en espacios fijos, es decir, la ludoteca que se ubica en un espacio fijo cuenta con un programa complementario de material viajero, que además se identifica como una ludoteca móvil, en donde los juguetes son trasladados a determinados sitios como: Otras sedes, salones y patios de recreo con el fin de no limitar la acción de la ludoteca por el lugar en el cual se desarrollan las actividades.

En la ludoteca itinerante igualmente se manejan ambientes lúdico pedagógicos, de acuerdo a los objetivos propuestos y a las posibilidades de los espacios seleccionados para la ubicación temporal de la ludoteca, así mismo, los elementos que son trasladados tienen características específicas que facilitan su transporte, tales como: Su diseño, tamaño y el material con el cual son elaborados.

La utilidad de la ludoteca itinerante radica en la cobertura que esta pueda tener en la institución donde se encuentra ubicada, teniendo en cuenta aquellas con poco espacio para ser dinamizada y en la posibilidad de proyectar su acción a las demás sedes de la institución que no cuentan con los materiales.

### OBJETIVOS DE LAS LUDOTECAS ITINERANTES

- Llevar los propósitos de la ludoteca de la institución a diferentes espacios como salones, patios de recreo, otras sedes, parques, zonas verdes, etc.
- Facilitar el acceso de los estudiantes a los servicios de la ludoteca con el fin de aportar al desarrollo de sus capacidades desde un proceso lúdico.
- Generar ambientes variados desde el lugar mismo en el que se ejecuta, hasta la forma en la cual se distribuyen y se dinamizan los juegos, para el enriquecimiento de las vivencias desde la ludoteca.
- Multiplicar los espacios de oferta para la ocupación del tiempo libre desde las alternativas de la ludoteca.
- Facilitar un espacio recreativo para el cumplimiento de los proyectos que se generen desde los mismos estudiantes.



### METODOLOGÍA

La ludoteca itinerante debe tratarse como un proyecto, en esa medida se parte de un diagnóstico de los espacios y contextos a donde se traslade, de una identificación de las necesidades y de procesos de planeación y evaluación. Así los lineamientos dados en los apartes anteriores igualmente aplican a este tipo de proyectos.

A continuación se presentan sugerencias de utilización en algunos espacios de la institución educativa:

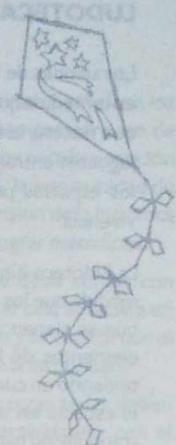
### LUDOTECA ITINERANTE EN EL RECREO

El recreo hace parte del tiempo libre de los estudiantes y en la mayoría de las instituciones no se cuenta con los espacios ni con las alternativas suficientes para hacer de este tiempo, un tiempo que aporte a la construcción de él como ser humano y no solamente desde lo cognitivo, sino desde el ámbito social y recreativo. Las diversas alternativas que se generen han de permitir a los estudiantes tener criterio de elección para el aprovechamiento de su tiempo, así como garantizar vivencias agradables y constructivas, que luego serán proyectadas a la comunidad estudiantil desde la convivencia.

Previo a la ejecución del trabajo con la ludoteca itinerante, se deben plantear los objetivos y el tipo de material a usar en las actividades o para el desarrollo de juego libre, obedeciendo siempre a los lineamientos del proyecto de ludoteca de la institución, el cual siempre se registrará por el PEI de la institución.

Los elementos serán trasladados a los patios de juego para que durante el tiempo de descanso sean usados libremente y con responsabilidad por los estudiantes, se ofrecerán previamente algunos elementos con el fin de orientar el logro de objetivos o temáticas que se quieran manejar desde la ludoteca.

La ludoteca itinerante tendrá preferiblemente un maestro o ludotecario responsable de la jornada y un equipo de servicio social de apoyo para la facilitación de la vivencia, se debe tener claro que la palabra facilitación no obedece a dirección sino más bien a la preparación del entorno para el desarrollo libre desde pequeñas pautas, teniendo en cuenta las preferencias de los participantes.



## LUDOTECA ITINERANTE EN EL SALÓN DE CLASE

Los salones de clase pueden convertirse en lugares más agradables para nuestros estudiantes en la medida que fortalezcamos sus aprendizajes desde la recreación, sin que esto quiera decir que necesariamente se trabajarán contenidos de las asignaturas a partir de los juguetes; los juguetes entrarán a hacer parte del aula, ofreciendo enseñanzas diferentes y enriqueciendo los espacios para la exploración del conocimiento previamente adquirido, reforzando la vivencia.

La ludoteca itinerante en el aula de clase cobra importancia en la medida que los estudiantes puedan apropiarse de las posibilidades que se tienen al interactuar con la comunidad en general y los elementos de la ludoteca; a partir de sus propias propuestas y teniendo en cuenta las dinámicas institucionales, el aula de clase es el espacio en el cual los estudiantes tienen mejor apropiación y tranquilidad para manejarlo.

Para el manejo de la ludoteca en los salones no será indispensable que las actividades a desarrollar sean dirigidas, pues se aprovecharán los conocimientos y la creatividad de los estudiantes a la hora de apoyar la dinamización, complementada con algunas de las actividades de la ludoteca y no indispensablemente juguetes; se quiere decir con lo anterior, que la ludoteca manejará en determinados momentos el juego libre, donde se deben realizar las observaciones pertinentes por parte de los encargados y así reforzar el conocimiento de la comunidad y sus formas de interactuar; de tal manera que a la hora de intervenir, se utilicen los ejercicios y actividades indicadas para el desarrollo de un trabajo contextualizado que aporte al fortalecimiento de las opciones de ocio de los asistentes y a su desarrollo personal.

Para la ejecución se seleccionarán los elementos, si se requieren, según los objetivos propuestos y se delegarán funciones al equipo de apoyo o facilitación: Maestros, estudiantes, padres de familia, entre otros que se sumen al proceso.

Antes de ejecutar las actividades de la ludoteca itinerante diseñe una ambientación o disposición del espacio que permita la participación y el acceso a todas las alternativas para los participantes; además se deben hacer las aclaraciones pertinentes al equipo de apoyo en cuanto a la dinamización de las actividades que se llevarán a cabo.





## LUDOTECA ITINERANTE EN OTRAS SEDES

En las diferentes sedes de una institución puede que no se cuente con los espacios suficientes o adecuados para el establecimiento permanente de una ludoteca, además de la dotación de elementos básicos para la ejecución de actividades variadas; más no por esto se deben negar la oportunidad de contar con el programa, de allí que la estrategia de extensión de la ludoteca a través de esta estrategia sea un medio adecuado para lograr estos fines.

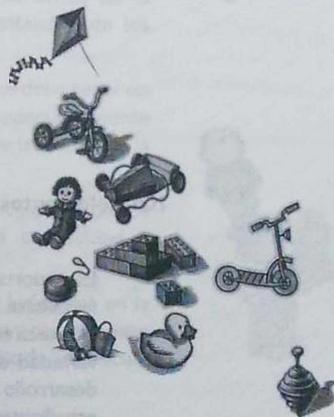
Para la dinamización de la ludoteca en otras sedes se debe contar con alternativas de solicitud y transporte de los elementos, el cual se facilita en la medida que se empleen las tulas de ludoteca itinerante y se cuente con el apoyo de dos maestros o con el personal de confianza de la institución.

Al igual que al interior de la institución, los maestros de otras sedes deben presentar su solicitud de materiales y propuesta de actividades, con el ánimo de ir fortaleciendo la gama de opciones de los demás maestros, además, se debe anexar a la solicitud una hoja de evaluación y propuestas después de cada dinamización.

### ¿Cómo dinamizar la ludoteca itinerante?

Lo primero es tener unos objetivos claros, que correspondan a los lineamientos del PEI y una programación diseñada con base en las necesidades de los grupos participantes, luego se identifican los materiales de fácil traslado y que respondan a las necesidades de las actividades y los objetivos de las sesiones.

Se habla de material de fácil traslado en la medida que se pueda llevar por ejemplo en una tula, maletín con rodachines, etc., Y que no requiera de un vehículo propiamente para su desplazamiento; además, dentro de las actividades previas a la ejecución de la ludoteca itinerante se debe incluir la ambientación del espacio, la selección del personal y una reunión operativa sobre las actividades a realizar y los resultados que se esperan obtener.





Se sugiere iniciar con un reconocimiento del espacio y de los materiales por parte de los participantes, realice actividades que propicien un ambiente favorable para el juego y el aprendizaje; clarifique y discuta los objetivos del encuentro con los participantes.

Una vez haga estas actividades de entrada desarrolle aquellas que tiene planeadas para el cumplimiento de los objetivos propuestos, haga la sesión de cierre con la evaluación participativa correspondiente.



Las ludotecas itinerantes tienen la misma capacidad de dinamización que la ludoteca de sitio, es decir la ubicada en la institución, lo único que realmente variará será el espacio.

Es importante que tenga en cuenta la definición de temáticas a abordar desde la ludoteca y a partir de allí seleccionar las actividades, explore con sus estudiantes las cosas que más les gusta hacer y complemente dichas ideas con sus conocimientos sobre la pedagogía y el juego.



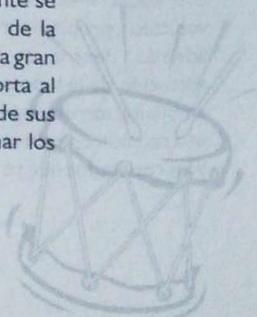
Los límites de las actividades los pone usted; recuerde que desde una ludoteca se puede explorar y construir para aportar al desarrollo integral de los individuos, si en este documento le escribiéramos un recetario de actividades muy seguramente limitaríamos sus posibilidades.



Después de las vivencias se guardará el material inventariado en la tula itinerante y se trasladará a la ludoteca de base pues estos elementos también hacen parte de la ludoteca y pueden necesitarse en un momento determinado.

### ¿Qué elementos trasladar para el desarrollo de la ludoteca itinerante?

Es importante que desde la ludoteca itinerante se fortalezca el conocimiento y participación de la ludoteca en sitio, no olvide que cuenta con una gran variedad de ambientes y que cada uno aporta al desarrollo de una dimensión del desarrollo de sus estudiantes, por lo cual debe intentar alternar los ambientes y los elementos a emplear.



A la hora de seguir seleccionando los elementos para trasladar no olvide que algunos de los juegos podrían tener adaptaciones de tamaño y material elaborados por los mismos estudiantes, a fin de fortalecer la cantidad y posibilidades desde las ejecuciones de la ludoteca itinerante.

### A MANERA DE CONCLUSIÓN

Las ludotecas itinerantes se ubican como la extensión de la acción de la ludoteca en otros espacios que pueden ser muy variados.

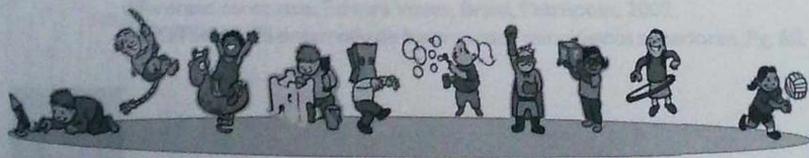
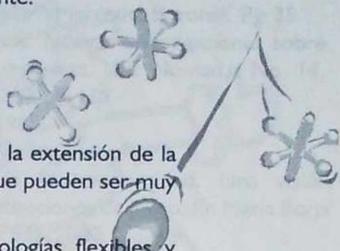
Las ludotecas itinerantes tienen metodologías flexibles y adaptables a diferentes espacios con la finalidad de fortalecer sus posibilidades de juego en los diferentes espacios y sus servicios, lo que las lleva a visualizarse como una opción para la re-creación de espacios en la escuela.

Para la dinamización de la ludoteca se deben definir los objetivos y las actividades que contribuyan al cumplimiento de los mismos, siendo siempre coherentes con los lineamientos institucionales y obedeciendo a las necesidades de los participantes, igualmente se debe seleccionar el personal de apoyo para la capacitación previa y los elementos de la ambientación y esquema gráfico de la distribución de los elementos a emplear.

Para la dinamización de la ludoteca itinerante se debe tener en cuenta el manejo de temáticas y juegos adecuadamente seleccionados sin perder de vista la facilidad de traslado con la que debe cumplir lo elegido.

Las ludotecas itinerantes posibilitan la participación de los estudiantes y fortalecen sus espacios de creatividad y aplicación de sus propias propuestas.

El desarrollo integral puede darse desde las ludotecas en la medida que se amplíen las temáticas, acciones y compromiso en todas las áreas de la institución en el proyecto de ludoteca.



LA LUDOTECA  
ESCOLAR.  
UN ESPACIO  
PARA EL JUEGO  
Y LA IMAGINACIÓN.



## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ABAD, María Luisa y otros. Género y educación, la escuela coeducativa. Editorial laboratorio educativo. Barcelona, 1998.
- BRODIN, J. En: "El juego en la educación preescolar". Mercedes Boronal. Pg 35
- CONNEL, Robert. Educando a los muchachos: Nuevas investigaciones sobre masculinidad y estrategias de género para las escuelas. En: Nómadas No. 14, Fundación Universidad Central, DIUC, Bogotá, 2001, 9. 169.
- ELKONIN, D. B., Psicología del juego. Madrid. 1980.
- DEWEY, J. En: El niño y el juego. Martha Salotti. Revista Ludo, Pg 75.
- DINELLO, Raimundo. Las Ludotecas en la Postmodernidad. Una visión latinoamericana. Tomado de: Las Ludotecas. Instituciones de Juego. En María Borja Solé (Comp). España. 2000. Ediciones Octaedro, S.L., 2000.
- GARDNER, Howard. Estructuras de la Mente. 1983.
- KAMII, C y De Vries. Juegos colectivos en la primera enseñanza. Pg 178.
- LÁZARO, A. En: "El juego y el desarrollo del niño". Revista Psicomotricidad. Pg 90.
- Leif, J. y Brunelle, L. La verdadera naturaleza del juego. Pg 140.
- Llull Peñalba Josué. Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre. Editorial CCS, Colección escuela de animación. Madrid 1999.
- LONGO GONZÁLEZ, Natalia, LONGO FORMOSO Miguel. Ludotecas y Mediatecas. En Cuadernos de Pedagogía No. 218, Octubre de 1993.
- MEDELLÍN, Fernando y QUIROZ, Teresa. Planificación y formulación de políticas municipales de la promoción de la equidad entre los géneros, proyecto mujer y gobierno local. IULA/CELCADEL. Quito, 1998.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Guía de coeducación, una propuesta conceptual metodológica para construir mejores alternativas de formación y desarrollo integral de las personas. NET Educativa editorial, Bogotá, 1999.
- MORENO, Inés. El ocio creativo: Un camino para el desarrollo humano. Cuenca Manuel (Ed) Ocio y Desarrollo Humano. Propuestas para el 6º. Congreso Mundial de Ocio. Bilbao Universidad de Deusto, 2000.
- Piaget e Inhelder: Psicología del niño. Pg.80.
- PIAGET, J. La formación del símbolo en el niño. Pg. 105.
- PUIG, Josep, y TRILLA Jaume. La pedagogía del Ocio. Barcelona, Laertes Psicopedagogía, 1996.
- RAMSES Y BAYLES. En: El juego en la educación preescolar. Mercedes Boronal. Pg. 55.
- SILVA PAZ DA Tania Regina. Ludoteca en la Escuela. En Ludoteca o Lúdico en diferentes contextos. Editora Vozes, Brasil, Petrópolis, 2002.
- VIGOTSKY, L. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Pg. 60.





Las ludotecas en Colombia se han venido configurando como escenario para el desarrollo humano; como un medio y espacio para garantizar y proteger el derecho de los niños y las niñas al juego y a la recreación.

Para la escuela la ludoteca se torna una oportunidad pedagógica que ofrece múltiples opciones creativas, de descubrimiento y libertad, de innovación y formas alternativas de aproximación a la comunidad educativa.

En este contexto, la Secretaría de Educación Distrital, a través de la Subdirección de Medios Educativos, y la Fundación Colombiana del Tiempo Libre y la Recreación en estrecha relación con los colegios participantes en este proyecto, abordó la tarea de construir un estudio y avances para el diseño y puesta en marcha de la ludoteca escolar como estrategia pedagógica para todos los colegios de Bogotá.

Las orientaciones dadas en este material contemplan, por una parte, la fundamentación teórica, y por otra, pautas metodológicas y operativas para que cada colegio de acuerdo a sus especificidades pueda emprender creativamente la construcción de su propia ludoteca.

Desde la perspectiva planteada en esta propuesta la ludoteca escolar se constituye en un espacio de reconocimiento del derecho de la niñez al juego y la recreación, de su valioso lugar en el acercamiento a la ciencia, el arte y la cultura, la construcción de ambientes democráticos y en el logro de conquistas de desarrollo con placer, entusiasmo y responsabilidad por parte de los estudiantes.

La ludoteca escolar es un espacio desde donde se pueden dinamizar procesos de educación para el ocio y la recreación, y a partir del cual la escuela en articulación con otras entidades distritales puede vincularse con la ciudad, como ambiente de conocimiento, oportunidad pedagógica, convivencia, y arraigo cultural.



**Bogotá: Una Gran Escuela**