

MANUAL

DE FORMACIÓN

DE LUDOTECARIOS

instituciones
con impacto



Grupo Pro-Niñez, A.C.

nacer aprendiendo®

Fondo Unido
México



**Guía del Programa Red de Ludotecas
(Iniciativa educativa de Fondo Unido I.A.P.)**

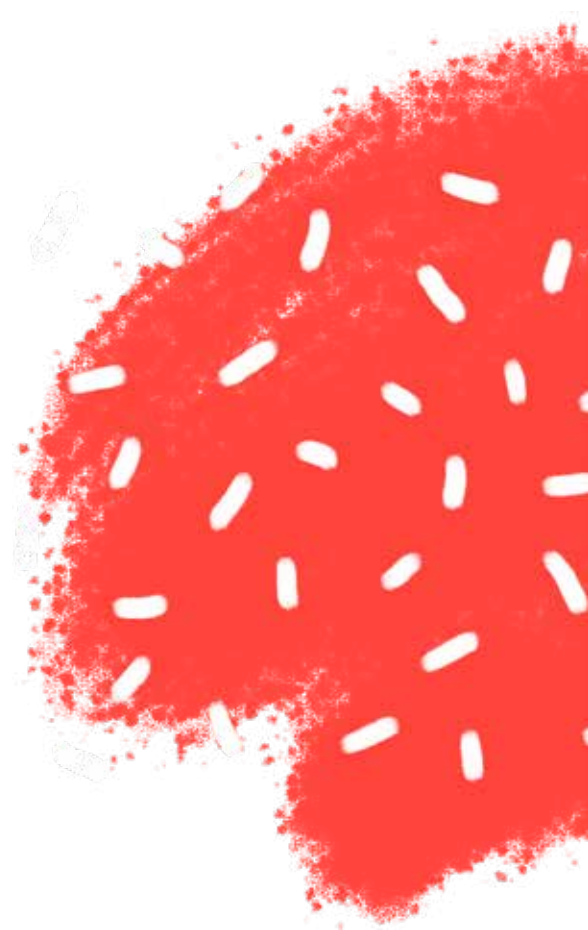


Paulina Garza
Directora de Programas e Impacto Comunitario
Fondo Unido–United Way México

Mauricio Huitrón
Gerente de Vinculación e Incidencia
Fondo Unido–United Way México

Jocelyn Sevilla
Coordinadora de Red de Ludotecas
Fondo Unido–United Way México

Manual de formación de ludotecarios.
Fondo Unido, I.A.P.
Instituto Mexicano de Investigación de Familia
y Población A.C. – Yo Quiero Yo Puedo (IMIFAP)





Grupo de trabajo para el desarrollo de la Niñez A.C.

Colaboración y desarrollo de contenidos

Dirección general y contenidos

Alejandra Acevedo

Ana Acevedo

Diseño Gráfico

desintegrados.mx

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio actual o futuro, electrónico o mecánico, incluyendo el fotocopiado, grabación o cualquier sistema de información, recuperación o transmisión, sin previo consentimiento por escrito.

Para cualquier información acerca de esta guía comunicarse a:

Grupo de trabajo para el desarrollo de la Niñez A.C. (Grupo Pro Niñez)

<http://www.proninez.org/>

Puebla, Puebla

Plaza Vía Circuito , Circuito Interior Juan Pablo II #1116, Planta baja

Teléfono: (52) (2407802)

Fondo Unido – United Way México

www.fondounido.org.mx

Ciudad de México

Teléfono: (52) (55) 55-66-39-97 y 55-66-18-87

CONTENIDO

Presentación	6
CAPÍTULO I.....	8
Importancia del juego en el desarrollo de la niñez	8
La Creatividad	16
CAPÍTULO II.....	21
Conceptos básicos de la ludoteca	21
Ludoteca.....	23
Evolución histórica	25
Tipos de ludotecas	28
Funciones de la Ludoteca.....	29
Red de Ludotecas FUM.....	32
CAPÍTULO III.....	39
Áreas Temáticas	39
CAPÍTULO IV.....	60
Actividades prácticas	60
Desarrollo del niño y las áreas temáticas.....	66
Dimensiones del desarrollo infantil.....	67
Juegos y actividades de psicomotricidad	78
CAPÍTULO V.....	81
Planificación.....	81
Organizando la ludoteca	83
Funciones de la ludoteca	84
Propuesta de actividades prácticas por semana	87
Seguridad en la ludoteca	93
Rutas de escape y simulacros en la ludoteca.....	95
Límites y reglas en la ludoteca.....	96
Reglas básicas de seguridad física.....	97
Descripciones específicas de espacios infantiles seguros	99
Educación Preventiva	100
CAPÍTULO VI.....	105
Evaluación del Proceso.....	105
Información y reportes empleados en el proyecto	114
Modificación conductual	115
Estratificación Red de ludotecas FUM	116
Referencias bibliográficas	119

PRESENTACIÓN



Esta guía está dirigida, principalmente, a las personas que comienzan sus primeros pasos en el mundo de las actividades lúdicas como parte integral del desarrollo de niñas y niños. Aquí encontrarás claves para aprender cosas sobre la ludoteca, el juego, la creatividad, la imaginación y el amor, las cuales te servirán para intervenir con libertad en el juego de los pequeños.

Creemos que el juego y la creatividad son temas que tenemos claros, pensamos que jugando solo se aprenden conocimientos y se desarrollan capacidades psicomotrices, sin embargo, mediante esta actividad podemos mejorar otras prácticas básicas para la vida como las habilidades emocionales y sociales. De ahí la importancia de promover espacios recreativos como las ludotecas: espacios que permiten a niñas y niños acceder a actividades lúdicas que contribuyen a un mayor desarrollo integral (físico, emocional, cognitivo, moral, social, psicosexual).

En muchas zonas del país niñas y niños dedican la mayor parte del día en actividades escolares y/o laborales –o similares– disminuyendo así el tiempo destinado a la recreación y el juego, aunado a lo anterior, carecen de espacios seguros para jugar, siendo esto un motivo importante para la instalación de ludotecas y así brindarles la oportunidad de continuar su desarrollo en todos los ámbitos.

Con la instalación de ludotecas buscamos sensibilizar sobre los problemas que aquejan a la población infantil en México, impulsando una cultura de promoción y protección de los derechos de la infancia, basada en el contenido de la Convención sobre los Derechos del Niño, la legislación internacional y el marco jurídico nacional sobre la materia.






El proyecto ludoteca encuentra sustento en el Comentario General sobre el derecho de los niños al juego –aprobado en febrero de 2013 por el Comité de Derechos del Niño de la ONU y la carta de Derechos del Niño de la ONU– que estipula en el artículo 31 que: los niños y las niñas tienen derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes. En este sentido, como lo marca la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, es responsabilidad de todos garantizar acciones que promuevan el Derecho de las niñas, niños y adolescentes al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento. De tal forma que la Ludoteca garantiza el respeto al ejercicio de estos derechos ya que proporciona un espacio para el desarrollo evolutivo, cognoscitivo y de madurez de niñas y niños.

Invertir en proyectos para la infancia responde a la necesidad de prestar atención al desarrollo de los futuros ciudadanos; existe evidencia de que los primeros cinco años de una persona marcan –en gran medida– cómo podría desarrollar su vida en aspectos tan diversos como: la salud mental, emocional, su condición física y hasta sus oportunidades laborales. Que continúe el desarrollo de nuestro país y el mundo dependerá de los que hoy son niños. Por ello, quienes crezcan en espacios donde puedan desarrollar habilidades para la vida – fortaleciendo su crianza y educación– serán, sin temor a equivocarnos, adultos que enfrentarán los retos venideros e impulsarán los proyectos actuales y futuros.

Hemos diseñado este manual como una guía de trabajo que contiene pautas para el uso correcto de una ludoteca y capacita del uso de ésta a quienes estén al frente de los espacios. Aquí encontrarás información sobre los conceptos básicos de la ludoteca y su operación, además de estrategias para sensibilizar sobre la importancia del juego en el desarrollo de la niñez y herramientas y metodologías lúdicas para organizar actividades en la ludoteca. Considéralo como una ayuda práctica.





CAPÍTULO I

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA NIÑEZ





¿SABÍAS QUE...?

Jugar es tan importante para los niños como trabajar lo es para el adulto. presta atención a algunas de las dudas respecto a la alimentación infantil.



Comencemos por identificar qué es el juego y a su vez, cuál es su importancia en el desarrollo infantil temprano.

Pensemos en el juego como el primer acto creativo del ser humano que comienza cuando el niño es bebé y, a través de este, el infante establece un vínculo con la realidad exterior y las fantasías, las necesidades y los deseos que va adquiriendo. Es decir, cuando un pequeño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo, jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”, es una acción natural.

En los primeros años de vida de un niño es a través del juego que se conoce y reconoce el mundo que le rodea, mediante él incorpora y simboliza su propia realidad. Por eso es necesario que, además de buscar satisfacer sus necesidades de alimentación, salud, y vivienda, se procure la estimulación psicosocial, intelectual y afectiva que el juego ofrece. El juego como proceso de socialización se convierte en una parte fundamental en esta etapa.

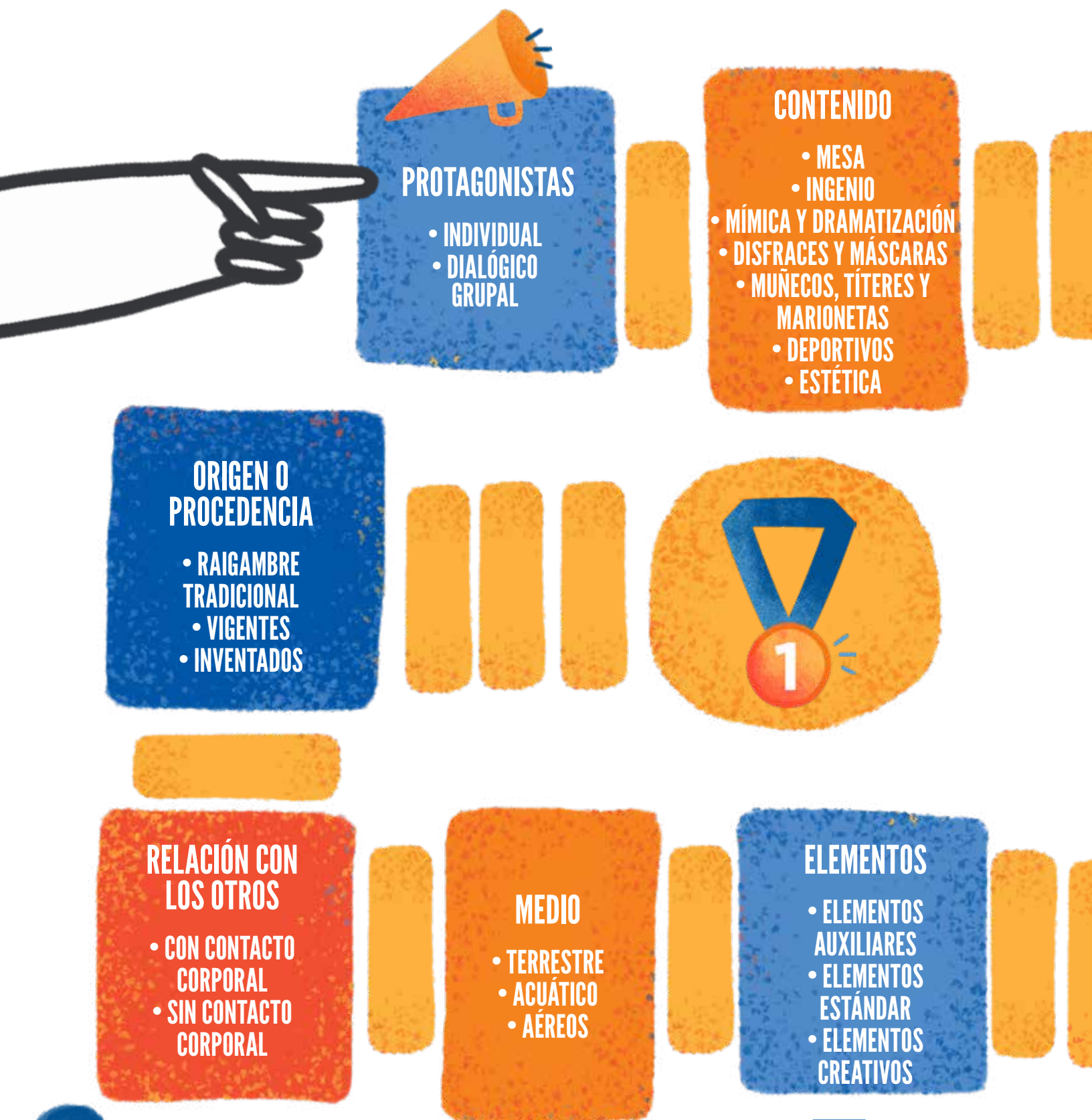
La importancia de la ludoteca en la formación y desarrollo integral de niñas y niños radica, principalmente, en que según la cantidad y calidad de estímulos sensoriales que reciban en sus primeros años de vida es como se determinarán –en gran medida– las características de su personalidad y su inteligencia.

Jugar es la actividad más importante para niñas y niños, al realizarla aprenden y se interesan por las cosas nuevas, usan sus sentidos, su imaginación su habilidad social, ellos tienen la necesidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades y exhibirse.

El juego en el desarrollo de los niños y niñas contribuye a:

- Ejercitar su función simbólica a través del juego, representando los roles sociales de la familia y asimismo aprenden a establecer normas, reglas y valores, así como sus capacidades sociales y emocionales.
- Desarrollar su capacidad y habilidad de manejar diferentes formas, tamaños, pesos, encaminando éstos conocimientos hacia el área de las matemáticas y de su expresión oral.
- Favorecer la atención, concentración, toma de decisiones.
- Despertar su imaginación, su creatividad, así mismo les ayuda para establecer reglas y normas de turno.
- Mantener la mente activa y aumentar la capacidad de aprender.
- Aprender a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Puede usar su creatividad y desarrollar reglas nuevas.
- Aumentar sus habilidades para comunicarte, al jugar con otras personas.
- Favorecer el hábito de la lectura
- Desarrollar su creatividad e imaginación y lo inicia en el proceso de la lecto escritura.
- Desarrollar y ampliar su lenguaje al dramatizar o representar algún suceso de la vida cotidiana o algún cuento reforzando su noción espacial. A su vez, se le proporciona herramientas para la inventiva de sus propias narrativas fomentando la imaginación, creatividad, vocabulario, lenguaje, entre otras.

Clasificación del juego de acuerdo a los efectos pedagógicos didácticos (Marriotti, 2009)





ENFOQUE

- ESPONTÁNEO
- SEMI-ESTRUCTURADO
- ESTRUCTURADO

KINÉSICO

- ESTÁTICO
- DINÁMICO

EFFECTOS

- DESARROLLO PSICOMOTOR
- HABILIDADES DE EXPRESIÓN
- ACCIÓN SOCIALIZANTE
- DESARROLLO DE INGENIO Y FANTASÍA
- DESINHIBICIÓN



UTILIZACIÓN INTENCIONADA

- APRESTAMIENTO
- TERAPÉUTICO
- EDUCATIVOS

DESTINATARIOS

- DISTINTAS ETAPAS DE LA INFANCIA
- ADOLESCENCIA
- JUVENTUD
- ADULTEZ
- TERCERA EDAD



INFRAESTRUCTURA BÁSICA

- SALÓN
 - AIRE LIBRE
 - LUDOTECAS
 - PAVIMENTALES
- 

En el ámbito del desarrollo de habilidades sociales el juego permite incrementar nuestra autonomía, tener una mejor calidad de vida, elevar nuestra autoestima y darles valor y sentido a nuestros logros. Se convierte en una especie de entrenamiento para las relaciones sociales ya que a través de éste compartimos, tomamos acuerdos, aprendemos a interrelacionarnos, realizamos actividades en grupo, manifestamos sentimientos e ideas; y es así como niñas y niños se entrenan en el sentido social.

A través de el juego los niños reproducen las acciones que viven diariamente, por lo que constituye una de sus actividades más primordiales. Ocupar largos periodos en esta actividad permite a los menores, elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio.

En la ludoteca jugamos para: desarrollar habilidades sociales, ampliar nuestro conocimiento, aprender a negociar nuestros conflictos, aliviar las experiencias desagradables y tener control sobre ellas o disipar la ansiedad y elaborarla. Al mismo tiempo aprendemos a asimilar y respetar las normas saludables. En este sentido, en el juego importa el proceso y no el resultado, ya que a través de él se motivan conductas asertivas, en oposición a las agresivas.



Efectos socio emocionales del juego:

- Es un medio natural de autoexpresión, conlleva motivación, flexibilidad y desafíos en sí mismos.
- Desarrolla la creatividad, el ingenio y la fantasía.
- Brinda confianza y fortalece habilidades de expresión, lenguaje y ampliación de vocabulario.
- Prepara el pensamiento social, a través del reconocimiento de emociones.
- Desarrolla actitudes para facilitar el aprendizaje significativo: participación activa y cooperación (trabajo en equipo).
- Refuerza la identificación y solución de problemas de análisis y crítica.
- Fortalece las habilidades de aprendizaje e investigación.
- Transforma la realidad según sus deseos, sentimientos, necesidades, entre otros.
- Ayuda en la cura es una atmósfera donde pueden trabajarse los miedos, las fantasías, las preocupaciones, los duelos, los recursos, las necesidades.



En el juego está la clave de la supervivencia humana y del impulso hacía el progreso gracias a ingredientes como el ingenio, la inventiva, espíritu inquisidor y una poderosa fantasía.

No obstante –en la educación tradicional– hemos seguido el antiguo paradigma de restarle al juego el valor y el potencial de sus efectos. Hoy en día en nuestra ludoteca, y cómo parte de la filosofía de la misma, debemos preocuparnos por los menores como personas, y no como máquinas, debemos considerar que cada persona tiene una predominancia cerebral, por lo tanto, tenemos diferentes estilos de aprendizaje de acuerdo a cómo percibimos la información, y por ello es necesario fortalecer la creatividad y la imaginación en nuestras niñas y niños.

La creatividad y el juego tienen un gran potencial como actitudes creativas tal como lo señala Ken Robinson (2016) en su obra El elemento: “Necesitamos personas que piensen de manera creativa, innovadora, crítica e independiente. Y debemos saber que la creatividad se aprende al igual que el leer.”

Potenciar sus talentos y hacerlos pensar de forma diferente son unas de nuestras tareas en la ludoteca, entre más creativos sean los niños más posibilidades tienen de autorealizarse.

Pero, ¿todos los niños tienen talento? Una de las premisas fundamentales de la teoría de Ken Robinson es la que defiende que todos los niños y niñas poseen un talento innato y que el sistema de educación tradicional termina contrariando y suprimiéndolo. Por ello hay que pensar que: “Los niños arriesgan, no tienen miedo de equivocarse. Si no estás dispuesto a cometer errores y equivocarte nunca harás nada original”, refiere. Y ahora estamos funcionando en sistemas nacionales de educación donde cometer errores es lo peor que se puede hacer. Y el resultado es que estamos educando a niñas y niños quitándoles sus capacidades creativas.

Tomando en cuenta que en todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural, el juego en sí es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos y estas actividades son las que queremos potenciar y fomentar en la ludoteca.

Compartir experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niñas y niños, de tal forma que jugar es vital para el desarrollo de la infancia ya que, a través de él, también se ponen en práctica habilidades que favorecen la maduración del aprendizaje.

¿SABÍAS QUE...?

Hay estadísticas que muestran qué los niños son 9 veces más creativos antes de entrar a la escuela que al salir de ella, y que a los cinco años de edad el 98% de los infantes pueden considerarse con un gran potencial de ser genios, ya que son: curiosos, creativos, de pensamiento divergente, características de aquellos grandes pensadores, filósofos, artistas y de todas aquellas personas que son felices.



Aunque los infantes se instruyen a través del juego con placer, en esta actividad de aprendizaje, jugar no es el objetivo en sí mismo, solamente es un medio para alcanzar una meta final. Entonces, si jugar es una actividad natural que proporciona a los niños placer, satisfacción y la posibilidad de fortalecer habilidades socio-afectivas, una tarea más para su desarrollo es poner a su alcance espacios donde puedan recrearse de forma libre solo como diversión y ocio.

LA CREATIVIDAD

Durante mucho tiempo se ha pensado que las personas creativas son únicas y extraordinarias con un don celestial, actualmente esta concepción ha cambiado y hoy se considera que todos los individuos somos creativos pero esta cualidad se ve reducida en ambientes estructurados y críticos. Todos los seres humanos estamos capacitados para crear, basta referirnos al fenómeno universal de los niños jugando, donde van más allá de la realidad y la transforman, de modo que cualquier objeto puede ser utilizado de manera simbólica a la hora de simbolizar contextos diferentes.

Así podemos entender la creatividad de acuerdo a características específicas de las misma:

- Es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- Son las formas con las que se expresa la necesidad de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: originalidad, flexibilidad, viabilidad, fluidez y elaboración. (Menchen citado por Hervás, 2006:2)

Esther Hervás (2006) define la creatividad como la capacidad de concebir algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.



Características de la creatividad

Menchem; Dadamia y Martínez, 1984 (citado por Hervás, 2006:3), describe los factores o características esenciales de la creatividad de la siguiente forma:

FLUIDEZ

Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos, entre otros.

ORIGINALIDAD

Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.

FLEXIBILIDAD

Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Un ejemplo para trabajarla sería el siguiente: damos al alumno diferentes escenas de cuentos, alterándole el orden, deberá inventar distintas historias.

ELABORACIÓN

Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

VIABILIDAD

Capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.

Los tres primeros factores –fluidez, flexibilidad y originalidad– son funciones del Pensamiento Divergente o Lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se detiene con una única respuesta ante un problema, la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo distinguido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad.

Por el contrario, el llamado Pensamiento Convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y concreto, si bien este es, oscuro para el sujeto.

La creatividad en la ludoteca conforma una serie de activadores propuestos por López y Recio (1998, p.53) que consideran tres factores fundamentales en la formación del niño, los cognitivos, afectivos y sociales:

Actitud ante los problemas:

- Lograr que los problemas a los que se enfrenta el alumno tengan sentido para él.
- Motivar a niñas y niños a que usen su potencial creativo.
- Concienciarlos acerca de la importancia que tiene utilizar la creatividad en la vida cotidiana.
- Estimular su curiosidad e invitarlos a analizar los problemas desde diferentes perspectivas, así como a redefinirlos de una manera más adecuada.

La forma de utilizar la información:

- Enfatizar la importancia de aplicar los conocimientos y no solo memorizarlos.
- Estimular la participación de niñas y niños a descubrir nuevas relaciones entre los problemas de situaciones planteadas.
- Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como presentar una actitud abierta de relación con dichas ideas y propicias la búsqueda y detección de los factores clave de un problema.

Uso de materiales:

- Usar apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés.
- Usar anécdotas y relatos de forma analógica y varias los enfoques durante la dinámica de clase.

Clima de trabajo:

- Generar un clima sereno, amistoso, y relajado en la ludoteca
- Como agregación a todo esto podemos incrementar una lista de factores más importantes para la expresión de la creatividad:
 - **Perpetuar la curiosidad de niñas y niños**
 - * No tener miedo a equivocarse.
 - * Fomentar la fantasía, así como la orientación a la realidad.
 - * Animar la interacción con las personas creativas.
 - * Promover la diversidad y la individualidad.



Objetivos de los ejercicios de creatividad

Los objetivos que pretendemos desarrollar con los ejercicios de creatividad son los siguientes:

- Aumentar las capacidades del alumnado para producir nuevas ideas.
- Aplicar las ideas nuevas producidas.
- Desarrollar tácticas para afrontar problemas difíciles y aparentemente insolubles.
- Romper patrones de pensamientos estereotipados y rígidos.
- Interactuar satisfactoriamente con el entorno o medio ambiente, resolviendo los problemas y tomando las decisiones adecuadas.

La creatividad es un conjunto de actitudes ante la vida que incluye cualidades, no sólo de carácter intelectual o cognoscitivo, sino también emocionales, sociales y de carácter. A continuación haremos alusión a los elementos cognoscitivos, afectivos y sociales que debe poseer una persona eminentemente creativa: (Torre, de la; 1982)

Características cognoscitivas:

- Fineza de percepción
- Capacidad intuitiva
- Imaginación

Capacidad crítica:

- Curiosidad intelectual
- Características afectivas
- Autoestima
- Soltura
- libertad
- Audacia
- Profundidad

Características sociales:

- Tenacidad
- Tolerancia a la frustración
- Capacidad de decisión





CAPÍTULO II

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA LUDOTECA



“

EL JUGUETE ES A LA LUDOTECA
LO QUE EL LIBRO A LA BIBLIOTECA.”



LUDOTECA

Imagina un lugar donde niñas y niños pueden retozar con juguetes que no tienen en casa y, además acompañados de muchos amiguitos con los que pueden convivir. Están aprendiendo, pero en un lugar que no se parece a la escuela y hay ludotecarios que son unos amigos más y, sobre todo, compañeros de juego.

Una ludoteca es un espacio especialmente diseñado para que niñas y niños, a través del juego y los juguetes, desarrollen y ejerciten sus habilidades y capacidades físicas, cognitivas, psicológicas, emocionales y sociales.

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre, que pone a disposición de los menores una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo.

La enciclopedia catalana (España) define las ludotecas como instituciones recreativas – culturales, especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño, principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, se posibilita el juego infantil que se complementa con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego cerrados y abiertos) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesitan para jugar.

Los principales objetivos de la ludoteca, son prestar a los usuarios, aquellos juguetes que elijan, practicar el juego en grupo y ayudar a la integración del niño en sus necesidades específicas.



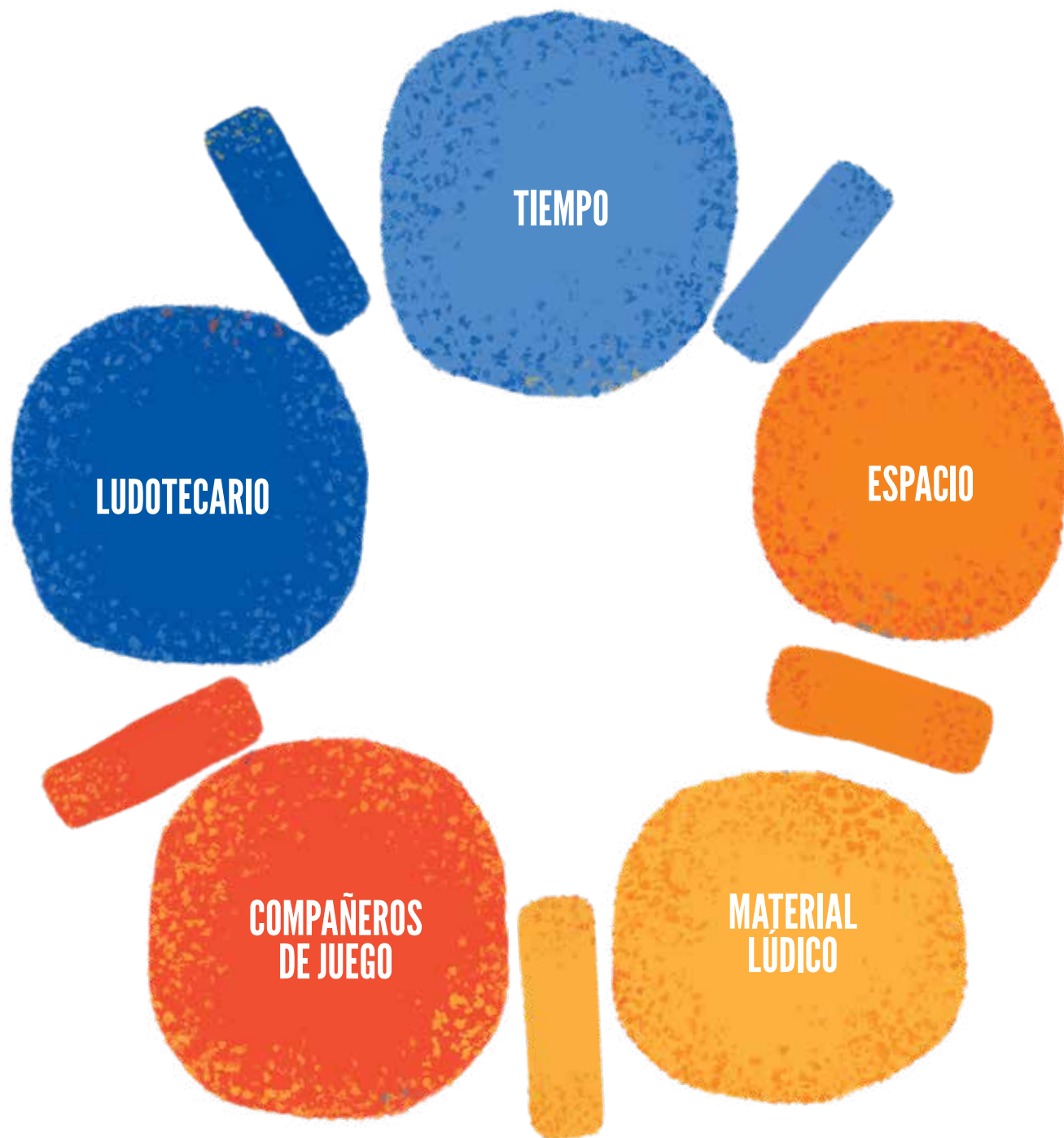
Etimológicamente la palabra ludoteca proviene de bases etimológicas:

Ludus: palabra latina que significa juego o jugar

Theke: Palabra griega que significa caja, archivo

Es decir: **caja de juegos y juguetes y/o archivo de juegos y juguetes.**

Elementos básicos de ludoteca





Características claves de la ludoteca:

1. Juego libre o dirigido, acompañado por un ludotecario que acompaña el juego de manera dinámica y ajustada a las necesidades y características de los niños y niñas.
2. Acceso a los juguetes y materiales lúdicos en calidad de préstamo.
3. Posibilidad de juego en grupo que permite interrelacionarse con otros niños y niñas.
4. Práctica del juego creativo y simbólico.
5. Rescate de juegos tradicionales.
6. Aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas.

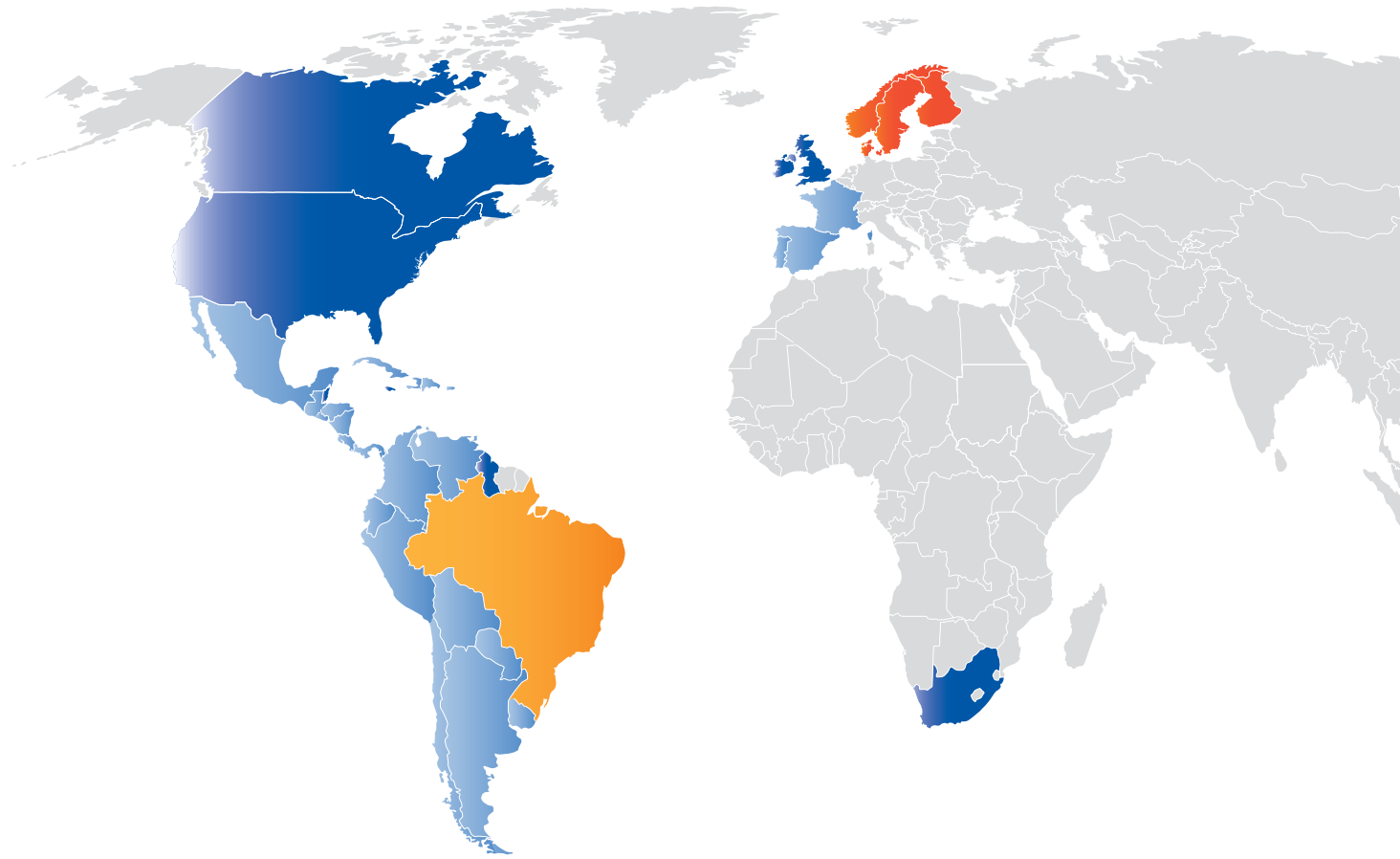
EVOLUCIÓN HISTÓRICA

La primera ludoteca que se fundó fue en 1934 en Los Ángeles, California, como respuesta a la necesidad de una nueva institución cultural con una función especialmente compensatoria. No funcionaba en la manera actual, tenía como principal finalidad que los niños y niñas de escasos recursos pudieran hacer uso de los juguetes en calidad de préstamo.

En diferentes países existen las ludotecas con nombres diferentes, pero con el objetivo particular de contribuir al desarrollo infantil a través del juego. Las ludotecas han ido evolucionando al mismo tiempo que los países se han desarrollado. Por tanto, las ludotecas juegan un papel importante en el desarrollo de la infancia, ya que en ellos se reconoce al juego y a la recreación como un elemento formativo extraescolar. Cuentan también con espacios exclusivamente para este fin y con una buena cantidad de recursos disponibles para su operación.

En los países latinoamericanos las ludotecas comienzan a ser prioridad en proyectos socio culturales y educativos, debido en gran medida a que las asociaciones filantrópicas, sociedades internacionales y organismos no gubernamentales han sido los encargados de difundir, administrar y poner en operación los programas de ludotecas, los cuales tratan de atender la necesidad de niñas y niños de sectores socialmente marginados, para acceder a los juguetes y a conocer una nueva forma de educación lúdica.

En México se han empezado a instalar ludotecas desde hace algunos años, (entre 15 y 20) gracias a programas y políticas públicas que ya reconocen en estos centros funciones pedagógicas, educativas, sociales, culturales y comunitarias, con incidencia directamente en el desarrollo de la niñez.



TOY LIBRARIES
INGLATERRA, CANADÁ, NACIONES DE HABLA INGLESA

BRINQUEDOTECAS
BRASIL

LUDOTECAS
FRANCIA, ESPAÑA, PORTUGAL E IBEROAMÉRICA

LETOTEK
SUECIA, SUIZA, PAÍSES NÓRDICOS



Modelos de ludoteca

ANGLOSAJÓN

- Promueve el principio de la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- Servicio preventivo para las familias con hijos pequeños.
- Estructura informal.
- Suecia, Reino Unido, Australia.

MEDITERRÁNEO

- Instituciones recreativo–culturales diseñadas para niños y adolescentes.
- Desarrollar la personalidad infantil a través del juego.
- Presencia de un animador especializado en juego.
- Francia, Italia y Suiza.

IBÉRICO

- Subvención de gobierno y/o coordinados con instituciones socioculturales.
- Ubicadas en espacios como centros cívicos, deportivos.
- Espacios distribuidos para el juego.
- Juego tradicional y talleres.
- España.

SUDAMERICANO

- Espacios en donde se da impulso a la expresión creativa y al fortalecimiento de la identidad.
- Juego libre y propuestas ecológicas y juego simbólico.
- Análisis pedagógico y social.
- Se basa en la expresión lúdica de los usuarios.



TIPOS DE LUDOTECAS

Las ludotecas pueden ser de diferentes tipos, según el lugar en donde estén ubicadas y las características específicas de la población o sector al que estén destinadas o bien por el objetivo principal de sus actividades.

Por ejemplo, existen ludotecas para diferentes edades de acuerdo al material y juguetes con el que estén equipadas, otras adaptadas para niñas y niños con necesidades específicas, incluso las hay terapéuticas u hospitalarias, y hasta móviles o itinerantes que pueden beneficiar a un mayor número de población y sobretodo donde más se necesitan.

Por su finalidad podemos clasificar a las ludotecas en 4 tipos:



**LUDOTECA
LÚDICA**

**LUDOTECA
EDUCATIVA**

**LUDOTECA
TERAPÉUTICA**

**LUDOTECA
CULTURAL**



FUNCIONES DE LA LUDOTECA

Entre las funciones de la ludoteca encontramos:

1. Estimular a niñas y niños para jugar de manera segura y adecuada a los intereses y capacidades propias de cada edad.
2. Poner a disposición de niñas y niños juguetes y materiales lúdicos diversos.
3. Ser un punto de encuentro para que el menor pueda relacionarse con compañeros de diferentes edades y características.
4. Educar a través de la práctica de juego libre y la relación directa entre niñas y niños y los ludotecarios.
5. Apoyar el crecimiento en libertad de niñas y niños a través del juego.
6. Complementar el aprendizaje y los modelos sociales de la escuela y la familia.
7. Integrar a los infantes que acuden a ella, al ofrecer un espacio en el que manifiestan sus ideas personales.

Funciones primordiales de la Ludoteca en el desarrollo infantil temprano:

FUNCIÓN RECREATIVA:

Al ser un espacio de juego ofrece diversión, es atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

FUNCIÓN SOCIAL:

Ofrece posibilidades de juego y con ello el desarrollo de habilidades socio afectivas.

FUNCIÓN PEDAGÓGICA:

Contribuye en el desarrollo de las capacidades cognitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.

FUNCIÓN COMUNITARIA:

Ayuda en la inserción de niñas y niños como individuos en su entorno socio cultural estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación.

Así mismo, la ludoteca tiene un doble carácter educativo y social. El carácter educativo como complemento de la educación escolar y familiar y el social en el sentido que ofrece a los niños y niñas, que acuden a ella, la oportunidad de integrarse en procesos de sociabilización que les ayudan a integrarse como individuo a su entorno social.

En este sentido no podemos olvidar que el juego es una conducta del ser humano y que, desde su aparición, se ha venido manifestando. El juego está directamente relacionado con el desarrollo infantil, y es a través de este, que los menores hacen un auténtico contacto para la convivencia social, por tanto, los beneficios de la ludoteca se centran en contribuir al desarrollo integral de la niñez, a partir de actividades lúdico educativas en dos ámbitos de influencia: social e individual.

Beneficios más notables de la ludoteca:





CONTRIBUIR AL DESARROLLO INTEGRAL DE LA NINEZ

- APOYO EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES, HABILIDADES, ACTITUDES Y CONOCIMIENTOS PARA FORTALECER SU CONDICIÓN Y CALIDAD DE VIDA



FOMENTAR PROCESOS DE CIUDADANÍA


- PROMUEVE LA INTEGRACIÓN DEL INDIVIDUO EN SU ENTORNO SOCIOCULTURAL ESTIMULANDO PROCESOS DE COOPERACIÓN, SOLIDARIDAD Y PARTICIPACIÓN

DIFUNDIR LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS

- A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS SE TRANSMITE A LOS NIÑOS SUS DERECHOS



RED DE LUDOTECAS FUM



Fondo Unido – United Way México interesado en la promoción del derecho al juego, –como parte del proceso de socialización de niños y niñas– impulsó como proyecto estratégico la formación de una red de ludotecas. En este sentido y toda vez que Grupo Pro Niñez, A.C. desde el año 2005 se constituyó con objetivos concretos respecto al desarrollo y ejecución de procesos de participación social y comunitaria, promoviendo acciones que fortalecen el desarrollo cognoscitivo, físico – afectivo, psico-social y cultural de la niñez; a través de la promoción del juego como herramienta de desarrollo humano y específicamente con el impulso de una red nacional de ludotecas, que a la fecha suma más de 217 ludotecas lúdicas, escolares y hospitalarias. Fue que en el año 2010 se conformó la Alianza estratégica GPN–FUM, con el fin de que la primera compartiera conocimientos teórico–prácticos y experiencias, generando un compromiso compartido y de apoyo mutuo, para crear espacios de juego para alumnos en edad preescolar y primaria, estimulando el desarrollo integral de los mismos.

En el marco de esta alianza se ha instalado una Red de ludotecas en el interior del país, beneficiando a más de 10 mil niñas y niños. Consolidando así un modelo de ludoteca como escuela de relaciones sociales; en la que, a través del juego, se estimula la creatividad, habilidades afectivas y el reconocimiento de sentimientos y emociones para un desarrollo integral de los usuarios.

En este modelo ser ludotecario se convierte en un reto interesante, pues se requiere conocer los procesos de desarrollo de la niñez, saber cómo auxiliarse de los materiales didácticos y, al mismo tiempo, dar rienda suelta a la sensibilidad y gusto por convivir con los niños.



LUDOTECARIO

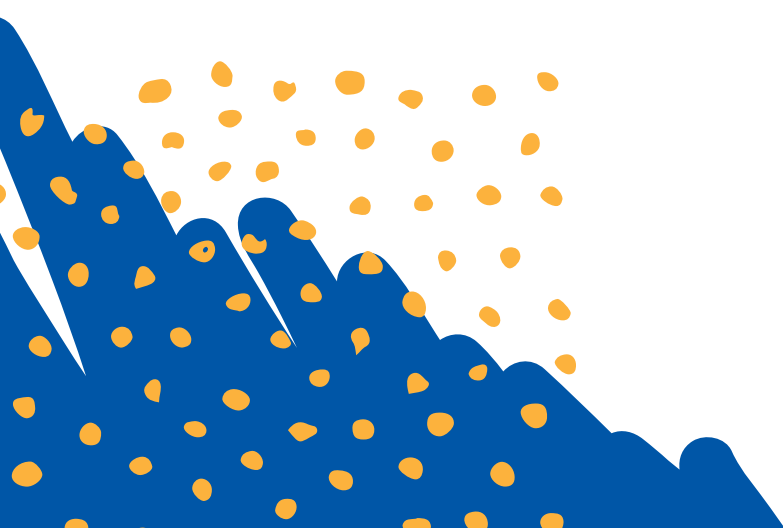
En la ludoteca, el ludotecario es el compañero de juego que se encarga de crear el clima adecuado, un ambiente donde exista una verdadera intención por compartir, de manera efectiva y afectiva, la acción de jugar. En pocas palabras el ludotecario tendrá a su cargo el desempeñarse fundamentalmente como un especialista en juegos. Es decir, será quien conozca profundamente el tema, tenga la habilidad de crear juegos y lo más importante disfrute jugar y acompañar cada una de las acciones de juego emprendidas con los infantes.

En nuestro modelo de ludoteca el ludotecario es la clave del éxito, y debe actuar como un amigo, es un compañero y promotor del juego libre, por lo que se hace necesario sensibilizarlo sobre su postura y acercarle herramientas y elementos lúdicos para ponerlos en práctica en la ludoteca.

Un reto que ahora enfrentan los ludotecarios es transitar, de la concepción tradicional del juego como recurso didáctico para que los menores aprendan y desarrollen habilidades cognoscitivas, hacía una nueva concepción

más creativa del uso del juego libre como el medio a través del cual, se tiene la posibilidad de comprender y verbalizar nuestras emociones, promover la producción de experiencias creativas –que nos ayudan a resolver problemas– y el puente para conectar los mundos de la fantasía y la realidad, al igual que para abordar y trabajar problemas de adaptación a diferentes contextos. Esto traerá como consecuencia hacer niñas y niños más inteligentes, afectivos y sociables, pero sobre todo les conducirá a CRECER Y FORMARSE como personas: alegres, positivas y con sentido del humor.

El perfil del ludotecario tiene que ver con que le guste jugar, demuestre su capacidad creativa, fomente la curiosidad y se muestre constantemente afectivo de manera integral. Es decir, con el cuerpo, las sensaciones y emociones al frente por y para los infantes actuando como un amigo, que no enseña, no evalúa y figura más como un mediador y facilitador de las actividades lúdicas.





Características del perfil del ludotecario:

CREATIVO

Porque utiliza lo que sabe para resolver problemas inesperados.

CURIOSO

Sabe que la fuente del conocimiento humano es la pregunta.

AFECTIVO

Y lo demuestra porque sabe que la única manera de conseguir adultos equilibrados y estables emocionalmente hablando es cuando el niño y niña hayan sido atendidos con paciencia y cariño.

DIVERGENTE

Porque cuenta con la capacidad para explorar alternativas de solución.

Habilidades con las que debe contar el ludotecario:

- Empatía
- Flexibilidad
- Coherencia
- Dinamismo
- Receptividad
- Escucha
- Gratitud
- Capacidad de comunicar sentimientos y emociones
- Negociación
- Modulación de la expresión emocional

Funciones del ludotecario

- Promover un ambiente divertido y recreativo. Fomentar el respeto entre todas y todos.
- Favorecer la comunicación.
- Establecer un reglamento para mantener en buenas condiciones los juguetes y el mobiliario.
- Aplicar el componente administrativo del Modelo ludoteca GPN.
- Aplicar el componente técnico del Modelo ludoteca GPN.
- Mantener la organización y funcionamiento de la ludoteca.
- Recuperar los registros y reportes de observación los compañeros y compañeras de juegos.
- Revisar las cédulas de observación individual y grupal.
- Evaluar los resultados de modificación conductual afectivo social, de personalidad, cognoscitiva y psicomotora de los niños y niñas en observación.
- Atender al equipo de seguimiento seleccionado para tal fin.



SISTEMA REGGIO EMILIA

Como parte de una nueva cultura educativa en nuestro país, se están incorporando nuevas filosofías e innovadores modelos y sistemas educativos que ofrecen otra mirada acerca de la niñez. Tal es el caso del sistema Reggio Emilia; que se caracteriza por crear contextos educativos y talleres artísticos como factores potencializadores del aprendizaje para formar niñas y niños como sujetos políticos protagonistas de su aprendizaje.

Para la perspectiva de Reggio Emilia el menor es un sujeto activo, constructor de su realidad y con un enorme potencial que surge de su curiosidad innata por descubrir y aprender (Beresaluze, 2008). De tal forma que, desde la visión reggiana, la educación no se trata de transmitir saberes, sino que es un proceso dinámico de construcción de los mismos, por lo que la investigación del mundo por parte de el o la niña resulta fundamental y no hay mejor manera de investigar en la infancia que jugando. De igual forma se considera que los espacios, tal como una ludoteca, son un “tercer maestro” pues posibilitan expresar los “100 lenguajes” que Loris Malaguzzi señalaba, así como desarrollar al máximo las potencialidades y capacidades de niños y niñas.

Este enfoque nació al norte de Italia, en una localidad llamada Reggio Emilia después de la Segunda Guerra Mundial, cuando las madres viudas buscaban un lugar de calidad para sus hijos y donde los habitantes decidieron unirse para formar escuelas autogestionadas a cargo de un grupo de maestros.

En esta zona ya se consideraba que la educación es lo que hace al hombre libre y en estos años duros, para reconstruir las escuelas, buscaron y obtuvieron recursos de donde pudieron para mantener sus escuelas, incluso vendieron la chatarra de los tanques alemanes.

Así es como surge este sistema que, por sus características, es considerado por algunos especialistas como la “pedagogía del asombro” en la que el protagonista es el niño, en reconocimiento de su condición natural, el niño nace con competencias, con curiosidad y es un investigador nato, en este sentido se convierte en un ciudadano en sí mismo con derechos como ser escuchado.



Principios básicos del sistema Reggio Emilia:

1. Participación de los padres. Aquí es donde se originó el sistema educativo para niños a cargo de la ciudad, en escuelas creadas por los padres, quienes las construyeron con sus propias manos.
2. Los maestros capaces de crear contextos educativos adecuados para el aprendizaje. Loris Malaguzzi, en aquel entonces un joven maestro, guió y dirigió la energía de esos padres, y posteriormente preparó maestros, convirtiéndose en un líder educativo no solo en su pueblo natal, sino también en la escena nacional.
3. El trabajo cooperativo basado en un sentido de comunidad y solidaridad. A través de un fuerte sentido de colaboración las personas de esta región están acostumbradas a construir y mantener nexos con su comunidad.

En este ambiente los proyectos nacen de lo cotidiano a partir del interés del niño. Así, un mismo material puede convertirse en cosas muy distintas. En este sistema los espacios y las actividades habituales son fundamentales, el ambiente (espacio) se convierte en una herramienta más.

Reggio Emilia es un enfoque, una filosofía que impregna la enseñanza y no cuenta con materiales propios como otros métodos como el Montessori.

El papel del espacio, en el caso de la ludoteca las áreas temáticas, el diseño de las mismas fomenta encuentros, comunicación y relaciones. Los niños aprenden mucho de los intercambios y negociaciones que tienen con sus compañeros. Es por eso que los ludotecarios organizan espacios que apoyan el encuentro de los niños en grupos pequeños.

En la Ludoteca como en el sistema Reggio Emilia, los ludotecarios y niños se ven como compañeros de aprendizaje. Los ludotecarios no son considerados maestros protectores, que enseñan a los niños habilidades básicas, sino que son vistos como compañeros de juego y aprendizaje junto con los niños.

La cooperación en todos los niveles de las instituciones donde se instalan las ludotecas, es el medio más poderoso para trabajar, que hace posible el logro de los objetivos que se propone cada ludoteca basadas precisamente en el sistema Reggio Emilia.





CAPÍTULO III

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
DESARROLLO DE LA NIÑEZ





Jugar es la actividad más importante para niñas y niños y para ello los juguetes les sirven como apoyo en el desarrollo de sus actividades lúdicas. Su importancia en edad temprana radica en el hecho de que a través de ésta se reproducen las acciones que vivimos diariamente, por lo cual, constituye una de sus actividades más primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior; es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) de los niños y niñas.

Aun así, niñas y niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente, puede ser porque a veces consideramos que “jugar por jugar” es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

Hemos olvidado que el juego espontáneo está lleno de significado porque surge con motivo de procesos internos. Para conocer a los niños –su mundo consciente e inconsciente– es necesario observar sus juegos y descubrir sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, propicia el aprendizaje de toma de acuerdos, interrelación e integración al grupo, de la misma forma que fortalece el comportamiento de sentimientos e ideas, es decir el sentido social.

En este contexto con los juguetes, ellos aprenden por primera vez a ser creativos y empiezan a desarrollar su habilidad para cambiar el futuro. Los juguetes permiten que niñas y niños comprendan que el mundo es un lugar lleno de posibilidades y que estos simbolizan las oportunidades de expandir la creatividad del individuo.

El juego es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social. Permite tres funciones básicas de maduración psíquica: asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa. Considerando el impulso vital de los niños para jugar y hacerlo con juguetes, las ludotecas se equipan con mobiliario, materiales lúdicos, didácticos y juguetes con el fin de diseñar áreas de juego diferentes y novedosas donde los niños tienen la oportunidad de explorar y conducir su imaginación. Estos espacios se llaman áreas temáticas.

La asignación de las áreas temáticas en cada ludoteca depende de muchos factores: espacio, edades, y sobre todo se considera el objetivo y las características población a la que va dirigida la ludoteca.

Aunque no hay un número determinado de áreas temáticas que se pueden incorporar en las ludotecas para cumplir con sus objetivos, las más representativas son:

- La casita
- La tiendita
- Juegos de mesa
- Punto de lectura
- Dramatización y teatro
- Estimulación temprana
- Construcción
- Consultorio

Áreas temáticas

LA CASITA



LA TIENDITA



JUEGOS DE MESA





PUNTO DE LECTURA



DRAMATIZACIÓN Y TEATRO



ESIMULACIÓN TEMPRANA





Grupo Pro-Niñez, A.C.



LA CASITA

El área temática La Casita da acceso al juego simbólico; su función es presentar una serie de recursos que permiten a niñas y niños realizar juegos de imitación de las conductas sociales que ven en su entorno. Allí es donde se emulan los roles domésticos. Para que esto sea posible debemos crear un entorno que realmente se parezca a una casa con los utensilios del hogar: muñecas, alimentos, carriolas, mesas, sillas, entre otros.

En esta área –especialmente– es pertinente reforzar el juego con un nuevo enfoque y perspectiva de género. La construcción de los roles de género que acompañan al desarrollo de niñas y niños es parte de su socialización. Trabajar con los infantes desde temprana edad sobre las relaciones de género, basadas en respeto, contribuye a aumentar las oportunidades educativas de las mujeres así, a través del juego simbólico en esta área, podemos trabajar a favor de evitar el arraigo de estereotipos de género.

Con el impulso del juego dirigido a la promoción de equidad de género podemos aportar elementos para una educación que contribuya a disminuir la violencia en contra de las mujeres, al enseñar a hombres y mujeres –desde la infancia– a reconocer los roles sexistas que imposibilitan una vida libre de violencia e igualdad de derechos y oportunidades para las mujeres.

Actividades:

- Roles de familia
- Tareas domésticas
- Vecinos
- Familias diferentes
- Actividades cotidianas





LA TIENDITA

Esta área temática presenta la simulación de una tienda donde se exhiben productos que se podrán encontrar en una real: mostrador, báscula, anaqueles, productos básicos para la escenificación, bolsas para empacar, canastas, etcétera. Dentro de esta zona ejercitan su función simbólica a través del juego, representando los roles sociales de la comunidad y, así mismo, aprenden a establecer normas, reglas, valores y capacidades sociales y emocionales.

Aquí, además de desarrollar su habilidad dentro de la función simbólica, niñas y niños fortalecen la capacidad y la habilidad de poder manejar diferentes formas, tamaños, pesos, conversión de billetes a monedas, entre otros. Éstos conocimientos van encaminados hacia el área de las matemáticas y la expresión oral.

En el área de La Tiendita –como en la de La Casita– niñas y niños repiten actuaciones que han visto en adultos, representan sucesos que han vivido o imitan el funcionamiento de determinados objetos. En ese actuar del menor se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración. La función simbólica es una meta.

Actividades:

- Actividades económicas
- Vecinos
- Actividades cotidianas
- Roles de comunidad





JUEGOS DE MESA

Esta es un área temática donde se encuentran los juegos de mesa y/o estrategia; aquí se desarrollan y potencian habilidades de psicomotricidad fina, cognitivas, lógica matemática y habilidades sociales.

Los juegos de mesa mantienen la mente activa logrando aumentar la capacidad de aprender, ya que incluyen desafíos que obligan a pensar. Participar en estos juegos ayuda a planear y a ser estrategas.

Por ser actividades de grupo se fomentan habilidades sociales como la cooperación y trabajo en equipo.

Un aspecto importante de esta área es la influencia que tiene sobre dos aspectos de la vida de niñas y niños: autoestima y manejo de frustración. Ya que, a través de estos juegos, aprenden a manejar la frustración de manera sana. Es decir, no “explotar” y buscar la manera de lograr sus objetivos. Además, con todos los juegos aprenden a seguir indicaciones y a respetar las reglas del juego.

Actividades:

- Rompecabezas
- Juegos de estrategia
- Memoria
- Juegos de asociación
- Juegos de equilibrio





PUNTO DE LECTURA

Los materiales que se utilizan en esta área temática son: libreros, libros de cuentos y fábulas, sillas, mesas, tapetes, cojines y bocina. Con todo esto el niño tiene la oportunidad de manipular, observar y acercarse a la lectura y favorecer este hábito. Se estimula a niñas y niños a que desarrollen su creatividad e imaginación y se les inicia hacia el proceso de la lecto–escritura.

Una de las grandes ventajas que tiene esta área es hacer que niñas y niños ejerciten su memoria desde temprana edad lo que, con el paso del tiempo, les ayuda a adquirir conocimientos más complejos y entender diferentes temas con mayor rapidez, además se amplía su capacidad de percepción y comprensión. La percepción al narrar el cuento y la comprensión al entender lo que en sí es el contenido del texto.

Actividades:

- Cambios de personajes, roles
- Cambiar el final
- Asociar palabras con sonido
- Comentar la moraleja
- Improvisar historias
- Cartografía de la voz
- Lectura en voz alta
- Cuenta cuento





DRAMATIZACIÓN Y TEATRO

Los disfraces y material para jugar roles son herramientas indispensables para fomentar la creatividad en niñas y niños. En esta área temática tienen la oportunidad de desarrollar y ampliar su lenguaje al dramatizar o representar algún suceso de la vida cotidiana o algún cuento reforzando su noción espacial, a su vez, se les proporcionan herramientas para que –con su propia inventiva– desarrollen historias fomentando la imaginación, creatividad, vocabulario, lenguaje, etcétera, y a adquirir mayor confianza en sí mismos.

Los beneficios más notables del área de Punto de Lectura y Dramatización y Teatro son:

1. Reforzar lectura y la literatura.
2. Ayudar en la socialización de los niños, principalmente a los que tienen dificultad para comunicarse.
3. Aumenta su estima.
4. Mejorar la concentración y la atención de los niños.
5. Transmitir e inculcar valores.
6. Promover que los niños reflexionen.
7. Motivar el ejercicio del pensamiento.
8. Estimular la creatividad y la imaginación.
9. Hacer que los niños se sientan más seguros.
10. Ayudar a los niños a que jueguen con su fantasía.

Actividades:

- Improvisar historias
- Títeres
- Oficios
- Dramatización
- Debates
- Radio, T.V
- Fonomímica
- Clown
- Mímica





CONSTRUCCIÓN

El objetivo de esta área temática es apoyar al desarrollo psicomotor y desarrollo mental de niñas y niños; es un espacio en donde experimentan diversos conceptos: grande, chico, arriba, abajo, y adelante, atrás, reforzando su noción espacial y los conceptos matemáticos como mucho, poco, conjuntos, clasificación, seriación, entre otros. Estas relaciones hacen que el menor vaya construyendo su pensamiento lógico matemático y fortaleciendo su tono muscular.

Los juegos que desarrollan en este espacio favorecen la atención, concentración, toma de decisiones y despiertan su imaginación y creatividad.

Los materiales de ensamble, resaques, bloques y demás material son excelentes para ayudar a los niños, por medio de los juegos, a darse cuenta que hay determinadas dificultades que quizá parecen insuperables, pero con constancia y estrategia pueden hacerse frente.

Actividades:

- Bloques
- Resaques
- Formas y colores
- Construcción de edificios
- Ciudades





ESTIMULACIÓN TEMPRANA

El juego comienza cuando el niño es bebé a través del vínculo que se establece con la realidad exterior. Mediante el juego reconoce, explora y entiende el mundo que le rodea. Por ello es importante aprovechar esta capacidad mimética que tienen los infantes fomentando aquellas prácticas, movimientos, sonidos y actitudes afectivas de los primeros meses, es en esta área temática es donde, con los materiales y elementos que se integran, se ayuda a niñas y niños a fortalecer el cuerpo y a desarrollar las emociones y la inteligencia. Abrazarlo, felicitarle, sonreírle, hablarle y decirle lo mucho que se le quiere contribuye a su desarrollo pleno y al cuidado de su salud.

Actividades:

- Sonidos
- Texturas
- Música
- Partes del cuerpo
- Equilibrio
- Bailes





CONSULTORIO MÉDICO

Este espacio es uno de los juegos simbólicos más populares, pues a los menores les gusta imitar al doctor/veterinario. Aquí exploran y comprenden las partes del cuerpo, aprenden el significado de sanar, de proporcionar cariño y atenciones a las personas/mascotas a las que quieren.

Cuando simbolizan al veterinario reconocen a sus mascotas y se tornan más sensibles respecto al trato y cuidado de los animales y los hace más expresivos ante los demás.

Actividades:

- Rol doctor
- Rol paciente
- Rol enfermera
- Partes del cuerpo
- Síntomas
- Salud / enfermedad

En esta parte es importante señalar que los tipos de juegos de los niños muestran su evolución, es decir, en cada etapa de la niñez mostramos preferencias por algún tipo de juego.

En la etapa de adquisición de las capacidades sensorio-motrices se recomiendan juegos funcionales, de acción, de sensaciones y movimientos. Mientras que en la etapa del pensamiento formal y la concentración son aconsejables los que tienen reglas y estructura, deporte, competición y el juego simbólico o de ficción, que es el más apreciado. En las primeras etapas del pensamiento del niño, en las que empieza a pensar en realizar operaciones concretas, son recomendables los juegos de ficción, simbólicos o de representación.

En algunos ambientes, niñas y niños se ven obligados a adaptarse a situaciones sociales adultas y a una realidad física que no comprenden, por lo cual necesitan inventarse su propio mundo a partir de aquello que viven, traduciéndolo a un lenguaje simbólico, personal, con el que adaptan ese entorno externo a sus necesidades. Por medio del juego de ficción el niño asimila poco a poco ese medio, lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo de maduración.

Por tanto, el diseño de la ludoteca en áreas temáticas es importante para el buen uso de los materiales.



CAPÍTULO IV

ACTIVIDADES PRÁCTICAS





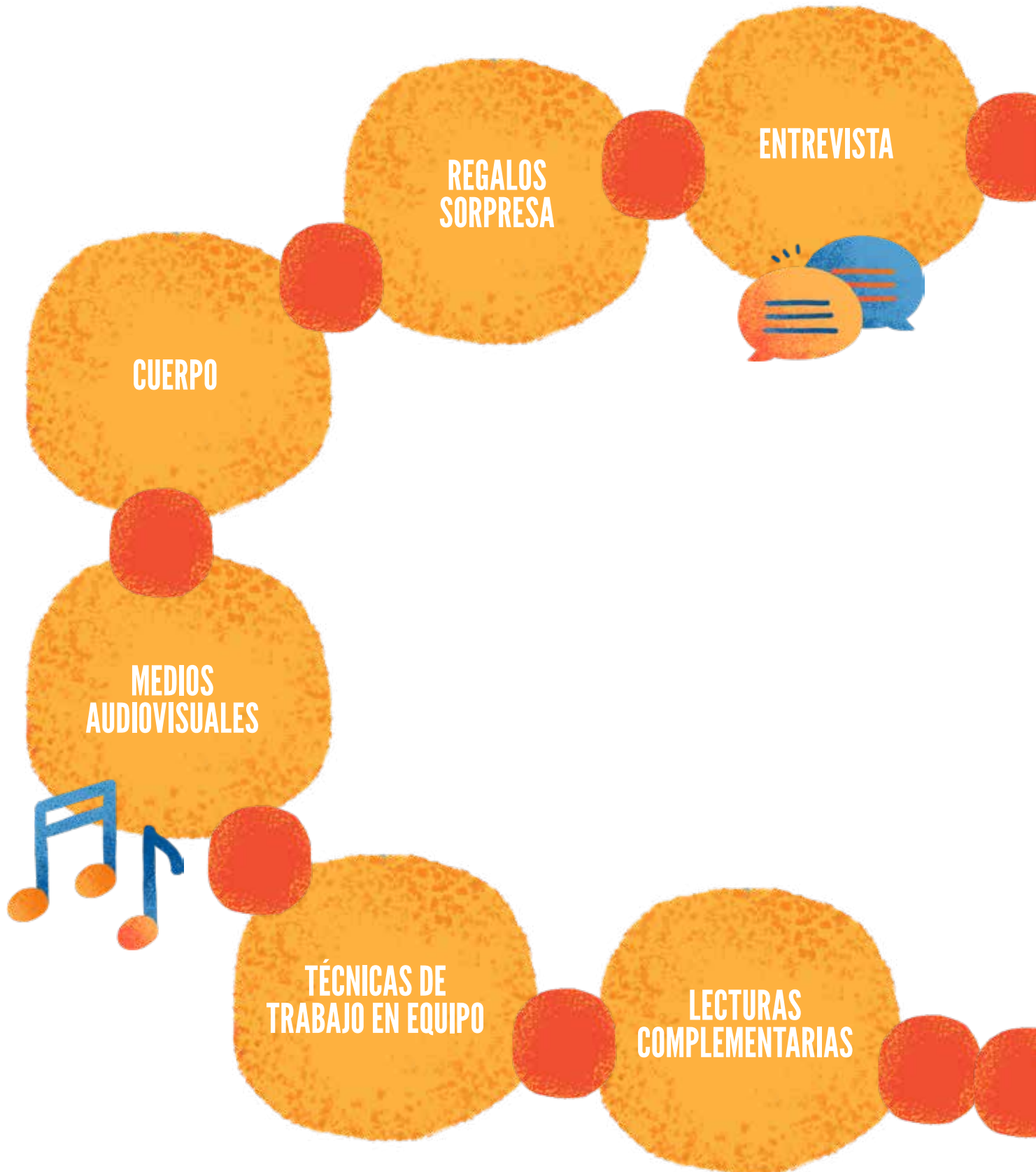


El modelo de la ludoteca de Grupo Pro-Niñez, A.C. deja atrás el carácter meramente compensatorio con el que funcionan las ludotecas en México y retoma el concepto europeo en el que al ludotecario se le considera el principal factor de éxito en el programa. Se basa, fundamentalmente, en el niño y el juego libre; la importancia del juego radica en el hecho de que, a través de él, reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos de tiempo en el juego permite al infante elaborar –internamente– las emociones y experiencias que iniciarán su interacción con el medio exterior. La cantidad y calidad de los estímulos sensoriales que reciben en sus primeros años de vida determinan, en gran medida, las características de su personalidad y de su inteligencia. Los niños tienen la necesidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades y exhibirse; esto y más lo logran con ayuda de los juguetes.

Las ludotecas son lugares de interacción que proporcionan a niñas y niños los medios para una formación integral mediante actividades lúdicas, por lo que, en este capítulo, propondremos algunos consejos prácticos para desarrollar actividades y atender las funciones de este espacio.

Organizar y participar en actividades lúdicas requiere del uso de recursos metodológicos prácticos; existen una gran cantidad de herramientas y consejos que pueden apoyar a los ludotecarios, el uso de estos mismos depende de la creatividad e imaginación de cada uno.

Recursos Metodológicos





REPORTE
FOTOGRAFICO

ACTIVIDADES
PLÁSTICAS

PERSONAJES
FANTÁSTICOS

LECTURAS
MOTIVADORAS

CONFECCIÓN
DE FICHEROS Y
ARCHIVOS

En este ambiente se entiende por medios audiovisuales aquellos recursos didácticos que estimulan la atención del menor a través de la vista, el oído o ambos, con el propósito de acceder a ciertos aprendizajes.

Dentro de estos se incluyen: láminas, libros, revistas, proyecciones, videos, cine, T.V y aparatos de sonido. Independientemente del material que se use se requiere la constante intervención del ludotecario para dar explicaciones verbales o para cuestionar a los niños acerca de los contenidos que se estén abordando.

DESARROLLO DEL NIÑO Y LAS ÁREAS TEMÁTICAS

Para planear y ejecutar actividades lúdicas es importante dejarse llevar por la pasión al juego y, a su vez, considerar algunos aspectos característicos de las etapas del desarrollo de niñas y niños, pensemos que los menores son seres en crecimiento que presentan características físicas, psicológicas y sociales propias; su personalidad se encuentra en proceso de construcción; poseen una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive; por tanto cada niño:

- Es un ser único.
- Tiene formas propias de aprender y expresarse.
- Piensa y siente de forma particular.
- Gusta de conocer y descubrir el mundo que lo rodea.

De esta forma, el infante es una unidad biopsicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente. Y como tal se distinguen cuatro dimensiones de su desarrollo que son:

- Afectiva
- Social
- Cognitiva (intelectual)
- Física.



DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL

1. DIMENSIÓN AFECTIVA:

Esta dimensión explica las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares, con quienes establece sus primeras formas de relacionar; más adelante se amplía su mundo al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad.

La afectividad en el menor implica emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Aspectos de desarrollo contenidos en esta dimensión:

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía





2. DIMENSIÓN SOCIAL

Esta dimensión se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permite al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo.

En las interrelaciones con las personas se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

Durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

Aspectos de desarrollo contenidos en esta dimensión:

- Pertenencia al grupo
- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad
- Valores Nacionales
- Dimensión Intelectual:
 - * Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas:
 - * Matemáticas
 - * Lenguaje
 - * Creatividad



3. DIMENSIÓN COGNITIVA (INTELLECTUAL)

El conocimiento que el niño adquiere parte siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto, el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores y, a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

Aspectos de desarrollo contenidos en esta dimensión:

- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas
- Matemáticas
- Lenguaje
- Creatividad



4. DIMENSIÓN FÍSICA

A través del movimiento de su cuerpo el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento, con lo cual, –paulatinamente– va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

Aspectos de desarrollo contenidos en esta dimensión:

- Integración del esquema corporal
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales

Dimensiones del desarrollo infantil

APECTIVA

- IDENTIDAD PERSONAL
- COOPERACIÓN Y PARTICIPACIÓN
- EXPRESIÓN DE AFECTOS
- AUTONOMÍA
- SOCIAL

PERTENENCIA AL GRUPO

- COSTUMBRES Y TRADICIONES FAMILIARES Y DE LA COMUNIDAD
- VALORES NACIONALES
- DIMENSIÓN INTELLECTUAL:
 - FUNCIÓN SIMBÓLICA
 - CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES LÓGICAS:
 - MATEMÁTICAS
 - LENGUAJE
 - CREATIVIDAD



**COGNITIVA
(INTELLECTUAL)**

- FUNCIÓN SIMBÓLICA
- CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES LÓGICAS
- MATEMÁTICAS
- LENGUAJE
- CREATIVIDAD

FÍSICA

- INTEGRACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL
- RELACIONES ESPACIALES
- RELACIONES TEMPORALES



Considerando lo anterior, y reforzando la premisa que afirma que, el juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa en el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace de forma voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo crea y recrea las situaciones que ha vivido; las actividades que en las áreas temáticas desarrollan son realizadas esencialmente a través del juego simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social; ya que, a través de éste, el menor aumenta la capacidad de sustituir un objeto por otro, y constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales, por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas.

Con base en esto es importante que, como ludotecarios, se promueva el juego y usos de todas y cada una de las áreas temáticas y además se participe de forma activa como compañeros de juego.

En este sentido, a continuación, enunciaremos actividades por bloque de juegos y dimensiones de actividades para que sirvan como guía en la práctica de acciones en las áreas temáticas.

Sensibilidad y Expresión Artística

- Música
- Artes escénicas
- Artes gráficas y plásticas
- Literatura
- Artes visuales

Psicomotricidad

- Imagen corporal
- La estructura del espacio
- La estructuración temporal

SENSIBILIDAD Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La expresión artística es una forma de comunicación fundamental para el desarrollo del ser humano, ya que, a través de ella, es posible expresar los diferentes estados de ánimo, así como entender lo expresado por otras personas. Al hablar de expresión se hace referencia a las relaciones que establecen las personas con el medio que le rodea, de ahí que mientras más variadas y ricas sean éstas manifestaciones, mayores serán las posibilidades de comunicación y expresión personal, así como el acceso a lo dicho por otras personas.

Las diferentes formas de expresión artística incluyen la gestual y corporal, el lenguaje verbal, la plástica en sus diversas modalidades (pintura, dibujo, modelado...), la dramática y la musical, a través de múltiples experiencias que promueven el desarrollo de sus capacidades y la posibilidad de mejorar su forma de comunicación, contenidos culturales de su medio, que le llegarán también manifestados a través de diversas formas de representación como la música y bailables de su región, tradiciones, leyendas y artesanías de su comunidad.



Formas de expresión artística:

- Música
- Artes escénicas
- Artes gráficas y plásticas
- Literatura
- Artes visuales

Desde el punto de vista formativo, la **música** tiene actualmente un alto valor, ya que a través de ella el menor forma un sentido estético, desarrolla su imaginación, siente y reproduce el ritmo, desarrolla nociones temporales, expresa sentimientos, etcétera.

Las **artes escénicas** incluyen una serie de tareas que muestran acciones organizadas y que se realizan con el fin de representar algún aspecto de la vida.

La imaginación de los niños les permite crear a su alrededor un mundo de fantasías que tienen para ellos grandes cargas de realidad, (a esto se debe la posibilidad de que la ficción sea algo real). Este tipo de actividades favorece la expresión de distintas formas ayudándoles a descubrirse a sí mismos.

Para que las artes escénicas cumplan con las expectativas de comunicación, expresión y creatividad, es necesario que los participantes estén motivados y tengan interés en su organización y realización.

Las artes **gráficas y plásticas** son formas de expresión y comunicación que se caracterizan por el uso de diversos materiales a través de diferentes técnicas como el dibujo, la pintura y la escultura.

Mediante la utilización de estas técnicas en la ludoteca el niño refleja su creatividad, su desarrollo intelectual y emocional, así como la percepción que

tiene del mundo que le rodea. Por otro lado, el adulto cuenta con elementos para conocerlo, comprenderlo y adentrarse en los sentimientos y emociones que manifiesta.

La **literatura** se le define como el arte en el que emplea las palabras como instrumento; también es el conjunto de la producción literaria de una nación, una época o un género. La iniciación de los niños en el gusto por la lectura debe hacerse desde muy pequeños. Con textos tales como: rimas, adivinanzas, leyendas, cuentos, poesía, entre otros, que favorecen el desarrollo de su lenguaje. El papel del docente tiene importancia, ya que sus sugerencias, ideas y opiniones sobre las diferentes obras influirán para que el niño tenga un mayor acercamiento a la literatura.

Las **artes visuales** hacen referencia al uso educativo que se da la tecnología. Actualmente la importancia de los medios audiovisuales se ha multiplicado en todos los campos de la actividad humana.

Propósitos y actividades lúdicas: Música

Propósitos

EXPRESAR, INVENTAR Y CREAR A TRAVÉS DE LA MÚSICA.

PARTICIPAR Y DISFRUTAR DEL CANTO, LA DANZA Y DE LA INTERPRETACIÓN MUSICAL.

PRODUCIR DIFERENTES RITMOS CON DIVERSOS INSTRUMENTOS MUSICALES.

Actividades lúdicas

- Marca ritmos con palmas y pies.
- Invente tonadas y canciones.
- Produce sonidos con diferentes partes del cuerpo.
- Reproduce sonidos con la voz.
- Inventa juegos y movimientos corporales asociados con ritmos musicales.

- Entona rondas infantiles, cantos populares y tradicionales.
- Mueve partes de su cuerpo de acuerdo con el ritmo de la música.
- Participa en bailables propios de su comunidad.
- Inventa cantos y bailes.
- Escucha diversas piezas musicales y descubre sus cualidades sonoras.

- Manipula, elabora y explora diferentes instrumentos musicales como: crótalos, triángulos, sonajas, cascabeles, maracas, claves, cucharas de madera, tecomates, vainas y sonajas, etc.
- Acompaña melodías con diversos instrumentos musicales.
- Inventa ritmos y juegos con diferentes instrumentos musicales.



Propósitos y actividades lúdicas: Artes Escénicas y Artes

Propósitos

PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE DRAMATIZACIÓN, REPRESENTANDO EN FORMA ORIGINAL DIVERSOS PERSONAJES DE CUENTOS INVENTADOS POR ÉL MISMO.

PRESENCIAR Y DISFRUTAR ACTIVIDADES TEATRALES.

APROVECHAR LOS MEDIOS AUDIOVISUALES QUE EXISTEN.

Actividades lúdicas

- Participa en escenificaciones de cuentos.
- Dramatiza vivencias cotidianas.
- Elabora muñecos guiñoles, marionetas digitales y de varilla, para la representación de cuentos, rimas, cantos, etc.
- Participa en dramatizaciones de cuentos, cantos, rimas, etc., elaborando escenografías y caracterizaciones con diversos tipos de papel y pinturas, trozos de tela, etc.
- Inventa un guión, cuento o historia para la dramatización.
- Presencia funciones de teatro guiñol, sombras, títeres, fanteches, muñecos digitales, etc.
- Toma fotografías de medios de su interés como pueden ser: plantas, flores, animales y paisajes, etc.
- Elabora álbumes de fotografías, postales, recortes de revistas, etc.
- Prepara exposiciones y pláticas utilizando apoyos gráficos como fotografías y tarjetas postales.

Propósitos y actividades lúdicas: Artes Gráficas y Plásticas

Propósitos

EXPRESA EN FORMA GRÁFICA Y PLÁSTICA IDEAS, AFECTOS, EXPERIENCIAS Y CONOCIMIENTOS, UTILIZANDO DIVERSAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS COMO UN MEDIO PARA DESARROLLAR SU CREATIVIDAD.

REALIZAR CONSTRUCCIONES CON DIVERSOS MATERIALES.

Actividades lúdicas

- Modela diferentes figuras con plastilina, barro, arcilla, masillas y papel maché.
- Elabora diversas masillas para moldear.
- Inventa juegos con arena y barro.
- Dibuja y realiza trazos en arena o tierra utilizando varas, palitos, etc.
- Realiza dibujos con diferentes materiales como crayolas, gises de colores, acuarelas, plumones, engrudo y pegamento de colores.
- Decora piedras de diferentes formas con pintura vinílica.
- Elabora trabajos utilizando la técnica de collage, esgrafiado, decolorado de papel china con cloro, dibujo dactilar, encáustica, vitral, entre otros.
- Haz pintura mural con huellas de sus manos y ocasionalmente utilizando sus pies.
- Confecciona diferentes figuras para hacer móviles utilizando la técnica de papiroflexia.
- Elabora mosaicos con diferentes materiales como: cascarón de huevos, padecería de papel lustre, crepé, américa, celofán, china, etc.
- Realiza dibujos utilizando la técnica del gotero, jeringa o popote, con pintura vinílica, engrudo y pegamento de colores.
- Haz construcciones con material hueco y macizo, cajas, botes, envases de leche, piedras, etc. Y diversos materiales.
- Elabora maquetas para representar el campo, la ciudad, la granja, el aeropuerto, etc., con diferentes tipos de papel, pintura, ilustraciones, etc.



Propósitos y actividades lúdicas: Literatura

Propósitos

INVENTAR SENCILLOS CUENTOS E HISTORIAS.

DIFERENCIAR ESTILOS LITERARIOS COMO LA PROSA Y EL VERSO.

Actividades lúdicas

- Juega a inventar cuentos en cadena.
- Narra cuentos sencillos.
- Di rimas y juegos digitales que pueda representar con muñecos digitales.
- Juega a decir adivinanzas y trabalenguas propios de su comunidad o de otros lugares.
- Realiza juegos de preguntas.
- Narra leyendas.
- Participa en diálogos entre los niños.
- Presenta conferencias.
- Juega a cambiar los finales de los cuentos.
- Escucha la lectura de poesía infantil, leyendas, arrullos y fábulas.
- Participa en poesía corales.
- Escucha la lectura de obras infantiles escritas en prosa.



JUEGOS Y ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD

La actividad psicomotriz tiene una función preponderante en el desarrollo del infante, especialmente durante los primeros años de su vida en los que descubre sus habilidades físicas y adquiere un control corporal que le permite relacionarse con el mundo de los objetos y las personas, hasta llegar a interiorizar una imagen de sí mismo.

Con frecuencia se tiene la idea de que el desarrollo psicomotriz se debe solamente a procesos madurativos cerebrales; siendo esto un requisito de primer orden, no debe olvidarse la importancia –igualmente fundamental– de la actividad del niño, de las interacciones sociales, de la estimulación y del apoyo que recibe.

Dentro del desarrollo integral del niño, el movimiento se entiende como una vía de relación y de expresión con la realidad circundante, así como la manifestación de los procesos de autoafirmación y construcción del pensamiento. Por lo tanto, el movimiento, las sensaciones, las percepciones, la experimentación de posibilidades de desplazamiento y equilibrio, el contraste entre transitar en espacios abiertos y cerrados, el control de movimientos gruesos y finos, el cuidado e higiene de sí mismo, entre otros, no deben ser en general trabajados en forma aislada, sino en el contexto integrador de las actividades que constituyen un proyecto.

Contenidos de juegos y actividades psicomotrices:

- Imagen corporal
- La estructura del espacio
- La estructuración temporal



Integración de la Imagen Corporal

Propósitos

DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTORAS QUE LO CONDUZCAN AL CONTROL PROGRESIVO DE SU ACTIVIDAD CORPORAL .

DESCUBRIR Y HACER USO DE SUS POSIBILIDADES DE EXPRESIÓN Y MANIFESTACIONES MOTRICES, SENSITIVAS Y EMOCIONALES.

Actividades lúdicas

- Ejecuta al aire libre o en la ludoteca movimientos corporales, (espontáneos o por imitación) como: gritar, trepar, caminar, rodar, correr, gatear, esconderse, lanzar, equilibrar, saltar desde diferentes alturas, hacer círculos con la cabeza hacia la derecha y a la izquierda.
- Imita movimientos de personas, animales y de seres o elementos de la naturaleza.
- Inventa juegos corporales, establezca y siga sus reglas.
- Dibuja la silueta del cuerpo de compañeros sobre papel manila y complemente los detalles con plumones, crayolas, engrudo de colores, pintura dactilar, etc.
- Participa en las sesiones de educación física utilizando aros, llantas, mascadas, globos, pelotas, cuerdas, etc.
- Expresa corporalmente en la actividad de cantos juegos y ritmos, de manera libre o por imitación.
- Entona cantos y realiza expresiones corporales.
- Participa en circuitos en los cuales tenga que brincar, rodar, gatear, caminar, trapear, etc.; en los circuitos se pueden utilizar colchonetas, material hueco, llantas, bancas, etc., o materiales existentes en la comunidad como troncos, desniveles del terreno, etc.
- Produce movimientos expresivos en: dramatizaciones, mímica, ritmos corporales, juegos imaginativos como: ser viento, agua, trueno, caminar como gigantes y enanos.
- Representa con su cuerpo cuevas, torres, túneles, etc.
- Realiza juegos de reconocimiento de sensaciones y percepciones corporales.
- Participa en juegos en los que tenga que atrapar a un compañero ejemplo: El lobo, Encantados, Doña blanca.
- Realiza juegos y rondas tradicionales como: Amo ato, Los listones, La roña, La rueda de San Miguel, Naranja dulce, A la víbora de la mar, A pares y nones, El patio de mi casa, Las estatuas de marfil, Las escondidillas, etc.

*Bloques de actividades rescatados del texto: Secretaría de Educación Pública (1993)



CAPÍTULO V

PLANIFICACIÓN







ORGANIZANDO LA LUDOTECA

La clave de éxito en toda institución es la organización: identificar los roles y las tareas de cada uno de los miembros que la componen.

Dentro de la ludoteca es necesario que, quienes llevan a cabo las actividades a realizar, estén debidamente coordinadas, esto se logra mediante la comunicación, la disposición a actuar y objetivo de lograr las mismas metas.

Esto significa que cada una de los miembros del equipo debe saber cuáles son los objetivos, obligaciones y responsabilidades para poder cumplirlos de acuerdo al plan de trabajo y siempre con el mismo fin que se ha asignado en cada ludoteca.

En este contexto debemos establecer nuestras estrategias de trabajo, identificando para ello, los siguientes conceptos:

Misión y visión refieren, de manera general, al planteamiento de **objetivos** de la ludoteca que alcanzan ambos conceptos como medios para lograr un estado que se considera deseable.

MISION

La misión es el motivo o la razón de ser de la ludoteca. Se enfoca en el presente, es decir, es la actividad que justifica lo que se está haciendo en un momento dado.

VISION

La visión de la ludoteca, por otro lado, se refiere a una imagen que la misma plantea a largo plazo sobre cómo espera que sea su futuro, una expectativa ideal de lo que ocurrirá. La visión debe ser realista, pero puede ser ambiciosa, su función es guiar y motivar a la institución para continuar con el trabajo.

OBJETIVO GENERAL

A fin de establecer el objetivo de nuestra ludoteca recordemos el concepto general que tenemos de este organismo y los diferentes tipos que existen. Por tanto, con base en estos factores, podemos diseñar nuestro objetivo general.

OBJETIVOS PARTICULARES

Los objetivos específicos atienden a las actividades claves de la ludoteca y como los queremos alcanzar. Es recomendable elaborar tres objetivos específicos.

Ejemplos:

MISIÓN

Brindar formación personal y aprendizaje a través de vivencias significativas lúdicas para ofrecer a los niños y las niñas una alternativa de desarrollo físico, psicológico y social.

VISIÓN

Ser un espacio de orientación recreativa que brinde las mejores técnicas de aprendizaje lúdico a niños y niñas con el fin de potencializar su capacidad de expresión y su individualidad.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar a los niños un espacio especializado en el juego y los juguetes, donde, aprendan jugando, se diviertan y desarrollen su imaginación y creatividad junto a otros niños y niñas.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Ofrecer un servicio complementario a la educación y colaborar con la institución en la recuperación de los niños y niñas.
- Brindar alternativas de juego con la finalidad de hacer más placentera la estancia de los niños y niñas.
- Detectar áreas de oportunidad en el desarrollo de los niños con el fin de brindarles apoyo psicopedagógico.

FUNCIONES DE LA LUDOTECA

Atendiendo a las principales funciones de la ludoteca se definen la misión, visión y los objetivos de cada uno de ella.

En este sentido, la existencia de espacios adecuados y la presencia de buen material lúdico a disposición de los niños no son elementos suficientes para asegurar la potenciación máxima del juego infantil.

También es necesario contar con algunos componentes extras, como el personal adecuado y la ficha técnica donde se establece la definición de la misión, visión y objetivos de la misma.

Consejos para establecer actividades dentro de la ludoteca:

- Partir de los intereses de los menores como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los únicos y verdaderos protagonistas.
- Establecer un sistema de comunicación que favorezca tanto el desarrollo social como la fluidez de información de todos los involucrados.
- Promover una dinámica de autogestión de trabajo, donde las responsabilidades y compromisos sean colectivos y compartidos.
- Diseñar normas de funcionamiento que permitan al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto.
- Organizar el trabajo a través de diferentes grupos de apoyo y combinarlas de la manera más enriquecedora posible.
- Una vez que hemos definido nuestros objetivos, necesitamos revisar otros aspectos de la organización de la ludoteca como los controles documentales y las reglas y normas a seguir en la misma.



Controles básicos:

- Libro de registro
- Memoria fotográfica
- Inventarios
- Horarios
- Reglamento

Recursos metodológicos para organizar actividades en la ludoteca:

- Lecturas Motivadoras
- Regalos Sorpresa
- Encuestas y Entrevistas
- Reportaje Fotográfico
- Actividades Plásticas
- Personajes Fantásticos
- Investigación de un Tema
- Confección de Ficheros
- Lecturas Complementarias
- Trabajo en Equipo

Ejemplo de reglamento

1. Respetar a los ludotecarios y a tus compañeros de juego.
2. Cuidar y compartir los juguetes, no peles por ellos.
3. Respetar el juego de los demás.
4. Entrar con las manos limpias.
5. Mantener limpio el lugar donde estás jugando.
6. Colocar los juguetes en su lugar después de utilizarlos.
7. No ingresar con alimentos o bebidas.

Decálogo de valores

1. Respeto
2. Amor
3. Paz
4. Honestidad
5. Equidad
6. Responsabilidad
7. Tolerancia
8. Inclusión
9. Amabilidad
10. Cortesía

Una regla básica a incorporarse es aquella que solicita a niñas, niños y ludotecarios a dejar la ludoteca limpia y ordenada, para ello anexamos consejos prácticos para que se guarden los juguetes:

1. Señalar un lugar para guardar los juguetes, considerando la estatura del niño.
2. Trabajar con el niño. Así él tendrá el hábito de guardar los juguetes al final de la jornada.
3. Convertir el hecho de guardar los juguetes en una actividad conjunta. Es un buen momento para revisar los juguetes que necesitan reparaciones. Una reparación a tiempo sencilla puede mantener un juguete por un largo tiempo.
4. Mantener expectativas razonables. El niño quizá no puede hacer las cosas de la manera indicada, pero este es el momento adecuado para enseñar y aprender.
5. El niño podría necesitar ayuda para entender lo que debe hacer. Tratar de dividir la actividad de recoger los juguetes en pequeños pasos, por ejemplo, “coloca todos los bloques en la bolsa y cuélgalos en el gancho o recoge todos los juguetes del piso y ponlos en la estantería o cajón”.
6. Convertir el recoger juguetes en un juego. Usar un reloj con alarma y jugar a “¿Cuántos juguetes puede recoger el pequeño antes que suene la alarma?”
7. Mantener disponible los espacios para los juguetes, para mantener el orden y los niños sabrán donde buscar y encontrar los juguetes.
8. Enseñar a los niños el lugar adecuado y guardarlo en el lugar asignado.
9. No olvidar que los niños aprenden también imitando las acciones de los mayores.

El proyecto de las ludotecas se basa, fundamentalmente, en los Derechos de los Niños y Niñas, siendo el derecho al juego nuestra misión principal. Por tanto, el acceso a la ludoteca NO puede ser utilizado como premio o recompensa, o más aún como castigo. Los usuarios de la institución tienen consignado el derecho al juego, debemos ser cuidadosos al establecer las reglas. Lo anterior no quiere decir que no existan normas básicas de convivencia, pues también se busca en la ludoteca fortalecer habilidades socio afectivas de los pequeños.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES

PRÁCTICAS POR SEMANA

ACTIVIDADES “LA CASITA”

Semana	Juego	Impacto
1	REPRESENTACIÓN DE ROLES FAMILIARES	Representa los roles sociales de la familia aprenden a establecer normas, reglas y valores así como sus capacidades sociales y emocionales.
2	LA COMIDITA	Desarrolla sus sentidos ya que participan activamente al tocar, observar, probar, aprenden a desarrollar mejor trabajo en equipo.
3	JUEGO LIBRE	Desarrolla habilidades propias teniendo la posibilidad de elegir y de tratar los objetos, los materiales e incluso las “ideas” relacionadas con el juego, de forma diferente a la convencional.
4	JUEGO DE APRENDIZAJE DE VIDA SOCIAL	Es un agente de transmisión muy eficaz, mediante este, el niño interiorizará los valores éticos y las actitudes de la sociedad en la que vive.
5	JUEGO DE PLANIFICACIÓN Y ORDEN DE DESPENSA	Desarrolla habilidades matemáticas y de capacidad de comunicación, desarrollo de la imaginación, pensamiento lógico, coordinación fina, tiempo y espacio.

ACTIVIDADES “JUEGOS DE MESA”

Semana	Juego	Impacto
1	JUEGOS DE MEMORIA	Mejora de atención, observación , potencializarían las habilidades cognitivas, entrenamiento de memoria visual.
2	JUEGOS MATEMÁTICOS	Favorece la comprensión y uso de contenidos matemáticos en general y al desarrollo del pensamiento lógico en particular. Desarrolla el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares. Estimula el razonamiento inductivo–deductivo.
3	JUEGOS DE LÓGICA	Permite potenciar ciertas habilidades como el razonamiento o la creatividad de un modo entretenido y divertido, permitiendo al niño desarrollar su habilidad de perseverancia para alcanzar sus objetivos.
4	JUEGO LIBRE	Desarrolla habilidades propias teniendo la posibilidad de elegir y de tratar los objetos, los materiales e incluso las “ideas” relacionadas con el juego, de forma diferente a la convencional.
5	JUEGOS DE DESTREZA	Estimula la participación, priman el disfrute del proceso frente a los resultados, contribuyen al desarrollo físico, cognitivo y social, y favorecen la comprensión de las reglas y normas deportivas.





ACTIVIDADES “PUNTO DE LECTURA”

Semana	Juego	Impacto
1	CUENTA CUENTOS	Mejora la concentración y el gusto por mundo de las letras ya que así conocen las historias que esconden los libros.
2	CUENTA EN EQUIPO	Desarrolla sus habilidades de trabajo en equipo y aprenden valores. Cada niño puede ir leyendo una parte del libro y sus compañeros ir siguiendo la lectura.
3	CUENTO LIBRE	Desarrolla habilidades de reflexión. Los niños ejercitan su memoria desde corta edad, tranquilidad, atención y creatividad.
4	AUDIO CUENTOS	Introduce al niño en libros por encima de su nivel de lectura. Genera un buen modelo para la lectura interpretativa. Enseña a practicar la escucha crítica.
5	INVENTA UN CUENTO	Estimula al niño a que desarrolle su creatividad e imaginación y se iniciará hacia el proceso de la lectoescritura.

ACTIVIDADES “ARTES PLÁSTICAS”

Semana	Juego	Impacto
1	DIBUJO GUIADO	Mejora de autoestima. Ayuda al niño a relajarse. Aumentan sus habilidades cognitivas y aprecian el arte.
2	PINTURA	El uso de diferentes utensilios necesarios para pintar, como lápices, carboncillos o pinceles, ayuda a desarrollar la motricidad fina. El manejo y agarre con las manos se va perfeccionando a medida que se trabaja esta capacidad.
3	JUGAR A MODELAR PLASTILINA	Mejora la concentración. Aumenta la creatividad. Facilita el proceso de la lectoescritura.
4	DIBUJO LIBRE	Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético.
5	PLASMAR PARTES DEL CUERPO (PIES, MANOS, ETC.)	Desarrollo de habilidades motrices.



ACTIVIDADES “CONSTRUCCIÓN”

Semana	Juego	Impacto
1	JUEGO CON BLOQUES	Además de desarrollar sus habilidades motrices manipulando las piezas, les ayuda a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande –pequeño, alto–bajo, corto–largo, formas geométricas, así mismo van adquiriendo algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia.
2	JUEGO LIBRE	Desarrolla habilidades propias teniendo la posibilidad de elegir y de tratar los objetos, los materiales e incluso las “ideas” relacionadas con el juego, de forma diferente a la convencional.
3	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE CAMINO	Desarrollo cognitivo y emocional, ayuda a que el niño sea más organizado, pues el juego mismo hace que se acostumbre a ordenar y a clasificar las piezas.
4	JUEGO DE CONSTRUIR UN MEDIO DE TRANSPORTE LIBRE	Desarrolla el juego simbólico, también llamado juego de simulación en el niño recrea situaciones que ve en la vida real. Imitar lo que ve y crear nuevas formas activa su propia creatividad
5	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGO GUIADO	Favorece la destreza y el dominio de la motricidad fina.

ACTIVIDADES “DRAMATIZACIÓN Y TEATRO”

Semana	Juego	Impacto
1	JUEGO TEATRAL	Actividad que supone la asunción y representación de roles diversos, en una situación dada y conforme a unas reglas establecidas. Desarrolla la creatividad en los distintos recursos expresivos (lenguaje, gestos, cuerpo, música, plástica...). Imaginación. Simbolización. Reconocimiento y exteriorización de modelos. Observación.
2	DRAMATIZACIÓN	Conversión en expresión teatral de un hecho real o imaginario, de una narración, de un poema, etc. Desarrolla la capacidad coordinación, memoria, observación, etc.
3	TEATRO (DEFINIDO)	Puesta en escena de una obra elaborada, con intención de espectáculo. Desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.
4	TEATRO CUENTOS FAVORITOS	Habilidades cognitivas, de trabajo en equipo, comunicación, memoria, etcétera. Ayudándolo con esto a que él adquiriera mayor confianza en sí mismo.
5	TEATROS DE SITUACIONES DEL HOGAR	Creatividad, memoria, imaginación, vocabulario.



ACTIVIDADES “LA TIENDITA”

Semana	Juego	Impacto
1	JUEGO COMPRADOR – VENDEDOR	Desarrollo de su habilidad dentro de la función simbólica y el niño tiene la capacidad y la habilidad de poder manejar diferentes formas, tamaños, pesos, encaminando éstos conocimientos hacia el área de las matemáticas y de su expresión oral.
2	JUEGO ORGANIZACIÓN DE TIENDITA	Considerar opiniones o acciones de sus compañeros por medio del lenguaje, uso de la memoria.
3	JUEGO DE SELECCIÓN DE PRECIOS	Desarrollo de habilidades lógico matemáticas, pensamiento lógico.
4	JUEGO LIBRE	Formación de la personalidad a partir de contextos reales principalmente familiares y fundamentar juicios de valor.
5	JUEGO DE OFERTAS	Habilidad lógico–matemática, de comunicación, memoria, observación.

SEGURIDAD EN LA LUDOTECA

En la Ludoteca buscamos, antes que nada, proteger y propiciar activamente la integridad física y emocional de los menores. Cuando hablamos de integridad física nos referimos a la posibilidad de que niñas y niños conserven su cuerpo lejos de peligros y amenazas. La posibilidad de que estos reciban todo el cariño que necesitan y expresen su afecto en un ambiente libre de castigos, comparaciones crueles, sarcasmos o burlas, refiere a la integridad emocional.

El cuerpo de los niños se mueve cuando corre, trepa, jala, se dirige a un punto determinado, se arrastra por debajo de un túnel, o se para de puntas para tomar entre sus manos un objeto. Hace tiempo se creía que, para darle seguridad a un niño, había que mantenerlo quieto y sin objetos a su alrededor.

Hoy conocemos el importante papel que juega el movimiento en el desarrollo infantil y sabemos que necesitamos ofrecerles espacios amplios y objetos seguros para que sus cuerpos, sus inteligencias y sus espíritus aprendan y se expresen a través del movimiento.

Cuidar la integridad de las niñas y los niños significa, además de vigilar su salud, propiciar su movimiento. Es decir, estimularlo, animarlo, celebrarlo y poner condiciones materiales para que el movimiento ocurra en abundancia y lejos de peligros y amenazas. Los peligros y las amenazas son situaciones de la vida diaria que están presentes y podrían dañar el cuerpo, la inteligencia o el mundo afectivo de las niñas y los niños. Por eso en la Ludoteca hay que eliminar los peligros y las amenazas.

La mejor manera de garantizar la seguridad de los usuarios es la prevención. Prever quiere decir “mirar” un accidente antes de que ocurra. Quiere decir buscar con atención las amenazas y los peligros que podrían causar un accidente, para eliminarlos. Para lograr un ambiente infantil en el que los adultos prevengan los accidentes, podemos seguir tres pasos básicos.

OBSERVACIÓN

En la ludoteca lo primero que tenemos que hacer para actuar con prevención es analizar atentamente el piso, paredes, ventanas, techo, muebles, juguetes, aparatos, calles, construcciones de los alrededores para buscar amenazas y peligros aparentes y ocultos.

ELIMINACIÓN INTELIGENTE DE PELIGROS

Una vez descubiertos los peligros y las amenazas, es necesario encontrar maneras inteligentes de eliminarlos. Por ejemplo, no podemos cambiar los vidrios rotos mientras los niños están cerca. Durante las maniobras de cambio es necesario llevarlos al patio, para garantizar que no se lastimen. O, sí podemos detener con firmeza a un niño que corre con un lápiz en la mano, podemos ofrecerle una canasta larga y baja para que transporte en ella el lápiz sin llevarlo en la mano, y podemos explicarle para evitar accidentes. Podemos incluso pedirle al niño mencionado que nos apoye a cuidar la seguridad, que cada vez que vea a sus compañeros con lápices en la mano, les ofrezca una canasta y les explique las razones por las que, para su seguridad, no deben llevar lápices en la mano.

REVISIÓN DIARIA

Cada mañana, antes de que lleguen los infantes, es necesario revisar la seguridad de la ludoteca. No importa que el día anterior ya se haya revisado. Hay que volverlo a hacer cada mañana. Esto es necesario porque, como las niñas y niños son verdaderos investigadores en busca de conocimientos, pueden encontrarse con un desperfecto como resultado de su actividad. También hay que revisar cada mañana lo que traen consigo de sus casas, porque en ocasiones pueden traer canicas o instrumentos punzantes o cortantes. Cuando, en la revisión de la mañana se descubren objetos peligrosos, se pueden guardar en una caja especial. A la hora de la salida, se entregan al adulto que lo recoja, y puede pedirle que vigile al menor en las mañanas.



RUTAS DE ESCAPE Y SIMULACROS

EN LA LUDOTECA

DISEÑO DE RUTAS

Una manera de tener prevención es contar con rutas de escape que permitan a niñas y niños salir de la ludoteca con seguridad y con velocidad en caso de siniestros tales como: temblores, inundaciones o avalanchas. Es necesario analizar cada situación para diseñar una ruta diferente para cada caso.

Al diseñar estas rutas es necesario tomar en cuenta no sólo la manera más segura y rápida de evacuar el edificio, sino también el sitio de refugio al que se conducirá al grupo infantil, una vez fuera de la ludoteca.

Estos refugios, entre otras cosas, tienen que estar lejos del paso de cables que conducen energía eléctrica y lejos de ductos que conducen gas o sustancias químicas.

SIMULACROS

Una vez diseñadas las rutas, es necesario realizar simulacros de evacuación en los que participe un equipo de respuesta ante emergencias formado por el personal de la ludoteca. Un primer paso para la realización de éstos es determinar una señal sonora.

Todos –incluidos niñas y niños– tienen que conocer bien esta señal para que siempre se le respete y para que, en realidad anuncie ¡alarma! Esta señal NUNCA debe sonar por juego o por distracción.

En un segundo momento es necesario reunir a los infantes para explicarles que, cada vez que suene la señal acordada, deben ponerse “muy listos” para seguir las instrucciones que se les den.

LÍMITES Y REGLAS EN LA LUDOTECA

Uno de los propósitos principales de la ludoteca es promover la libertad en el juego, sin embargo esto no quiere decir que no deben existir límites y reglas para la seguridad de niñas y niños. Los límites permiten el movimiento seguro del cuerpo, la inteligencia y el espíritu. También les permite saber qué objetos pueden tomar y qué objetos no pueden tomar durante el día. Los límites precisos permiten que los usuarios se sientan seguros y que vivan su vida diaria en la ludoteca.

Como los adultos conocemos los peligros y las amenazas nos corresponde establecer los límites. Los menores no podrían fijarlos, pues desconocen todos los peligros. Pero sí pueden comprender las razones por las que los establecemos si se las explicamos con sencillez y claridad. En este y en el caso de las reglas, es nuestro compromiso explicarles las razones que tenemos para pedirles que actúen. Así estaremos propiciando más que una “obediencia” ciega y temerosa, el respeto libre e informado.

Las reglas indican la manera en la que se pueden utilizar los espacios, los muebles y los materiales de una ludoteca.

Las reglas proporcionan la seguridad y el orden diario, además de propiciar la ausencia de accidentes y permite a niñas y niños desarrollar muchas de sus capacidades relacionadas con la experimentación.

De una manera sutil, pero indiscutible, las reglas garantizan el respeto de las personas (niños y adultos) hacia sí mismas, hacia los otros y hacia el lugar y los objetos que las rodean.

Cuando queremos cuidar la integridad, tenemos que proponer las mejores reglas, las más comentadas, las más explicadas, las que mejor estimulen el movimiento seguro del cuerpo, inteligencia y espíritu. También las que mejor propicien el trabajo, el juego, el descanso y la armonía en los grupos.

Toda regla que ya no sirve tiene que revisarse, modificarse o eliminarse.

Los límites y las reglas son de todos y tienen que ser respetados por todos mientras estén en presentes los niños porque, desde las épocas remotas se ha sabido que, antes de los seis años los niños aprenden con el ejemplo. Y porque, para respetar a los adultos, los niños tienen que ver cómo ellos respetan los límites y las reglas que se espera que ellos acaten.





REGLAS BÁSICAS DE SEGURIDAD FÍSICA

REGLA 1

NUNCA DEJE SOLOS A LOS NIÑOS Y NIÑAS

Manténganse alerta, recuerde que, a pesar de las medidas de seguridad preventivas que estamos revisando, los accidentes pueden ocurrir. Recuerde también que muchos de los accidentes no llegan a ser graves cuando se atienden de inmediato.

Vigile de cerca a los niños, téngalos siempre en su mente y en su corazón de manera personal. Tenga presente a cada uno y a cada uno de ellos, con sus diferencias, con sus habilidades, sus miedos o sus problemas personales.

REGLA 2

ELIMINE DE MANERA DEFINITIVA TODO RIESGO

Revise con atención, imaginación preventiva y detalle y quite del ambiente infantil todo tipo de:

- Sustancias dañinas tales como aguarrás, cloro o desinfectantes.
- Terminales con corriente eléctrica tales como enchufes, lámparas o aparatos conectados a la altura de los niños.
- Objetos punzantes o cortantes, por ejemplo, cuchillos, desarmadores, clavos o botellas de vidrio.
- Fuentes de lumbre como pilotos de gas o velas o veladoras.
- Grandes contenedores de agua: piletas, tambos grandes o cisternas.
- Todo tipo de tubería o depósitos que conduzcan o contengan gas.

REGLA 3

HABLE CON LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS ACERCA DE LA SEGURIDAD; ESTABLEZCA LÍMITES Y FORMULE, JUNTO CON LOS NIÑOS DEL GRUPO, REGLAS PRECISAS; ASEGÚRESE DE QUE LA COMUNIDAD DE LA LUDOTECA, EN SU CONJUNTO, CONOZCA Y RESPETE LOS LÍMITES Y LAS REGLAS.

Cuando la comunidad en su conjunto respeta los límites y las reglas, además de tener seguridad, las niñas y los niños tienen la posibilidad de sentirse miembros de un grupo social y de aprender acerca de sus límites y sus capacidades.

REGLA 4

APRENDA A DAR LOS PRIMEROS AUXILIOS, TENGA A LA MANO UN BOTIQUÍN DE EMERGENCIA Y ASEGÚRESE DE QUE LA LUDOTECARIA CUENTA CON UN MÉDICO TUTOR Y CON UNA RED SOCIAL DE APOYO A LAS EMERGENCIAS.

Muchos accidentes no resultan graves cuando, al accidentado, le dan con oportunidad los primeros auxilios de manera cálida, serena, informada y oportuna. Un buen auxilio dado a tiempo puede salvar una vida.

Por eso, el ludotecario tiene que saber ofrecer los primeros auxilios y tiene que mantener limpio y renovado un botiquín de emergencia.





DESCRIPCIONES ESPECÍFICAS DE ESPACIOS INFANTILES SEGUROS

EL ESPACIO TECHADO

Las paredes tienen que estar libres de clavos y tornillos que sobresalgan del nivel de la pared.

- Las escaleras tienen que tener rejas protectoras para evitar que se trepen por los escalones los niños más pequeños.
- Las ventanas, cuando llegan al piso, tienen que protegerse con macetas o con estantes bajos, para que los niños no alcancen a tocar con sus manos los vidrios.
- Cada vez que aparece un vidrio estrellado, hay que cambiarlo de inmediato, para evitar que un golpe o un viento fuerte lo derribe en pedazos.
- Los cables de las cortinas tienen que enredarse hacia arriba, sobre sí mismos, para evitar que los niños se los enreden alrededor de su cuello.
- El piso tiene que estar siempre seco para evitar resbalones.
- Hay que mantener el piso libre de cuentas o granos, que puedan ocasionar resbalones a los más grandes y puedan ser tragados por los niños menores.
- Es necesario buscar un lugar alto para guardar ahí los lápices y las tijeras que utilizan los más grandes, para que los pequeños no los alcancen.
- Las tomas de luz eléctrica (los enchufes) tienen que eliminarse de las partes bajas de las paredes, o tienen que cubrirse con materiales seguros para que los niños no lleguen a darse un toque al meter en ellos algún material metálico.
- Jamás hay que permitir que los niños tengan entre sus manos una bolsa de plástico pues, al jugar, pueden ponerla sobre sus rostros y se pueden asfixiar.
- En el espacio infantil no debe haber ningún tipo de sustancias tóxicas (thiner, cloro, detergentes, insecticidas o desinfectantes, por ejemplo).
- No es posible tener velas o veladoras prendidas en el espacio infantil, pues pueden ocasionar quemaduras o incendios.
- En el espacio techado tiene que haber un extinguidor (bimestralmente renovado), para incendios de origen múltiple y la ludoteca necesita saber cómo usarlo.

EDUCACIÓN PREVENTIVA

Niñas y niños aman la vida y les gusta cuidarla. Desde muy pequeños son capaces de entender (cuando se les habla con cariño, con claridad y con razones) que hay situaciones peligrosas y objetos peligrosos. Por eso una de las mejores maneras de garantizar su seguridad es confiar en ellos: de su capacidad de cuidarse a sí mismos y en el deseo que tienen de mantener la vida que aman.

Por supuesto que existen casos especiales en los que los menores pierden el deseo de cuidar su vida. Esto ocurre cuando han sufrido más de lo que pueden digerir, cuando han sido muy poco queridos, muy maltratados o les ha tocado presenciar escenas dramáticas.

Cuando un niño con estos problemas llega a la ludoteca, necesitamos cuidarlo de manera especial, con cariño y atención personalizada. Pero, en todos los otros casos, a los infantes los apoyamos cuando sostenemos con ellos pláticas cercanas y cuando llamamos a las cosas y a las situaciones por su nombre.

EL VALOR DE LA VIDA

De vez en cuando habla con el grupo de niñas y niños acerca de la vida, acerca de la salud, acerca de las posibilidades de ver, oler, pensar, jugar o imaginar qué tenemos las personas cuando tenemos vida. Escúchalos, entérate de qué piensan, de cómo valoran su salud, su vida y las de personas cercanas.

LLAMAR A LOS PELIGROS POR SU NOMBRE

Conversa con los niños y las niñas acerca de los peligros, acerca de los objetos y de las situaciones peligrosas. Analicen los peligros que, en caso de descuido, podrían dañarlos. Llaman a las situaciones por su nombre diciendo, por ejemplo: “el fuego quema”, “el cuchillo corta”, “en los pisos mojados podemos resbalarnos”.

ANÁLISIS REFLEXIVO

Analiza con el grupo de menores cada uno de los accidentes que podrían ocurrir, pregúnteles cómo se sienten ante el accidente, pídeles que piensen cómo se podría haber evitado, comente con ellos sus propias ideas relacionadas con este accidente.

VIGILANCIA CONSTANTE

Pide a niñas y niños que le avisen en cuanto vean alguna situación que les parezca peligrosa.



LENGUAJE POSITIVO

En lugar de asustar a niñas y niños y de pronosticarles que les va a ir mal, utiliza una manera de hablar positiva. Por ejemplo, no les digas en voz alta “¡te vas a caer!”, mejor diles con firmeza y con voz calmada “ten cuidado con los obstáculos”, o “fíjate bien en el camino”. O, por ejemplo, no les digas “¡te vas a picar un ojo!”, mejor diles, “dame los lápices que traes en las manos y ve por una canasta para transportarlos, aquí te espero sin moverme”. O, por ejemplo, no les digas, “¡vas a romper ese vaso!”, mejor dígales “acuérdate de que el vidrio es un material delicado”.

En lugar de prohibir, sugiere una acción positiva. Por ejemplo, en lugar de decir “no corras”, puedes decir “mejor camina, es más seguro”. O en lugar de decir de manera nerviosa y a gritos “¡no te subas ahí!”, puedes decir con voz firme y baja: “dame la mano voy a ayudarte a bajar”.

Conocimientos de la realidad y de la naturaleza de niñas y niños

La información y el conocimiento son indispensables para la prevención, la planeación, el diseño de límites, o el establecimiento de reglas, rutas o acuerdos adecuados. La información nos habla del movimiento como esencia de vida y el conocimiento nos indica caminos seguros para propiciarlo. Estos aspectos nos permiten construir una mirada imaginativa y anticipada que se adelante a incidentes, accidentes o catástrofes.

Respeto

Las niñas y los niños son personas con ideas, sentimientos, problemas, deseos y posibilidades. En términos de seguridad e integridad, es el florecimiento de éstos, no su inhibición, lo que se busca cuando se establecen límites, reglas y acuerdos grupales. Es por compromiso profesional y por respeto a las capacidades y a las potencialidades de ellos que respondemos con medidas seguras, a la vez que propiciatorias, con razones en lugar de amenazas, no con castigo sino con diálogo.

Confianza

Las niñas y los niños son inteligentes, se autoestiman y aman la vida. En esta triple certeza se basa la confianza adulta que nos permite propiciar la libertad infantil dentro de límites seguros que garanticen su integridad física y emocional. Por su parte, los menores saben que los adultos tenemos conocimientos que ellos desconocen, que los queremos y nos resultan importantes. En esta certeza basan su disposición a hacer suyos los límites que les presentamos.

Autoestima

No se cuida a sí mismo quien no se estima. La posibilidad que tienen niñas y niños de asumir límites y reglas de manera inteligente, tolerante y libre, ocurre en un contexto necesario de autoestima, de valoración por la vida y por las posibilidades propias, de respeto hacia la propia persona que se descubre respetable y que –de acuerdo con las bellezas que entraña– se juzga merecedora de atención y cuidados.

Libertad

Una manera de entender la libertad es viéndola como la posibilidad de realizar (de volver “reales”) –de acuerdo con lo que nos dicta nuestro fuero interno– las propias potencias y posibilidades humanas, sin dañarnos ni dañar a otros. En sociedad, tales realizaciones libres, seguras, no perjudicales, únicamente pueden ocurrir dentro de límites abiertamente expresados, comprendidos, acordados y consensados.

Solidaridad

En las ludotecas, la cualidad de “sentir como nuestros” los problemas, las emociones, los proyectos de otros y de actuar de acuerdo con este sentimiento, es una de las bases de la seguridad. Los grupos están formados por niñas y niños de diversas edades, capaces de detectar situaciones de peligro que enfrentan otros, de advertirlas, de evitarlas, de anunciarlas, de pedir ayuda ante las emergencias de compañeros, cuando en el grupo se han desarrollado sentimientos solidarios.



Tolerancia

La tolerancia deriva de la solidaridad. Por cariño, por compromiso asumido y voluntario, porque comprenden la vida –en un grupo de niñas y niños – los mayores saben ser tolerantes y asumen reglas y límites diseñados dentro de la lógica de los más chicos. La tolerancia les permite respetar estos límites y hacerlos propios sin lamento, con entendimiento y gozo.

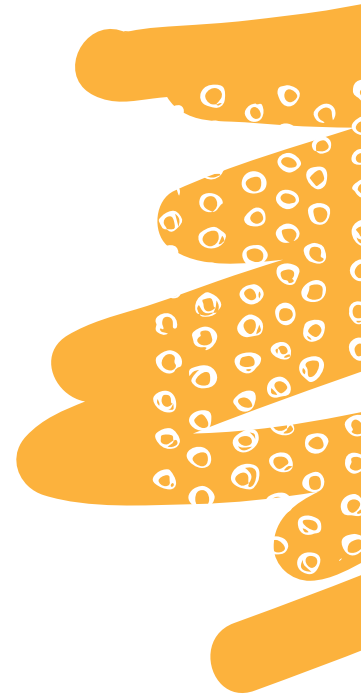
Independencia

Los límites claros y las reglas explícitas propician la independencia, pues establecen amplios espacios de seguridad en los que fluyen las acciones autónomas, en los que la presencia del adulto puede permanecer cuidadosamente al margen, en los que florecen las ideas, las propuestas, las variaciones personales creativas e independientes.

Inteligencia

Los límites y las reglas, por una parte, surgen ante el reconocimiento de una inteligencia infantil capaz de comprender, retener, objetar, o analizar; por otra parte, son insumos para la inteligencia pues permiten a niñas y niños observar la realidad, analizar los límites y las reglas, establecer relaciones entre ambos y alcanzar sus propias conclusiones. También les permiten establecer diálogos inteligentes de par a par (entre sus compañeros niños) y con los adultos cercanos; ofrecen a la inteligencia referencias útiles para reflexionar acerca del tiempo, es espacio, el orden y el caos, todos elementos importantes para la mente matemática.

Así que, más allá de garantizar la integridad física y emocional de niñas y niños, las reglas y los límites expresan (muestran, ponen ante nuestros ojos) los valores que sostienen las ludotecas.

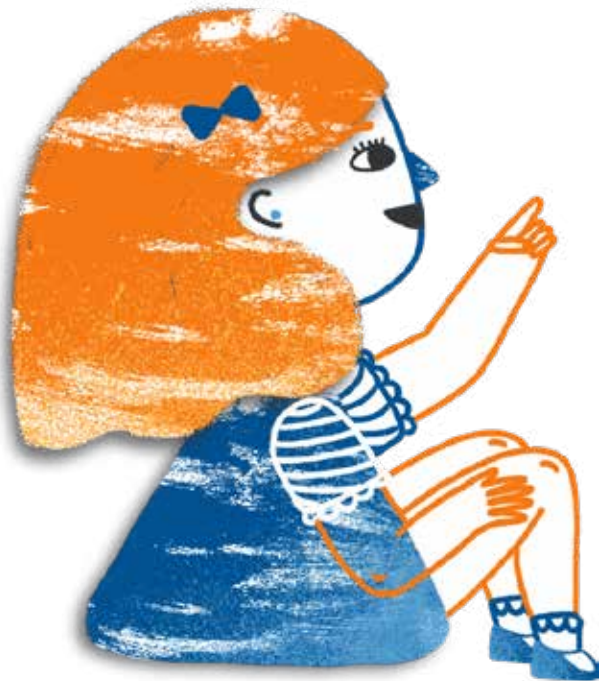




A child is sitting at a wooden table, looking at a large blue screen. The child is wearing a dark blue sweater. On the table, there is a blue toy with orange sticks and a green mat with a yellow grid pattern. The background is blurred, showing a window with greenery outside.

CAPÍTULO VI

EVALUACIÓN DEL PROCESO





La evaluación busca determinar cuáles de los cambios que tienen lugar durante la aplicación de esta son atribuidos al uso de la ludoteca.

Tiene como objetivo realizar un “control de éxito e identificación de mejoras” o “evaluación”, que comprenda una metodología diseñada específicamente para estudiar los efectos e implicaciones del programa.

El proceso de control de éxito es de extrema importancia en la medida que permite mejorar la eficacia, efectividad, logros, gestión, impacto y toma de decisiones en la ludoteca.

En tal sentido éste control arrojará elementos importantes para:

- Aclarar los valores de la selección de los objetivos y metas del programa.
- Estructurar mejor las soluciones a los problemas en su ejecución.
- Rectificar las acciones que conducen al logro del fin de este programa.

El trabajo de seguimiento deberá realizarse –al menos– una vez por mes, a fin de verificar la operación de la ludoteca. Este seguimiento contempla la revisión de puntos importantes como:

- Orden y limpieza
- Organización de los papeles de trabajo, libro de visitas, cédulas de seguimiento, etcétera
- Condiciones de seguridad e higiene
- Desempeño del ludotecario/a
- Presentación del material lúdico

La ludoteca se presenta como una estrategia socio educativa que promueve prácticas lúdicas que impactan en el desarrollo infantil temprano, contribuyendo a que cada uno de los usuarios viva experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas desde una perspectiva que parta de sus capacidades y potencialidades. Como escuela de relaciones sociales, está basada en el juego como género creativo para desarrollar habilidades socio-afectivas a través de actividades de confianza, colaboración, sociabilización y el conocimiento mutuo.

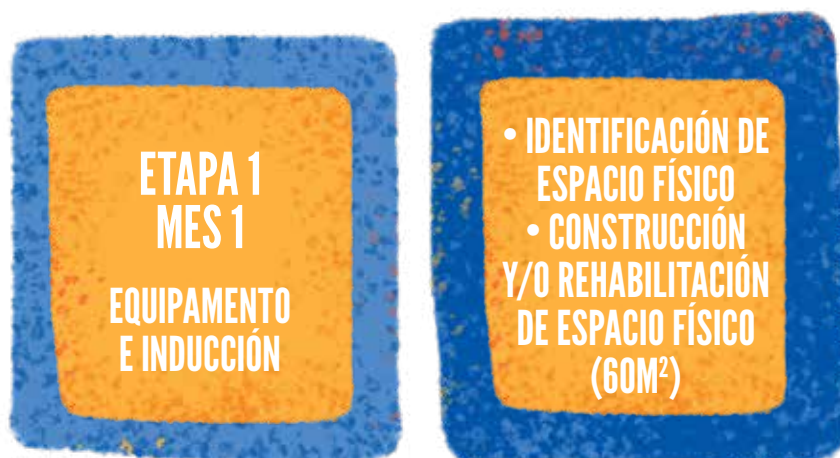
Por tanto, la ludoteca debe ser considerada como una institución y como tal para su operación responde a un programa y a una evaluación de resultados.

Elementos claves en nuestra metodología de evaluación:

- Juego libre
- Ludotecario

Elementos clave de la evaluación del proceso

El modelo de ludoteca GPN, integra su metodología en 3 etapas





**ETAPA 2
MES 2
FORMACIÓN**

- TALLER DE FORMACIÓN DE LUDOTECARIOS
- FORMACIÓN CONTÍNUA A LUDOTECARIOS
- TALLERES A INTERNAS USUARIAS

**ETAPA 3
MES 3**

- ACOMPAÑAMIENTO
- SISTEMATIZACIÓN DE INFORMACIÓN
- PLAN DE TRABAJO
- ACOMPAÑAMIENTO Y SEGUIMIENTO



ETAPA 1. INSTALACIÓN Y EQUIPAMIENTO EN ÁREAS TEMÁTICAS

El ludotecario debe contar con un ambiente donde pueda crear, por ello, en esta etapa del proyecto se instala la ludoteca y se equipan las áreas temáticas. Se busca que con el material que se presenta se cree un ambiente en el que niñas y niños se sientan cómodos y tengan a la mano materiales de diferentes formas y tamaños que les permitan experimentar, explorar y expresarse.

El diseño y uso de espacios motivaran los encuentros, la comunicación y las relaciones, el rincón de cada espacio tiene identidad y propósito, es rico en potencial para interesar y comunicar.

ETAPA 2. FORMACIÓN DE LUDOTECARIOS

Al ser el ludotecario la clave del éxito del proyecto, es fundamental otorgarle todas las herramientas necesarias para que conozca los conceptos básicos de la ludoteca y el desarrollo habilidades y actitudes de ludotecario, para ello el taller de formación de ludotecarios es parte esencial en la metodología.

ETAPA 3. SEGUIMIENTO Y OBSERVACIÓN

Esta es la etapa en la que se consolida el proyecto con el seguimiento de las actividades de la ludoteca y la observación de las conductas en niñas y niños que participan en las actividades lúdicas, nos permite contar con una mejor planificación y a identificar áreas de oportunidad para la mejora continua.

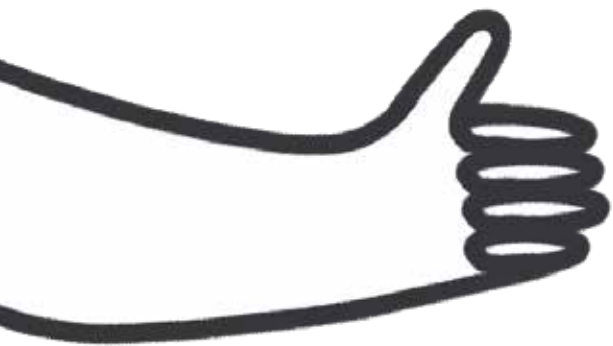


MODELO DE ACOMPAÑAMIENTO GPN

Así, con la finalidad de consolidar la ludoteca como un proyecto auto sostenible y coadyuvar en el proceso de formación de los ludotecarios; se ejecutan acciones de acompañamiento a través de visitas de acompañamiento, en las cuales, se brindan herramientas y asesoría práctica a los ludotecarios que como resultado fortalece sus habilidades para el impulso del juego como elemento principal y filosofía de la ludoteca.

Los resultados se reflejan en 3 vertientes:

1. Reporte final derivado del análisis de la información arrojada en las visitas de acompañamiento.
2. Reporte de casos de modificación conductual considerando como factor de éxito de la ludoteca y el uso del juego libre como herramienta central para el desarrollo de habilidades psicosociales de los niños y niñas.
3. Estratificación considerando el desempeño y sensibilización lúdica en la práctica del personal involucrado.



LUDOTECA

VISITA I VISITA INICIAL

- TALLER INTRODUCTORIO
- PLANEACIÓN ESTRATÉGICA

- ## VISITA A VISITA ACOMPAÑAMIENTO
- INTERVENCIÓN PRESENCIAL
 - HERRAMIENTAS Y METODOLOGÍA

MODIFICACIÓN CONDUCTUAL

APECTIVO SOCIAL

PERSONALIDAD

- ADQUISICIÓN DE HÁBITOS



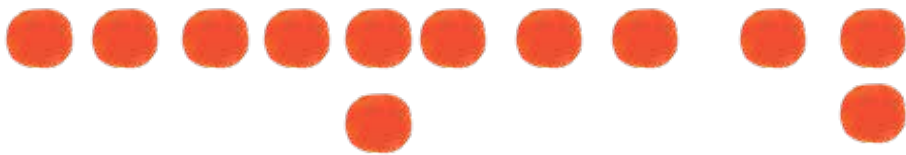
JUGAR, CREAR,
IMPROVISAR,
DIVERTIRSE



COMPONENTES
• ADMINISTRATIVO
• GESTIÓN
• TÉCNICO



VISITA F
VISITA FINAL
• CIERRE
• RESULTADOS
CONFORME A
INDICADORES



COGNOSCITIVO

PSICOMOTOR



INDICADORES
• CUANTITATIVOS
• CUALITATIVOS

- PRÁCTIA DE VALORES SOCIALES
- TRABAJO EN EQUIPO
- MANEJO DE CONDUCTAS VIOLENTAS

INFORMACIÓN Y REPORTE

EMPLEADOS EN EL PROYECTO

La información y datos de estos formatos y reportes son proporcionados y elaborados por los ludotecarios.

No.	Nombre	Descripción	Frecuencia
1	FICHA TÉCNICA	Contiene información general sobre la institución en la que se ubica la ludoteca	Única
2	PLANEACIÓN ESTRATÉGICA	Contiene información específica de la ludoteca: misión, visión, objetivos, usuarios, etc.	Única
3	RELACIÓN DE PERSONAL	Base de datos de los nombres y perfil del personal tanto administrativo como docente que interviene en la operación de la ludoteca	Única
4	REPORTE FOTOGRÁFICO	Memoria fotográfica que describe gráficamente la operación de la ludoteca	Mensual
5	CÉDULA DE SEGUIMIENTO DE DESARROLLO PERSONAL	Formato empleado para identificar con claridad los cambios conductuales en 4 ámbitos de desarrollo: socio – afectivo, personalidad, cognitivo y psicomotor (individual, solo para la muestra)	Trimestral
6	CÉDULA DE CONDUCTAS OBSERVABLES INDIVIDUAL	Formato empleado para identificar con claridad los cambios conductuales individuales por cada sesión (individual, solo para la muestra)	Mensual
7	CÉDULA DE CONDUCTAS OBSERVABLES GRUPAL	Formato empleado para identificar con claridad los cambios conductuales del grupo por cada sesión	Mensual
8	REPORTE DE OBSERVACIONES FINALES SOBRE CASOS ESPECÍFICOS DE MODIFICACIÓN CONDUCTUAL	Descripción de los cambios observados en los casos específicos identificados como muestra (individual, solo para la muestra)	Única



MODIFICACIÓN CONDUCTUAL

CASOS ESPECÍFICOS

El trabajo de acompañamiento en la observación de modificación conductual –en los casos específicos identificados– se realiza de acuerdo a una metodología de campo cuyas técnicas a seguir en los niños se fundamentan en el principio de Premarck; basado en utilizar las actividades que más gustan al niño para reforzar otras que le resultan desagradables, una modalidad de reforzamiento positivo para aumentar la frecuencia de conductas apropiadas. Es imprescindible conocer las actividades preferidas de los menores y utilizarlos como objeto de cambio de la conducta apropiada. Para el seguimiento se utiliza el sistema de aplicación de una Cedula de Seguimiento de Modificación Conductual, que contempla cuatro ámbitos del desarrollo:

falta cuadro



Los factores de éxito para demostrar resultados positivos y óptimos, dentro de la metodología de la ludoteca GPN, son:

1. Frecuencia de aplicación de cédula: 3 veces en un periodo de 12 meses (cada 3 meses).
2. Frecuencia de participación en actividades lúdicas: 4 horas a la semana en un período de 12 meses (180 horas, preferentemente en la ludoteca).
3. Método de intervención: Acompañamiento en juego libre con enfoque humanista

centrado en la persona.

ESTRATIFICACIÓN RED DE LUDOTECAS FUM

Las ludotecas de la Red de ludotecas FUM están sujetas al cumplimiento de compromisos y acuerdos de trabajo a través de los cuales se busca garantizar su uso frecuente y, en consecuencia, el impacto que tiene en el desarrollo de los niños que la visitan. De modo que a cada una de las ludotecas de la Red se le otorga una valoración de acuerdo al nivel de desempeño que presenta.

El modelo Ludoteca GPN contempla una estratificación a través de la cual, las ludotecas se clasifican en tres categorías de acuerdo a 10 componentes de desempeño y gestión de las mismas:



Componentes	Ponderación
ESPACIO FÍSICO DISPONIBLE	5
MATERIAL LÚDICO DISPONIBLE	10
LIMPIEZA Y ORDEN EN LA LUDOTECA	5
ACTIVIDAD DE LA LUDOTECA	15
PERFIL DE LOS LUDOTECARIOS	15
ACTITUD DE LOS LUDOTECARIOS FRENTE AL JUEGO	15
CAPACITACIÓN CONTINUA DE LOS LUDOTECARIOS	10
DISPOSICIÓN DEL PERSONAL DIRECTIVO	5
ENTREGA DE INFORMACIÓN	10
CALIDAD DE INFORMACIÓN	10
PUNTOS	100

Puntuación	Estratificación	Descripción
66 – 100	A	Cuenta con las herramientas y recursos necesarios para consolidar el proyecto de la ludoteca.
36 – 65	B	Requiere que se fortalezcan las capacidades de los ludotecarios y acercarles la metodología necesaria para hacer un proyecto sostenible.
0 – 35	C	Es necesario dotar de material lúdico, rehabilitar el espacio físico y fortalecer las capacidades de los ludotecarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beresaluce, Rosario (2008). *La calidad como reto en las escuelas de educación infantil al inicio del siglo*

XXI. Las escuelas de Reggio Emilia, de Loris Malaguzzi, como modelo a seguir en la práctica educativa. Tesis doctoral. Universidad de Alicante.

Chapela, Luz María, (2004) *Límites, Reglas y Seguridad*, México, Secretaría de Desarrollo Social.

Corte, Marcela y Beck, Bibiana (2014) *Juguemos Juntos*, Argentina, Ediciones Cuenta Conmigo.

De la Torre, Saturnino (1982) *Educación en la creatividad*. Madrid, España. Editorial Narcea.

Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt (comp). (2018) *Teoría y Técnica de la facilitación de Grupal, compilación de lecturas*. Puebla, Pue: Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt.

Hervás A, Esther. (2006) *Desarrollo Creativo*. Sevilla. Revista Digital Investigación y Educación, NUM. 25. VOL. II. Revista I+E.

Mariotti, Fabián. (2009). *Creatividad y Desarrollo de la Personalidad a través del juego*. México, D.F.: Trillas.

----- (2010) *Diario de Juegos*, México, Editorial Trillas

----- (2011). *La recreación y los juegos*. Las competencias a través del juego. México,

D.F.: Trillas.

Muñoz Polit, Miriam. (2016) *La sensibilización Gestalt en el trabajo terapéutico*. Ed. Pax México. México.

Menchen, Francisco, Dadamia, Oscar Miguel, Martínez, José (1984) *La creatividad en la educación*. Madrid, España. Editorial Escuela Española.

Remo, Manuela (1997) *Psicología de la creatividad*. Barcelona, España. Editorial, Paidós.

Robinson, Ken (2009) *El Elemento*, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial

Sabag, A. Compilador (1989) *Creatividad*. México. Editorial Universidad del Valle de México. Vol. I y II (Antología).

Secretaría de Educación Pública (1993) *Bloques de Juegos Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños*. México. SEP, Subsecretaría de educación Básica, Dirección General de Educación Preescolar.

